فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار

البحث الجامعي

إعداد

أمرلتي عدن

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

أمرلتي عدن

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

خطاب الموافقة

البحث العلمي بعنوان " **فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار**" الذي قدمتها امرلتي عدن قد فحصها المشرفة ووافقها على تقديمها أمام مجلس المناقشة في ٣ يونيو ٢٠٢٤

المشرفة

الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجيستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٢٠٠٤

رئيس القسم،

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩٠١٠٧٢٠٢٠١٢١٠٠٢

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان " **فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار**" الذي قدمها امرلتي عدن قد فحصها المشرفة ووافقها على تقديمها أمام مجلس المناقشة في ٣ يونيو ٢٠٢٤

مجلس المناقشة

الدكتور الحاج سيف المصطفى الماجستير — المناقش الرئيسي

رقم التوظيف ١٩٧٢٠٧٠٥٢٠٠٦٠٤١٠٣٢

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف ١٩٨٩٠١٠٧٢٠٢٠١٢١٠٠٢

الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجيستير — السكرتير

رقم التوظيف ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٢٠٠٤

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM	:	200104110116
Nama	:	AMRALTI ADNIN
Fakultas	:	ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1	:	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A
Dosen Pembimbing 2	:	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	:	استخدام العاب اللغوية لتعليم المفردات العربية (دراسة تجريبية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع بالبتار)

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	14 Oktober 2023	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Konsultasi judul	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	28 Oktober 2023	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Konsultasi Bab 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	03 November 2023	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Konsultasi Bab 1-3 dan Insrumen penelitian, dan penggantian judul dari استخدام الألب اللغوية مي تيليم المفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة معالية استخدام اللعبة اللغة "صندوق menjadi الإسلامية الحكومية الرابع بالبتار البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة الإسلامية الحكومية الرابع بالبتار	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	23 November 2023	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Acc Bab 1-3 dan Instrumen Penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	10 Januari 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Revisi setelah seminar proposal	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	11 Januari 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Konsultasi Instrumen penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	13 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Bimbingan Bab 4, 5, dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	18 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	ACC Bab 4	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	20 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Revisi Bab 5	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	21 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	ACC BAB 5	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	25 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	Bimbingan Bab 4, 5 dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	25 Maret 2024	Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A	ACC BAB 4,5, dan 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Malang, _____

Dosen Pembimbing 2

_____

Dosen Pembimbing 1

Dr. Hj.UMI MACHMUDAH,M.A

Kajur / Kaprodi,

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقعة أدناه

الإسم : أمرالتي عدن

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

عنوان البحث : **فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار**

أقرّ بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحبة الإقرار

امرلتي عدن

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

شعار

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۖ وَأَحْسِن كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۖ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ (٧٧)

(القصص : ٧٧)

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

أمي المحبوبة حودارية و **أبي** الكريم عبد الرحيم

أختي الكبيرتي المحبوبتين حولواطول علم و نور خالصة سوفياني

وجميع الأساتيذ و المشاييخ أينمان كانوا في جميع المجالس والمدارس والمعاهد التي قد تعلمت فيها عسى الله ان يطوَل عمرهم ويعافيهم ويسهل امورهم

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي كان بعباده خيرا بصيرا، تبارك الذي جعل في السماء بروجا وجعل فيها سرا جا وقمرا منيرا أشهد ان لا إله إلا الله وأشهد ان محمدا عبده ورسوله الذي بعثه بلحق بشيرا ونذيرا، وداعيا إلى الحق بإذنه وسراجا منيرا اللهم صل عليه وعلى آله وصحبه وسلم تسليما كثيرا. أما بعد. أشكر شكرا إلى الله عز وجل الذي قد أعطاني نعمة كثيرة حتى قد انتهيت من البحث العلمي بلموضوع فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية ٤ الرابع باليتار.

ثم أريد أن أقدم شكري وتقديري لمن ساعدني في كتابة هذا البحث العلمي، خصوصا إلى:

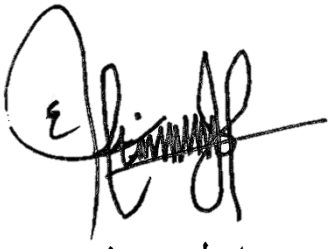
١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ماالانج .
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج نور على الماجستير، عميد كلية علوم الرتبية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج .
٣. فضيلة الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير ، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير، كمشرفة في كتابة هذا البحث و لتقديم الإقتراحات و التوجيحات و مساعدتها في تسهيل على جراية البحث.
٥. فضيلة أساتيذ وأستاذات قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. فضيلة أساتيذ وأستاذات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار.
٧. فضيلة الأساتيذ والأستاذات منذ أول التعليم حتى الآن والى من قد علمني ولو حرفا واحدا، عسى الله أن يبارك ويحفظهم جميعا.
٨. جميع الأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٩. جميع أخواتي في معهد الحكمة الفاطمية.

١٠. وصاحباتي المحبوبات؛ غنا، صالحة، ياسا، أني، فرح، و سينتا

عسى أن ينالو أعمالهم الصالحة أجرا من الله سبحانه وتعالى بأجر مضاعف. وأخيرا، في كتابة هذا البحث مازال هناك الكثير من الأخطاء التي أفلتت من تصحيح الباحثة. لذلك، تتطلع الباحثة إلى الإقتراحات والانتقاد البناء من القراء حتى تكون الكتابة في المستقبل أفضل.

مالانج، يونيو ٢٠٢٤

الباحثة،



امرلتي عدن

٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

محتويات

البحث الجامعي ..... **أ**

خطاب الموافقة ..... **ب**

تقرير مجلس المناقشة ..... **ج**

إقرار الباحثة ..... **هـ**

شعار ..... **و**

إهداء ..... **ز**

كلمة الشكر والتقدير ..... **ح**

محتويات ..... **ي**

قائمة الجداول ..... **ن**

قائمة الصورة ..... **س**

مستخلص البحث ..... **ع**

ABSTRACT ..... **ف**

ABSTRAK ..... **ص**

الفصل الأول مقدمة **١**

أ. خلفية البحث ١

ب. أسئلة البحث ٣

ج. حدود البحث ٣

د. أهداف البحث ٣
هـ. فوائد البحث ٤
و. الدراسة السابقة ٤
ز. تحديد المصطلحات ٧
ح. هيكل البحث ٧
الفصل الثاني الإطار النظري ٩
أ. المبحث الأول: المفردات اللغة العربية ٩
١. مفهوم المفردات العربية ٩
٢. أهداف تعليم المفردات ١٠
٣. أنواع المفردات. ١٠
٤. استراتيجية تعليم المفردات العربية ١١
ب. لعبة اللغة صندوق البضائع..... ١٢
١. مفهوم لعبة اللغة صندوق البضائع ١٢
٢. أهداف لغبة اللغة صندوق البضائع..... ..... ١٣
٣. خطوات لعبة اللغة صندوق البضائع ١٣
٤. فوائد لعبة اللغة صندوق البضائع..... ١٤
٥. مزايا وعيوب ألعاب اللغة صندوق البضائع..... ١٤
ج. فروض البحث..... ١٥
الفصل الثالث منهج البحث..... **١٦**

أ. مدخل البحث ونوعه ١٦
ب. ميدان البحث ١٧
ج. متغيرات البحث ١٧
د. مجتمع البحث وعينته ١٨
هـ. البيانات ومصادرها ١٩
و. أدوات البحث ٢٠
ز. صدق البيانات وثباتها ٢٠
ح. أسلوب جمع البيانات ٢٢
ط.تحليل البيانات ٢٣
ي. إجراء البحث ٢٨
الباب الرابع عرض البيانات و نتائج البحث ٣٠
البحث الأولى : اراء لطالب حول حصول فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع "في تعليم مفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار ٣٠
أ. نتائج صدق وموثوقية الاستبيان ٣٠
ب. إختبار الصلاحي الإستبيانة وثباتها ٣٥
البحث الثاني : فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. ٣٦
أ. نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية..... ..... ٤٠
ب. نتائج الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة.....٤٣
ج. نتائج اختبار الحالة الطبيعية (Normalitas) ٤٦

د. اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score) ٤٦

هـ. نتائج اختبار مان ويتني (Mann Whitney) ٤٧

الباب الخامس مناقشة..... ٤٩

البحث الأولى : اراء طلاب حول فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع "في تعليم مفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار ٤٩

البحث الثاني : فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار..... ٥١

الباب السادس الخاتمة **٥٤**

أ. خلاصة البحث..... ٥٤

ب. الإقتراحات ٥٥

قائمة المراجع **٥٦**

الملاحق **٥٦**

قائمة الجداول

جدول ١. ١: الدراسات السابقة ٤

جدول ٣. ١: المعاملة لنوع البحث التجريبي..... ١٦

جدول ٣. ٢ : معيار النتيجة اختبار درجة ن الجينات ٢٥

جدول ٣. ٣ : معيار النتيجة لاجابة الاستبيان ٢٧

جدول ٣. ٤ : النتيجة المثالية لكل الاجابة للطلاب ٢٧

جدول ٣. ٥ : معيار نتيجة الاستبانة في النسبة المئوية..... ٢٨

جدول ٤. ١ :أسئلة استبيانة..... ٣٠

جدول ٤. ٢ : الدرجة الإجمالية الأراء لطلاب ٣٤

جدول ٤. ٣ : الصلاحى الإستبيانة ٣٥

جدول ٤. ٤ : نتائج الإختبار للمجموعة التجريبية ٤٠

جدول ٤. ٥ : نتائج الإختبار للمجموعة الضابطة ٤٣

جدول ٤. ٦ : ٤٧

قائمة الصورة

الصورة ٤. ٥ : من خلال وسائط اللعبة اللغة " الصندوق البضائع" المستخدمة، يمكن أن يسهل علي فهم المفردات العربية ٣١
الصورة ٤. ٦: من خلال وسائط لعبة اللغة " الصندوق البضائع " في تعلم مفردات اللغة العربية، أستطيع زيادة تركيزي في تعلم اللغة العربية ٣٢
الصورة ٤. ٧: من خلال وسائط لعبة اللغة " الصندوق البضائع " في تعلم اللغة العربية يمكن أن تزيد من الحماس في تعلم اللغة العربية ٣٢
الصورة ٤. ٨: من خلال لعبة اللغة " الصندوق البضائع " في تعلم اللغة العربية، تمكنت من معرفة معنى المفردات العربية ٣٣
الصورة ٤. ٩: من خلال لعبة اللغة "الصندوق البضائع" في تعلم اللغة العربية، تمكنت من قراءة مفردات اللغة العربية..... ٣٣
الصورة ٤. ٤إختبار الصلاحي الإستبيانة وثباتها ٣٥
الصورة ٤. ١: نتائج اختبار الحالة الطبيعية (Normalitas) ٤٦
الصورة ٤. ٢ اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)..... ٤٦
الصورة ٤. ٣: نتائج اختبار مان ويتني (Mann Whitney)..... ٤٧

