استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات

طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

رسالة الماجستير

إعداد:

محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

قسم تعليم اللغة العربية

كليات الدراسة العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات

طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لاستيفاء شرط من

شروط الحصول على درجة الماجستير

في تعليم اللغة العربية

إعدد

محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

المشرف:

أ. د. سليمان حسن سليمان الورفلي د. زيد بن سمير الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

استهلال

أعوذ بالله من الشيطان الرجيم

بسم الله الرحمن الرحيم

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالأَبْصَارَ وَالأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

(النحل: ٨٧)

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ (١) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ (٣) الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ (٤) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۜ (٥)

(العلق : ١-٥)

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ

(يوسف : ٢)

******

إهداء

أهدي هذه الرسالة بخلوص البال والصدر إلى:

أمي وأبي حفظهما الله

تفضلا بالتربية والتأديب إلى أن اختتم من الدراسة حسن الخاتمة

أساتذتي

الذين علموني بالعلوم الدينية والكونية

حبيبتي أولياء تزكية الأمة وكافة زملائي وأصحابي

شجعوني مدوا أيدي المعاضدة المادية والمعنوية في إتمام هذا البحث وهذه الدراسة

إليهم جميعا أهدي هذا البحث المتواضع راجيا من الله الهداية والتوفيق وداعيا لهم أن يحقق الآمال والعلوم النافعة والحياة الطيبة السعيدة في الدارين.

آمين يارب العالمين

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالب:

الاسم : محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

العنوان : استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

وافق المشرفان على تقديمها إلى مجلس المناقشة.

باتو، ٢ مايو ٢٠٢٤م

المشرف الأول،

بسم الله

الأستاذ الدكتور سليمان حسن سليمان الورفلي

مالانج، ٢ مايو ٢٠٢٤م

المشرف الثاني،

الدكتور زيد بن عمير الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٣١٥٢٠٠٠٣١٠٠٢

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان: **استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج** التي أعددها الطالب:

الاسم : محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

قد قدمها الطالب أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الأربعاء، بالتاريخ ٢٩ مايو ٢٠٢٤م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادة:

أ.د. ولدانا واركادياناتا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١ مناقشا أساسيا

د. صافي الفكر، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٣١١٢٥٢٠٢٣٢١١٠٠٨ رئيسا ومناقشا

أ. د. سليمان حسن الورفلي مشرفا ومناقشا

د. زيد بن سمير، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٣١٥٢٠٠٠٠٣١٠٠٢ مشرفا ومناقشا

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا

أ. د. واحد مورتي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٠٠٠٠٠٠٠٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

العنوان : استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات

طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

أقر بأنّ هذا البحث الذي أعددته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته تنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنّه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو، ٢ مايو ٢٠٢٤ م

الباحث

محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين، الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين، وبعد. فبهدى الله وجميع نعمه ورحمته، يسر الباحث على انتهاء كتابة هذه الرسالة العلمية للماجستير، للحصول على درجة الماجستير من قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، وإن هذه الرسالة لاتتم إلا بوجود المساعدة من الأفاضل الكرام، فأقدم جزيل الشكر وفائق الاحترام إلى:

١. أ. د. الحاج محمد زين الدين مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٢. أ. د. الحاج واحد موريني عميد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٣. د. الحاج شهداء الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بمرحلة الماجستير كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.
٤. أ.د. سليمان حسن سليمان الورفلي، المشرف الأول الذي قد بذل جهده ووقته للإشراف إلى نهاية كتابة البحث، فله الشكر والتقدير، فأسأل الله أن يكرمه في الدنيا والآخرة.
٥. د. زيد بن سمير الماجستير، المشرف الثاني الذي أشرف على كتابة البحث، وقد ساعدني وشجعني باهتمامه وملاحظته الدقيقة، فأسأل الله تعالى أن يمد في عمره ويجعله سعيدا وسليما في الدارين.

٦. مديرة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج وجميع المدرسين وطلبة الفصل الرابع الذين ساعدواني في كتابة هذا البحث.

أسأل الله تعالى أن يوفر لهم خير الجزاء والسعادة في الدنيا والاخرة، ويكون هذا البحث نافعا ومفيدا للجميع، آمين يا رب العالمين.

باتو، ٢ مايو ٢٠٢٤

الباحث

محمد ستريا زركسي

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠١٣

مستخلص البحث

زركسي، محمد ستريا. ٢٠٢٤.استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. رسالة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول : الأستاذ الدكتور سليمان حسن سليمان الورفلي والمشرف الثاني : الدكتور زيد بن سمير، الماجستير.

الكلمات الأساسية : فعالية، دومينو عربي، المفردات

المشكلة التي يواجهها طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج هي الشعور بالملل عند تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط ألعاب غير ملموسة. لا يزال هناك العديد من الطلبة الذين لم يصلوا إلى الحد الأدنى من النتائج، كما لا يزال الطلبة في حيرة من أمرهم في نطق المفردات لعدم الممارسة والوسائط الداعمة لمساعدة الطلبة على استيعاب المفردات. لذلك للتغلب على هذه المشكلة رغب الباحث أن يقدم لعبة دومينو عربي التي سيتم استخدامها كلعبة جماعية في تعلم المفردات. أهداف البحث هو: ١) الكشف عن تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعليم المفردات. ٢) الكشف عن فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. استخدم الباحث هذه الدراسة المدخل الكمي والكيفي ثم المنهج التجريبي.

تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج؛ أ) المقدمة. ب) يشرح المدرس الطلبة عن خطوات تعلم المفردات بوسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*. ج) يعد المدرس بطاقة دومينو عربي التي سيستخدمها أثناء التدريس. د) يقسم المدرس الطلبة إلى خمس مجموعات وأعطى المدرس لكل فرقة دومينو عربي ثم أمر المدرس بتقسيم البطاقة إلى الطلبة حتى نال كل الطالب عشر بطاقات. هـ) أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة. ز) أعطى المدرس فرصة السؤال للطلبة وطلب المدرس من الطلبة تلفيظها حتى يترسخ في أذهانهم. ح) سلم المدرس الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها مساعدة للطلبة في ترتيب بطاقة دومينو عربي. ط) أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة مرة أخرى حتى تنتهي البطاقة. ي) في ختام الدراسة، أعطى المدرس الواجبة المنزلية للطلبة ثم اختتم المدرس الدراسة بإلقاء السلام.

من نتيجة N-GAIN تعبر البيانات بأن نتيجة N للفصل التجريبي ٤١،٢١٠٠ أو ٤١ % فتدل هذه النتيجة أقل فعالية. وكانت نتيجة N للفصل الضابط ٣٣،٣٦٨٣ أو ٣٣ % فتدل هذه النتيجة عدم فعالية. من هذه البيانات استنتج الباحث بأن استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* له تأثير إيجابي لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج لوجود الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* والفصل الضابط.

ABSTRACT

Zarkasi, Muhammad Satria. 2024. The use of Arabic Domino game as a medium to improve students' mastery of mufradat SD Muhammadiyah 8 Malang. Thesis. Master of Arabic Language Education, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisors: 1) Prof. Dr. Suliman H Suliman El Warfali 2) Dr. H. Zeid Bin Smeer, Lc., MA.

Keywords : Effectiveness, Arabic Domino, Mufradat

The problem faced by students of SD Muhammadiyah 8 Malang is that they feel bored when learning Arabic using game media that is not concrete. There are still many students who have not achieved minimum results and students are still confused in the pronunciation of mufradat due to the lack of practice and supporting media to help students understand mufradat. Therefore, to overcome this problem, the researcher presents the Arabic Domino game with the Team Game Tournament method which will be used as a collective game in learning mufradat. The objectives of the study are: 1) To reveal the application of using Arabic Domino game with Team Game Tournament method in teaching mufradat. 2) Revealing the effectiveness of using Arabic Domino game with Team Game Tournament method as a media to improve the understanding of mufradat of SD Muhammadiyah 8 Malang students. The researcher used quantitative and qualitative approaches with experimental methods.

The steps of using the Arabic Domino game with the Team Game Tournament method as a means to improve the understanding of mufradat of grade 4 students at SD Muhammadiyah 8 Malang are; a) Introduction. b) The teacher explains to students about the steps of learning mufradat using Arabic Domino media with the Team Game Tournament method. c) The teacher prepares Arabic Domino cards that will be used during teaching. d) The teacher divides the students into five groups and gives Arabic Domino cards to each group, then the teacher asks each group to divide the cards to each student each receiving ten cards. e) The teacher instructs each group to arrange the cards. f) The teacher gives students the opportunity to ask questions and the teacher asks students to mention the mufradat asked so that they will always remember it. e) The teacher instructs each group to arrange the cards. f) The teacher gives the students the opportunity to ask questions and the teacher asks the students to mention the mufradat asked so that it will always be remembered in their minds. g) The teacher hands out papers containing vocabulary and their meanings to help students arrange the Arabic Domino cards. h) The teacher instructs each group to arrange the cards again until the cards run out. i) At the end of the lesson, the teacher gives assignments to the students and then the teacher ends the lesson with a greeting.

The N-GAIN test results show that the N score for the experimental class is 41.2100 or 41%, so this result is less effective. The N score of the control class was 33.3683 or 33%, indicating ineffectiveness. From these data, the researcher concludes that the use of Arabic Domino game media with the Team Game Tournament method has a positive effect on improving the mastery of mufradat of SD Muhammadiyah 8 Malang students, because there is a difference between the test results for the experimental class using Arabic Domino game media with the Team Game Tournament method and the control class.

ABSTRAK

Zarkasi, Muhammad Satria. 2024. Penggunaan permainan Arabic Domino sebagai media untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa SD Muhammadiyah 8 Malang. Tesis. Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing I: Prof. Dr. Suliman H Suliman El Warfali. Pembimbing II: Dr. H. Zeid Bin Smeer, Lc., MA.

Kata Kunci : Efektivitas, Arabic Domino, Mufradat

Masalah yang dihadapi siswa SD Muhammadiyah 8 Malang adalah merasa bosan ketika belajar bahasa Arab menggunakan media permainan yang tidak konkrit. Masih banyak siswa yang belum mencapai hasil minimum dan siswa masih bingung dalam pengucapan mufradat karena kurangnya latihan dan media pendukung untuk membantu siswa memahami mufradat. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyajikan permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* yang akan digunakan sebagai permainan kolektif dalam mempelajari mufradat. Tujuan penelitian adalah: 1) Mengungkap penerapan penggunaan permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* dalam pengajaran mufradat. 2) Mengungkap efektivitas penggunaan permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* sebagai media untuk meningkatkan pemahaman mufradat siswa SD Muhammadiyah 8 Malang. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode eksperimen.

Langkah-langkah penggunaan permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman mufradat siswa kelas 4 di SD Muhammadiyah 8 Malang adalah; a) Pengantar. b) Guru menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah belajar mufradat menggunakan media Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament*. c) Guru menyiapkan kartu Arabic Domino yang akan digunakan selama mengajar. d) Guru membagi siswa menjadi lima kelompok dan memberikan kartu Arabic Domino kepada setiap kelompok, kemudian guru meminta kepada setiap kelompok untuk membagi kartu kepada setiap siswa masing-masing menerima sepuluh kartu. e) Guru memerintahkan setiap kelompok untuk menyusun kartu. f) Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan guru meminta siswa untuk menyebutkan mufradat yang ditanya sehingga akan selalu teringat dalam pikiran mereka. g) Guru menyerahkan kertas-kertas yang berisi kosakata dan maknanya untuk membantu siswa menyusun kartu Arabic Domino. h) Guru memerintahkan setiap kelompok untuk mengatur kartu lagi sampai kartu habis. i) Di akhir pelajaran, guru memberikan tugas kepada siswa dan kemudian guru mengakhiri pelajaran dengan memberi salam.

Dari hasil uji N-GAIN menunjukkan bahwa nilai N untuk kelas eksperimen adalah 41,2100 atau 41%, sehingga hasil ini kurang efektif. Skor N dari kelas kontrol adalah 33,3683 atau 33%, menunjukkan ketidakefektifan. Dari data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* berpengaruh positif untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa SD Muhammadiyah 8 Malang, karena terdapat perbedaan antara hasil tes untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan Arabic Domino dengan metode *Team Game Tournament* dengan kelas kontrol.

محتويات البحث

الصفحة

استهلال ..... أ

إهداء ..... ب

موافقة المشرف ..... ج

اعتماد لجنة المناقشة ..... د

إقرار أصالة البحث ..... هـ

شكر وتقدير ..... ز

مستخلص البحث ..... ح

محتويات البحث ..... ط

قائمة الجداول ..... ي

الفصل الأوّل

أ- مقدمة ١

ب- مشكلة البحث ٥

ج- أسئلة البحث ٥

د- أهداف البحث ٥

هـ- فروض البحث ٦

ز- أهمية البحث ٦

ح- حدود البحث ٧

ط- الدراسات السابقة ٨

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول: الفعالية ١١

أ- تعريف الفعالية في عملية التعليم..... ١١
ب- فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* . ١١
المبحث الثاني: الوسائل التعليمية..... ١٢
أ- تعريف الوسائل التعليمية ١٢
ب- فوائد الوسائل التعليمية ١٣
المبحث الثالث: دومينو عربي..... ١٣
أ- تعريف بطاقة دومينو ١٣
ب- الدور الهام والخصائص التطبيقية للعبة دومينو عربي في تعلم اللغة العربية ١٤
ج- الخصائص التطبيقية للعبة دومينو عربي..... ١٥
المبحث الرابع: طريقة *Team Game Tournament* ١٥
أ- مفهوم طريقة *Team Game Tournament*..... ١٥
ب- مزايا وعيوب نموذج التعلم التعاوني من نوع *Team Game Tournament* ١٧
المبحث الخامس: المفردات ١٨
أ- مفهوم المفردات..... ١٨
ب- طرق شرح المفردات ٢٠
ج- طرق تعليم المفردات المشوقة ٢١
د- ترقية استيعاب المفردات..... ٢٢
الفصل الثالث: منهجية البحث
أ- مدخل البحث ومنهجه ٢٤
ب- متغيرات البحث ٢٦
ج- مجتمع البحث والعينة ٢٧
د- أسلوب جمع البيانات..... ٣٠
هـ- أدوات البحث..... ٣١

ز- البيانات ومصادرها..... ٣٤
ح- أسلوب تحليل البيانات..... ٣٤
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها
أ- **المبحث الأول:** تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج..... ٣٨
ب- **المبحث الثاني:** فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة ترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج..... ٤٢
الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث
أ- **المبحث الأول:** مناقشة عن تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج..... ٦٢
ب- **المبحث الثاني:** مناقشة عن فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج..... ٦٧
الفصل السادس: الخاتمة
أ- الخلاصة ٧١
ب- التوصيات..... ٧٢
ج- الاقتراحات..... ٧٣
قائمة المصادر والمراجع
قائمة الملاحق

قائمة الجداول

الجدول ١ : عدد طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

الجدول ٢ : عدد عينة البحث

الجدول ٣ : نتائج اختبار الصدق من الخبير

الجدول ٤ : نتيجة اختبار الصدق من تجارب الأسئلة

الجدول ٥ : بيان الأسئلة في اختبار الصدق

الجدول ٦ : نتيجة اختبار الثبات

الجدول ٧ : بيان نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل التجريبي

الجدول ٨ : بيان نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل الضابط

الجدول ٩ : الرمز الإحصائي اختبار "ت" *(T-Test)*

الجدول ١٠: نتيجة الاختبار الطبيعي

الجدول ١١: نتيجة اختبار التجانس

الجدول ١٢: نتيجة اختبار مان وتني

الجدول ١٣: نتيجة N Gain

الجدول ١٤: نتائج N المحصولة للفصل التجريبي والفصل الضابط

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة

تصبح إدارة الفصول الدراسية وطرق التدريس ووسائل التعليم واستراتيجيات التعلم جزءا مهما للمعلم في عملية التعلم. يطلب من المعلمين أن يكون لديهم ابتكار في تقديم المواد حتى يصبح تعلم الطلبة في الفصل مثيرا للاهتمام حتى يكون لدي الطلبة اهتمام جيد بتعلم اللغة العربية. أحد أشكال الابتكار هو استخدام وسائل التعليم التي تتوافق مع أهداف التعلم المحققة.

وسائل التعليم هي أداة تستخدم في عملية التعلم لمساعدة الطلبة على فهم وتذكر وتطبيق المعلومات التي يتم تدريسها. يتطلب الاستخدام الفعال لوسائل التعليم فهما جيدا لأهداف التعلم والمستمعين وكيف يمكن دمجها في عملية التعلم بالتآزر مع استراتيجيات التدريس المناسبة. احدى الوسائل من وسائل التعليم التي يمكن استخدامها في عملية التعلم هي وسيلة بطاقة دومينو. يمكن استخدام بطاقة دومينو في مجموعة متنوعة من سياقات التعلم لتسهيل فهم المفاهيم أو ممارسة المهارات أو تعزيز الإبداع. غالبا ما تستخدم بطاقة دومينو في تعلم اللغة، حتى بعض المواد التعليمية مثل الرياضيات والبيولوجيا والفيزياء تستخدم أيضا وسيلة لعبة بطاقة دومينو.

إذا تم التصميم والاستخدام بشكل جيد في تعلم اللغة، تعتبر بطاقة دومينو أداة قادرة على مساعدة الطلبة على تعلم اللغات بطريقة تفاعلية وممتعة. يعتبر تعلم اللغة العربية مناسبا استخدام وسيلة بطاقة دومينو التي سميت بدومينو عربي. يعد استخدام دومينو عربي في تعلم اللغة العربية مفيدا لتقوية المفردات وبنية الجملة وفهم الطلبة اللغة العربية. دومينو عربي هو نوع من الألعاب أو النشاط يمكن تطبيقه في

تعلم اللغة العربية ويمكن تنفيذ الألعاب من خلال عملية تعلم مفردات أو جمل باللغة العربية بطريقة تفاعلية وممتعة. يستخدم هذا اللعب بشكل فردي أو مجموعي.

يركز تعلم اللغة العربية على المهارات الأربعة غالبا ما يتم التعبير عنها في صناعة المؤشرات، وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. غالبا ما يركز المعلمون بشكل كبير على الماهارة الأربعة دون الانتباه إلى عناصر اللغة الأخرى. هناك ثلاثة عناصر رئيسية للغة، وهي علم الأصوات أو معرفة أصوات اللغة، وبناء الجملة هو التعرف على بنية الجملة والمفردات. بدون استيعاب المفردات، سيصعب على الشخص في نطق اللغة، سواء كانت في الكتابة أو التعبير. تظهر الكفاءة اللغوية للشخص إذا كان مستعيبا بالمفردات.