مستخلص البحث

عدن أمرلتي. ٢٠٢٤. **فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار**. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: الدكتورة الحاجة أمي محمودة الماجستير

الكلمات الإشارية : لعبة االغة صندوق البضائع، تعليم المفردات

مفردات هي جزء واحد من اللغة. المفردات هي مبدأ في إتقان اللغة، وخاصة بالنسبة للغات الأجنبية أو الثانية. أدى انخفاض الاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار إلى ضعف فهمهم ومفرداتهم بشكل كبير. وللتغلب على هذه المشكلة، يجب على المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعًا في اختيار وسائل التعلم المختلفة. إحدى الطرق هي استخدام وسائل التعلم التي تناسب احتياجات الطلاب في الفصل، مثل استخدام لعبة اللغة "الصندوق السحري" لتحسين مهارات المفردات لدى الطلاب وحماسهم للتعلم .

هذا البحث هو ١) لمعرفة اراء الطلاب لاستخدام لعبة اللغة "الصندوق البضائع " في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. ٢) لمعرفة فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع " في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. ومنهج البحث المستخدم هو المنهج الكمي من النوع شبه التجريبي. قام الباحثة بجمع البيانات باستخدام أدوات في شكل اختبارات (اختبار قبلي وبعدي) ثم توزيعها على ٣٥ طالبًا في الصف السابع أ و ٣٦ طالبًا في الصف السابع ب بالإضافة إلى استبيانات ثم توزيعها على ٣٦ طالبًا مبحوثًا في الصف السابع ب. تحليل البيانات باستخدام الصخور من تطبيق SPSS 25 مع الصيغة الإحصائية لاختبار مان ويتني و N-Gain Score

نتائج البحث هي: ١) اراء جيدة بمتوسط قيمة ٧٩,٨٦. وبناءً على بيانات قيمة الاستبيان التي تم الحصول عليها، يتبين أن ٢٧، ٧٨٪ من الطلاب موافقون بشدة، و ٦٤، ٤٤٪ موافقون، و٧، ٢٢٪ غير موافقين، و ٠، ٥٦٪ من الطلاب غير موافقين بشدة. من اراء الطلاب للتعلم الذي تم تنفيذه، أعلى درجة لااراء الطلاب هي ١٠٠ وأقلها ٥٥. ٢) غير فعالة بناءً على نتائج اختبار N-Gain Score و"الفرضية المقبولة" بناءً على اختبار Mann Withney، لأنه بناءً على "Test Statistics" يتم إخراج Asymp.Sig.(2-tailed) القيمة هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. ومن هنا يمكن القول أن هناك اختلافات في نتائج التعليم المفردات بين الصفين التجريبي والضابط.

ABSTRACT

Adnin, Amralti.2024. **Effectiveness of Using the "Magic Box" Language Game in Vocabulary Learning at Islamic Junior High School 4 Blitar**. Thesis. Arabic Language Education Department. Faculty of Education and Teacher Learning. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Advisor : Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A

Keywords : Magic Box Language Game, Vocabulary Learning

Vocabulary is one part of language. Vocabulary is a principle in language mastery, especially for foreign or second languages. The low interest in learning Arabic experienced by MTsN 4 Blitar students has resulted in their understanding and vocabulary being still very poor. In overcoming this problem, teachers should be more creative in choosing various learning media. One way is to use learning media that suits the needs of students in class, such as using the language game "Magic Box" to improve students' vocabulary skills and enthusiasm for learning.

The purpose of carrying out this research is 1) to find out how students respond to the use of the "Magic Box" language game in learning Arabic vocabulary at MTsN 4 Blitar. 2) effectiveness of using the "Magic Box" language game in learning Arabic vocabulary at MTsN 4 Blitar. The research method used is a quantitative method with a quasi-experimental type. Researchers collected data using instruments in the form of tests (pre-test and post-test) which were distributed to 35 students in class VII A and 36 students in class VII B as well as questionnaires which were distributed to 36 student respondents in class VII B. Data analysis using rocks from the SPSS application 25 with the Mann Withney test statistical formula and N-Gain Score.

The research results are: 1) good response with an average value of 79.86. And based on the questionnaire value data obtained, it can be seen that 27.78% of students strongly agree, 64.44% of students agree, 7.22% of students disagree, and 0.56% of students strongly disagree. From students' responses to the learning that has been carried out, the highest score for student responses is 100 and the lowest is 55. 2) not effective based on the results of the N-Gain Score test and "Hypothesis accepted" based on the Mann Withney test, because based on the "Test Statistics" output the Asymp.Sig.(2-tailed) value is 0.000 < 0.05. Thus it can be said that there are differences in mufrodat learning outcomes between the experimental and control classes.

ABSTRAK

Adnin, Amralti. 2024. **Efektifitas Penggunaan Permainan Bahasa "Kotak Ajain" dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di MTsN 4 Blitar.** Skripsi. Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A

Kata Kunci : Permainan Bahasa Kotak Ajaib, Kosa Kata Bahasa Arab

Kosa kata adalah salah satu bagian dari Bahasa. Pembendaharaan kata merupakan asas dalam penguasaan Bahasa terutama untuk Bahasa asing atau Bahasa kedua. Rendahnya minat terhadap pembelajaran Bahasa arab yang di alami siswa-siswi MTsN 4 Blitar mengakibatkan pemahaman dan pembendaharaan kosa kata yang dimiliki masih sangat kurang. Dalam mengatasi permasalahan ini, hendaknya guru lebih kreatif dalam memilih berbagai media pembelajaran. Salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, seperti menggunakan permainan Bahasa "Kotak Ajaib" untuk meningkatkan kemampuan kosa kata dan semanagat belajar siswa.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan Bahasa "Kotak Ajaib" dalam pembelajaran kosa kata Bahasa arab di MTsN 4 Blitar. 2) untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan Bahasa "Kotak Ajaib" dalam pembelajaran kosa kata Bahasa arab di MTsN 4 Blitar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrument berupa tes (pre-test dan post-test) yang disebarkan kepada 35 siswa kelas VII A dan 36 siswa kelas VII B serta angket yang disebarkan kepada 36 siswa responden kelas VII B. analisis data dengan menggunakan batuan dari aplikasi SPSS 25 dengan rumus statistic uji Mann Withney dan N-Gain Score.

Hasil penelitian yaitu: 1) respon baik dengan nilai rata-rata 79,86. Dan berdasarkan data nilai kuesioner yang diperoleh dapat diketahui bahwa sebesar 27,78% siswa Sangat setuju, 64,44% siswa setuju, 7,22% siswa tidak setuju, dan 0,56% siswa sangat tidak setuju. Dari respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan adapun nilai tertinggi untuk respon siswa adalah 100 dan terendah 55. 2) tidak efktif berdasarkan hasil uji N-Gain Score dan "Hipotesis diterima" berdasarkan uji Mann Withney, karena berdasarkan output "Test Statistic" nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar mufrodat antara kelas eksperimen dan kontrol.

الفصل الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

في يومنا هذا، تعليم اللغة العربية ليس لغة أجنبية نادرا ما يتم دراستها. باعتبارها دولة ذات أغلبية مسلمة، فإن إندونيسيا دولة ناطقة باللغة العربية. اللغة العربية هي إحدى المواد الإجبارية المطبقة في العديد من المدارس سواء الإبتدائية، المتوسطة، الثانوية، حتى من الجامعات. إن تعليم اللغة العربية ليس بالمهمة السهلة، وقد يكون مملاً في بعض الأحيان، بل ومحبطًا في بعض الأحيان للطلاب. وذلك لأن اللغة العربية مادة صعبة على بعض الطلاب سواء على مستوى وحدة التعليم الأساسي أو على مستوى التعليم العالي سواء في المدارس الرسمية أو غير الرسمية. لذلك، كمعلم مشارك في عملية التعليمة، يجب أن تحاول إيجاد حل، حتى تسير عملية تعليمة اللغة العربية بشكل جيد وفعال وكفؤ بما يتوافق مع الأهداف المراد تحقيقها.

الانطباع السائد هو أن تعليم اللغة العربية أمر صعب، لكنه في الواقع لم يعد مشكلة إذا تم استخدام وسائل الإعلام كأداة تعليمية بشكل جيد. يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط المتنوعة إلى زيادة دافعية الطلاب وحماسهم للتعليم. وكما هو الحال اليوم، ومع تطور التكنولوجيا أصبح من الممكن الاستفادة من العديد من أنواع الوسائط، سواء الوسائط الإلكترونية أو الألعاب اللغوية التعليمية المختلفة.