إن إلحاح استيعاب المفردات يتجاوز القواعد، وسيكون الشخص قادرا على تمييز أصوات اللغة عند معرفة المفردات أولا. معرفة مدى إلحاح استيعاب المفردات لمتعلمي اللغة العربية ويجب اختيار وسائل بسيطة وسهلة الوصول ومبنية على الألعاب التعليمية، لذلك في هذه الحالة فإن إحدى الوسائل التي يمكن استخدامها في استيعاب المفردات التي تعتمد على الألعاب ويسهل الوصول إليها هي لعبة دومينو عربي. تم اعتماد هذه الوسيلة من لعبة ورق المفردات التي ترتبط ارتباطا وثيقا بلعبة المتعلمين. بحيث من خلال استخدام هذه اللعبة من المتوقع أن تكون قادرة على مساعدة المعلمين والطلبة في تحقيق أهداف التعلم التي ترتبط ارتباطا وثيقا بمهارات استيعاب المفردات.

تم التحقيق في استخدام دومينو عربي في ترقية استيعاب المفردات العربية من قبل باحثين سابقين. أفاد بحث أجرته معلم وجايا أن معظم استيعاب طلبة الفصل السادس من المدرسة الابتدائية روضة الجنة بعد استخدام بطاقة دومينو

عربي كان في الفئتين العالية والمتوسطة.[١] كما أوضح بحث مماثل أجراه فايزين في بحثه أن هناك فرقا كبيرا بين حفظ المفردات باستخدام ألعاب بطاقة دومينو أو عدم استخدامها لطلبة الفصل السابع في المدرسة الثانوية تربية الصبيان سورابايا.[٢] بينما كشف إيكي في بحثه أن استخدام وسائط تعلم دومينو في المفردات يعتبر فعالا لزيادة استيعاب الطلبة للمفردات.[٣]

بناء على مراجعة الدراسات السابقة ذات الصلة، اهتم الباحث أيضا بترقية استيعاب الطلبة للمفردات باستخدام دومينو عربي المعدل. ولكن على عكس الدراسات المذكورة أعلاه، استخدم الباحث في هذا البحث دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، لأن طريقة *Team Game Tournament* قادرة على توفير فرص الطلبة للتعلم بشكل أكثر استرخاء وذلك لتعزيز المسؤولية والتعاون والمنافسة الصحية والمشاركة التعليمية بين الطلبة.

يبدأ تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج من الفصل الثالث إلى الفصل السادس. اختار الباحث إجراء بحث في الفصل الرابع لأن طلبة الفصل الرابع يبدأون في التركيز على مادة المفردات وحفظها لمساعدتهم في تعلم اللغة العربية. الوسائط المستخدمة بشكل شائع في التعلم في الفصل الدراسي هي الوسائط التفاعلية التي باستخدام *Power Point* والألعاب مثل *Wordwall*. نادرًا

[1] Muallim Wijaya and Fattah Khoirun, "Arabic Domino Card Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 731–36, https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5019.

[2] Moh. Faizin, M. Dzikrul Hakim Al Ghoza, and Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vii Di Mts Tarbiyatus Shibyan Surabaya," *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 2716–1668.

[3] Kosa Kata Bahasa, Eky Achmad Basim, and Siti Zaimatut Taqiyah, "Penggunaan Media Domino Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Bahasa Arab Merupakan Salah Satu Mata Pelajaran Wajib Dalam Kurikulum Pelajaran Bahasa Arab Juga Banyak Digemari Karena Kedudukannya Sebagai Language) (Set," 2022, 78–94, https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6149.

ما يتم تنفيذ الوسائط الملموسة، ويتم استخدام وسائط البطاقات التعليمية فقط. عند تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية، يتعين على المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعًا من أجل جعل تعلم مثير للاهتمام وممتع.

بناء على نتائج ملاحظة الباحث إلى الوثائق المكتوبة وما يقع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، هناك اتجاه في تعلم اللغة العربية باستخدام مادة المفردات. يميل الطلبة إلى الشعور بالملل عند التعلم باستخدام وسائط ألعاب غير ملموسة. لا يزال هناك العديد من الطلبة الذين لم يصلوا إلى الحد الأدنى من الدرجات، كما لا يزال الطلبة في حيرة من أمرهم في نطق المفردات لعدم الممارسة والوسائط الداعمة لمساعدة الطلبة على استيعاب المفردات. يقتصر استيعاب الطلبة للمفردات أيضًا على الفصل الدراسي فقط. لذلك في هذه الحالة يجب أن يكون هناك ابتكار في تعلم اللغة العربية يمكن للمعلمين القيام به لجعل تعلم اللغة العربية أكثر إثارة للاهتمام. قدم الباحث وسيلة دومينو عربي التي سيتم استخدامها كلعبة جماعية في تعلم المفردات. سيسمح التعلم الجماعي لجميع الطلبة بمشاركة الأفكار وإدارة الوقت بكفاءة. وهذا يعزز الشعور بالمسؤولية الجماعية ويعلم أهمية التعاون في تحقيق الأهداف المشتركة.[٤]

مؤسسا على خلفية البحث المقدم، أراد الباحث في هذا البحث معرفة فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. يهدف هذا البحث إلى تحسين جودة تعلم اللغة العربية في تدريس المفردات باستخدام لعبة دومينو عربي كنظام جماعي بحيث يصبح تعلم اللغة العربية أكثر تشويقا ومتعة. ويمكن أيضًا

[4] Yoke Suryadarma and Aries Fauzan Najib, "Fa'āliyatu Tanfiż Istirātījiyyah Al-Ta'allum Al-Jamā'ī Fī Māddah Al-Muṭāla'ah Liro'i Nasyāṭi Ta'allumi Al-Ṭalabah Wa Natāiji Ta'Allumihim," *Taqdir* 7, no. 2 (2022), https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i2.8416.

استخدام وسيلة دومينو عربي خارج ساعات التعلم مثل وقت الراحة لتحسين استيعاب الطلبة للمفردات التي تمت دراستها في الفصل.

ب- مشكلة البحث

المشكلة التي وجدها الباحث ويواجهها طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج هي الشعور بالملل عند تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل ألعاب غير ملموسة. لا يزال هناك العديد من الطلبة الذين لم يصلوا إلى الحد الأدنى من الدرجات، كما لا يزال الطلبة في حيرة من أمرهم في نطق المفردات لعدم الممارسة والوسائط الداعمة لمساعدة الطلبة على استيعاب المفردات. بهذه الحالة يجب أن يكون هناك ابتكار في تعلم اللغة العربية يمكن للمعلمين القيام به لجعل تعلم اللغة العربية أكثر إثارة للاهتمام. لذلك للتغلب على هذه المشكلة رغب الباحث في تقديم وسيلة دومينو عربي التي سيتم استخدامها كلعبة جماعية في تعلم المفردات. سيسمح التعلم الجماعي لجميع الطلبة بمشاركة الأفكار وإدارة الوقت بكفاءة.

ج- أسئلة البحث

١- كيف تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعليم المفردات؟

٢- هل استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* فعالة كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج؟

د- أهداف البحث

الأهداف التي أراد الباحث الوصول إليها في هذا البحث هي:

١- الكشف عن تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعليم المفردات.

٢- الكشف عن فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

هـ- فروض البحث

١- رأى الباحث أن طريقة تعلم المفردات التي تتم باستخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* مفيدة في تعليم المفردات، لأن تعلم المفردات سيكون أكثر تشويقا باستخدام وسائط الألعاب، وبهذه اللعبة يزيد اهتمام الطلبة في التعلم.

٢- رأى الباحث أن تعليم المفردات باستخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* فعالة كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، لأن تعلم المفردات باستخدام لعبة دومينو عربي يمكنه تعديل الموضوعات أو فئات المفردات، بحيث يناسب المناهج الدراسية واحتياجات التعلم للطلبة الذين يتم تقديمهم بتعلم مثير للاهتمام.

ز- أهمية البحث

تمنى الباحث بعد تمام كتابة هذا البحث أن تأتي المنافع الكثيرة من بحثه خاصة للباحث نفسه وعامة للمهتمين بهذا العلم. ومن فوائد هذا البحث هي:

١- الأهمية النظرية

ليكون هذا البحث إضافة المعلومات للباحث خصوصا وللقارئين عموما في نظرية عن استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. وأن تكون نتيجة هذا البحث إحدى الوسائل في عملية تعليم اللغة العربية.

٢- الأهمية التطبيقية

أ) للباحث

يفيد هذا البحث لزيادة المعرفة والخبرة للباحث ويكون مرجعا في تعليم المفردات باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي.

ب) للطلبة

يكون هذا البحث مساعدا للطلبة في تقوية استيعابهم نحو المفردات وليشعروا بالسعادة والحماسة عند تعلم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي.

ج) لمدرسي اللغة

يكون هذا البحث أساسا لمدرسي المفردات في تعليمها باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي ليكون إحدى الوسائل التعليمية ممتعة للطلبة.

ح- حدود البحث

١- الحدود الموضوعية

حدد الباحث موضوعه في فعالية استخدام لعبة دومينو عربي *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. لعبة دومينو عربي لها أنواع عديدة ويمكن استخدامها على مختلف المواد العربية مثل الصرف والنحو والمفردات. يمكن أيضا استخدام دومينو عربي بشكل فردي أو مجموعات. حدد الباحث بحثه على نوع دومينو عربي من خلال مطابقة الصور مع المفردات للجموعة، لأن وسائط الصور المطبوعة على البطاقة ستجعل البطاقة جذابة للطلبة المرحلة الابتدائية وفي الألعاب الجماعية لها الإثارة

والتعاون الذي تم الحصول عليه من استخدام اللعبة. وسيقسم الباحث في هذا البحث إلى المجموعتين هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية.

٢- الحدود المكانية

جرى هذا البحث في المدرسة الابتدائية محمدية ٨ بمالانج لأنها إحدى المدرسة المشهورة في مجال تعليم اللغة العربية بمالانج.

٣- الحدود الزمانية

قام الباحث هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤م

ط- الدراسات السابقة

الرقم	اسم الباحث، العنوان، نوع البحث والسنة	معادلة البحث	اختلاف البحث	نتيجة البحث
١-	محمد ألفاكريم رمضان، فعالية استخدام بطاقة فلاش لترقية استيعاب المفردات (بالتطبيق في المدرسة الثانوية الجسمين سنجاساري، مالانج)، الرسالة الجامعية	المتغير التابع هو المفردات وهذا يساوي بالمتغير التابع الذي كتب الباحث في هذه الرسالة الجامعية للماجستير	إن هذه الرسالة يركز عن فعالية استخدام بطاقة فلاش لترقية استيعاب المفردات (بالتطبيق في المدرسة الثانوية الجسمين سنجاساري، مالانج) مع أن البطاقة التي	استخلص الباحث أن هناك فعالية كبيرة في استخدام بطاقة فلاش لترقية استيعاب المفردات لدي طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية

	للماجستير، ٢٠٢٢.		استخدم الباحث بطاقة دومينو عربي.	الجسمين سينجاساري مالانج.
٢-	فوزا نور حامدين، فعالية استخدام دومينو عربي لتعزيز القدرة الواقعية للطلبة في مادة الصرف، البحث العلمي، ٢٠١٨.	المتغير المستقل هو دومينو عربي يساوي بالمتغير المستقل الذي كتب الباحث في هذه الرسالة الجامعية للماجستير	إن هذه الرسالة يركز عن فعالية استخدام دومينو عربي لتعزيز القدرة الواقعية للطلبة في مادة الصرف مع أن المادة التي أجرى الباحث في هذه الرسالة الجامعية للماجستير هي المفردات	النتائج التي تم الحصول عليها هناك اختلافات ذات دلالة إحصائية في تعزيز المعرفة الواقعية لطلاب الفصل الذين يستخدمون بطاقات دومينو كوسيلة في التعلم
٣-	نور فائزة الناضرة، تأثير وسائل بطاقة دومينو لترقية مفردات اللغة العربية في المدرسة الابتدائية تربية العلوم كيدوعفيع	المتغير المستقل هو دومينو عربي يساوي بالمتغير المستقل الذي كتب الباحث في هذه الرسالة الجامعية للماجستير	إن هذه الرسالة يركز عن تأثير وسائل بطاقة دومينو لترقية مفردات اللغة العربية مع أن الباحث يركز عن الفعالية، لأن التأثير	النتائج التي تم الحصول عليها فإن استخدام ألعاب وسائط بطاقة الدومينو في تحسين المفردات العربية له تأثير كبير،

	لامونجان، البحث العلمي، ٢٠٢٣.		والفعالية فيهما الخلاف.	لأن نتيجة T-test ٦،٢٦٦ > ٢،٥٦٧ لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل بطاقة الدومينو يؤثر إلى ترقية مفردات اللغة العربية طلبة الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية تربية العلوم كيدوعفيع لامونجان

اختلف هذا البحث عن البحوث السابقة من ناحية الموضوع والمكان والزمان وما أصبح ذلك ولم يوجد من الدراسات السابقة ما بحثه الباحث، لأن البحث الذي قدمه الباحث وحلله عن "استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج."

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: الفعالية

أ- تعريف الفعالية في عملية التعليم

الفعالية مصطلح يلمح إليه الخبراء على نطاق واسع حيث تختلف الحدود المتعلقة بالفعالية عن بعضها البعض عن الخبراء. وفقال سوناردي، فإن الفعالية هي مستوى قدرة الشخص على إكمال العمل قدر الإمكان لتحقيق الأهداف المتوقعة. وأوضح سومادي سوريابراتا أن الفعالية إجراءات تجارية تحقق النتائج. بشكل عام، الفعالية هي شرط يوضح مستوى نجاح أو تحقيق هدف ما مقاسا بالجودة والكمية والوقت وفقا لما تم التخطيط له من قبل. هذا يتوافق مع الفعالية وفقا لحمزة بونو ونور الدين، الذي أوضح أن الفعالية تهدف إلى الإجابة على سؤال حول مدى تحقيق الطلاب لأهداف التعلم.

وبناء على بعض التعريفات السابقة اختار الباحث رأي سومادي سوريابراتا الذي ذكر أن الفعالية هي اجراء لاكمال العمل أو إلى أمدى تحقيق الكم والنوعية والوقت المستهدف بشكل مناسب حيث تم تحديد الهدف مسبقا وذلك لتحقيق الهدف المتوقع إلى أقصى حد.

ب- فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*

ترتبط الفعالية في هذا البحث بأساليب التعلم بحيث يمكن استخدامها حسب الاقتضاء. تتمثل فاعلية وسائط التعلم في هذا البحث في تحقيق التعلم المخطط المتعلق بتنفيذ أساليب التعلم، والعملية التي تم تنفيذها. وسائط التعلم المستخدمة في هذا البحث هي وسائط لعبة دومينو عربية بطريقة *Team Game Tournament*. تستخدم هذه الوسائط لتحديد الاختلافات في الإتقان ونتائج تعلم

الطلبة في تعلم المفردات. عند وجود اختلاف كبير في إتقان الطلبة للمفردات ونتائج التعلم لدي الطلبة الذين يستخدمون وسائط لعبة دومينو عربية مع طريقة *Team Game Tournament*، من الضروري حساب حجم التأثير لتحديد حجم فعالية وسائط لعبة دومينو عربية مع طريقة *Team Game Tournament* المستخدمة، بحيث يمكن معرفة فعالية وسائط التعلم من خلال الحسابات المحسوبة بعد اختلاف كبير في البحث.[٥]

المبحث الثاني: الوسائل التعليمية

أ- تعريف الوسائل التعليمية

الوسائل التعليمية هي عبارة عن الوسائل التي تساعد المعلم على نجاح تعليمه، ولا يسير التعليم سيرا حسنا إلا بها. في بعض الأحيان تسمى الوسائل التعليمية بوسائل الإيضاح.[٦] يرى العلماء أنها مصدرا للعلم ومنهجا للمعلومات والمعاني، ومنهم من لا يرى فيها إلا وسائل عادية لتوضيح المعاني وتقريبها إلى مدراك الطلبة.[٧] للوسائل التعليمية نوعان:

١- الوسائل الحسية

تؤثر الوسائل الحسية في القوى العقلية بواسطة الحواس بإظهار نفس الشيء أو صورته أو ما يشبهه.

٢- الوسائل اللغوية

تؤثر الوسائل اللغوية في القوى العقلية بواسطة الألفاظ كالتوضيح بذكر النموذج أو التعريف. ومن أمثلة الوسائل اللغوية هي القصة،

---

[5] Prihastini Oktasari Putri, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Intersections* 4, no. 2 (2019): 8–16, https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496.

[٦] الدكتور فيصل محمد بني حمد. *تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية*، (عمان: دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع، ٢٠١٤)، ٥٨.

[7] Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018).

والمحادثة، والوصف، والتمثيل، ووضع الكلمة في الجملة المفيدة لتوضيح معنى الكلمة والحقائق.

ب- فوائد الوسائل التعليمية

يبحث رجال التربية عن فوائد الوسائل التعليمية للطلبة وللمعلم نفسه. من فوائد الوسائل التعليمية للطلبة هي[٨]:

١- تثير اهتمام الطلبة كثيرا.

٢- سوف ترسخ المعلومات في أذهان الطلبة.

٣- تساعد الطلبة على نمو المعاني.

وأما فائدة الوسائل التعليمية للمعلم هي تساعد المعلم في تنظيم الدرس ليكون محسوسا واضحا وتساعده كذلك في الشرح.[٩]

المبحث الثالث: دومينو عربي

أ- تعريف بطاقة دومينو

بطاقة دومينو هي وسيلة في شكل لعبة يمكن للمعلم استخدامها في عملية التعلم في الفصل لتحسين المهارات الاجتماعية للطلبة. في تعلم اللغة يمكن استخدام بطاقة دومينو لتعليم وترقية مهارات القواعد وتشكيل الجمل والمفردات. يجب الجمع بين استخدام دومينو والأنشطة الشفهية والكتابية والاستماع والقراءة المتنوعة لتحضير الخبرة التعليمية الشاملة والفعالة للطلبة. تم تصميم اللعبة بمفهوم الأنشطة التي تتوافق مع مستوى تطوير الطلبة وأهداف التعلم المحققة. يجب أن يكون فيها تفسيرات وإرشادات واضحة للطلبة لضمان فهمهم للمفاهيم التي يتم تدريسها.[١٠]

---

[٨] سوترسنو أحمد، *أصول التربية والتعليم الجزء الثالث*، (فونوروكو: مطبعة دارالسلام، ٢٠١٤)، ٢٦.

[9] Sapriyah, "Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.