لعب حاجة غريزية تنشأ بشكل طبيعي لدى كل إنسان للحصول على المتعة والرضا والاستمتاع والسعادة في الحياة. الرغبة في اللعب موجودة دائمًا، ليس فقط في مرحلة الطفولة ولكن أيضًا عند البالغين. إن مساهمة التعلم من خلال اللعب في المدرسة هي محاولة لاستعادة الانطباع بأن التعلم ليس مخيفاً وصعباً

ومملاً.[1] ويقول Dave Meire في كتابه " The Accelerate Learning Handbook " إن كلمة "متعة" تعني خلق جو تعليمي سعيد، وليس خلق جو مزدحم وصاخب.[2] السعادة هنا هي إيقاظ الرغبة، والمساهمة الكاملة وتحقيق الأهداف، والفهم الجيد، وإتقان المادة، والقيم التي تجعل الطلاب سعداء. تظهر العديد من الدراسات التي أجريت على الدماغ البشري نتائج تتعلق بالتعلم والدماغ. المثال، يقول Peter Kline في كتابه "The Everyday Genius "، إن عملية التعليمة يمكن أن تكون فعالة جدًا إذا كان الشخص في حالة من المرح.[3]

إن إتقان مفردات اللغة العربية هو الخطوة الأولى التي يجب على الطلاب اجتيازها. زيادة المفردات الكافية يمكن أن تدعم شخصًا ما في التواصل بهذه اللغة.[4] بالنسبة لطلاب المدارس الإعدادية، وخاصة الصف السابع، الذين يقومون بتدريس المفردات الجديدة، فإنهم بحاجة إلى وسائل وأساليب واستراتيجيات مناسبة حتى يمكن تحقيق تعلم مفردات اللغة العربية. لأن طلاب الصف السابع الإعدادي هم طلاب انتقاليون من المدرسة الإبتدائية. لذا نحتاج إلى وسائل ألعاب لغوية يمكن تطبيقها في تعليم اللغة العربية وهي لعبة لغة صندوق البضائع.

حتى الآن لم يستخدم تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار مرافق تعليم اللغة العربية، على سبيل المثال عند نقل المفردات الجديدة يستخدم المعلم فقط أسلوب التكرار وحفظ المفردات، لذلك يشعر الطلاب بالملل والضجر. متضايق. لا يتم استخدام مرافق الوسائط بشكل صحيح في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. الأساليب المستخدمة في الغالب هي المحاضرات والتكرار ويكون دور الطلاب أقل نشاطا في عملية التعليم.

---

[1] Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar, (Bandung, Edukasia, 2009)
[2] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode PermainanPermainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab, (Jogjakarta: Diva Press, 2012)
[3] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode PermainanPermainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab, (Jogjakarta: Diva Press, 2012)
[4] Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah ،"Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab" (2011).

بناءً على هذه المشكلات، ولمساعدة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار على تطوير تعليم اللغة العربية بطريقة أكثر إبداعًا وابتكارًا ومتعة، من الضروري إجراء بحث حول " فعالية استخدام لعبة اللغوية صندوق البضائع في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار" مع مراعاة معلمي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار حيث استخدام أساليب التعليم.

ب. أسئلة البحث

١. كيف اراء لطلاب عن فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم مفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار؟
٢. ما مدى فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم مفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار؟

ج. حدود البحث

هذا البحث يركز على إتقان المفردات العربية في طلاب مدرسة بليتار للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار باستخدام وسائل تعليم لعبة اللغة صندوق البضائع.

د. أهداف البحث

١. لمعرفة اراء طلاب عن فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم مفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار
٢. لمعرفة فعالية استخدام لعبة اللغة في تعليم مفردات اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار.

هـ. فوائد البحث

١. للمعلمين

من خلال إجراء هذا البحث، يمكن للمعلمين معرفة ماهية التعليم الجيد وما هي وسائل التعليم المثيرة للاهتمام في تعليم مفردات اللغة العربية.

٢. للطلاب

من خلال إجراء هذا البحث، يمكن أن يسهل على الطلاب فهم مفردات اللغة العربية، وخاصة للطلاب الذين يجدون صعوبة في إتقان مفردات اللغة العربية.

٣. للمدارس

بالنسبة للمدارس فإن نتائج هذا البحث مفيدة جداً في تحسين نظام التعليم في المدارس. وبصرف النظر عن ذلك، يمكن استخدامه كمرجع مدرسي لاستخدام وسائل التعليم المناسبة والمثيرة للاهتمام.

و. الدراسة السابقة

هذا الدراسات السابقة الأتي يرتبط بهذا البحث:

جدول ١,١

رقم	عنوان البحث	التساوي	الإختلاف	نتائج البحث
١.	فعالية إستخدام وسيلة بطاقة الصور في تعليم المفردات لدى الطالب بمدرسة	نتاقس هذه البحث هي استخدام وسائل التعليم المفردات و منهج البحث	إختلاف يناقش هذا البحث هي لمعرفة مامدى استخدام وسيلة بطاقة الصور في	نتائج البحث في هذا البحث هي وبذلك الحال تستنتج الباحثة أن إستخدام وسيلة

	سوريا بوانا المتوسطة الإسلامية	المستخدم في هذا البحث هو منهج البحث الكمي إبستخدام نوع البحث التجربي.	تعليم المفردات لدى الطالب بمدرسة سوريا بوانا المتوسطة الإسلامية	بطاقة الصور في تعليم المفردات لدى الطلاب بمدرسة سوريا بوانا المتوسطة الإسلامية كافية فعالية .و تستطيع هذه الوسيلة في إرتفاع إستيعاب الطلاب في المفردات.
٢.	فعالية استخدام وسيلة التعليم قويزيليز Quizalize في تعليم المفردات لدي التلاميذ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامنجان	هذا البحث هو الأسلوب الكمي باستخدام تصميم شبه التجربة ، والذي يتكون مجموعته ، وهما جموعة الفصل (١٠ك) ومجموعة المقارنة (١٠م)، أما	إختلاف يناقش هذا البحث هي لمعرفة مامدى استخدام وسيلة التعليم قويزيليز Quizalize في تعليم المفردات لدي التلاميذ في المدرسة الثانوية	نتائج البحث في هذا البحث هي هناك اختلافا يتعد به من حيث متوسط الاختبار قبل وبعد التدريس، والباتالي فإن استخدام وسيلة " Quizalize " فعّال بما يكفي في تعليم

		الطريقة المستخدمة في جمع البيانات في اختبار التحرية يعني (الإحتبار القلبي والبعدي)		المفردات لطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكويمية ١ لامونجان.
٣.	فعالية استخدام طريقة السؤال و الجواب باستخدام لعبة صندوق البضائع لترقية مهارة الكلام لدى التلميذات في المدرسة دينية بوتري المتوسطة بكنبارو	طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي منهج كمي مع منهج تجريبي. نوع تجربة التصميم شبه التجريبية مع تصميم مجموعة التحكم من النوع غري المكافئ. أجريت الدراسة باستخدام مجموعتين، وهذا هو، المجموعة التجريبية	يناقش هذا البحث فعالية استخدام طريقة السؤال و الجواب باستخدام لعبة صندوق البضائع لترقية مهارة الكلام لدى التلميذات في المدرسة دينية بوتري المتوسطة بكنبارو. الإدوات المستخدمة في جمع البيانات هي الملاحظة و الاختبار.	نتائج البحث في هذا البحث هي من جدول حساب االختبار، تم الحصول على بيانات تبين أن نتائج الجموعة التجريبية ٨٧,٣٣ كانت أعلى من متوسط الجموعة الضابطة، والتي كانت ٦٥,٥٠ وقيمة الدلالة = ٠،٠٠٣ كانت أصغر من ٠,٠٥، حبيث تم قبول H ١ وتم رفض

		والمجموعة الضابطة		H. ٠ وبالتالي فإن الفرضية مقبولة.

ز. تحديد المصطلحات

إن تحديد المصطلحات في هذا البحث كمالي :

١. اللعبة اللغة صندوق البضائع

تعتبر لعبة اللغة إحدى الوسائط المستخدمة في عملية تعليمة اللغة العربية والتي لها أثر إيجابي على إتقان المهارات اللغوية، لأن عملية تعليمة لغة أجنبية في الأساس تتطلب موقفاً ممتعاً. لعبة اللغة صندوق البضائع هي وسيلة لتعليم اللغة من خلال الألعاب التي تحتوي على عناصر ممتعة باستخدام أشياء ملموسة موضوعة في صندوق.

٢. المفردات العربية

المفردات هي أحد العناصر اللغوية الثلاثة التي من المهم جداً أن يتقنها الطلاب، لأنها تستخدم في اللغة المنطوقة والمكتوبة، وهي أداة لتطوير اللغة العربية أو مهارات الاتصال. توضح رادلية زين الدين وآخرون (٢٠٠٥: ٨٩) أن المفردات هي الجزء الأكثر أهمية في تعليم اللغة لأن جوهر اللغة هو مجموعة من المفردات.[٥]

ح. هيكل البحث

يتكون هذا البحث من ستة أبواب، منها :

الباب الأول مقدمة، يشتمل على خليفة البحث وأسئلة البحث وحدود البحث وأهداف البحث وفوائد البحث والدراسة السابقة وتحديد المصطلحات وهيكل البحث.

[5] Syaiful Mustofa ،Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press ٢٠١١ ،).

الباب الثاني إطار النظري التي تتالف من البحث النظري عن النظام الكتلة والبحث النظري عن التعليم اللغة العربية

الباب الثالث منهج البحث، منها مدخل البحث ونوعه ومكان البحث ومتغيرات البحث ومجتمع البحث والبيانات ومصدرها وأدواة البحث وصحة البيانات وثقتها وطريقة جمع البيانات و تحليل البيانات وإجراء البحث.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. المبحث الأول: المفردات اللغة العربية

١. مفهوم المفردات العربية

المفردات هي أحد العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها طلاب اللغة الأجنبية، بما في ذلك المفردات العربية. يمكن للمفردات الكافية للغة العربية أن تدعم شخصًا ما في التواصل والكتابة بهذه اللغة.[٦] وبالتالي يمكن القول أن التحدث والكتابة من المهارات اللغوية التي يجب دعمها بالمعرفة وإتقان مفردات كبيرة.