[10] N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa

تختلف بطاقة دومينو وبطاقة فلاش ولا تدخل بطاقة دومينو عربي في باب وبطاقة فلاش، لأن وبطاقة فلاش تركز على المساعدة في حفظ المفردات وتحسين فهم اللغة من خلال تقديم الكلمات أو العبارات باللغة العربية من ناحية والترجمة أو الشرح من ناحية أخرى.وأما بطاقة دومينو عربي بطاقات تتكون من أجزاء من كلمة أو صورة باللغة العربية يجب إقرانها لمطابقة الكلمة التي تتطابق مع الصورة. الهدف الرئيسي من لعبة دومينو عربية هو تدريب وتعزيز فهم المفردات العربية بطريقة تفاعلية وممتعة.[١١]

ب- الدور الهام والخصائص التطبيقية للعبة دومينو عربي في تعلم اللغة العربية

كسلسلة من الوسائل التعليمية الممتعة، فإن دومينو عربي قادرة على توفير أساليب متنوعة ومثيرة لاهتمام الطلبة. سيشارك جميع الطلبة بنشاط ويقدمون تصورات واضحة.[١٢] من بين مزايا دومينو عربي عند استخدامها في التعلم أنها تساعد على تحسين الفهم والتفكير النقدي والمهارات الاجتماعية واهتمام الطلبة بالتعلم. من بين الأدوار المهمة لدومينو عربي في التعلم:

١- دومينو عربي هي أدوات تفاعلية بحيث يشارك جميع الطلبة بشكل مباشر من خلال التلاعب بالبطاقات.

٢- توفر دومينو عربي تمثيلا مرئيا واضحا وملموسا للمفهوم قيد الدراسة.

٣- دومينو عربي قادر على مساعدة الطلبة على فهم المفاهيم بشكل ملموس من خلال التجربة المباشرة.

٤- ستقوم دومينو عربي بتدريب مهارات الطلبة على حل المشكلات بالتفكير النقدي.

Kelas Iv Sd," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 2 (2021): 120–34, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630.

[11] F. Zahratun, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," *Jurnal Pendidikan Usia DINI* 9 (2015): 107–26.

[12] Fauzan Nurhamidin, "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan," *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 4 (2019): 2.

٥- استخدام دومينو عربي في التعلم يزيد التعاون والتفاعل الاجتماعي بين الطلبة.

٦- دومينو عربي هي المرونة والقدرة على التكيف التي قادرة على ضبط مستوى التنمية واحتياجات الطلبة بحيث يمكن استخدامها في سياقات التعلم المختلفة.

٧- تساعد دومينو عربي الطلبة على إقامة روابط بين المفاهيم المختلفة، مثل ربط المفردات بالصور، وتشكيل جمل صحيحة حتى البحث عن المرادفات والمتضادات.

ج- الخصائص التطبيقية للعبة دومينو عربي

رأى الباحث بعض الخصائص التطبيقية للعبة دومينو هي:

١- مثالية للمواد التي سيتم شرحها.

٢- يمكن استخدامها لمعرفة ما عرف الطلبة بالمفردات.

٣- سيشمل هذا النشاط جميع الطلبة.

٤- تساعد الطلبة الهادئين والخجولين على أن يكونوا أكثر انفتاحا مع الطلبة الآخرين.

المبحث الرابع: طريقة *Team Game Tournament*

أ- مفهوم طريقة *Team Game Tournament*

طريقة *Team Game Tournament* هي نوع من التعلم التعاوني. يؤكد التعلم التعاوني على التفاعل بين الطلبة وسيكون لدي الطلبة بهذه الطريقة تواصل النشاط مع زملائهم.[١٣] طريقة التعلم التعاوني هي الطريقة التعليمية التي تعطي الأولوية للمجموعات. كل طالب في المجموعة لديه مستويات مختلفة من القدرة، وإذا أمكن

[13] Ekocin, "Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt)," *Ekocin's Blog* 1, no. c (2011): 1, https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/.

يأتي أعضاء المجموعة من أعراق وثقافات وقبائل مختلفة ويهتمون بالمساواة بين الجنسين. ينصب تركيز التعلم التعاوني على جعل الطلبة قادرين على العمل في مجموعات وفقا لمهام كل عضو في المجموعة بحيث يتحمل الطلبة المسؤولية في عملية التعلم في مجموعات حتى يتمكن جميع أعضاء المجموعة من إتقان الموضوع الذي يتم تعلمه جيدا.

تتضمن طريقة *Team Game Tournament* أنشطة جميع الطلبة دون الحاجة إلى وجود اختلافات في الحالة، وتتضمن دور الطلبة كمعلمين أقران وتحتوي على عناصر اللعب والتعزيز. توفر طريقة *Team Game Tournament* فرصا للمتعلمين للتعلم بشكل أكثر استرخاء مع تعزيز المسؤولية والتعاون والمنافسة الصحية والمشاركة في التعلم. بشكل عام، فإن تعريف طريقة *Team Game Tournament* هي طريقة تعليمية تؤكد على نشاط الطلبة في ممارسة الألعاب التي يتم تعبئتها عن طريق تكوين أعضاء آخرين في الفريق للحصول على درجات لفرقهم. يمكن للمعلم تجميع التعلم الذي يتم تعبئته مع عملية اللعبة هذه في شكل اختبارات في شكل أسئلة تتعلق بالمواد التي سيقدمها المعلم.

تعتبر طريقة تعلم *Team Game Tournament* فعالا ليتم تطبيقه على دروس اللغة العربية، وخاصة المفردات.[١٤] التعلم التعاوني ليس فقط تقنية تدريس تظهر لتحسين تحصيل الطلبة، بل هو وسيلة لخلق بيئة مبهجة ومؤيدة للمجتمع في الفصل الدراسي، وهي واحدة من الفوائد المهمة لتوسيع التنمية الشخصية والفعالية. يعتمد تطبيق التعلم التعاوني مع طريقة *Team Game Tournament* بشكل كبير على قدرة المعلم. مدى تطبيق قدرة المعلم على تحديد نقاط القوة والضعف

[14] Octary Octary, Arif Rahman, and Sardjijo Sardjijo, "Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM), Metode Teams Games Tournaments (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022): 7735–47, https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3993.

في نموذج التعلم. هناك حاجة إلى قدرة المعلمين على اختيار الطريقة التعليمية لمساعدة الطلبة على متابعة عملية تعلم اللغة العربية.

خطوات أو بناء جملة النموذج التعاوني لطريقة *Team Game Tournament* فيما يلي:

١- في بداية التعلم، يقوم المعلم بترتيب أهداف التعلم ونقلها.

٢- توفير التوجيه المادي وتشكيل فريق.

٣- إعطاء اتجاه اللعبة وبدء اللعبة.

٤- المباريات بين الفرق محسوبة عن طريق تسجيل الدرجات.

٥- تقديم مكافآت للفرق الفائزة.

من هذه الخطوات، يتم استخدامها كأساس للباحث لاستخدام طريقة *Team Game Tournament* كطريقة لعبة دومينو عربية وسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

ب- مزايا وعيوب نموذج التعلم التعاوني من نوع *Team Game Tournament*

مزايا نموذج التعلم التعاوني من نوع *Team Game Tournament* هي:[١٥]

١- زيادة تخصيص الوقت للمهام.

٢- تعزيز قبول الفروق الفردية.

٣- مع القليل من الوقت يمكن إتقان المواد في العمق.

٤- تتم عملية التعليم والتعلم بنشاط الطلاب.

٥- تثقيف الطلاب لممارسة التنشئة الاجتماعية مع الآخرين.

٦- دافع أعلى للتعلم.

[15] Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono, "Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak," *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning* 5, no. 12 (2016): 1–10, http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-.

٧- نتائج تعلم أفضل.

٨- زيادة اللطف والحساسية والتسامح.

عيوب نموذج التعلم التعاوني من نوع *Team Game Tournament* هي:

١- للمعلمين

من الصعب تجميع الطلاب الذين لديهم قدرات غير متجانسة من حيث الأكاديميين. سيتم التغلب على هذا الضعف إذا كان المعلم الذي يعمل كحامل تحكم، حريصا في تحديد تقسيم المجموعات. والوقت الذي يقضيه الطلاب في المناقشة يكفي لتمرير الوقت المحدد. يمكن التغلب على هذه الصعوبة إذا كان المعلم قادرا على إتقان الفصل بدقة.

٢- للطلبة

لا يزال طلبة ذوو قدرات عالية، وأقل اعتيادا ويصعب تقديم تفسيرات للطلبة الآخرين. للتغلب على هذا الضعف، تتمثل مهمة المعلم في توجيه الطلبة الذين لديهم قدرات أكاديمية عالية حتى يتمكنوا من نقل معارفهم إلى الطلبة الآخرين ويكونون قادرين على ذلك.

المبحث الخامس: المفردات

أ- مفهوم المفردات

شرح سيف المصطفى في كتابه أن المفردات هي مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها الشخص ومن المرجح أن يستخدمها لبناء جمل جديدة وهي أحد العناصر اللغوية الثلاثة التي من المهم إتقانها، وتستخدم هذه المفردات في اللغة المنطوقة والمكتوبة وهي إحدى أدوات تطوير مهارات اللغة العربية.تحتوي اللغة على ثلاثة عناصر، وهي النطق (علم الأصوات) والمفردات (المعجم) وبنية الجملة (بناء

الجملة). المفردات عربية هي أحد العناصر المهمة في اللغة التي يجب أن يمتلكها الطلبة في تعلم اللغة العربية. المرحلة الأولى في تعلم اللغة العربية هي تعلم المفردات وحفظها، لأن الطالب سيجد صعوبة في تعلم اللغة العربية إذا لم يكن لديه المفردات.

تعتمد جودة المهارات اللغوية للفرد على كمية ونوعية المفردات التي يمتلكها، وكلما كانت المفردات أكثر ثراء، زادت إمكانية أن يكون الشخص ماهرا في اللغة.[١٦] نظرا إلى الكتب المدرسية التي يستخدمها الطلبة في تعلم اللغة العربية، فإنها لا تركز فقط على تعلم المفردات، ولكن يطلب من الطلبة أيضا أن يكونوا قادرين على ترجمة الجمل في المحادثات أو القصص. ركز الباحث بحثه على استيعاب المفردات، بحيث يسهل فهم الطلبة للدرس ويعتادون على ذكر المفردات في الفصل وخارج الفصل الدراسي.

ينقسم استيعاب المفردات إلى قسمين، وهما استيعاب المفردات المنتجة النشطة والسلبية. يستخدم استيعاب المفردات المنتجة النشطة لأغراض التحدث والكتابة، بينما يستخدم استيعاب المفردات السلبية المتقبلة لأغراض الاستماع والقراءة. لذلك يمكن أن نستنتج أن استيعاب المفردات هو القدرة التي يمتلكها الشخص في استخدام المفردات التي يتقنها للتعبير عن الأفكار والأفكار مع بيئته شفهيا وكتابيا والتي تتميز بتطوير الصفات الأساسية للغة الفرد في التحدث والاستماع والكتابة والقراءة باستخدام اللغة العربية. ورأى اخر أنّ استيعاب الطالب للمفردات يمر بثلاث مراحل على الترتيب هي: التعرف، والتدريب، والتقويم.[١٧] من المعلوم أن المفرادات تتطور دائما بتطور الحضارة الإنسانية والعلوم والتكنولوجيا.

---

[16] Zahratun, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar."

[١٧] أحمد حسن محمد علي. *الأساس في أساليب تدريس المهارات اللغوية لغير الناطقين بالعربية*، (أنقرة، دار سون تشاك، ٢٠٢١)، ٣٩-٤٢.

في هذا البحث، أخذ الباحث ٥٠ مفردة من الكتب المدرسية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. مؤشرات استيعاب الطلبة نحو المفردات في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج هي قدرة الطلبة على قراءة المفردات بالصحيح، وقدرة الطلبة على كتابة الكلمات وفقا لقواعد الكتابة العربية، وقدرة الطلبة على حفظ المفردات بالصحيح. سيتم تقديم هذه المفردات في شكل كلمات وصور لجعلها أكثر إثارة للاهتمام وأسهل للطلبة فهم المفردات. سيتم حزم هذه الكلمات المفردات في وقت لاحق في شكل ألعاب يمكن استخدامها داخل وخارج الفصل الدراسي. الهدف هو أن يتمكن الطلبة من إتقان هذه المفردات وأن يكونوا قادرين على التعود على نطق المفردات في المحادثة اليومية.

ب- طرق شرح المفردات

لتعليم المفردات وشرحها طرق، منها[١٨]:

١- يلفظ المعلم الكلمة التي أراد أن يشرحها بتلفيظ واضح، ثم يطلب من الطلبة محاكاته فرديا أو جماعيا.

٢- يكتب المعلم المفردات أو الجديدة على السبورة.

٣- يسأل المعلم الطلبة أفهموا معنى تلك الكلمة أم لم يفهموا.

٤- إذا فهم بعض الطلبة، يطلب المعلم الطالب الذي يفهم أن يذكر معناها أو يضعها في جملة مفيدة ليحقق فهمه الصحيح.

٥- إذا لم يفهموا، يشرح المعلم بالطرق الآتية:

أ) بالوسائل التعليمية أو وسائل الإيضاح الحسية.

ب) بحركات تدلّ على المعنى (الإشارات).

ج) بوضع المفردات في جملة موضّحة للمعنى.

[١٨] كياهي الحاج إمام زركشي، *التربية العملية مقرر للصف السادس*، (فونوروكو: مطبعة دار السلام، ٢٠١٧)، ٣-٤.

٦- إذا اضطر أن الطلبة لم يفهموا المفردات بما ذكر، يجوز أن يشرح المعلم معنى المفردات بالترجمة بالشروط التالية:

أ) أن يكرر الكلمة العربية حتى رسخت المفردات في أذهان الطلبة.

ب) أن لا يكرر الكلمة الإندونيسية حتى لا تترسخ الكلمة الإندونيسية في أذهان الطلبة، لأن الدرس ليس درس اللغة الإندونيسية.

ج) وبعد أن ظهر أن الطلبة فهموا وأنّ الفرصة متّسعة يجوز للمعلم أن يطلب من بعض الطلبة وضع المفردات في جملة لتحقيق فهمهم بها. وليس هنا في جميع الكلمات أو في جميع المواد بل الأنسب في درس المحادثة.

ج- طرق تعليم المفردات المشوقة

يكون المعلم دورا مهما في عملية التعلم في الفصل الدراسي. تتمثل المهمة الرئيسية للمعلم في أن يكون قادرا على تقديم المواد التي يتم تدريسها بشكل جيد وفقا لأهداف التعلم الخاصة بالمادة.[١٩] دومينو عربي داخل من نوع الرسوم التعليمية من الوسائل التعليمية. الرسوم التعليمية هي تلك المواد المرسومة والرموز الخطية البصرية، التي تم تصميمها من أجل تلخيص المعلومات وتفسيرها والتعبري عنها بأسلوب علمي والتي تستخدم كوسائل تعليمية تخدم عملية التعليم والتعلم، خصوصا تلك الموضوعات التي يصعب فهمها باللغة اللفظية فقط. الرسوم التعليمية مناسبة في تعليم المفردات، وبالخصوص لطلبة المدرسة الابتدائية.[٢٠] في تدريس المفردات، هناك العديد من خطوات التعلم التي يمكن القيام بها لتحقيق أهداف التعلم من المفردات، منها[٢١]:

---

[١٩] الدكتور ماهر شعبان عبد الباري. *إستراتيجيات تعليم المفردات*، (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠)، ٢٨٢.

[٢٠] سمير خلف جلوب. *الوسائل التعليمية*، (دار من المحيط إلى الخليج للنشر والتوزيع، ٢٠١٧) ٤٢.

[21] Maarof, N., Yunus, M. M., & Embi, M. A. (2011). *The Significance of Vocabulary Learning Strategies among UKM Undergraduates*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 18, 460-467. doi:10.1016/j.sbspro.2011.05.067

١- كتابة المفردات التي سيقوم المعلم تدريسها بناء على مستوى الصعوبة وفقا للموضوع. يمكن للمعلمين اختيار الكلمات المتعلقة بالأنشطة اليومية أو التي غالبا ما تستخدم.

٢- جمع المفردات حسب الفئة أو الموضوع مثل الأرقام والحيوانات والفواكه والملابس وغيرها من المركبات لسهولة الطلبة تذكر وفهم المفردات الجديدة.

٣- استخدام طرق تدريس مختلفة، مثيرة للاهتمام وليست مملة. من بين الطرق التي يمكن استخدامها ألعاب بطاقات الكلمات مثل دومينو عربي وألعاب الطاولة والبطاقات التعليمية وألعاب الذاكرة.

٤- تشجيع الطلبة على تدريب استخدام المفردات الجديدة في المحادثة اليومية من خلال نصوص حوارية من خلال إعطاء أدوار لكل طالب، بحيث يستخدم الطلبة المفردات في أنشطتهم اليومية.

٥- استخدام الوسائل التعليمية لمساعدة الطلبة على الاستماع إلى استخدام المفردات في سياقات مختلفة وبعد ذلك، إعطاء الطلبة الأسئلة تتعلق بالمفردات لاختبار فهمهم.

٦- تقديم الاختبارات القصيرة لاختبار فهم الطلبة للمفردات التي تم تدريسها لمساعدة المعلمين على تقييم قدرة الطلبة على استيعاب المفردات.

د- ترقية استيعاب المفردات

تعريف القدرة على استيعاب المفردات هو قدرة الشخص على استخدام المفردات التي لديه للتواصل والتعبير عن الأفكار مع بيئته شفهيا وكتابيا والتي تتميز بتطوير المهارات اللغوية الأساسية وهي الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة باستخدام اللغة العربية. أحد أشكال الابتكار التي يمكن للمدرسين القيام بها هو استخدام وسائط تعليمية مثيرة للاهتمام ووفقا لأهداف التعلم المراد تحقيقها. وسائط التعلم هي أي شيء يمكنه توجيه الرسائل، ويمكن أن يحفز أفكار الطلبة

ومشاعرهم واستعدادهم بحيث يمكن أن يشجع على إنشاء عملية تعلم لدي الطلبة. بشكل عام، تتمثل فوائد وسائط التعلم في تسهيل التفاعل بين المدرسين والطلبة بحيث تكون أنشطة التعلم أكثر فاعلية وكفاءة، وتصبح عملية التعلم أكثر وضوحا وإثارة للاهتمام.

يمكن لوسائط التعلم عرض المعلومات من خلال الصوت والصور والحركة واللون، سواء بشكل طبيعي أو متلاعب بها، مما يساعد المدرسين على خلق جو تعليمي ليكون أكثر حيوية وليس رتيبا وغير ممل. إحدى وسائل التعلم التي يمكن للمدرسين استخدامها لترقية استيعاب الطلبة للمفردات هي استخدام بطاقات الكلمات المصورة التي يتم تطبيقها في نشاط الألعاب. الغرض من اختيار الباحث للألعاب التي تستخدم وسائط بطاقات الكلمات المصورة هو أن تكون الرسالة أو المعلومات التي يتم توصيلها أكثر واقعية بحيث يسهل استيعابها وتذكرها من قبل الطلبة، إلى جانب أن هذه الوسائط سهلة ورخيصة وفعالة في صنعها واستخدامها.

استخدم الباحثو في هذا البحث وسيلة دومينو عربي لبناء فهم الطلبة للموضوع الذي سيتم دراسته وأنشطة اللعب التي يتعين القيام بها. يكون الطلبة أكثر حماسا عند التعلم، ويبدأ الطلبة في التعود على قواعد اللعب، ويعتاد الطلبة على طرح الأسئلة والتعبير عن آرائهم، ويمكن للطلبة التعلم من خلال اكتشاف أنفسهم من خلال أنشطة اللعب الممتعة.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه

استخدم الباحث في هذا البحث المدخل الكمي والكيفي ثم المنهج التجريبي لمعرفة فعالية المتغير x على y. اختار الباحث المنهج الكمي لتقوية الأدلة العلمية من خلال التحقق من صحة المتغيرات المدرجة في عنوان البحث. المدخل الكمي هو البحث الذي تستخدم بالتفكير القياسي لنيل الفرض، ثم القيام باختباره في ميدان البحث وأخذ ذلك الفرض حسب الحقائق الميدانية الواقعية. واستخدم الباحث المدخل الكيفي لمساعدة الباحث إجابة أسئلة البحث للرقم الأول بمقابلة مدرس اللغة العربية في المدرسة، لأن المدخل الكيفي عدد من الخطوات التي يمكن للباحث العلمي من خلالها أن يفهم التعريفات والمعاني المقدمة من العينة الدراسية بشكل دقيق وعميق، بما يساعد على فهم سلوكياتهم وآرائهم المختلفة. المنهج الكيفي بأنه الدراسة التي تعتمد على مجموعة اجراءات احصائية، بهدف الوصول الى الاستنتاجات التي تساهم بالفهم العميق للظواهر الطبيعية.

والمنهج التجريبي هو المنهج الذي يتضمن كافة الإجراءات والتدابير المحكمة التي يتدخل فيها الباحث مسبقا وعن قصد في كافة الظروف المحيطة بظاهرة محددة. ويهدف هذا المنهج التجريبي إلى قياس أثر أحد المتغيرات المستقلة أو أكثر على متغير تابع خلال التحكم أو السيطرة على كافة العوامل المحيطة بالظاهرة موضوع محدد من التجربة. البحث التجريبي مهم جدا، بل هناك أطراف مختلفة تجد صعوبة في قبول صحة البحث بدون تجارب. يوفر البحث التجريبي المخطط جيدا نتائج يمكن معالجتها بطريقة محددة في وقت مبكر ويوفر أدلة واضحة تدعم أو ترفض الفرضيات المحددة مسبقا.

من الناحية النظرية، تم التخطيط بشكل جيد لجميع الخطط في البحث التجريبي ولا يمكن لأي موقف تغييره، بحيث يمكن ربط النتائج ببعضها البعض وبالدراسات التجريبية الأخرى التي أجريت بنفس الطريقة. يمكن تحسين البحث التجريبي الموصوف بوضوح في الدراسات اللاحقة أو تكراره من قبل الآخرين. البيانات التجريبية أكثر تركيزا بكثير من البيانات المسجلة من الكلام العفوي أو المقابلات غير الرسمية ، مما يسهل تفسيرها ومعالجتها وتقييمها.

واستخدم الباحث المنهج التجريبي من نوع التجريبي الصحيح *(True-Experimental)* بنوع مجموعة التحكم في الاختبار القبلي والبعدي *(Pretest-postest control group)*. ويمكن وصف نموذج البحث على النحو التالي:

P	O1	X	O2
P	O3		O4

P : عينة البحث

O1 :نتائج المجموعة التجريبية قبل المعالجة

O2 : نتائج المجموعة التجريبية بعد المعالجة باستخدام لعبة دومينو عربي

O3 : نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة

O4 : نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

نظرا إلى منهج البحث المستخدم، فلا بد للباحث أن يظهر دليلا على أن مجتمع بحثه ذا كفاءة متساوية حتى يستحق إجراء هذا البحث لكشف فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

ولذلك استخدم الباحث نتائج امتحان اللغة العربية للطلبة لمعرفة كفاءتهم أهي متساوية أم مختلفة. وأجرى الباحث تحليل البيانات بالاختبار الشرطي والاختبار الاستنتاجي بأسلوب T-Test لمعرفة نتائج الفرض من الاختبار في مجموعة المتعدد من المجموعات التجريبية والضابطة، لمعرفة الفرق بين معدل نتائج البحث من كل مجموعة البحث، ولمعرفة التأثير من المتغير المستقل. وقبل قيام الباحث بالاختبار الاستنتاجي بأسلوب T-Test، لابد للباحث أن يقوم بالاختبار الشرطي كما يلي:

١- قام الباحث بالاختبار الطبيعي *(Normality Test)* هو اختبار لمعرفة وصف البيانات الموزوعة بشكل طبيعي أم غير طبيعي، وهذا الاختبار شرط من شروط الاختبار الحدودي.

٢- قام الباحث باختبار التجانس *(Homogeneity Test)* وهو اختبار لمعرفة التشابه بين متغيرين أو مجتمعين.

ثم إذا كانت البيانات من نتيجة الاختبار الطبيعي غير طبيعية، فيستخدم الباحث أسلوبا آخر وهو اختبار مان وتني *(Mann Whitney Test)*. وهذا لتحليل الفرق بين معدل نتائج الطلبة في الاختبار البعدي من الفصل التجريبي والفصل الضابط. وبعد معرفة الفرق بين معدل نتائج الطلبة في الاختبار البعدي من الفصل التجريبي والفصل، قام الباحث بإجراء اختبار N-Gain لمعرفة فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

ب- متغيرات البحث

يتكون المنهج التجريبي في هذا البحث من متغيرتين، هما المتغير المستقل *(Variable Independent)* والمتغير التابع *(Variable Dependent)*.

١- المتغير المستقل

المتغير المستقل *(Independent Variable)* هو العامل الذي يقيس مدى فعالية وسيلة لعبة دومينو عربي بالمتغيير التجريبي. والمتغير المستقل في هذا البحث هو استخدام لعبة دومينو عربي.

٢- المتغير التابع

المتغير التابع *(Dependent Variable)* هو العامل الذي يسمى بعامل التابع هو العامل الناتج أو المتغير الناتج. والمتغير التابع في هذا البحث هو استيعاب المفردات.

ج- مجتمع البحث والعينة

١- مجتمع البحث

مجتمع البحث هو الدائرة العامة التي تتكون من موضوع له جودة وخصائص معينة عينها الباحث ثم يأخذ الاستنباط منها. ورأى سوكيونو، فإن مجتمع البحث هو عبارة عن منطقة معممة تتكون من أشياء أو موضوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثون لدراستها ثم استخلاص النتائج. وأما سوهرسمي أريكونتوو رأى أن مجتمع البحث هم موضوع الدراسة بالكامل. نظرا إلى الأراء، يمكن استنتاج أن مجتمع البحث هم الهدف الكامل للدراسة والذي يمكن أن يتكون من كائنات حية أو أشياء أو أعراض أو درجات اختبار أو أحداث كمصدر للبيانات التي تمثل خصائص معينة في الدراسة.

إن مجتمع البحث المستخدم هم طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية محمدية ٨ بمالانج الموزعة إلى أربع مجموعات وهم الفصل الرابع – أ، والفصل الرابع – ب، والفصل الرابع – ج، والفصل الرابع – د.

اختار الباحث طلبة الفصل الرابع لأنهم يبدأون في التركيز على مادة المفردات وحفظها في هذه السنة لمساعدتهم في تعلم اللغة العربية. عدد طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج ١٠٥ طالبا وعدد المفردات التي تعلمواها ٥٠ مفردة. ولتوضيح صورة مجتمع الدراسة في هذا البحث يظهرها الباحث الجدول فيما يلي:

الجدول رقم ١

عدد طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج

الرقم	المجموعة	عدد الطلبة
١	الفصل الرابع – أ	٢٥ طالبا
٢	الفصل الرابع – ب	٢٧ طالبا
٣	الفصل الرابع – ج	٢٧ طالبا
٤	الفصل الرابع – د	٢٦ طالبا
العدد الكلي		١٠٥طالبا

٢– عينة البحث

والعينة هي جزء من العدد والخصائص التي يمتلكها هذا المجتمع الإحصائي. إذا كان عدد المجتمع كبيرا ولم يكن من الممكن للباحث دراسة كل شيء في هذا المجتمع، بسبب محدودية الأموال والطاقة والوقت، فيمكن للباحث استخدام العينات المأخوذة من المجتمعين التمثيليين.عند سوهرسمي أريكونتو بزيادة عدد العينة تحصيل خير نتيجة لأنّ فيها ستظهر الأوصاف الوضيحة. فإن عدد المجتمع الذي أراد أن يبحثه الباحث ٥٤ طالبا، ففي اختيار العينة استخدم الباحث أسلوب أخذ العينات

الاحتمالية *(probability sampling)* بنوع أخذ عينات عشوائية بسيطة *(simple random sampling)*. وقال سوكيونو، فإن أخذ العينات الاحتمالية هو تقنية أخذ العينات التي توفر فرصا متساوية لكل فرد من السكان ليتم اختياره كعضو عينة. اختار الباحث نوع أخذ العينات العشوائية البسيطة لأن أخذ عينات من أفراد المجتمع يتم بشكل دوري دون الانتباه إلى الطبقات في السكان. تتم هذه الطريقة عندما يعتبر أفراد السكان متجانسين.

يمكن أن تمثل العينة الجيدة خصائص المجتمع الإحصائي حيثما أمكن ذلك. في نظرية روسكو في كتابه *Research Methods for Business* تقديم اقتراحات حول حجم العينة للبحث من بين أمور أخرى، يتراوح حجم العينة الممكن في البحث بين ٣٠ إلى ٥٠٠، ولكن إذا كان المجتمع متجانسا، فيمكنه استخدام عينة أصغر. بالنسبة للدراسات التجريبية البسيطة، التي تستخدم المجموعات التجريبية والمجموعات الضابطة، يتراوح عدد أفراد العينة بين ١٠ و ٢٠ لكل منهما. لذلك توصل الباحث إلى استنتاج من رأي سوكيونو بأن العينة هي عدد صغير موجود في المجتمع الإحصائي ويعتبر ممثلا له. نظرا لأن المجتمع الإحصائي في هذه الدراسة كان متجانسا، أخذ الباحث العينة من ٥٤ طالبا تم تقسيمهم إلى مجموعتين. هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.[٢٢]

المجموعة التجريبية هي المجموعة التي تتعرض للمتغير التجريبي، أو المتغير المستقل لمعرفة تأثير هذا المتغير عليها. والمجموعة الضابطة هي المجموعة التي لا تتعرض للمتغير التجريبي. الفصول للفصل الرابع بالمدرسة

[22] Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.

الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج هي الفصول المتوازية. الفصل الموازي هو عدة فصول لنفس النوع من المواد حيث يتم تنفيذ عملية التعلم من قبل نفس المعلم أو معلمين مختلفين. من ٤ فصول موجودة، أخذ الباحث فصلين كعينة بعدد ٥٤ طالبا. أخذ الباحث الفصلين هما الفصل الرابع – ب والفصل الرابع – ج لعدم اختلاف في جودة كل فصل المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج مع أن عددهم أكبر من طلبة الفصل الرابع – أ والفصل الرابع – د. وعدد كل فصل ٢٧ طالبا، كما في الجدول التالي:

الجدول رقم ٢

عدد عينة البحث

الرقم	المجموعة	عدد الطلبة
١	المجموعة التجريبية من الفصل الرابع – ج	٢٧ طالبا
٢	المجموعة الضابطة من الفصل الرابع – ب	٢٧ طالبا
العدد الكلي		٥٤ طالبا

د- أسلوب جمع البيانات

١- المقابلة

ليقوم الباحث بإعداد البحث الكيفي بأفضل شكل ممكن ينبغي أن يستخدم مجموعة من الأدوات، ومن أهم تعتبر المقابلة هي الأداة الأولى من أدوات المنهج الكيفي، ومن خلال المقابلة يقوم الباحث بعمل مقابلة خاصة بالعينة الخاصة بالدراسة، ومن خلال هذه المقابلة يحصل الباحث على الكثير من المعلومات عن الظاهرة أو المشكلة المتعلقة بالدراسة. وفي

هذا البحث العلمي قام الباحث بمقابلة مدرسة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

٢- الاختبار

الاختبار هو الآلة أو الإجراء أو الأنشطة المعقدة لتناول قدرة سلوك الشخص التي تصور الكفائة يملكها في المادة الدراسية المعينة. ستكون البيانات التي تم الحصول على الاختبار أكثر موثوقية لذلك لابد للباحث أن يقيم الاختبار لهذا البحث العلمي. ورأى أريكونتو أن الاختبار هو عبارة عن السلسلة من الأسئلة أوالتمرينات أو آلات أخرى المستخدمة لقياس المهارات والمعرفة والذكاء والكفاءة التي يملكها الفرد أو الجماعة.

والاختبار الذي استخدمه الباحث هو الاختبار القبلي (Pre Test) والاختبار البعدي (Post Test) في المجموعة التجريبية من المتغير المستقل والمجموعة الضابطة لكشف عن مدى فعالية وسيلة استخدام وسيلة دومينو عربي.

٣- الوثائق المكتوبة

استخدم الباحث الوثائق المكتوبة للحصول على الصورة العامة عن الطلبة بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، وما يتعلق بعدد الطلبة.

هـ- أدوات البحث

استخدم الباحث المقابلة وأسئلة الاختبار كأدوات لبحثه. ومن أجل صحة الأسئلة وثباتها قام الباحث باختبار الصدق والثبات أولا قبل القيام بالاختبار، وذلك للوقوف على مدى فعالية استخدام وسيلة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

١- المقابلة

أجرى الباحث المقابلة مع مدرسة اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج للحصول على معلومات كاملة تتعلق بتعلم المفردات الذي يتم تنفيذه في المدرسة، وهذه مساعدة لتعيين تطبيق الوسيلة التي أراد الباحث استخدامها. ومن هذه المقابلة وجد الباحث مشاكل تحتاج إلى حلول حتى يمكن التغلب على هذه المشكلات وتحسين تعلم المفردات. من هذه المشاكل، قدم الباحث وسيلة دومينو عربي بحيث يمكن أن يكون استيعاب الطلبة للمفردات أفضل.

٢- أسئلة الاختبار

استخدم الباحث أسئلة الاختبار أداة لبحثه. ومن أجل صحة الأسئلة وثباتها قام الباحث باختبار الصدق والثبات أولا قبل قيامه بالاختبار للوقوف على مدى فعالية الوسيلة التعليمية المستخدمة.

أ) اختبار الصدق من الخبير

قبل قيام الباحث بالاختبار قام الباحث باختبار الصدق من أجل صحة الأسئلة، واختبار الصدق من هذا البحث نوعان: أولا اختبار الصدق من الخبير والثاني بتجارب الأسئلة.[٢٣] وقام الباحث باختبار الصدق من الخبير، وذلك للتقييم والحصول على التصديق من الخبير قبل تطبيقها للطلبة أسئلة إلى الخبير. وبعد أن قدم الباحث الأسئلة إلى الخبير وهو الدكتور زيد ابن سمير الماجستير، فتبين أن كل الأسئلة

[23] Bambang Perastyo dan Lina miftahul Jannah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, PT Rajagrafindo Persada*, vol. 3, 2016, https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106.

صادقة، بمعنى أن جميع الأسئلة يمكن استخدامها في الاختبار. وبيان تفصيلها كالتالي:

الجدول رقم ٣

نتائج اختبار الصدق من الخبير

رقم السؤال	البيان
الألف	
١	صادق
٢	صادق
٣	صادق
٤	صادق
٥	صادق
٦	صادق
٧	صادق
الباء	
١	صادق
٢	صادق
٣	صادق
٤	صادق
٥	صادق
٦	صادق
٧	صادق
الجيم	

١	صادق
٢	صادق
٣	صادق
٤	صادق
٥	صادق
٦	صادق

ب) اختبار الصدق والثبات من تجارب الأسئلة

بعد أن قام الباحث باختبار الصدق من الخبير وقبل قيامه بالاختبار القبلي والبعدي، قام الباحث باختبار الصدق والثبات من تجارب الأسئلة. ولابد أن يكون كل سؤال صادقا قبل أن يقوموا الطلبة بالاختبار القبلي والبعدي.

ز- البيانات ومصادرها

يكون مصادر البيانات في هذا البحث تتكون من نتائج الطلبة في الاختبار البعدي من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية.

ح- أسلوب تحليل البيانات

يشتمل تحليل البيانات في هذا البحث على الأمور الآتية:

١- مقابلة مدرسة اللغة العربية

إن أهم الأدوات المستخدمة في المنهج الكيفي في البحث العلمي هي المقابلات، والتي يقوم الباحث العلمي من خلالها بإجراء مقابلات خاصة مع أفراد عينة الدراسة، سواء بشكل فردي لكل مبحوث على حدة، أو بشكل جماعي بتقسيمهم الى مجموعات تحمل كل منها خصائص

معينة، أو بمقابلة جماعية لكامل أفراد العينة الدراسية. يمكن للباحث العلمي الحصول على الكثير من المعلومات والبيانات المفيدة التي تساهم في وصول البحث الكيفي الى نتائج منطقية سليمة. يحدد الباحث العلمي شكل المقابلة ونوعها، ويحدد أسئلتها وكيفية الإجابة عليها، فهل سيسمح للمبحوث الإجابة بحرية مطلقة عن أسئلة المقابلة، أم أن الإجابات ستكون ضمن خيارات متعددة يختار المبحوث إحدى إجاباتها دون أي تفسير او شرح. وفي هذا البحث أجرى الباحث بمقابلة مدرسة اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج للحصول على معلومات كاملة تتعلق بتعلم المفردات.

٢- التحليل الإحصائي الاستدلالي

استخدم الباحث تحليل البيانات في هذا البحث التحليل الإحصائي الاستدلالي. يقصد بالتحليل الإحصائي الاستدلالي هو إتيان الصورة الوصفية عن البيانات لمعرفة فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة ترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

٣- الاختبار الشرطي

قبل تطبيق الاختبار الاستنتاجي، قام الباحث بالاختبار الشرطي وهو الأساليب الإحصائية التي تستخدم في التحقق من صحة الفروض المتعلقة بمجتمعات قيم بارامتراتها محددة، أي يعتمد على معالم المجتمع. والاختبار الشرطي في هذا البحث نوعان:

أ) الاختبار الطبيعي *(Normality Test)* هو اختبار لمعرفة وصف البيانات الموزوعة بشكل طبيعي أم غير طبيعي، وهذا الاختبار شرط من شروط الاختبار الحدودي.

ب) اختبار التجانس *(Homogenity Test)* هو اختبار لمعرفة التشابه بين متغيرين أو مجتمعين.