المفردات باعتبارها كنزًا من الكلمات أو المعجم سيكون لها وظيفة عندما يكون لها معنى. ويمكن تقسيم معنى الكلمة إلى معنى "*اصلي*" ومعنى إضافى. ويتكون معنى "*أصلى*" من المعنى أصلى والمعنى المجازي والمعنى الأصلى ومعنى اللفظ. على سبيل المثال، كلمة "الأم" في اللغة العربية، معناها الأساسي "الأم التي تلد"، في حين يظهر المعنى المجازي عند استخدام كلمة "ألأم" في "أم الكتاب".[٧]

المفردات في اللغة العربية تسمى مفردات، في المفردات الإنجليزية، هي مجموعة من الكلمات أو كنوز الكلمات المعروفة من قبل شخص أو كيان آخر والتي هي جزء من جوهر لغة معينة.[٨] وبصرف النظر عن ذلك، هناك تعريف آخر هو جمع كل الكلمات التي يفهمها الشخص ومن المرجح أن يستخدمها لبناء جمل جديدة. إن ثراء مفردات الشخص هو بشكل عام انعكاس لذكائه أو مستوى تعليمه.[٩] المفردات هي أحد العناصر اللغوية الثلاثة التي من المهم

---

[٦] سيف الدين. (٢٠١٩). طرق في تعليم المفردات اللغة العربية. التدريس. ٧. (٢).

[7] Syaiful Mustofa ،Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press ٢٠١١ ،)

[8] Syaiful Mustofa ،Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press ٢٠١١ ،).

[٩] رشيد أمحد.(١٩٨٩). تعليم العربية لغير الناطقين بها. رباط: إسيسجو. ص. ١٠٦

جدًا إتقانها، سواء كانت مستخدمة في اللغة المنطوقة أو المكتوبة، وهي إحدى أدوات تطوير مهارات اللغة العربية لدى الفرد.

وفقا لهورن، المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تشكل لغة. إن دور المفردات في إتقان المهارات اللغوية الأربع، وهي مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومارة الكتابة، ومهارة قراءة ضروري جداً كما.[١٠] ذكر فاليه أن القدرة على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على إتقان المرء للمفردات.

٢. أهداف تعليم المفردات

أ. إدخال مفردات جديدة للتلاميذ أو الطلاب سواء من خلال مواد القراءة أو فهم المصمع

ب. تدريب الطلاب على القدرة على نطق المفردات بشكل جيد وصحيح يؤدي إلى اكتساب مهارات التحدث والقراءة الجيدة والصحيحة

ج. فهم معنى كلمات المفردات، سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية (قائمة بذاتها) وعند استخدامها في سياق جمل معينة (المعنى النحوي الدلالي)

د. قادر على تقدير وعرض المفردات في التوقعات الشفهية (التحدث) والمكتوبة (الكتابية) وفقًا للسياق الصحيح.

٣. أنواع المفردات

بمشكل عام، تنقسم المفردات إلى عدة أجزاء، منها ما يلي:[١١]

أ. المهارات اللغوية تتكون من : يمكن تقسيم المفردات على النحو التالي:

١) مفردات للفهم understanding vocabulary، هي من محادثة او قراءة

٢) مفردات للكلام speaking vocabulary، هي عادية و رسمية

[10] Miftachul Taubah ،"Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab ،" Studi Arab 10.01 (2019)

[١١] رشيد أحمد. ١٩٩١. المرجع فب تعليم اللغة العربية للناطقين بلغة آخر.معهد اللغة العربية. وحدة البحوث والمناهج: جامعة أم القرى. سلسلة دراسات في تعليم العربية جز ٢. ص ٦١٦-٦١٧

٣) مفردات للكتابة writing vocabulary، وهذه تنقسم إلى نوعين يكني، عادية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يشتخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابى الشخصي مثل أخذ مذكرات، كتابة يوميات ..الخ. موقفية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابى الرسمى مثل تقديم طلب للعمل أو استقالة أو كتابة تقرير . . الخ

٤) مفردات كامنة potential vocabulary، وتنقسم كذلك إلى نوعين: سياقية و تحليلية

ب. تقسيمها حسب المعنى: يمكن أن تقسم المفردات كالتالى:

١) كلمات المحتوى content vocabulary

٢) كلمات وظيفية fungsion vocabulary

٣) كلمات عنقودية cluster vocabulary

ج. بناءً على مفردات التخصص تنقسم إلى:

١) كلمات خادمة service word

٢) كلمات تخصصية special content word

د. بناء على استخدام المفردات يتم تقسيمها إلى:

١) كلمات نشيطة active words

٢) كلمات خاملة passive word

٤. استراتيجية تعليم المفردات العربية

استراتيجية تعليم هي باعتبارها الطريقة الصحيحة التي يمكن القيام بهاتم اختياره لتقديم الدرس. استراتيجية تعليم اللغة هي الطرق التي مناسبة لتقديم وتنفيذ أنشطة تعليم اللغة (أندياني، ٢٠١٥:١١٨).[١٢]

[12] B.Uno Hamzah ،Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif (Jakarta: Bumi Aksara ٢٠٠٧ ،).

فيما يلي بعض استراتيجيات تعليم المفردات للمستوى متوسطة:[١٣]

١. باستخدام شاشات الجسم

٢. يمكن للمدرس أن يوضح معنى المفردات التي سيتم تدريسها

٣. كتابة الكلمات

٤. من خلال لعب الأدوار

٥. تقديم كلمات مرادفة (مرادفات)

٦. إعطاء الكلمات المعاكسة (المتضادات)

٧. تقديم جمعيات المعنى

٨. يذكر المعلم جذور الكلمات وتغيراتها

ب. لعبة اللغة صندوق البضائع

١. مفهوم لعبة اللغة صندوق البضائع

لعبة اللغة هي وسيلة لتعليم اللغة من خلال لعبة. يمكن تصنيف لعبة اللغة على أنها تعليم وتعليم تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي تعلموها. لعبة اللغة هي أنشطة مصممة للتعليم، وترتبط مباشرة بمحتوى الدرس.[١٤]

قال سوفرنوا، تعتبر لعبة اللغة نشاطا لإكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة مثيرة. من هذا المعني. ومن هذا المنطق يمكن فهم أن لعبة اللغة لها غرض مزدوج، باالإضافة إلى ممارسة مهارة لغوية.[١٥]

المبدع الأساسي للعبة التعليمية اللغوية هو: أولا، اللعبة ليست هدفا للتليم، ولكنها مجرد وسيلة للمساعدة في تحقيق أهداف معينة. ثانيا، ليست لعبة اللغة مناسبة للأطفال، بل يمكن تطبيقها أيضا على البالغين.[١٦]

---

[13] Syaiful Mustofa ،Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press ٢٠١١ ،)

[14] Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang; UIN Malang Press , 2009)

[15] Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang; UIN Malang Press , 2009)

[16] Syamsuddin Asyrofi ," Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", (Yogyakarta : Aura Pustaka, 2014).

في لغة الكلمة "صندوق" تعني مربع. و كلمة "البضائع" هي صيغة الجمع للكلمة البضاعة[١٧]. و قال مصطافى أن لعبة اللغة صندوق الاضائع هي تسمية البضائع ووصفها و التعرف عليها.[١٨] في لعبة صندوق البضائع, يتم إستخدام البضائع الحقيقية. المثال :ممسحة, طباشر, كتاب وغير ذلك.

٢. أهداف لغبة اللغة صندوق البضائع

أهدف في لعبة صندوق البضائع هذه هو زيادة المفردات في تطوير اللغة العربية لدى طلاب في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار . وبصرف النظر عن ذلك، توفر هذه اللعبة إرشادات لطلاب حتى يتمكن االبطلاب من فهم و المواد التعليمية. إلى جانب ذلك، فإنه يمكن أيضًا تحفيز اللغة لدى الطلاب وتطويرها وزيادة مفرداتهم.

٣. خطوات لعبة اللغة صندوق البضائع

هناك عدة خطوات في اللعبة وهي:[١٩]

١. يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين إلى ثلاث مجموعات
٢. كل مجموعة بحد أقصى عشرة أشخاص
٣. بعد تقسيمهم إلى عدة مجموعات يشرح المعلم طريقة اللعب
٤. يقوم المعلم بتوفير صناديق لعبة حسب عدد المجموعات المقسمة
٥. يحتوي الصندوق على الكثير من المفردات المتعلقة بالمادة التعليمية
٦. في عملية اللعبة، يوجد قائد المجموعة الذي ينظم تدفق اللعبة ويقوم الأعضاء بتخمين المفردات الموجودة في المربع.

[17] Ahmad Warsan Munawwir, Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia (Surabaya, Pustaka Progresif , 1997)
[18] Nasif Musthofa Abdul Aziz , al- A'lab al-Lughowiyyah fi Ta'limil Lughoh al-Ajnabiyyah, Riyadh, al- Mamlakah al- Arabiyyah as-Saudiyah, 1983)
[19] Lilies Madyawati, Permainan dan Bermain 1 (Untuk anak: 2012)

٧. المنافسة بين المجموعات للحصول على أكبر عدد من المفردات حسب الوقت المحدد.

٨. بعد ذلك، يتم تحديد الفائز والخاسر، وسيتم منح المجموعة الخاسرة عقوبة على شكل تأليف أغنية من المفردات الموجودة في المربع الذي تم الحصول عليه.

٤. فوائد لعبة اللغة صندوق البضائع

هذه اللعبة لها فوائد عديدة، منها:

١. يمكن أن تسهل على الطلاب فهم ما يدرسه المعليم

٢. يمكن أن يجعل الطلاب تركيز على الدرس

٣. يمكن أن يزيد من تنشاط الطالب في عملية التعليمة

٤. يمكن أن توفر التبكير والإبداع

٥. يمكن أن رفع مستوى مهارة اللغوية الطلاب

٥. مزايا وعيوب ألعاب اللغة صندوق البضائع

١. المزايا

أ. من السهل تقديم الخدمة واللعبة مرنة

ب. يمكن استخدامها في اللعب الجماعي أو الفردي

ج. يمكن للأطفال تسمية الأشياء جيدًا وإتقان الكلمات حتى يمكن تحقيق التعليم في نشاط اللعبة هذا.