٤- الاختبار الاستنتاجي

الأسلوب الذي يناسب لتحليل البيانات من هذا البحث هو أسلوب اختبار تحليل T-Test لمعرفة نتائج الفرض من الاختبار في مجموعة المتعدد من المجموعات التجريبية والضابطة، لمعرفة الفرق بين معدل نتائج البحث من كل مجموعة البحث، ولمعرفة التأثير من المتغير المستقل.

إذا كانت البيانات من نتيجة الاختبار الطبيعي غير طبيعية، فلم تكن هذه البيانات شرطا من شروط الإحصاء في أسلوب اختبار تحليل T-Test، فيستخدم الباحث أسلوبا آخر وهو اختبار مان وتني *(Mann Whitney Test)*. وهذا لتحليل الفرق بين معدل نتائج الطلبة في الاختبار البعدي، استخدم الباحث الأسلوب الإحصائي الملائم باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS لتحليل البيانات.

بعد معرفة ما إذا كان هناك الاختلاف في النتيجة أم لا في تعلم المفردات باستخدام لعبة دومينو عربي ودون استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات لطلبة المدرسة الابتدائية بمالانج، قام الباحث بإجراء اختبار N-GAIN. اختبار N-GAIN هو طريقة شائعة الاستخدام لقياس فعالية التعلم أو التدخل في تحسين نتائج تعلم الطلبة. توفر هذه الطريقة أساسا متينا لتقييم مدى مساهمة برنامج التعلم في فهم

المتعلمين. يقيس نهج N-GAIN التغيير النسبي بين مستويات فهم المتعلمين قبل التعلم وبعده. من خلال إجراء هذه المقارنة، يوفر تحليل N-GAIN للمدرسين نظرة عميقة على فعالية منهج أو طريقة تدريس معينة. يمكن أن تصف النتائج كميا مدى إتقان المدرسين للموضوع الذي يتم تدريسه.[٢٤]

يسمح هذا النهج بمراقبة نتائج التعلم مع التوجه إلى مركز المجموعة. هذا يعني أن تحليل N-GAIN لا ينظر فقط إلى التطور الفردي، ولكنه يوفر أيضا نظرة عامة على الفعالية الشاملة للتعلم. وبالتالي، فإن طريقة N-GAIN ليست مجرد أداة تقييم، ولكنها أيضا دليل قيم للمدرسين في تحسين أساليب التعلم الخاصة بهم، وخلق بيئة تعليمية أكثر فعالية، وتحسين الجودة الشاملة للتعليم.

[24] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

قام الباحث في هذا الباب بعرض البيانات التي وجدها أثناء عملية إجراء البحث ثم قام بتحليلها. ويتكون هذا الباب من المبحثين:

أ- **المبحث الأول:** تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

قبل تعيين التطبيق المناسب في تعلم المفردات باستخدام وسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*، أجرى الباحث مقابلتين لجمع المعلومات المتعلقة بتعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. أجرى الباحث هذه المقابلة مع مدرسة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. أجرى الباحث المقابلة الأولى يوم الخميس، ٧ ديسمبر ٢٠٢٣، والمقابلة الثانية يوم السبت ٣ فبراير ٢٠٢٤. ومن نتائج المقابلة يمكن الباحث من استنتاج التطبيق المطابق في تعليم المفردات باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

بدأ الباحث تنفيذ تعليم المفردات باستخدام وسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج في يوم الأربعاء، ٢٠ مارس ٢٠٢٤. الهدف الرئيسي الذي أراد الباحث الحصول عليه في هذا البحث هو ترقية استيعاب الطلبة نحو المفردات التي تعلمواها في الفصل. وتضمن الإجراء في هذا البحث أربع لقاءات، لقاءان للفصل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي، ولقاءان للفصل الضابط.

١- اللقاء الأول

بدأ الباحث اللقاء الأول والثاني في يوم الأربعاء، ٢٠ مارس ٢٠٢٤ في الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. أعطت المدرسة الفرصة للباحث ٥٠ دقيقة في كل لقاء، سواء كان في الفصل التجريبي والفصل الضابط. عقد اللقاء الأول في الحصة الأولى والثانية من الساعة السابعة والربع إلى الساعة الثامنة وخمس دقائق في الفصل التجريبي. بدأ الباحث هذا اللقاء بإجراء الاختبار القبلي لجميع الطلبة. بعد إجراء الاختبار القبلي، شرح الباحث عن بطاقة دومينو عربي الذي سيتم استخدامها بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفرادات. من بين خطوات التعلم التي قام بها الباحث في اللقاء الأول هي:

أ) بدأ الباحث في مقدمة الدراسة بإلقاء السلام والتعارف.

ب)قام الباحث بشرح بعض خطوات تعلم المفردات بوسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*.

ج) سلم الباحث أوراق أسئلة الاختبار القبلي للطلبة، ومعهم فرصة للإجابة ١٠ دقائق.

د) بعد تمام الاختبار القبلي، قسم الباحث الطلبة إلى خمس مجموعات وأعطى الباحث لكل فرقة دومينو عربي ثم أمر الباحث بتقسيم البطاقة إلى الطلبة حتى نال كل الطالب عشر بطاقات.

هـ) أمر الباحث لكل فرقة بترتيب البطاقة على قدر ما استطاع الطلبة من المعلومات السابقة مما حفظ من المفردات التي تعلمواها.

ز) أعطى الباحث فرصة السؤال للطلبة مما لم يفهموا من الصورة أو الكلمة الموجودة في بطاقة دومينو عربي وطلب الباحث من الطلبة تلفيظها حتى يترسخ في أذهانهم.

ح) سلم الباحث إلى جميع الطلبة الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها مساعدة للطلبة في ترتيب بطاقة دومينو عربي.

ط) أمر الباحث لكل فرقة بترتيب البطاقة مرة أخرى حتى تنتهي البطاقة باعتماد على الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها.

ي) في ختام الدراسة، أعطى الباحث الواجبة المنزلية للطلبة وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلمواها في محادثتهم اليومية ثم اختتم الباحث الدراسة بإلقاء السلام.

٢- اللقاء الثاني

قام الباحث في هذا اللقاء بتدريس طلبة الفصل الرابع – ب في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، وكانوا من الفصل الضابط. عقد الباحث اللقاء الثاني في الحصة السابعة والثامنة من الساعة العاشرة والربع إلى الساعة الحادية عشرة وخمس دقائق. بدأ الباحث هذا اللقاء بإجراء الاختبار القبلي لجميع الطلبة. بعد إجراء الاختبار القبلي، قام الباحث بتعليم المفرادات بوسيلة *power point* كما قامت مدرستهم في العادة. من بين خطوات التعلم التي قام بها الباحث في اللقاء الأول هي:

أ) بدأ الباحث في مقدمة الدراسة بإلقاء السلام والتعارف.

ب)قام الباحث بشرح بعض خطوات تعلم المفردات بوسيلة *power point*.

ج) سلم الباحث أوراق أسئلة الاختبار القبلي للطلبة، ومعهم فرصة للإجابة ١٠ دقائق.

د) بعد تمام الاختبار القبلي، قسم الباحث الطلبة إلى خمس مجموعات وأمر كل مجموعة بإعداد القرطاس الواحد للإجابة.

هـ) أعرض الباحث الشاشة التي فيها الأسئلة عن المفردات وأمر الطلبة بإجابتها ثم شرح الباحث هذه المفردات.

ز) أعطى الباحث فرصة السؤال للطلبة مما لم يفهموا من الصورة أو الكلمة الموجودة في الشاشة وطلب الباحث من الطلبة تلفيظها حتى يترسخ في أذهانهم.

ح) في ختام الدراسة، أعطى الباحث الواجبة المنزلية للطلبة وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلمواها في محادثتهم اليومية ثم اختتم الباحث الدراسة بإلقاء السلام.

٣- اللقاء الثالث

قام الباحث بتدريس الطلبة في اللقاء الثالث والرابع في يوم الأربعاء، ٢٧ مارس ٢٠٢٤ في الفصل الرابع – ج كالفصل التجريبي. شرح الباحث عن بطاقة دومينو عربي مرة ثانية الذي سيتم استخدامها بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفرادات. واستخدم الباحث خطوات التعلم التي استخدمها الباحث في اللقاء الأول. وفي أخر اللقاء أعطى الباحث الطلبة الاختبار البعدي وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلمواها في محادثتهم اليومية لترقية استيعابهم نحو المفردات.

٤- اللقاء الرابع

قام الباحث بتدريس طلبة الفصل الرابع – ب كالفصل الضابط في الحصة السابعة والثامنة من الساعة العاشرة والربع إلى الساعة الحادية عشرة وخمس دقائق. شرح الباحث في هذا اللقاء المفرادات مرة ثانية، واستخدم الباحث خطوات التعلم التي استخدمها الباحث في اللقاء الأول. وفي أخر اللقاء أعطى الباحث الطلبة الاختبار البعدي وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلمواها في محادثتهم اليومية لترقية استيعابهم نحو المفردات.

ب- المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة ترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

١- نتائج اختبار الصدق

بعد أن قام الباحث باختبار الصدق من تجارب الأسئلة، حصل لكل سؤال على نتيجة صادقة، فإن الأسئلة التي سيتم استخدامها عند الاختبار القبلي والبعدي تستحق أن يقوم بها جميع الطلبة، وبيان من كل سؤال كما يلي:

الجدول رقم ٤

نتيجة اختبار الصدق من تجارب الأسئلة

Correlations

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Skor_Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.683**	.206	.048	.455*	.036	.108	.617**	.365*	.218	.554**	.099	.206	.218	.099	.099	.154	.154	.206	.356	.635**
	Sig. (2-tailed)		.000	.274	.803	.012	.849	.577	.000	.047	.247	.001	.604	.274	.247	.604	.604	.416	.416	.274	.053	.000
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_2	Pearson Correlation	.683**	1	.206	.048	.161	-.145	.108	.309	.206	.036	.554**	-.066	.048	.218	-.066	.099	.000	.000	.206	.356	.434*
	Sig. (2-tailed)	.000		.274	.803	.394	.443	.577	.097	.274	.849	.001	.730	.803	.247	.730	.604	1.000	1.000	.274	.053	.017
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_3	Pearson Correlation	.206	.206	1	.524**	-.132	.218	.042	.000	.206	.218	.262	.263	-.111	.400*	-.066	.263	.000	.309	.365*	.356	.467**
	Sig. (2-tailed)	.274	.274		.003	.486	.247	.830	1.000	.274	.247	.161	.160	.559	.028	.730	.160	1.000	.097	.047	.053	.009
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_4	Pearson Correlation	.048	.048	.524**	1	.015	.036	-.110	.000	.048	.218	.117	-.066	.365*	.218	.263	.263	.154	.154	.365*	.208	.400*
	Sig. (2-tailed)	.803	.803	.003		.939	.849	.571	1.000	.803	.247	.539	.730	.047	.247	.160	.160	.416	.416	.047	.270	.028
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_5	Pearson Correlation	.455*	.161	-.132	.015	1	.067	.289	.381*	.308	.235	.126	-.071	.161	.235	.233	.233	.381*	.095	-.132	-.165	.418*
	Sig. (2-tailed)	.012	.394	.486	.939		.724	.128	.038	.097	.210	.508	.709	.394	.210	.215	.215	.038	.617	.486	.384	.022
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_6	Pearson Correlation	.036	-.145	.218	.036	.067	1	.435*	.177	.036	.375*	.367*	.641**	.218	.167	.075	.264	.354	.354	-.145	-.238	.434*
	Sig. (2-tailed)	.849	.443	.247	.849	.724		.018	.350	.849	.041	.046	.000	.247	.379	.692	.159	.055	.055	.443	.205	.017
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_7	Pearson Correlation	.108	.108	.042	-.110	.289	.435*	1	.042	.578**	-.083	.510**	.181	.421*	-.013	.265	.265	.274	.127	.042	-.080	.473**
	Sig. (2-tailed)	.577	.577	.830	.571	.128	.018		.830	.001	.667	.005	.349	.023	.948	.165	.165	.150	.512	.830	.681	.010
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal_8	Pearson Correlation	.617**	.309	.000	.000	.381*	.177	.042	1	.000	.177	.472**	.213	.309	.354	.053	.053	-.050	.250	-.154	.144	.467**
	Sig. (2-tailed)	.000	.097	1.000	1.000	.038	.350	.830		1.000	.350	.008	.258	.097	.055	.780	.780	.793	.183	.416	.447	.009
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_9	Pearson Correlation	.365*	.206	.206	.048	.308	.036	.578**	.000	1	-.145	.408*	.099	.365*	-.145	.263	.099	.154	.000	.206	.208	.467**
	Sig. (2-tailed)	.047	.274	.274	.803	.097	.849	.001	1.000		.443	.025	.604	.047	.443	.160	.604	.416	1.000	.274	.270	.009
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_10	Pearson Correlation	.218	.036	.218	.218	.235	.375*	-.083	.177	-.145	1	.200	.452*	.036	.375*	.264	.264	.530**	.177	.218	-.068	.472**
	Sig. (2-tailed)	.247	.849	.247	.247	.210	.041	.667	.350	.443		.288	.012	.849	.041	.159	.159	.003	.350	.247	.721	.008
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_11	Pearson Correlation	.554**	.554**	.262	.117	.126	.367*	.510**	.472**	.408*	.200	1	.342	.408*	.033	.191	.342	.189	.331	.262	.327	.750**
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.161	.539	.508	.046	.005	.008	.025	.288		.064	.025	.861	.311	.064	.317	.074	.161	.077	.000
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_12	Pearson Correlation	.099	-.066	.263	-.066	-.071	.641**	.181	.213	.099	.452*	.342	1	.099	.452*	-.023	-.023	.213	.213	-.066	.123	.419*
	Sig. (2-tailed)	.604	.730	.160	.730	.709	.000	.349	.258	.604	.012	.064		.604	.012	.905	.905	.258	.258	.730	.517	.021
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_13	Pearson Correlation	.206	.048	-.111	.365*	.161	.218	.421*	.309	.365*	.036	.408*	.099	1	.036	.263	.099	.154	.000	.206	.059	.467**
	Sig. (2-tailed)	.274	.803	.559	.047	.394	.247	.023	.097	.047	.849	.025	.604		.849	.160	.604	.416	1.000	.274	.755	.009
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_14	Pearson Correlation	.218	.218	.400*	.218	.235	.167	-.013	.354	-.145	.375*	.033	.452*	.036	1	-.113	.075	.000	.177	.036	.272	.415*
	Sig. (2-tailed)	.247	.247	.028	.247	.210	.379	.948	.055	.443	.041	.861	.012	.849		.552	.692	1.000	.350	.849	.146	.023
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_15	Pearson Correlation	.099	-.066	-.066	.263	.233	.075	.265	.053	.263	.264	.191	-.023	.263	-.113	1	.148	.693**	.053	.263	.123	.419*
	Sig. (2-tailed)	.604	.730	.730	.160	.215	.692	.165	.780	.160	.159	.311	.905	.160	.552		.436	.000	.780	.160	.517	.021
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_16	Pearson Correlation	.099	.099	.263	.263	.233	.264	.265	.053	.099	.264	.342	-.023	.099	.075	.148	1	.213	.533**	.263	.123	.488**
	Sig. (2-tailed)	.604	.604	.160	.160	.215	.159	.165	.780	.604	.159	.064	.905	.604	.692	.436		.258	.002	.160	.517	.006
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_17	Pearson Correlation	.154	.000	.000	.154	.381*	.354	.274	-.050	.154	.530**	.189	.213	.154	.000	.693**	.213	1	.100	.309	.000	.500**
	Sig. (2-tailed)	.416	1.000	1.000	.416	.038	.055	.150	.793	.416	.003	.317	.258	.416	1.000	.000	.258		.599	.097	1.000	.005
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_18	Pearson Correlation	.154	.000	.309	.154	.095	.354	.127	.250	.000	.177	.331	.213	.000	.177	.053	.533**	.100	1	.000	.289	.451*
	Sig. (2-tailed)	.416	1.000	.097	.416	.617	.055	.512	.183	1.000	.350	.074	.258	1.000	.350	.780	.002	.599		1.000	.122	.012
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_19	Pearson Correlation	.206	.206	.365*	.365*	-.132	-.145	.042	-.154	.206	.218	.262	-.066	.206	.036	.263	.263	.309	.000	1	.653**	.434*
	Sig. (2-tailed)	.274	.274	.047	.047	.486	.443	.830	.416	.274	.247	.161	.730	.274	.849	.160	.160	.097	1.000		.000	.017
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_20	Pearson Correlation	.356	.356	.356	.208	-.165	-.238	-.080	.144	.208	-.068	.327	.123	.059	.272	.123	.123	.000	.289	.653**	1	.442*
	Sig. (2-tailed)	.053	.053	.053	.270	.384	.205	.681	.447	.270	.721	.077	.517	.755	.146	.517	.517	1.000	.122	.000		.014
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	.635**	.434*	.467**	.400*	.418*	.434*	.473**	.467**	.467**	.472**	.750**	.419*	.467**	.415*	.419*	.488**	.500**	.451*	.434*	.442*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.017	.009	.028	.022	.017	.010	.009	.009	.008	.000	.021	.009	.023	.021	.006	.005	.012	.017	.014	
	N	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الجدول رقم ٥

بيان الأسئلة في اختبار الصدق

رقم السؤال	نتيجة r	حساب r	البيان
الألف			
١	٠،٣٦١	٠،٦٣٥	صادق
٢	٠،٣٦١	٠،٤٣٤	صادق
٣	٠،٣٦١	٠،٤٦٧	صادق
٤	٠،٣٦١	٠،٤٠٠	صادق
٥	٠،٣٦١	٠،٤١٨	صادق
٦	٠،٣٦١	٠،٤٣٤	صادق
٧	٠،٣٦١	٠،٤٧٣	صادق
الباء			
١	٠،٣٦١	٠،٤٦٧	صادق
٢	٠،٣٦١	٠،٤٦٧	صادق
٣	٠،٣٦١	٠،٤٧٢	صادق
٤	٠،٣٦١	٠،٧٥٠	صادق
٥	٠،٣٦١	٠،٤١٩	صادق
٦	٠،٣٦١	٠،٤٦٧	صادق
٧	٠،٣٦١	٠،٤١٥	صادق
الجيم			
١	٠،٣٦١	٠،٤١٩	صادق
٢	٠،٣٦١	٠،٤٨٨	صادق

٣	٠،٣٦١	٠،٥٠٠	صادق
٤	٠،٣٦١	٠،٤٥١	صادق
٥	٠،٣٦١	٠،٤٣٤	صادق
٦	٠،٣٦١	٠،٤٤٢	صادق

٢- نتيجة اختبار الثبات

تشير اختبار الثبات بأن الأداة صادقة يمكن استخدامها كأداة لجمع البيانات.

الجدول رقم ٦

نتيجة اختبار الثبات

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.820	.820	20

ظهر نموذج اختبار *Cronbach Alpha* الموثوقية مع ارتفاع الرقم من عمود قيمة *Cronbach Alpha*، كان مستوى موثوقية البيانات أفضل ويمكن القول إنه موثوق. في اختبار *Cronbach Alpha* البالغ ٠،٨٢٠ تم تضمينه في فئة الموثوقية العالية. انطلاقا من الجدول السابق، يدل على أن الأسئلة في عناصر أسئلة الاختيار من متعدد المستخدمة في هذه الدراسة ثابتة.

٣- نتائج الاختبار القبلي والبعدي

لمعرفة فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات، استخدم الباحث الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط. وتفصيل نتائج الاختبار كما يلي:

الجدول رقم ٧

بيان نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل التجريبي

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل التجريبي			
الرقم	أسماء الطلبة	نتائج الاختبار	
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	عفان	٥٥	٨٥
٢	أحمد	٤٥	٧٠
٣	الفارزي	٥٥	٩٠
٤	دافينا	٤٠	٨٠
٥	نور عزيزة	٢٥	٦٥
٦	زفر	٧٠	٦٠
٧	فوزا	٥٠	٨٠
٨	فيديلا	٢٥	٧٥
٩	فقه	٦٠	٩٥
١٠	كالنج	٥٥	٦٠

١١	حافظة	٧٥	٨٥
١٢	كيلا	٣٠	٧٥
١٣	خيرنا	٩٥	٨٥
١٤	نيدا	٧٠	٩٠
١٥	خير النساء	٧٥	١٠٠
١٦	ماهيرزا	٧٥	٨٥
١٧	ماهرة	٥٠	٩٠
١٨	محمد ألبي	١٠	٦٥
١٩	محمد إقبال	٧٠	٩٥
٢٠	محمد ستريا	١٠٠	١٠٠
٢١	محمد زهرا	٩٠	٩٠
٢٢	ممتاز	٩٠	٨٥
٢٣	نجوى	٦٥	٨٠
٢٤	ناتا غازي	٤٥	٦٥
٢٥	نازلا	٥٠	٨٠
٢٦	شهدا	٧٥	٩٠
٢٧	شافي درويس	٠	٨٥
المجموعة		**١٥٤٥**	**٢٢٠٥**
معدل النتيجة		**٥٧،٢**	**٨١،٦**

الجدول رقم ٨

بيان نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل الضابط

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفصل الضابط			
الرقم	أسماء الطلبة	نتائج الاختبار	
		الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	أرون	٥٥	٥٠
٢	عبد الرحمن	٩٠	٧٠
٣	مولانا هادي	١٥	٥٠
٤	أحمد	٢٠	٦٠
٥	سلسبيلا	٥٥	٥٠
٦	عين	٥٥	٨٠
٧	عائشة يسمين	٣٥	٥٥
٨	عائشة نيلا	٥٥	٥٥
٩	ألفية	٥٥	٥٥
١٠	حسنا	٦٠	١٠٠
١١	أنندا عابد	٦٥	٩٥
١٢	هوتامي	٤٠	٦٥
١٣	عارفين	٢٠	٦٥
١٤	أروى	٩٠	١٠٠
١٥	عاطلة رزقي	٥٥	٨٥
١٦	أذكياء	٣٠	٦٠

١٧	الزهرة	٨٠	٧٥
١٨	ماليانا	٥٠	٩٠
١٩	فوترا	٤٠	٥٥
٢٠	فارزكا	٦٠	٧٠
٢١	هشام	٩٠	٩٠
٢٢	كيفين	٨٠	١٠٠
٢٣	محمد فاهريزا	٤٥	٦٥
٢٤	محمد راشا	٤٠	٨٠
٢٥	محمد فتحا	٥٥	٨٥
٢٦	زيدا	١٠٠	١٠٠
٢٧	شيخا	١٠	٥٠
المجموعة		**١٤٤٥**	**١٩٥٥**
معدل النتيجة		**٥٣،٥**	**٧٢،٤**

وهذه البيانات لتقدير نتائج طلبة الفصل التجريبي والفصل الضابط كما في الجدول التالي:

الرقم	النتيجة	التقدير
١	١٠٠	ممتاز
٢	٩٠ – ٩٩	جيد جدا
٣	٨٠ – ٨٩	جيد
٤	٧٠ – ٧٩	مقبول
٥	أقل من ٦٩	راسب

من نتائج الاختبار أعلاه، بشكل عام لديها زيادة النتائج من نتائج الاختبار القبلي إلى نتائج الاختبار البعدي. في الفصل التجريبي، من بين ٢٧ طالبا الذين قاموا بالاختبار القبلي، كان لدي ٢٣ طالبا زيادة النتائج في الاختبار البعدي، ولم يكن لدي طالبين أي تغيير في نتائج الاختبار القبلي والبعدي، ولطالبين آخرين الانخفاض في نتيجة الاختبار البعدي. للفصل الضابط ظهرت أيضا زيادة في نتائج الاختبار البعدي، من ٢٧ طالبا الذين قاموا بالاختبار القبلي، ١٩ طالبا لديهم زيادة في نتائج الاختبار البعدي، ولم يكن لدي ٤ طلبة أي تغيير في نتائج الاختبار القبلي والبعدي، و٤ طلبة آخرين خفضوا النتائج في الاختبار البعدي. هذا يدل على أن كل فصل له تأثير من الإجراءات المقدمة في التعلم والتي تسبب تغييرا كبيرا في النتائج من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، سواء في الفصل التجريبي أو الفصل الضابط.

الأسئلة التي قدمها الباحث هي أسئلة متعددة الخيارات تنقسم إلى ٤ أشكال من الأسئلة منها؛ ذكر اللغة العربية من الصور المتاحة، وتعديل ترجمات الجمل، ومطابقة الصور مع اللغة العربية، واختيار الكلمة الصحيحة من عدة اختيارات للمفردات. في الجزء الأول من السؤال المتعلق بذكر اللغة العربية من الصور المتاحة، بشكل عام أجاب العديد من الطلبة على السؤال الخطأ المتعلق باللون. في الجزء الثاني من السؤال المتعلق بتعديل ترجمة الجمل، أجاب معظم الطلبة على السؤال الخطأ لأنهم لم يكونوا حذرين في السؤال، أي كلمة يجب ترجمتها أولا أي كلمة في النهاية. في الجزء الثالث من السؤال المتعلق بمطابقة الصور مع الكلمات، لم يتمكن العديد من الطلبة من تمييز كلمة "السروال والبنطلون" ثم "المجلة والجريدة"، لذلك فإن العديد من الطلبة عالقون في هذه المشكلة. في الجزء الرابع من

السؤال المتعلق باختيار الكلمة الصحيحة من عدة اختيارات للمفردات، لا يزال معظم الطلبة لا يتقنون الأرقام ويخطئون في وضع اللغة العربية "المدرسة"، ويجيب العديد من الطلبة على اللغة العربية "المدرسة" مع "الفصل".

لذلك، عند الإشارة إلى نتائج اختبارات ما قبل الاختبار وما بعده، كانت هناك زيادة جيدة إلى حد ما في نتائج الفصل التجريبي والفصل الضابط. في الفصل التجريبي الذي يستخدم وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات، كان الفرق في زيادة نتائج التي تم الحصول عليها هو ٢٤,٤ من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. في الفصل الضابط، كان الفرق في نتائج التي تم الحصول عليها ١٨,٩ من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. الفرق في القيمة من نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي والفصل الضابط هو ٩,٢ مع نتائج اختبار ما بعد الفصل التجريبي الأفضل. نتائج تعلم محسنة وأفضل في الفصل التجريبي الذي يستخدم وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات تتضمن مؤشرات لفعالية الوسائط المستخدمة. ومن ملاحظات الباحث أثناء عملية البحث وجدت أيضا مؤشرات أخرى تثبت فعالية استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات ومنها استجابة الطلبة المتحمسين والفاعلين في تعلم المفردات وجعل عملية التعلم أكثر تواصلا. سيتم شرح مستوى فعالية استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات بالدقة في تحليل البيانات.

٤- تحليل البيانات

استخدم الباحث أربعة أنواع من التحليلات في تحليل البيانات، وهي كالتالي:

أ) مقابلة مدرسة اللغة العربية

قام الباحث بوضع أسئلة المقابلة التي يجد أنها تساهم في الوصول الى نتائج وحلول منطقية، وهو يتدرج بهذه الاسئلة التي ترتبط بمشكلة البحث من العام إلى الخاص. تتميز المقابلات في المنهج الكيفي بأنها تسمح للباحث العلمي الى جانب الحصول على إجابات المستجيبين، أن يلاحظ ردود أفعالهم على الأسئلة المطروحة، وهذا ما يفترض أن يجري تدوينه من الباحث الى جانب الإجابات. وسيكون لردود الأفعال هذه الى جانب أجوبة المستجيب دور كبير جداً عند الدراسة والتحليل لبيانات ومعلومات البحث العلمي، فهي تتميز بصدقها، وهو ما يساهم في الوصول الى نتائج منطقية سليمة.

ومن نتائج المقابلة التي وجدها الباحث من مدرسة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، أن تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج يسير جنبا إلى جنب مع تعلم الحفظ. غالبا ما يستخدم المدرس وسائل التعلم أثناء تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، فإن الوسائط التي يتم استخدامها غالبا ليست ملموسة وغالبا ما تم استخدامها. هذا يجعل الطلبة يميلون إلى الشعور بالملل ويحتاجون إلى وسائل الإعلام التي إذا كان من الممكن استخدامها خارج التعلم مثل أثناء الراحة، مع الوسائل التي تثقف اللغة العربية وترتبط بها، ستكون قادرة على زيادة اسبيعاب الطلبة، خاصة في المفردات التي هي أساس اللغة العربية.

لا تزال قدرة الطلبة في اللغة العربية بشكل عام أساسية للغاي ، ولا يزالون يركزون على حفظ المفردات وترجمة بعض الكلمات في الجملة. الطلبة أيضا غير قادرين على كتابة الحروف في كلمة ككل، ولا يمكنهم التمييز بين الحروف المتصلة أم لا. لذلك لا تزال قدرة الطلبة بشكل عام مقتصرة على حفظ المفردات، أما بالنسبة لكتابتها وممارستها في الحياة اليومية فلا تزال ناقصة للغاية

ب)التحليل الإحصائي الاستدلالي

يقصد بالتحليل الإحصائي الاستدلالي هو إتيان الصورة الوصفية عن البيانات لمعرفة فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج من المجموعتين، يقوم الباحث باختبار "ت" (T-Test) كما في التالي:

الجدول رقم ٩

الرمز الإحصائي اختبار "ت" (T-Test)

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left\{\frac{\sum x2 + \sum y2}{Nx + Ny - 2}\right\}\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Mx = المقياس المعدلي من المجموعة التجريبية.

My = المقياس المعدلي من المجموعة الضابطة.

Σx2 = العدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة التجريبية.

Σy2 = العدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة الضابطة.

Nx = عدد الطلبة في المجموعة التجريبية.

Ny = عدد الطلبة في المجموعة الضابطة.

ج) الاختبار الشرطي

١) الاختبار الطبيعي

الاختبار الطبيعي *(Normality Test)* هو الاختبار لمعرفة اعتدالية توزيع البيانات. وهذا الاختبار شرط من شروط الاختبار البرامترات. يعرض الاختبار الطبيعي من الاختبار على الحساب الاتي:

الجدول رقم ١٠

نتيجة الاختبار الطبيعي

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Mufradat	Pre Test Eksperimen (Arabic Domino)	.102	27	.200*	.971	27	.639
	Post Test Eksperimen (Arabic Domino)	.169	27	.045	.938	27	.107
	Pre Test Kontrol	.142	27	.173	.957	27	.316
	Post Test Kontrol	.142	27	.172	.900	27	.013

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

نظرا من البيانات السابقة، يعتبر إذا كانت النتيجة المعنوية *(sig)* على الجدول *Kolmogorov-Smirnov* و *Shapiro-Wilk* أكبر من ٠،٠٥ فتدل على أن البيانات طبيعية، وإذا كانت النتيجة المعنوية *(sig)* على الجدول *Kolmogorov-Smirnov* و *Shapiro-Wilk* أقل من ٠،٠٥ فتدل على أن البيانات غير طبيعية. ويبين الجدول المتقدم أن بيانات الاختبار القبلي من الفصل التجريبي حصلت على النتيجة المعنوية ٠،٦٣٩ أكبر من ٠،٠٥ فتعتبر أن البيانات طبيعية، وبيانات الاختبار البعدي من الفصل التجريبي حصلت على النتيجة المعنوية ٠،١٠٧ أكبر من ٠،٠٥ فتعتبر أن البيانات طبيعية، وبيانات الاختبار القبلي من الفصل الضابط حصلت على النتيجة المعنوية ٠،٣١٦ أكبر من ٠،٠٥ فتعتبر أن البيانات طبيعية، وبيانات الاختبار البعدي من الفصل الضابط حصلت على النتيجة المعنوية ٠،٠١٣ أقل من ٠،٠٥ فتعتبر أن البيانات غير طبيعية. ولأن بعض البيانات من الاختبار ليست طبيعية، فالاختبار الاستنتاجي المستخدم لتحليل البيانات هو اختبار مان وتني.

٢) اختبار التجانس

اختبار التجانس *(Homogeneity Test)* هو الاختبار لمعرفة التجانس بين المتغيرين. ويعرض الباحث اختبار التجانس من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط على الحساب الاتي:

الجدول رقم ١١

نتيجة اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Mufradat	Based on Mean	10.018	1	52	.003
	Based on Median	7.943	1	52	.007
	Based on Median and with adjusted df	7.943	1	51.147	.007
	Based on trimmed mean	9.843	1	52	.003

نظرا إلى البيانات في اختبار التجانس السابق أن النتيجة المحصولة هي ٠،٠٠٣ أقل من ٠،٠٥ فتدل على أن أفراد المجتمع المأخوذة غير متجانسة.

د) الاختبار الاستنتاجي

لأن النتيجة المحصولة من الاختبار الطبيعي تعتبر أن البيانات ليست طبيعية والنتيجة المحصولة من اختبار التجانس ليست متجانسة، استخدم الباحث أسلوب مان وتني *Mann Whitney Test* لمعرفة الاختلاف بين معدل نتائج طلبة الفصل التجريبي والفصل الضابط.

يحتاج الباحث إلى الفرضية لاستنباط البحث، إذا كانت النتيجة المحصولة أقل من ٠,٠٥ الفرضية الاختيارية مقبولة والفرضية الصفرية مرفوضة فيوجد الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط. وإذا كانت النتيجة المحصولة أكبر من ٠,٠٥ الفرضية الاختيارية مرفوضة والفرضية الصفرية مقبولة فلا يوجد الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط.

الجدول رقم ١٢

نتيجة اختبار مان وتني

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar Mufradat
Mann-Whitney U	249.500
Wilcoxon W	627.500
Z	-2.000
Asymp. Sig. (2-tailed)	.045

a. Grouping Variable: Kelas

تعبر البيانات من الجدول السابق بأن نتيجة المعنوية ٠،٠٤٥ أقل من ٠،٠٥ فتبين تلك النتيجة أن الفرضية الاختيارية مقبولة والفرضية الصفرية مرفوضة. فتدل هذه النتيجة إلى وجود الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط.

N-GAIN = نتائج الاختبار القبلي – نتائج الاختبار البعدي

نتائج الاختبار القبلي – النتائج المثالية

الجدول رقم ١٣

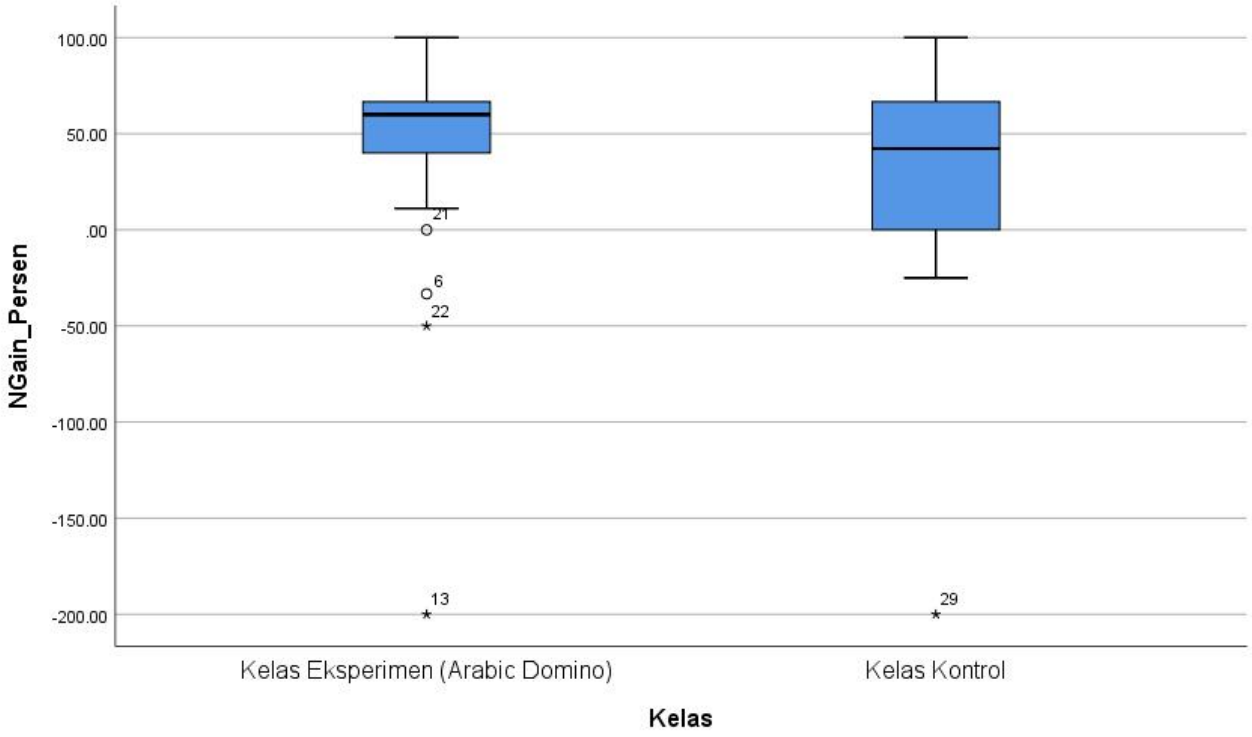
نتيجة N-GAIN

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Persen	Kelas Eksperimen (Arabic Domino)	26	96.3%	1	3.7%	27	100.0%
	Kelas Kontrol	26	96.3%	1	3.7%	27	100.0%