٢. العيوب

أ. كانت هناك ضجة في الفصل يمكن أن تزعج الفصول الأخرى

ب. لا يعرف الطلاب بعد الأشياء والمفردات الموجودة في الصندوق

ج. وإذا تم استخدامه على مواد تعليمية غير جيدة ومناسبة، فسيكون استخدامه غير فعال وغير فعال.

ج. فروض البحث

تعبر البحث من ٢ فرضويتان في هذا البحث التي تكتب فيه كما يالي:

Ho : لاتوجد فعالية إستخدام العبة اللغوية صندوق البضائع في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار.

Ha : توجد فعالية إستخدام العبة اللغوية صندوق البضائع في تعليم المفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

منهج البحث المستخدام في هذا البحث هو منهج البحث الكمي. منهج البحث الكمي هي منهج البحث تعتمد على فلسفة الوضعية، وتستخدم لفحص مجموعات أو عينات معينة،وجمع البيانات يستخدمة أدوات البحث، تحليل البيانات موصوف بصفة الكلمية أو إحصائي بطبيعته بهدف فحص الفروض البحث.[٢٠]

تم نوع البحث بشكل التصميم الشبة التجربي (Quasi Experimental Design). وفقا للمفاهيم الكلاسيكية، التجربي هي البحث عن تحديد تأثير متغير المستقل لمتغير التابع.[٢١]في تصميم الشبة التجربي له مجمعتين فهي مجمعة الظابطة (Nonequvalent Control Group Design) و جمعة التجريبية. تم إجراء هذا البحث بمقارنة المجمو عة التجريبية التي تم على جهاو مجموعة الضابطة على أنها مقارنة لم تعطالمعامله.[٢٢] هذه المعاملة هي استخدام العبة اللغوية في تعليم اللغة العربية لدى الطلاب المجموعة التجريبية. قدم سوغيونو جدوال عن المعاملة لنوع البحث التجريبي، و هو كما يالي:

جدول ٣,١

المجموعة	الإختبار القلبي	المعاملة	الإختبار البعدي
المجموعة التجريبية	O١	X	O٣

[20]Sugiyono.(2011).MetodePenelitianPendidikanpendekatankuantitatif,Kualitatif,danR&D.Bandung:CV Akphabeta.

[21] Sugiyono. (2015). MetodePenelitianKombinasi (Mix Method). Bandung: CV Alphabeta.

[22] Ratna. (2021). MetodePenelitianKuantitatif. Lumajang: Widyagama Press

المجموعة الضابطة	O٢	–	O٤

المعلومة :

O١ = الإختبار القلبي من المجموعة التجريبية

O٢ = الإختبار البعدي من المجموعة التجريبية

O٣ = الإختبار القلبي من المجموعة الضابطة

O٤ = الإختبار البعدي من المجموعة الضابطة

X = المعاملة إستخدام االعبة اللغوية إلى المجموعة الجريبية

ب. ميدان البحث

ميدان البحث في هذا البحث هو المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار، عنوان في الطاريق سوقارينو، سوقاسيو، كاجاماتان غاندوسري، كابوفاتن باليتار.

ج. متغيرات البحث

في البحث، من المهم التركيز على عوامل البحث لفهم تأثير متغير على أخر.المتغيرات بانها أعراض تختلف حسب الجنس، على سبيل المثال بسبب الاختلافات بين الجنسين، أي الرجال والنساء. الأعراض هي موضوع الدراسة، لذلك يتغير على ذلك أن متغيرات متنوعة. تم استخدام فئتين من المتغيرات في هذه الدراسة، هما:

١. المتغير المستقل (Independent Variabel)

المتغير المستقل هو المتغير الذي تأثير أو يسبب تغيير و ظهور المتغيير التابع.[٢٣]

[23] Denok, Sidik. (2021)MetodePenelitianKuantitatif. Tangerang: Pascal Books.

٢. المتغير التابع (Dependent Variabel)

المتغير التابع هو المتغير الذي تأثير أو النتيجة، لأن وجود المتغير المستقل.

المعلومة:

X = اللعبة اللغوية صندوق البضائع

Y = المفردات اللغة العربية

د. مجتمع البحث وعينته

وفقا سوعيونو مجتمع عبارة عن منطقة معممة تتكون من كائنات أو موصوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثة لدرستها ثم استخلاص النتائج.[٢٤] وتعرف الأخرى المجتمع هو كل موضوع البحث. كان مجتمع في هذا البحث الطلاب الفصل السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ ولتي تكون من ٢ فصوله.

العينة هي جزء من المجتمع وخصائصه. وفقا لسوغيونو، فإن العينة جزء من عدد وخصائص المجتمع الإحصائي. إذا كان مجتمع الباحث أيضا غير قادر على معرفة كل شيء عن المجتمع، مع محدودية الوقت والتكلفة والجهد، فيمكن للباحث استخدام عينات مأخوذة مجتمع البحث.

[24] Sugiyono. (2016). MetodePenelitianKuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: PT. Alphabeta.

هـ. البيانات ومصادرها

يمكن جمع البيانات في أماكن مختلفة، ومن مصادر مختلفة، وبطرق مختلفة. إذا نظرنا إلى البيئة، فيمكن جمع البيانات في بيئة طبيعية، في المختبر باستخدام الأساليب التجريبية، في المنزل مع مشاركين مختلفين، في ندوة، مناقشة، في الشارع وما إلى ذلك. عند عرضها من مصدر بيانات، يمكن لعملية جمع البيانات استخدام المصادر بيانات الأولية والثانوية. المصادر الأولية هي مصادر البيانات التي توفر البيانات مباشرة إلى جامعي البيانات، والمصادر الثانوية هي المصادر التي لا توفر البيانات مباشرة إلى جامعي البيانات، على سبيل المثال من خلال أشخاص آخرين أو من خلال المستندات.[٢٥]

وتشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث الإستبيانة والاختبارات. يمكن إجراء الإستبيانة لمراقبة الأنشطة بشكل مباشر بهدف الحصول على بيانات حول الوضع والظروف المراد دراستها. عند مقارنتها بالتقنيات الأخرى، أي المقابلات والإستبيانات، فإن المقابلات والإستبيانات تتواصل دائمًا مع الأشخاص، في حين أن الإستبيانة لا تقتصر على الأشخاص، بل أيضًا على الأشياء الطبيعية الأخرى. تُستخدم تقنيات جمع بيانات الاختبار لتقييم القدرات الأولية للطلاب. وفي هذا البحث كانت الاختبارات المقدمة للطلاب هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. الاختبار القبلي هو اختبار يعطى للطلاب قبل العلاج، في حين أن الاختبار البعدي هو اختبار يعطى للطلاب بعد العلاج. الاختبارات المقدمة في الاجتماعات التجريبية والاجتماعات الضابطة لها نفس الشكل والجودة. وتستخدم هذه البيانات كمرجع في استخلاص النتائج في نهاية البحث.

[25] Yani, Balaka. (2022). MetodePenelitianKuantitatif. Bandung: WidhinaBaktiPersada.

و. أدوات البحث

الأدوات التي يستخدمها الباحثة للحصل على البيانات على النحو التالي:[٢٦]

١. اختبار

تشمل الإختبارات في هذا البحث الاختبار القبلي والاختبار البعيدي بشكل شفهيا و تحريريا. الاختبار القبلي هو اختبار يعطى للطلاب قبل العلاج، في حين أن الاختبار البعدي هو اختبار يعطى للطلاب بعد العلاج.

٢. الإستبيانة

الإستبيانة التي أنشأتها الباحثة عبارة عن مجموعة الأسئلة التي سيتم توزيعها على الطلاب المجموعة التجريبية بعد إستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات. الإستبيانة هي المقياس وإحدى من أدوات البحث لتقوي نتائج البحث عن فعالية إستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات. تسخدم الباحثة مقياس ليكرت (skalalikert) في تعين عن درجة القيمة الإستبيانة.

ز. صدق البيانات وثباتها

الأدوات البحث الجيّدة هي الأدوات التي تم الإختبار الصدقي وثباتها لتكون ادوات الجيدة واللأقئة في إستخدامها. الشرح عن صدق البيانات وثباتها هو كما يالي:

١. صدق البيانات

الصدق البيانات المستخدم في هذا البحث هو الصدق البنائي. تم هذا الصدق البنائي مستخدم لإختبار الأدوات السؤال من الإختبار القبلي و

[26] Purwanto. (2018). Teknik PenyusunanInstrumen Uji Validitas dan ReabilitasPenelitian Ekonomi Syariah. Magelang: Staial Press.

البعدي. تستخدم الباحثة من الآراء عالم المادة العربية لتحليل الأدةات البحث و هي السؤال الإختبار القبلي و البعدي و الإستبياتة. تعين الباحثة عالم المادة العربية من المدري اللغة العربية في مدرسة متوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. عندما الموافق العالم باالأدوات البحث فكانت أدوات البحث المجدية لقياس الناحية الرغبة.