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Kelas Eksperimen (Arabic Domino)	Mean		41.2100	11.86911
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	16.7651	
			Upper Bound	65.6549	
		5% Trimmed Mean		49.5817	
		Median		60.0000	
		Variance		3662.772	
		Std. Deviation		60.52084	
		Minimum		-200.00	
		Maximum		100.00	
		Range		300.00	
		Interquartile Range		30.35	
		Skewness		-2.860	.456
		Kurtosis		9.946	.887
	Kelas Kontrol	Mean		33.3683	11.66955
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	9.3344	
			Upper Bound	57.4022	
		5% Trimmed Mean		40.3878	
		Median		42.2619	
		Variance		3540.636	
		Std. Deviation		59.50324	
		Minimum		-200.00	
		Maximum		100.00	
		Range		300.00	
		Interquartile Range		66.67	
		Skewness		-2.452	.456
		Kurtosis		9.040	.887



الجدول رقم ١٤

نتائج N المحصولة للفصل التجريبي والفصل الضابط

الرقم	الفصل التجريبي	الفصل الضابط
١	٠،٦٧	– ٠،١١
٢	٠،٤٥	– ٢،٠
٣	٠،٧٨	٠،٤١
٤	٠،٦٧	٠،٥٠
٥	٠،٥٣	– ٠،١١
٦	– ٠،٣٣	٠،٥٦
٧	٠،٦٠	٠،٣١
٨	٠،٦٧	٠،٠٠

٩	٠،٨٨	٠،٠٠
١٠	٠،١١	١،٠
١١	٠،٤٠	٠،٨٦
١٢	٠،٦٤	٠،٤٢
١٣	- ٢،٠	٠،٥٦
١٤	٠،٦٧	١،٠
١٥	١،٠	٠،٦٧
١٦	٠،٤٠	٠،٤٣
١٧	٠،٨٠	- ٠،٢٥
١٨	٠،٦١	٠،٨٠
١٩	٠،٨٣	٠،٢٥
٢٠	.	٠،٢٥
٢١	٠،٠٠	٠،٠٠
٢٢	- ٠،٥٠	١،٠
٢٣	٠،٤٣	٠،٣٦
٢٤	٠،٣٦	٠،٦٧
٢٥	٠،٦٠	٠،٦٧
٢٦	٠،٦٠	.
٢٧	٠،٨٥	٠،٤٤
المعدل	٤١،٢١٠٠	٣٣،٣٦٨٣
الحد الأدنى	- ٢٠٠،٠٠	- ٢٠٠،٠٠
الحد الأقصى	١٠٠،٠٠	١٠٠،٠٠

مستوى نتائج N-GAIN المحصولة

تقسيم نتائج N-GAIN

نتائج N-GAIN	مستوى النتائج
$g > 0,7$	أعلى
$0,3 \leq g \leq 0,7$	متوسط
$g < 0,3$	أدنى

مستوى بيان فعالية N-GAIN

النسبة المئوية (%)	البيان
٤٠<	عدم فعالية
٤٠ — ٥٥	أقل فعالية
٥٦ – ٧٠	فئة فعالية
٧٦>	فعالية

تعبر البيانات من الجدول السابق بأن نتيجة N للفصل التجريبي ٤١،٢١٠٠ أو ٤١ % فتدل هذه النتيجة **أقل فعالية**. وكانت نتيجة N للفصل الضابط ٣٣،٣٦٨٣ أو ٣٣ % فتدل هذه النتيجة **عدم فعالية**.

استنتج الباحث من الجدول السابق بأن استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* **أقل فعالية** كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج وهذه النتيجة أكبر وأحسن من عدم استخدام وسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

قام الباحث في هذا الباب بعرض البيانات التي وجدها أثناء عملية إجراء البحث ثم قام بتحليلها. نتائج ملاحظة الباحث مما يقع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، يميل الطلبة إلى الشعور بالملل عند التعلم باستخدام وسائل ألعاب غير ملموسة وبعض الطلبة لم يصلوا إلى الحد الأدنى من الدرجات، وهم لا يزالون في حيرة من أمرهم في نطق المفردات لعدم الممارسة والوسائط الداعمة لمساعدة الطلبة على استيعاب المفردات. يقدم الباحث وسيلة دومينو عربي لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج. ويتكون هذا الباب من المبحثين بناء على السؤالين في أسئلة البحث:

أ- **المبحث الأول**: مناقشة عن تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

تستحق لعبة دومينو عربي أن تعتبر وسيلة تعليمية لترقية استيعاب المفردات لدي طلبة المدرسة الابتدائية. هناك عدة أسباب تجعل هذه اللعبة فعالة في ترقية استيعاب المفردات لدي طلبة المدرسة الابتدائية:

١- التعلم من خلال الألعاب يجعل عملية التعلم أكثر متعة وتشويقا للطلبة. هذا يمكن أن يزيد من دوافعهم ومشاركتهم في تعلم اللغة العربية.

٢- في لعبة دومينو عربي، غالبا ما يتعين تكرار بعض الكلمات أو المفردات، إما في شكل ذكر الكلمات أو مطابقة الصور مع الكلمات. يمكن أن يساعد هذا التكرار في تقوية ذاكرة الطلبة للمفردات الجديدة.

٣- عادة ما يتم لعب اللعبة في مجموعات، مما يعني أنه يمكن للطلبة التعلم بشكل تعاوني. يمكنهم مساعدة بعضهم البعض ومناقشة الكلمات التي تظهر، وبالتالي خلق بيئة تعليمية تفاعلية.

٤- إذا كانت لعبة دومينو عربي تستخدم صورا تتطابق مع الكلمات باللغة العربية، فسيساعد ذلك الطلبة على تذكر وفهم المفردات التي تعلموها بسهولة أكبر. الارتباط بين الصور والكلمات يمكن أن يعزز فهمهم.

٥- بالإضافة إلى تعلم المصداقات، يمكن أن تساعد لعبة دومينو عربي الطلبة أيضا على تطوير مهارات التفكير النقدي والاستراتيجية وحل المشكلات أثناء محاولتهم مطابقة دومينو عربي.

٦- يمكن إعداد ألعاب مثل دومينو عربي بطريقة تجعل الكلمات المكتسبة ذات صلة بسياق حياة الطلبة اليومية، مما يساعدهم على فهم استخدام الكلمات في المواقف المختلفة.

ومع ذلك، هناك العديد من الأشياء التي يجب مراعاتها لضمان فعالية هذه اللعبة كوسيلة تعليمية:[٢٥]

١- التأكد من أن بطاقة دومينو عربي المستخدمة تحتوي على المفردات تتوافق مع المنهج الدراسي ومستوى الصعوبة المناسب لطلبة المدرسة الابتدائية.

٢- يجب على المعلمين مرافقة الطلاب وتوجيههم بنشاط أثناء اللعبة للتأكد من فهمهم للكلمات التي يتعلمونها ويمكنهم استخدامها بشكل صحيح.

٣- الجمع بين لعبة دومينو عربي وطرق التعلم الأخرى لتجنب الملل والتأكد من استيفاء جميع جوانب إتقان اللغة العربية.

٤- إجراء تقييمات دورية لقياس مدى فعالية هذه اللعبة في تحسين إتقان الطلبة للمفردات.

[25] Sukirman Sukirman and Tri ratna Dewi, "Keterampilan Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif," *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 3, no. 2 (2021), https://doi.org/10.30599/jemari.v3i2.1031.

٥- مع النهج الصحيح، يمكن أن تكون لعبة الدومينو العربية أداة فعالة للغاية لمساعدة طلبة المدرسة الابتدائية على استيعاب المفردات باللغة العربية.

يمكن القيام بلعبة الدومينو العربي باستخدام طريقة *Team Game Tournament*. طريقة *Team Game Tournament* هي واحدة من أساليب التعلم التعاوني التي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلبة وتساعدهم على التعلم من خلال المنافسة الصحية والتعاونية. ومن كيفية دمج دومينو عربي مع *Team Game Tournament* هي:

١- تقسيم الطلبة إلى المجموعة التي فيها ٤-٥ طلبة، ويجب التأكد من أن كل مجموعة لديها أعضاء يتمتعون بقدرات متنوعة لضمان التعاون الفعال.

٢- القيام بإعداد بطاقة دومينو عربي تحتوي على المفردات العربية. يمكن أن تحتوي هذه البطاقات على صور تحتوي على كلمات باللغة العربية أو كلمات باللغة العربية مع معانيها أو مرادفاتها. ثم قم بعمل عدة مجموعات من البطاقات حتى تتمكن عدة فرق من اللعب في نفس الوقت.

٣- شرح قواعد لعبة دومينو عربي للطلبة ثم التأكد من فهمهم لكيفية مطابقة البطاقات وكيفية كسب النقاط. بعد ذلك، يشرح أيضا قواعد *Team Game Tournament*، مثل كيفية حساب النتيجة وكيفية تحديد الفائز.

٤- بدء اللعبة داخل المجموعة ويلعب الطلبة دومينو عربي في مجموعتهم. في كل مرة يطابق فيها الطالب البطاقات بشكل صحيح، يحصل مجموعته على نقاط. يتجول المدرسون لمراقبة اللعبة وتقديم المساعدة إذا لزم الأمر.

٥- بعد انتهاء جلسة لعبة المجموعة، القيام بإجراء المبارة بين المجموعة، واختيار ممثلين من كل مجموعة للتنافس في البطولة. في البطولات، يتنافس الطلبة بشكل فردي أو في مجموعات صغيرة من فرق مختلفة. ستساهم هذه النتائج الفردية أو الجماعية الصغيرة في النتيجة الإجمالية لفريقهم.

٦- حساب النتيجة الإجمالية لجميع المباريات لتحديد المجموعة الفائزة. منح جوائز أو شهادات للمجموعة الحاصلة على أعلى الدرجات لزيادة التحفيز ومكافأة جهودهم.

من بين فوائد طريقة *Team Game Tournament* مع دومينو عربي هو جعل الطلبة يتعلمون العمل معا في مجموعة، وتبادل المعرفة، ومساعدة بعضهم البعض لتحقيق الأهداف المشتركة. تشجع المسابقة في شكل *Team Game Tournament* الطلبة على بذل جهد أكبر وتعلم المزيد من المفردات باللغة العربية. تجعل طريقة *Team Game Tournament* أيضا جميع الطلبة يشاركون بنشاط في عملية التعلم، سواء عند اللعب في مجموعة أو أثناء *Team Game Tournament*. من خلال التكرار والألعاب الترفيهية، يتذكر الطلبة بسهولة أكبر ويفهمون المفردات الجديدة. يصبح التعلم أكثر تفاعلية وجاذبية، مما قد يزيد من تحفيز الطلبة واهتمامهم بتعلم اللغة العربية. من خلال الجمع بين لعبة دومينو عربية وطريقة *Team Game Tournament*، يمكن أن يكون تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية أكثر فعالية ومتعة وذات مغزى للطلبة.

مع عدة اعتبارات ونتائج مقابلة الباحث مع مدرسة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، وضع الباحث خطوات تدريسية مناسبة للطلبة. ومن بين خطوات تعلم المفردات باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*:

١- المقدمة بإلقاء السلام والتعارف وإعلان موضوع الدرس. وفى هذه الخطوة يحدد المدرس أهداف الدرس.

٢- يشرح المدرس الطلبة عن خطوات تعلم المفردات بوسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*.

٣- يعد المدرس بطاقة دومينو عربي التي سيستخدمها أثناء التدريس.

٤- يقسم المدرس الطلبة إلى خمس مجموعات وأعطى المدرس لكل فرقة دومينو عربي ثم أمر المدرس بتقسيم البطاقة إلى الطلبة حتى نال كل الطالب عشر بطاقات.

٥- أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة على قدر ما استطاع الطلبة من المعلومات السابقة مما حفظ من المفردات التي تعلمواها.

٦- أعطى المدرس فرصة السؤال للطلبة مما لم يفهموا من الصورة أو الكلمة الموجودة في بطاقة دومينو عربي وطلب المدرس من الطلبة تلفيظها حتى يترسخ في أذهانهم.

٧- سلم المدرس إلى جميع الطلبة الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها مساعدة للطلبة في ترتيب بطاقة دومينو عربي.

٨- أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة مرة أخرى حتى تنتهي البطاقة باعتماد على الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها.

٩- في ختام الدراسة، أعطى المدرس الواجبة المنزلية للطلبة وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلمواها في محادثتهم اليومية ثم اختتم المدرس الدراسة بإلقاء السلام.

ومن الملاحظة بهذه الحالة، استنتج الباحث أن استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج له تأثيير إيجابي على الطلبة. بهذه الوسيلة التعليمية تساعدهم وتسهلهم في تعلم المفردات، ويمكن للطلبة تقوية ذاكرتهم المتعلقة بالمفردات.[٢٦] وكان الطلبة راغبون في تعلم اللغة العربية خاصة في تعلم المفردات باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*، وكانت رغبتهم وحماستهم زادت فى كل لقاء التعليم، وهم شعروا بنشاط وحماسة ودقة في عملية التعليم.

[26] Fakhrurrazi Fakhrurrazi, "HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF," *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018), https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529.

ب- **المبحث الثاني**: مناقشة عن فعالية استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج.

لمعرفة ما إذا كانت الوسائل التعليمية فعالة إذا تم استخدامها في التعلم، هناك العديد من النظريات التي تشرح قياس فعالية الوسائط في التعلم. من بينها مراجعة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، ويمكن أن تكون قيمة نتائج الاختبار القبلي والبعدي مرجعا لتقييم فعالية الوسائل في التعلم. من خلال مقارنة متوسط نتائج الاختبار التمهيدي قبل استخدام الوسائل والاختبار البعدي بعد استخدام الوسائل، من الممكن نظر زيادة في فهم الطلبة للمادة التي يتم تدريسها. إذا كان هناك تحسن كبير، فهذا يدل على أن الوسائل التعليمية فعالة في مساعدة عملية التعلم.[٢٧] من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وجد الباحث زيادة في النتائج، سواء في الفصل التجريبي والفصل الضابط، ولكن حدثت زيادة عالية إلى حد ما في نتائج الفصل التجريبي.

بشكل عام، كانت النتائج زائدة من نتائج الاختبار القبلي إلى نتائج الاختبار البعدي. في الفصل التجريبي باستخدم وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات، كان الفرق في زيادة نتائج التي تم الحصول عليها هو ٢٤,٤ من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. وفي الفصل الضابط، كان الفرق في نتائج التي تم الحصول عليها ١٨,٩ من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. الفرق في القيمة من نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي والفصل الضابط هو ٩,٢ مع نتائج اختبار ما بعد الفصل التجريبي الأفضل. نتائج تعلم محسنة وأفضل في الفصل التجريبي باستخدم وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة

[27] Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2017, https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020.

Team Game Tournament في تعلم المفردات تتضمن مؤشرات لفعالية الوسيلة المستخدمة. ومن ملاحظات الباحث أثناء عملية البحث وجدت أيضا مؤشرات أخرى تثبت فعالية استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* في تعلم المفردات ومنها استجابة الطلبة المتحمسين والفاعلين في تعلم المفردات وجعل عملية التعلم أكثر تواصلا.

من بين ٢٧ طالبا من الفصل التجريبي الذين قاموا بالاختبار القبلي، كان لدي ٢٣ طالبا زيادة النتائج في الاختبار البعدي، ولم يكن لدي طالبين أي تغيير في نتائج الاختبار القبلي والبعدي، ولطالبين آخرين الانخفاض في نتيجة الاختبار البعدي. وأما للفصل الضابط ظهرت أيضا زيادة في نتائج الاختبار البعدي، من ٢٧ طالبا الذين قاموا بالاختبار القبلي، ١٩ طالبا لديهم زيادة في نتائج الاختبار البعدي، ولم يكن لدي ٤ طلبة أي تغيير في نتائج الاختبار القبلي والبعدي، و٤ طلبة آخرين خفضوا النتائج في الاختبار البعدي. هذا يدل على أن كل فصل له تأثير من الإجراءات المقدمة في التعلم والتي تسبب تغييرا كبيرا في النتائج من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، سواء في الفصل التجريبي أو الفصل الضابط.

من ناحية الاختبار الذي قام به الباحث لمعرفة وجود الفرق بين الفصل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* والفصل الضابط، قام الباحث بالاختبار الشرطي أولا. لأن بعض البيانات من الاختبار ليست طبيعية أقل من ٠،٠٥ والنتيجة المحصولة من الاختبار الطبيعي ٠،٠٠٣ أقل من ٠،٠٥ تعتبر أنها غير متجانسة، استخدم الباحث أسلوب مان وتني *Mann Whitney Test* لمعرفة الاختلاف بين معدل نتائج طلبة الفصل التجريبي والفصل الضابط، إذا كانت النتيجة المحصولة مان وتني *Mann Whitney Test* أقل من ٠,٠٥ الفرضية الاختيارية مقبولة والفرضية الصفرية مرفوضة فيوجد الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط. وإذا كانت النتيجة المحصولة أكبر

من ٠,٠٥ الفرضية الاختيارية مرفوضة والفرضية الصفرية مقبولة فلا يوجد الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط.

تعبر البيانات من النتيجة المحصولة مان وتني *Mann Whitney Test* بأن نتيجة المعنوية ٠،٠٤٥ أقل من ٠،٠٥ فتبين تلك النتيجة أن الفرضية الاختيارية (Ha) مقبولة والفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة. فتدل هذه النتيجة إلى وجود الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي والفصل الضابط. وبعد أن قام الباحث باختبار مان وتني *Mann Whitney Test*، قام الباحث باختبار N-GAIN وتعبر البيانات بأن نتيجة N للفصل التجريبي ٤١،٢١٠٠ أو ٤١ % فتدل هذه النتيجة **أقل فعالية**. وكانت نتيجة N للفصل الضابط ٣٣،٣٦٨٣ أو ٣٣ % فتدل هذه النتيجة **عدم فعالية**. استنتج الباحث بأن استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* **أقل فعالية** ولكن له تأثير إيجابي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج وهذه النتيجة أكبر وأحسن من عدم استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*.

نظرا إلى النتيجة أقل فعالية في استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، وجد الباحث عدة أشياء تسبب إلى أقل فعالية. من ناحية الأسئلة التي قدمها الباحث، شعروا الطلبة الصعوبة في إجابة بعض الأسئلة. كانت الأسئلة متعددة الخيارات تنقسم إلى ٤ أشكال من الأسئلة منها؛ ذكر اللغة العربية من الصور المتاحة، وتعديل ترجمات الجمل، ومطابقة الصور مع اللغة العربية، واختيار الكلمة الصحيحة من عدة اختيارات للمفردات.

في الجزء الأول من السؤال المتعلق بذكر اللغة العربية من الصور المتاحة، أخطأ العديد من الطلبة على السؤال المتعلق باللون. في الجزء الثاني من السؤال المتعلق بتعديل ترجمة الجمل، لم يكونوا الطلبة حذرين في السؤال، أي كلمة يجب

ترجمتها أولا أي كلمة في النهاية. وفي الجزء الثالث من السؤال المتعلق بمطابقة الصور مع الكلمات، لم يتمكن العديد من الطلبة من تمييز كلمة "السروال والبنطلون" ثم "المجلة والجريدة"، لذلك فإن العديد من الطلبة عالقون في هذه المشكلة. في الجزء الرابع من السؤال المتعلق باختيار الكلمة الصحيحة من عدة اختيارات للمفردات، لا يزال معظم الطلبة لا يتقنون الأرقام ويخطئون في وضع اللغة العربية "المدرسة"، ويجيب العديد من الطلبة على اللغة العربية "المدرسة" مع "الفصل".

ومع ذلك، نظرا إلى الزيادة في نتائج الاختبار القبلي والبعدي من استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*، فقد يكون من الاعتبار استخدام هذه الوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية. على الرغم من أن نتائج الاختبار أقل فعالية، إذا تم إعطاء تحسينات في هذه الوسيلة التعليمية أو الأسئلة التي تتوافق مع قدرة الطلبة، فإن هذه الوسيلة ستكون مفيدة للطلبة في ترقية استيعابهم المفردات. لأن هذه اللعبة مرنة للغاية ويمكن استخدامها في الفصل الدراسي وكذلك خارج الفصل الدراسي أثناء وقت الراحة.

الفصل السادس

الخاتمة

أ- الخلاصة

بعد إجراء البحث العلمي عن استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج، حصل الباحث على النتائج التالية:

١- تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بمالانج؛ أ) المقدمة بإلقاء السلام والتعارف وإعلان موضوع الدرس. وفى هذه الخطوة يحدد المدرس أهداف الدرس. ب) يشرح المدرس الطلبة عن خطوات تعلم المفردات بوسيلة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament*. ج) يعد المدرس بطاقة دومينو عربي التي سيستخدمها أثناء التدريس. د) يقسم المدرس الطلبة إلى خمس مجموعات وأعطى المدرس لكل فرقة دومينو عربي ثم أمر المدرس بتقسيم البطاقة إلى الطلبة حتى نال كل الطالب عشر بطاقات. هـ) أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة على قدر ما استطاع الطلبة من المعلومات السابقة مما حفظ من المفردات التي تعلمواها. ز) أعطى المدرس فرصة السؤال للطلبة مما لم يفهموا من الصورة أو الكلمة الموجودة في بطاقة دومينو عربي وطلب المدرس من الطلبة تلفيظها حتى يترسخ في أذهانهم. ح) سلم المدرس إلى جميع الطلبة الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها مساعدة للطلبة في ترتيب بطاقة دومينو عربي. ط) أمر المدرس لكل فرقة بترتيب البطاقة مرة أخرى حتى تنتهي البطاقة باعتماد على الأوراق التي فيها المفردات ومعانيها. ي) في ختام الدراسة، أعطى المدرس

الواجبة المنزلية للطلبة وقام بإرشادهم ليعودوا على استخدام المفردات التي تعلموها في محادثتهم اليومية ثم اختتم المدرس الدراسة بإلقاء السلام.

٢- استخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* له تأثير إيجابي لوجود الفرق بين نتائج الاختبار للفصل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* والفصل الضابط. تعبر البيانات بأن نتيجة المعنوية ٠،٠٤٥ أقل من ٠،٠٥ فتبين تلك النتيجة أن الفرضية الاختيارية مقبولة والفرضية الصفرية مرفوضة. ومن نتيجة N-GAIN تعبر البيانات بأن نتيجة N للفصل التجريبي ٤١،٢١٠٠ أو ٤١ % فتدل هذه النتيجة **أقل فعالية**. وكانت نتيجة N للفصل الضابط ٣٣،٣٦٨٣ أو ٣٣ % فتدل هذه النتيجة **عدم فعالية**.

ب- التوصيات

انطلاقا من نتائج البحث يرى الباحث ضرورة تقديم التوصيات، ومنها كما يلي:

١- أن يهتم المدرس اهتماما تاما تطبيق استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات في مادة اللغة العربية للحصول إلى أهداف التعليم.

٢- أن يكثر المدرس التدريب للطلبة على المفردات وممارستها باستخدام وسيلة لعبة دومينو عربي أو الوسائل التعليمية الأخرى.

ج- الاقتراحات

١- يمكن استخدام لعبة دومينو عربي بطريقة *Team Game Tournament* كوسيلة لترقية استيعاب المفردات.

٢- يجب أن يبتكر المعلم في التعليم، سواء في الوسائل التعليمية وطرق التدريس والاستراتيجيات وغيرها، بحيث تكون أنشطة التعليم متنوعة وممتعة ولا يشعر الطلبة بالملل.

٣- ينبغي لمدرسي اللغة العربية أن يقوموا بحل المشكلات أو الصعوبات التي يواجهها الطلبة في تعلم اللغة العربية وخاصة في تعلم المفردات.

٤- الرجاء من الباحث أن يكون هذا البحث مرجعا من المراجع لكتابة البحث العلمي المتعلقة بهذا الموضوع للباحثين الآخرين.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع باللغة العربية

أحمد، سوترسنو. أصول التربية والتعليم الجزء الثالث، فونوروكو: مطبعة دارالسلام، ٢٠١٤.

بني حمد، الدكتور فيصل محمد. تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية، عمان: دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع، ٢٠١٤.

جلوب، سمير خلف. الوسائل التعليمية، دار من المحيط إلى الخليج للنشر والتوزيع، ٢٠١٧.

زركشي، كياهي الحاج إمام. التربية العملية مقرر للصف السادس، فونوروكو: مطبعة دار السلام، ٢٠١٧.

الباري، الدكتور ماهر شعبان عبد. إستراتيجيات تعليم المفردات، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠.

علي، أحمد حسن محمد. الأساس في أساليب تدريس المهارات اللغوية لغير الناطقين بالعربية، أنقرة، دار سون تشاك، ٢٠٢١.

المراجع باللغة الأجنبية

Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian.” *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.

Bahasa, Kosa Kata, Eky Achmad Basim, and Siti Zaimatut Taqiyah. “Penggunaan Media Domino Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Bahasa Arab Merupakan Salah Satu Mata Pelajaran Wajib Dalam Kurikulum Pelajaran Bahasa Arab Juga Banyak Digemari Karena Kedudukannya Sebagai Language) (Set,” 2022, 78–94. https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6149.

Ekocin. “Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt).” *Ekocin’s Blog* 1, no. c (2011): 1. https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/.

Faizin, Moh., M. Dzikrul Hakim Al Ghoza, and Machnunah Ani Zulfah. “PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII DI MTs TARBIYATUS SHIBYAN SURABAYA.” *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 2716–1668.

Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. “HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF.” *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018). https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529.

Fikasari, Linda, Sri Utami, and Sugiyono. “Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak.” *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning* 5, no. 12 (2016): 1–10. http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-.

Jannah, Bambang Perastyo dan Lina miftahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. *PT Rajagrafindo Persada*. Vol. 3, 2016. https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106.

N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana. “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 2 (2021): 120–34. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630.

Nurhamidin, Fauzan. “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan.” *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 4 (2019): 2.

Octary, Octary, Arif Rahman, and Sardjijo Sardjijo. “Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM), Metode Teams Games Tournaments (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022): 7735–47. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3993.

Putri, Prihastini Oktasari. “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Intersections* 4, no. 2 (2019): 8–16. https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496.

Sapriyah. “Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.

Setyosari, Punaji. “MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2017. https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020.

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.

Sukirman, Sukirman, and Tri ratna Dewi. “Keterampilan Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif.” *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 3, no. 2 (2021). https://doi.org/10.30599/jemari.v3i2.1031.

Suryadarma, Yoke, and Aries Fauzan Najib. “Fa‘āliyatu Tanfiż Istirātījiyyah Al-Ta‘allum Al-Jamā‘ī Fī Māddah Al-Muṭāla‘ah Liro‘i Nasyāṭi Ta‘allumi Al-Ṭalabah Wa Natāiji Ta‘Allumihim.” *Taqdir* 7, no. 2 (2022). https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i2.8416.

Wahyuni, Indah. “Pemilihan Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018).

Wijaya, Muallim, and Fattah Khoirun. “Arabic Domino Card Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 731–36. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5019.

Zahratun, F. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar.” *Jurnal Pendidikan Usia DINI* 9 (2015): 107–26.

قائمة الملاحق

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH BLIMBING
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 8 "KH. MAS MANSUR"
Status : Terakreditasi "A" NSS : 102056103017 NPSN : 20533886
Alamat : kampus 1 Jl. Sidomulyo III/7. Kampus II Jl. Sumpil I/53b Purwodadi
Kecamatan Blimbing-Kota Malang Tlp. (0341) 412854,4375291
Email. Sdmuhammadiyah8malang@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 770/IV.4.AU/F/2024

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: ETIKA SUSILOWATI, S.Pd
Jabatan	: KEPALA SEKOLAH
Nama Sekolah	: SD MUHAMMADIYAH 8 "KH MAS MANSUR"

Membenarkan bahwa yang tercantum di bawah ini :

Nama	: MUHAMMAD SATRIA ZARKASI
NIM	: 220104210013
Jurusan	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah

telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tesis, terhitung mulai tanggal 07 Desember 2023 sampai dengan 27 Maret 2024

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Nasrun Minallahi wa Fathun Qorib

Kota Malang, 27 Maret 2024
Kepala Sekolah

SEKOLAH DASAR K.H. MAS MANSUR TERAKREDITASI NDS. 100533 SW. I KOTA MALANG

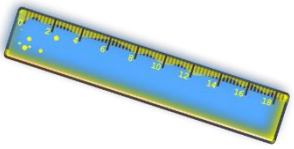
Etika Susilowati, S.Pd
NBM : 925046

المفردات للعبة دومينو عربي

مَدْرَسَةٌ: Sekolah

نَافِذَةٌ: Jendela

فَصْلٌ: Kelas



مِسْطَرَةٌ: Penggaris

حَمَّامٌ: Kamar Mandi

سَبُّوْرَةٌ: Papan Tulis

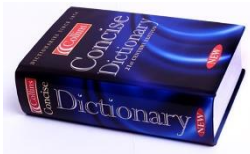
مَكْتَبَةٌ: Perpustakaan

كُرْسِيٌّ: Kursi

قَاعَةٌ: Aula

مَكْتَبٌ: Meja

مَسْجِدٌ: Masjid



قَامُوْسٌ: Kamus

سَاعَةٌ: Jam

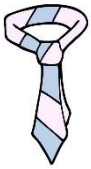
كِتَابٌ: Buku

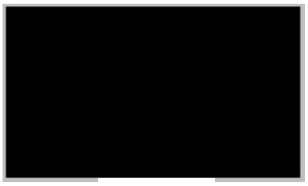
مِصْبَاحٌ: Lampu

قَلَمٌ: Pulpen

جِدَارٌ: Dinding

صُوْرَةٌ: Gambar

Buku Tulis :كُرَّاسَةٌ			Gasper :حِزَامٌ
Pintu :بَابٌ			Rak :رَفٌّ
Tas :حَقِيْبَةٌ			Majalah :مَجَلَّةٌ
Gaun :فُسْتَانٌ			Koran :صَحِيْفَةٌ
Kemeja :قَمِيْصٌ			Dasi :رِبَاطٌ
Celana Panjang :بَنْطَلُوْنٌ			Kunci :مِفْتَاحٌ
Celana Pendek :سِرْوَالٌ			Kuning :أَصْفَرُ
Kaos Kaki :جَوْرَبٌ			Hijau :أَخْضَرُ
Sepatu :حِذَاءٌ			Biru :أَزْرَقُ

	أَبْيَضُ: Putih	٤	أَرْبَعَةٌ: Empat
	أَحْمَرُ: Merah	٥	خَمْسَةٌ: Lima
	أَسْمَرُ: Coklat	٦	سِتَّةٌ: Enam
	أَسْوَدُ: Hitam	٧	سَبْعَةٌ: Tujuh
١	وَاحِدٌ: Satu	٨	ثَمانِيَةٌ: Delapan
٢	اثْنَانِ: Dua	٩	تِسْعَةٌ: Sembilan
٣	ثَلاَثَةٌ: Tiga	١٠	عَشَرَةٌ: Sepuluh

أسئلة الاختبار

الاسم :_____ الرقم في كشف الحضور:_____

الفصل :_____

أ. **اِخْتَرْ أَصَحَّ الأَجْوِبَةِ! (Pilihlah jawaban yang paling tepat!)**

١. مَا هذِهِ الصُّوْرَةُ؟ .....

أ. هذِهِ سَاعَةٌ ب. هذِهِ جَرِيْدَةٌ ج. هذِهِ نَافِذَةٌ د.هذِهِ مِسْطَرَةٌ

٢. مَا هذَا؟ .....

أ. هذَا حِزَامٌ ب. هذَا مِفْتَاحٌ ج. هذَا جِدَارٌ د. هذَا رَفٌّ

٣. مَا لَوْنُ القِرْطَاسِ؟

أ. لَوْنُهُ أَخْضَرُ ب. لَوْنُهُ أَصْفَرُ ج. لَوْنُهُ أَحْمَرُ د. لَوْنُهُ أَزْرَقُ

٤. مَا لَوْنُ الْحَقِيْبَةِ؟ لَوْنُهَا ....

أ. أَبْيَضُ ب. أَخْضَرُ ج. أَسْمَرُ د. أَسْوَدُ

٥. اخْتَرْ التَّرْجَمَةَ الصَّحِيْحَةَ مِنْ هذِهِ الجُمْلَةَ! (Pilihlah terjemah yang benar dari kalimat ini!)

الْحَمَّامُ وَرَاءَ الْمَسْجِدِ.

أ. Kamar mandi di samping Masjid

ب. Masjid di belakang kamar mandi

ج. Kamar mandi di belakang Masjid

د. Masjid di samping kamar mandi

٦. اخْتَرْ التَّرْجَمَةَ الصَّحِيْحَةَ مِنْ هذِهِ الجُمْلَةَ! (Pilihlah terjemah yang benar dari kalimat ini!)

الْقَاعَةُ أَمَامَ الْفَصْلِ.

أ. Aula di depan kelas

ب. Kelas di depan aula

ج. Aula di samping kelas

د. Kelas di samping aula

٧. اخْتَرْ التَّرْجَمَةَ الصَّحِيْحَةَ مِنْ هذِهِ الجُمْلَةَ! (Pilihlah terjemah yang benar dari kalimat ini!)

Ini meja, warnanya coklat.

أ. هذَا كُرْسِيٌّ، لَوْنُهُ أَسْمَرُ

ب. هذَا كُرْسِيٌّ، لَوْنُهُ أَحْمَرُ

ج. هذَا مَكْتَبٌ، لَوْنُهُ أَسْمَرُ

د. هذَا مَكْتَبٌ، لَوْنُهُ أَحْمَرُ

ب. صِلْ بَيْنَ الصُّوْرَةِ وَالكَلِمَةِ المُنَاسِبَةِ! (Sambungkan antara gambar dan kata yang tepat)

- قَمِيْصٌ
- سِرْوَالٌ
- فُسْتَانٌ
- بَنْطَلُوْنٌ
- جَرِيْدَةٌ
- مَجَلَّةٌ
- حِذَاءٌ

ج. اِخْتَرِ الصَّحِيْحَ مِمَّا بَيْنَ الْقَوْسَيْنِ!**(Pilihlah jawaban tepat yang ada di dalam kurung)**

١. Sekolah جَانِبَ الْمَسْجِدِ (المَكْتَبَةُ، الفَصْلُ، المَدْرَسَةُ، البَابُ)

٢. لِيْ قَلَمَانِ Dua (اثْنَانِ، ثَلاَثَةٌ، خَمْسَةٌ، تِسْعَةٌ)

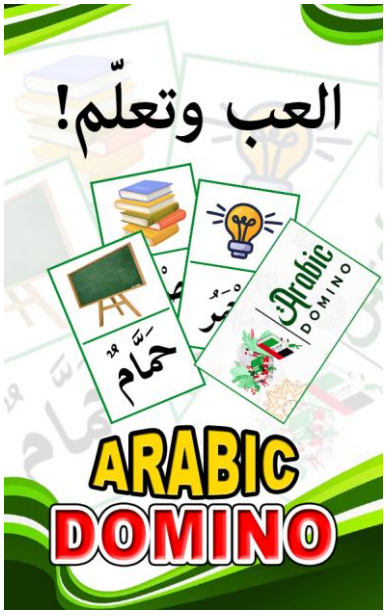
٣. هذَا Kamus، لَوْنُهُ أَزْرَقُ (كِتَابٌ، كُرَّاسَةٌ، قَلَمٌ، قَامُوْسٌ)

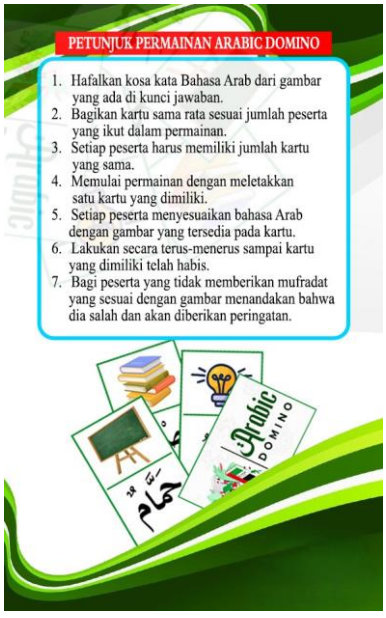
٤. Lampu فَوْقَ المَكْتَبِ (الصُّوْرَةُ، المِصْبَاحُ، السَّبُّوْرَةُ، الحِزَامُ)

٥. عَلَىَ الكُرْسِيِّ، Sembilan كُتُبٍ (سِتَّةُ، سَبْعَةُ، تِسْعَةُ، أَرْبَعَةُ)

٦. لَوْنُ القَلَمِ Hitam (أَبْيَضُ، أَحْمَرُ، أَصْفَرُ، أَسْوَدُ)

صورة دومينو عربي





صورة عملية التعليم

27 /Maret/2024

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية

الاسم	: محمد ستريا زركسي
المكان وتاريخ الميلاد	: ميدان، ٨ يناير ١٩٩٨
العنوان	: ميدان، سومطرة الشمالية
الجنسية	: الإندونيسية
الكلية	: كليات الدراسة العليا
القسم	: قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجوال	: ٠٨١٢٦٩٦٨٤٦٦
البريد الإليكتروني	: satriazarkasi@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	السنة
روضة الأطفال عائشية ١٩ ميدان	٢٠٠٢ – ٢٠٠٣
المدرسة الابتدائية الحكومية ميدان	٢٠٠٣ – ٢٠٠٩
مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية ميدان	٢٠٠٩ – ٢٠١٢
معهد دار السلام كونتور للتربية الإسلامية الحديثة	٢٠١٢ – ٢٠١٦
جامعة دار السلام كونتور فونوروكو	٢٠١٦ – ٢٠٢٠
كليات الدراسة العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٢ – ٢٠٢٤