يقال أن الأدوات البحث الصحيح إذا كان $r_{hitung} > r_{tabel}$ وإذا هناك $r_{hitung} > r_{tabel}$ كان الأدوات البحثة غير الصحيحة حتي يجب أن يصلح الأدوات البحث.[٢٧]

٢. وثباة البيانات

يقال أن أدوات البيانات تتمتع بمستوى عال من الموثوقية إذا أعطى الأختبار نتائج متسقة. في إختبار وثباة البيانات تستخدم الباحثة برمز Cronbach Alpha. تستخدم هذه الرمز للعثور على موثوقية أداة ليست نتيجتها ٠-١، ولكنها نطاق بين عدة قيم، بالمثال ٠-١٠ أو ٠-١٠٠، أو مشكل مقياس من ١-٣، ١-٥ أو ١-٧ وهكذا يمكن عمل معامل ألفا (a) من كرونباخ (cronbach).[٢٨] البيانات عن الرمز كمايالي:

$$r_{II} = \left[\frac{K}{K-1}\right].\left[1 - \frac{\sigma^2 b}{\sigma^2 t}\right]$$

المعلومة :

r_{II} = وثباة الأدوات

k = عدد الأسءلة

[27] SuharsiniArikunto. (2013). Dasar – dasarEvaluasi Pendidikan. Jakarta: BumiAksara.
[28] Imam, Ghozali. (2013). AplikasiAnalisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

σ^2 = إجمال المتغيرات

ε_{ob2} = إجمال المتغيرات

ح. أسلوب جمع البيانات

في هذا البحث، استخدمت الباحثة الاختبار وملاحظة لجمع بيانات البحث.[٢٩] فيما يلي شرح لتقنيات الاختبار والملاحظة.

١. الاختبار

استخدام طريقة االختبار في هذا البحث للحصول على البيانات عن نتائج القياس، قبل المعاملة وبعد المعاملة لطلاب في أنشطة التعليم المفردات . استخدام هذه الطريقة لأن البيانات الرئسية هي بيانات حول إتقان الطلاب للمفردات. فيمكن الحصول على البيانات من خلال القياس باستخدام الاختبار.

يتم تنفيد إجراء الاختبار قبل عملية التعليم والتعلم (الاختبار القبلي) وبعد عملية التعليم والتعلم الاختبار البعدي في وقت البحث التجريبي. تهدف الاختبار القبلي إلى قياس القدرة الأولية لطلاب في تعليم المفردات. وتهدف الاختبار البعدي إلى قياس تحقيق الناجح لتعليم المفر دات باستخدام العاب اللغوية. ميكن معرفة نجاح تعليم المفردات باستخدام العاب اللغوية من خلال مقارنة نتائج تهدف الاختبار القبلي مع الاختبار البعدي يف وقت التجريبي.

٢. الإستبيانة

الإستبيانة هي اسلوب جمع البيانات التي يتم تنفيذه من خلال توفير الأسئلة المكتوبة للطلاب. في هذا البحث تعطي الباحثة الإستبيانة للطلاب في مجموعة التجريبية التي يستخدم لعبة اللغة "صمدوق البضائع" في تعليم. فبل توزيعه

[29] Sidiq, Denok. (2021). MetodePenelitianKuantitatif. Tangerang: Pascal Books.

على الطلاب، يجب أن تكون إختبار للتأكد من صحة وموثوقتها بحيث تكون أداة الاستبانة التي سيتم توزيعها على الطلاب مجدية في الإستخدام ولها نتائج جيدة وصحيحة.

ط. تحليل البيانات

في هذا البحث الكمي، استخدمت الباحثة تقنيات تحليل البيانات الكمية. يتم إجراء التحليل الكمي للبيانات باستخدام الاختبارات الإحصائية لحساب البيانات الكمية أو التي يمكن تحقيقها من خلال الأرقام التي تم الحصول عليها من الحقل. البيانات الكمية هي البيانات المعبر عنها في شكل أرقام. في هذا البحث، أجر ت الباحثة تجارب على عينات بحثية، لذا يلزم إجراء اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس.

١. اختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس إلى توفير الثقة في أن مجموعة البيانات التي يتم التلاعب بها في التنوع سلسلة من التحليلات تأتي من مجتمع لا يختلف كثيرا في التنوع (يتم إجراؤه لمعرفة ما إذا كانت العينة تأتي من متغير متجانس). إحدا اقتيات اختبار تجانس البيانات هي استخدام اختبار – F مع الصيغة، على النحو التالي:

$$F = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

في هذا البحث، استخدمت الباحثة صيغة SPSS ٢٥ والمساعدة في تسهيل العمليات الحسابية واتخاذ القرار. معايير الاختبار هي كما يلي : باستخدام الصيغة: إذا كانت F-hitung أكثر من F-tabel ، فإن تباين البيانات ليس هو نفسه / غير متجانس. إذا كانت F-hitung أقل من F-tabel ، فإن تباين البيانات هو نفسه / متجانس.

استخدام مساعدة SPSS ٢٥ : إذا كانت القيمة المهمة في بين المجموعات أكثر من ٠.٠٥ ، فإن البيانات لها نفس التباين. إذا كانت القيمة المعنوية بين المجموعات أقل من ٠,٠٥ ، فإن البيانات لا تحتوي على نفس المتغير.

٢. اختبار الحالة الطبيعية

يستخدم اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها موزعة بشكل طبيعي أم لا. إذا كان التحليل يستخدم الطريقة البارامترية، فيجب تلبية متطلبات الحالة الطبيعية، أي أن البيانات تأتي من التوزيع الطبيعي (n أكثر من ٠،٠٥). إحدى تقنيات اختبار الطبيعية للبيانات هي استخدام Chi Kuadrat (x^2) بالصيغة كما يلي:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

في هذا البحث، استخدمت الباحثة صيغة SPSS ٢٥ والمساعدة في تسهيل العمليات الحسابية واتخاذ القرار. معايير الاختبار هي كما يلي: باستخدام الصيغة: إذا كانت $x^2hitung$ أكثر من x^2tabel، ثم لا يتم توزيع البيانات بمشكل طبيعي. لو $x^2hitung$ أصغر من x^2tabel، ثم يتم توزيع البيانات بمشكل طبيعي.

استخدام مساعدة SPSS٢٥ : إذا كانت القيمة المعنوية عند Kolmogorov-Smirnov أكبر من ٠,٠٥ فسيتم توزيع البيانات بمشكل طبيعي. إذا كانت القيمة المعنوية عند Kolmogorov-Smirnov أصغر من ٠,٠٥، فلن يتم توزيع البيانات بمشكل طبيعي.

٣. اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)

$$\text{N-Gain} : \frac{Skor\ Posttes - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

في تحليل البيانات الذي تم إجراؤه، هناك النتائج التي تم الحصول عليها في هذا البحث وهو كما يالي:

١. إذا كان المستوى ≤ ٥٪ إذا يرفض Ho و يقبل Ha

٢. إذا كان المستوى ≥ إذا يقبل Ho و يرفض Ha

جدوال ٣. ٢ معيار النتيجة اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)

رقم	النسبة المؤية (%)	التفسير
.١	<٤٠	غير فعالة
.٢	٤٠-٥٥	أقل فعالة
.٣	٥٦-٧٥	كاف فعالة
.٤	<٧٦	فعالة

٤. اختبار مان ويتني (Uji Mann-Whitney)

بمجرد معرفة أن البيانات لا يتم توزيعها بشكل طبيعي ، فإن الخطوة التالية هي اختبار فرضية البحث باستخدام تحليل اختبار مان ويتين (Uji Mann-Whitney). وفقا Sugiyono، يعمل اختبار U كبديل لاستخدام اختبار t إذا لم يتم استيفاء المتطلبات الأساسية البارامترية. تستخدم هذه التقنية لاختبار معنوية الاختلاف بين المجموعتين. الصيغة المستخدمو هي كمايلي:

اختبار مان ويتني (Uji Mann-Whitney):

$$U1 = n1n2\ \frac{n1(n1+1)}{2} - R1$$

$$U2 = n1n2\ \frac{n2(n2+1)}{2} - R2$$

معاومة:

U1 : المستوى الإجمالي ١

U2 : المستوى الإجمالي ٢

n1 : عدد العينات ١

n2 : عدد العينات ٢

R1 : عدد الرتب في العينة $n1$

R2 : عدد الرتب في العينة $n2$

الفرضية المستخدمة هي:

Ho : لايوجد فرق كبير بين متوسط درجات الاختبار القبلي ومتوسط درجات الاختبار البعدي.

Ha : هنا فرق كبير بين متوسط درجات الاختبار القبلي ومتوسط درجات الاختبار البعدي.

معايير الاختبار:

ابستخدام الصيغة : إذا كان U hitung أقل من U tabel ، فسيتم رفض Ho. إذا كان U hitung أكبر من U tabel ، فسيتم قبول Ho.

استخدام الإصدار SPSS ٢٥ : إذا كانت قيمة المعنوية أقل من ٠,٠٥ ، فسيتم رفض Ho. إذا كانت قيمة المعنوية أكبر من ٠,٠٥ ، يتم قبول Ho.

لأن أداة تحليل الاحتياجات المستخدمة عبارة عن استبيان بمقياس ليكرت (Skala Likert). فيما يتعلق بتحليل بيانات مقياس ليكرت،

كشف ورداني (٢٠٠٦) أن البيانات التي تم الحصول عليها تم تقديمها في شكل جدول بهدف معرفة النسبة المئوية وتكرار كل إجابة بديلة وتسهيل قراءة البيانات. تم تحليل نتائج االستبيان من خلال إيجاد النسبة المئوية لكل عبارة لكل اختيار إجابة باستخدام الصيغة التالية:

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

معلومة:

P : النسبة المئوية

f : تردد الإجابة

n : عدد المستجيبين

وكان التحديد الخاص للنتيجة لكل نقاط الاستبيان وهو:

جدوال ٣. ٣ معيار النتيجة لاجابة الاستبيان

الاجابة	النتيجة	الدرجة
SS	٤	موافق جدا
S	٣	موافق
TS	٢	غير موافق
STS	١	غير موافق جدا

والنتيجة المثالية في هدذ البحث لكل فرد او الطلاب تعرف من احصائ الضرب مقياس النتيجة بعدد المسجيبين، فيكون مايلي:

جدوال ٣. ٤ النتيجة المثالية لكل الاجابة للطلاب

الرموز	المقياس
٤ X ٣٦ = ١٤٤	جيد جدا
٣ X ٣٦ = ١٠٨	جيد

ناقس	٢ X ٣٦ = ٧٢
ضعيف جدا	١ X ٣٦ = ٣٦

جدوال ٣. ٥ معيار نتيجة الاستبانة في النسبة المئوية

معاير	السبة المئوية
جيد جدا	٨١٪ - ١٠٠٪
جيد	٦١٪- ٨٠٪
كاف جيد	٤١٪-٦٠٪
قليل جيد	٢١٪-٤٠٪
ليس جيد	٠٪-٢٠٪

ي. إجراء البحث

تنقسم إجراء البحث إلى عدة مراحل وهي:

١. مرحلة الإعداد

قامت الباحثة بعمل بحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار، لأنه خلال الممارسة الميدانية يقوم الباحث برصد المشاكل التي تنشأ في تعلم اللغة العربية، ثم تتشاور الباحثة مع مشرفة و مدرّس المادة العربية فيما يتعلق بالموضوع و الفصل الذي سيتم اسخامة كعينة البحث، و بعد ذلك ويمكن تطويره من قبل الباحثة ةفقال للنظرية وطريقة البحث المستخدمة.

٢. مرحلة التنفيذ

أ) في هذه الدرجة تقوم الباحثة بإجراء اختيار القبلي لمجموعة التجريبية و الضابطة كخطوة الأول من البحث وبذلك يعرف الباحث إستيعاب المفردات الأولية للطالب كمرجع للباحث في تقديم العلاج التالي.

ب)الخطوة الثانية في درجة التنفيذية باستخدام لعبة اللغوية صندوق البضائع. يتم تنفيذ هذه الدرجة من إجتماعين أو درسين. و فية تستخدام لعبة اللغوية صندوق البضائع لمجموعة التجريبية و أما المجموعة الضابطة لا تستخدم لعبة اللغوية صندوق البضائع في تنفيذها.

ج) بعد تنفيذ درجة العلاج الباحثة تقوم الباحة بإجراء اختبار البعدي للمجموعة التجريبية ةالمجموعة الضابطة. لمعرفة نتائج أو إستيعاب المفردات الطالب بعد التنفيذ التعليم باستخدام لعبة اللغوية صندوق البضائع في المجموعة التجريبية وأيضا نتائج أو إستيعاب المفردات لطلاب المجموعة الضابطة التي لا تستخدم لعبة اللغوية صندوق البضائع في تنفيذ التعليم.

٣. الدرجة النهائية أو اثبات نتائج البحث

أ) في هذه الرجة، تقوم الباحثة بإجراء تحليل البيانات لتحديد نتائج البحث الذي تم إجراؤه

ب)تحديد الباحثة الاستنتاجات من نتائج البحث الذي تم تحليله

ج) تقوم الباحثة بتجميع تقارير بحثية أو نتائج أطروحة الذي سيتم اختبار البحث العمي.

الباب الرابع

عرض البيانات ونتائج البحث

البحث الأولى : اراء لطالب حول حصول فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع "في تعليم مفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار

للحصول على بيانات اراء الطلاب حول استخدام لعبة اللغوية "صندوق البضائع"، استخدم الباحثة استبيانًا، من خلال إعطاء أسئلة مكتوبة لـ ٣٦ طالبًا تحتوي على ٥ عبارات. تعتمد كل عبارة على إجابة الطالب إذا أجاب موافق جدا (**SS**) بقيمة ٤، موافق (**S**) بقيمة ٣، غير موافق (**TS**) بقيمة ٢، غير موافق جدا (**STS**) بقيمة ١. بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه على ٣٦ طالبًا، يمكن ملاحظة أن النتائج التي تم الحصول عليها من إجابات طلاب الصف السابع (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار باستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" يمكن رؤيتها على النحو التالي:

أ. نتائج صدق وموثوقية الاستبيان

أسئلة الإستبيانة

جدول ٤ . ١

الرقم	أسئلة الإستبيانة	STS	TS	S	SS
		١	**٢**	**٣**	**٤**
١	من خلال وسائط اللعبة اللغوية "صندوق البضائع" المستخدمة، يمكن أن يسهل علي فهم المفردات العربية		١	٢٦	٩

٢	من خلال وسائط ألعاب اللغة "صندوق البضائع" في تعلم مفردات اللغة العربية، أستطيع زيادة تركيزي في تعلم اللغة العربية		٤	٨	٢٤
٣	من خلال وسائط لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعلم اللغة العربية يمكن أن تزيد من الحماس في تعلم اللغة العربية		١	١٩	١٦
٤	من خلال لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعلم اللغة العربية، تمكنت من معرفة معنى المفردات العربية		٣	٢٥	٨
٥	من خلال لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعلم اللغة العربية، تمكنت من قراءة مفردات اللغة العربية	١	٤	٢٢	٩

الصورة ٤. ١ : من خلال وسائط اللعبة اللغوية "صندوق البضائع" المستخدمة، يمكن أن يسهل علي فهم المفردات العربية

X.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	2.8	2.8	2.8
	S	26	72.2	72.2	75.0
	SS	9	25.0	25.0	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

الصورة ٤. ١ تدل على العبارة الأولى، يمكن ملاحظة أن ١ (٢,٨٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا غير موافق، ٢٦ (٧٢,٢٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا بموافقة، ٩ (٢٥,٠٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) % أجابوا موافق بشدة.

الصورة ٤. ٢: من خلال وسائط ألعاب اللغة "صندوق البضائع" في تعلم مفردات اللغة العربية، أستطيع زيادة تركيزي في تعلم اللغة العربية

X.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	11.1	11.1	11.1
	S	24	66.7	66.7	77.8
	SS	8	22.2	22.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

الصورة ٤. ٢ تدل على العبارة الثانية، بناءً على الجدول أعلاه، أجاب ٤ (١١,١٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) غير موافق، أجاب ٢٤ (٦٦,٧٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) موافق، ٨ (٢٢,٢٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجاب أوافق بشدة.

الصورة ٤. ٣: من خلال وسائط لعبة اللغة " صندوق البضائع " في تعلم اللغة العربية يمكن أن تزيد من الحماس في تعلم اللغة العربية

X.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	2.8	2.8	2.8
	S	19	52.8	52.8	55.6
	SS	16	44.4	44.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

الصورة ٤. ٣ تدل على، يظهر أن ١ (٢,٨٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا غير موافق، ١٩ (٥٢,٨٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا بموافقة، ١٦ (٤٤,٤٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) %) أجاب أوافق بشدة.

الصورة ٤. ٤: من خلال لعبة اللغة " صندوق البضائع " في تعلم اللغة العربية، تمكنت من معرفة معنى المفردات العربية

X.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	8.3	8.3	8.3
	S	25	69.4	69.4	77.8
	SS	8	22.2	22.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

الصورة ٤. ٤، أجاب ٣ (٨,٣٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) غير موافق، أجاب ٢٥ (٦٩,٤٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) موافق، أجاب ٨ (٢٢,٢٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) بقوة يوافق.

الصورة ٤. ٥: من خلال لعبة اللغة " صندوق البضائع " في تعلم اللغة العربية، تمكنت من قراءة مفردات اللغة العربية

X.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	2.8	2.8	2.8
	TS	4	11.1	11.1	13.9
	S	22	61.1	61.1	75.0
	SS	9	25.0	25.0	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

الصورة ٤. ٥ أن ١ (٢,٨٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا لا أوافق بشدة، ٤ (١١,١٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا لا أوافق، ٢٢ (٦١,١٠٪) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا أوافق، ٩ (٢٥,٠٠ %) من ٣٦ (١٠٠٪) أجابوا بموافقة شديدة.

جدوال ٤ .٢

نتائج (s)	عدد الإجابات (f)	النتيجة X عدد الإجابات
٤	٥٠	٢٠٠= ٥٠X ٤
٣	١١٦	١٦٦ = ١١٦ X ٣
٢	١٣	٢٦ = ١٣ X ٢
١	١	١ =١ X ١
المجموع	١٨٠	٥٧٥

جدوال ٤. ٢ يتبين أن الدرجة الإجمالية لاراء الطالب هي ٥٧٥، وهذه الدرجة مبنية على سلسلة من الدرجات المثالية وهي:

١. الحصول على الدرجة القصوى وهي أعلى ٤ مقاييس × عدد الأسئلة × عدد المستجيبين وهي: ٤ × ٥ × ٣٦ = ٧٢٠

٢. الحصول على الحد الأدنى من الدرجات وهو ١ أدنى مقياس × عدد الأسئلة × عدد المجيبين، وهي: ١ × ٥ × ٣٦ = ١٨٠

٣. إذن الفرق بين الدرجات هو: (٧٢٠ – ١٨٠): ٤ = ١٣٥

وبناءً على نتائج البحث الذي أجري على ٣٣ طالباً وطالبة، تبين أن النتائج التي تم الحصول عليها بلغت ٥٧٥، وكانت نسبة الاستبيان على النحو التالي:

$$P = \frac{575}{720} x\ 100\% = 79{,}86\%$$

وكانت نتائج مستوى إنجاز المبحوثين على الاستبيان بمتوسط استجابة ٧٩,٨٦٪ أو ٨٠٪ بمعيار جيد جداً.

أ. إختبار الصلاحي الإستبيانة وثباتها

قد الباحثة إختبار الصلاحي الإستبيان في إستخدام لعبة اللغوية "صندوق البضائع" في تعليم المفردات للطلاب مجموعة التجريبية ٥ أسئلة. والبيانات الواردة في الإستبيان فهو صالح. أما نفدتها ككما يلي:

الصورة ٤. ٦إختبار الصلاحي الإستبيانة وثباتها

Correlations

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	Total_X
X.1	Pearson Correlation	1	.319	.284	.422*	.625**	.707**
	Sig. (2-tailed)		.058	.094	.010	.000	.000
	N	36	36	36	36	36	36
X.2	Pearson Correlation	.319	1	.479**	.591**	.407*	.759**
	Sig. (2-tailed)	.058		.003	.000	.014	.000
	N	36	36	36	36	36	36
X.3	Pearson Correlation	.284	.479**	1	.182	.578**	.696**
	Sig. (2-tailed)	.094	.003		.288	.000	.000
	N	36	36	36	36	36	36
X.4	Pearson Correlation	.422*	.591**	.182	1	.349*	.679**
	Sig. (2-tailed)	.010	.000	.288		.037	.000
	N	36	36	36	36	36	36
X.5	Pearson Correlation	.625**	.407*	.578**	.349*	1	.826**
	Sig. (2-tailed)	.000	.014	.000	.037		.000
	N	36	36	36	36	36	36
Total_X	Pearson Correlation	.707**	.759**	.696**	.679**	.826**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	36	36	36	36	36	36

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

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

جدوال ٤ .٣الصلاحي الإستبيانة وثباتها

No. Kuesioner	r-hitung	r-tabel	P(Sig.)	Keterangan
١	٠،٥٥	٠،٢٧٩	0	صالح
٢	٠،٧٠٤	٠،٢٧٩	0	صالح
٣	٠،٥٦٣	٠،٢٧٩	0	صالح
٤	٠،٦٣٥	٠،٢٧٩	0	صالح

صالح	0	٠،٢٧٩	٠،٧٢١	٥

جدوال ٤. ٣ تدل على، يتبين أن جميع فقرات الاستبيان حول فعالية استخدام لعبة اللغوية في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار صحيحة. ويقال أنها صالحة لأن قيمة عدد r أكبر من جدول r. وبعد إجراء اختبار الصدق، أجرى الباحث اختبار ثبات الاستبانة. والمقصود بالموثوقية هو المؤشر الذي يوضح مدى موثوقية أداة القياس. وللتأكد من ثبات الاستبيان استخدم الباحثون تقنية ألفا كرونباخ. وفقًا لـ Wiratna Sujerweni، في اختبار موثوقية ألفا كرونباخ، فإن أساس اتخاذ القرار هو عندما يتم الإعلان عن موثوقية الاستبيان إذا كان ألفا كرونباخ أكثر من ٠,٦. وفيما يلي نتائج اختبار ثبات الاستبيان والتي تم معالجتها باستخدام تطبيق SPSS 25:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.786	5

بناءً على الصورة أعلاه يتبين أن قيمة ألفا كرونباخ لجميع الفقرات هي ٠,٧٨٦، وبالتالي فإن استبيان مدى فعالية استخدام لعبة اللغة "الصندوق السحري" في التعلم المفردات في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار تم اعتماده لأن قيمة ألفا كرونباخ أكثر من ٠,٦.

البحث الثاني : فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار.

فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات. أجرى الباحثون بحثًا في الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. والذي يتكون من فصل تجريبي يضم ٣٦ طالبًا وفصلًا ضابطًا يضم ٣٥ طالبًا. أجرى الباحثون الاختبارات القبلية والبعدية في الفصل التجريبي والفصل الضابط. في هذه الدراسة عقدت الباحثة ٤ اجتماعات، الاجتماع الأول كان للاختبار القبلي، والاجتماع الثاني والثالث للعلاج، والاجتماع الرابع للاختبار البعدي والاستبانة. أجري البحث في الفترة من ٢٢ يناير – ١٢ فبراير ٢٠٢٤. واستخدامات اللعبة اللغوية "صندوق البضائع" هي كما يلي:

١. اللقاء الأول

قامت الباحثة باللقاء الأول في يوم الإثنين موافق التاريخ ٢٢ يناير ٢٠٢٤ في فصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. والوقت الذي استغرق الباحث في هذا اللقاء هو ٠٧,١٥ – ٠٧,٥٥ صباح. بدأ البحثة بإعطاء الإختبار القبلي إلى الطلاب لمعرفة قدرة الطلاب في المفردات قبل إستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" . أما إجراءت التدريس فتكون من النشاط الأول إلى الأخير بما يلي:

تفتح الباحثة الدرس بالسلام "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته" وأجبواَ لهم "وعليكم السلام ورحمة الله وبركاته" وبقراءة البسملة"بسم الله الرحمن الرحيم"، وسئلت عن حال الطلاب "كيف حالكم؟" واجبوا لهم "بخير الحمد" ثم التعارف بين الباحثة مع الطلاب بقراءة كشف الحضور، وتبين الباحثة عن الغاية في هذا اللقاء ثم قامت الباحثة للاختبار القبلي ثم يعمل لإختبار. أما الإختبار الذي يتم اختباره فهو يتكون من عشرة الأسئلة، وهي خمسة أسئلة إختيار من متعدد

الخيارات و أسئلة ملء الفراغ حول موضوع " العنوان". يكون الاختبار على شكل أسئلة مكتوبة يجب الإجابة عليها كتابة وفقا لقدرتها وفهمها.

وبعد الاختبار أوضحت الباحثة أن تعليم اللغة العربية لا يقل أهمية تعليم المواد الأخرى. ثم أنهت الباحثة الدرس بقول الحمدلة بجملة: لنختتم بالحمدلة، وبنختتم بقول شكرا على اهتمامكم، وأخيرا السلام. أخبرت الباحثة الطلاب أنه في الاجتماع التالي.

٢. اللقاء الثاني

عقدت الباحثة اللقاء الثاني يوم الخميس التاريخ ٢٥ يناير ٢٠٢٤ في الفصل السابع (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. والوقت الذي استغرق الباحث في هذا اللقاء هو ١٠,٥٥ – ١٢. ٥٥ نهار. في هذا اللقاء، بدأت الباحثة في تعليم موضوع العنوان في المفردات باستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" الذي يهدف إلى تدريب الطلاب و تحسين فهمهم للمفردات. فيما يلي خطوات التعليم باستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع":

بدأ الباحثة أولا بتحية وقراءة الدعاء، ثم وتسأل عن حالة الطلاب، والسؤال عن استعداد الطلاب، وطرح اسئلة حول المادة التي سيتم تدريسها، طلبت الباحثة أولا من الطلاب فتح كتاب مدرسي باللغة العربية. ثم نظر الطلاب إلى كتاب اللغة العربية الذي قرأتها الباحثة المفردات التي تبعها الطلاب مراراً وتكراراً. وبعد ذلك طلبت الباحثة من الطلاب حفظ المفردات. بعد ذلك أقامت الباحثة لعبة اللغوية "الصندوق البضائع" لتحسين فهم الطلاب للمفردات. تتم لعبة بأن يأخذ كل طالب مفردات في صندوق بشكل عشوائي، بعد ذلك يقوم الطلاب بتفسير المفردات التي حصلوا عليها باللغة الإندونيسية أو العربية، بعد ذلك يقوم الطلاب بتكوين جمل من المفردات التي حصلوا عليها.

وأخيرا ختتمت الباحثة الدرس بقوَلها شكرا على اهتمامكم، هي نختتم بقراءة الحمدلة ثم التحية. في هذا اللقاء الثاني، كان لا يزال هناك عدد من الطلاب الذين لم يحضروا هواتفهم المحمولة لأنهم نسوا، لذلك اضطروا للانضمام إلى أصدقائهم الذين أحضروا هواتفهم المحمولة. لذلك ، في اللقاء التالي، كان لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين لم يتقنوا المفردات. ولذلك طلبت الباحثة في اللقاء التالي من الطلاب حفظ ١٠ مفردات حسب الموضوع وهي "العنوان" كمفردات إضافية.

٣. اللقاء الثالث

قامت الباحثة باللقاء الثالث في يوم الإثنين التاريخ ٢٩ يناير ٢٠٢٤ في الفصل السابع(ب) بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. والوقت الذي استغرق الباحث في هذا اللقاء هو ٠٧,٥٥ – ٠٨,٣٠ صباح. في هذا اللقاء تبدأ الباحثة في التدريس باستخدام لعبة اللغة "صندوق البصائع" بهدف تدريب الطلاب على المفردات باللغة العربية. أما خطوات التدريس استخدام لعبة اللغة "صندوق البصائع" في اللقاء الثاني هي كما يلي:

تبدأ الباحثة بالسلام فتسأل عن حال الطلاب، ثم تذكرهم الباحثة عن الدرس الماضي. تشرح الباحثة على الموضوع. طلب الباحث أولاً من الطلاب إعداد وفتح كتاب عن مفردات اللغة العربية. بعد ذلك قامت الباحثة بطرح عدة مفردات بشكل عشوائي وبالتناوب لتقوية ذاكرة الطلاب عن المادة التي تم عرضها سابقاً. وفضلاً عن ذلك، أعطى الباحث جملاً نموذجية ثم قام الطلاب بترجمتها إلى اللغة الإندونيسية. بعد ذلك سأل الباحث عن المفردات التي أعطيت لكل طالب في اللقاء السابق، ثم طلب الباحث من كل طالب أن يقوم بتأليف أغنية من المفردات بهدف عدم نسيان المفردات بسهولة. وبعد ذلك أقامت الباحثة لعبة اللغة "الصندوق السحري" تعزيزاً للمفردات التي تم تعلمها. وقبل بدء اللعبة قام

الباحث بشرح وتقديم نبذة عن كيفية لعب لعبة اللغة "الصندوق البضائع". بعد ذلك يتم تطبيق اللعبة.

بعد إنتهاء عملية التدريس، تعطي الباحثة الفرصة ألى الطلاب للمحاورة (سؤال و جواب) وتأكيد الباحثة المادة على الطلاب ثم تختم الباحثة الدرس بالدعاء و السلام.

٤. اللقاء الرابع

قامت الباحثة اللقاء الرابع يوم الخميس التاريخ ١ ماريس ٢٠٢٤ في الفصل السابع (ب) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. والوقت الذي استغرق الباحث في هذا اللقاء هو ١٠,٥٥ – ١٢. ٥٥ نهار. في هذا اللقاء، بدأ الباحثة بإعطاء الإختبار البعدي و الإستبيانات إلى الطلاب لمعرفة قدرة الطلاب في المفردات بعد غستخدام لعبة اللغوية "الصندوق البضائع". أما إجراءت التدريس فتكون من النشاط الأول إلى الأخير بما يلي:

تفتح الباحثة الدرس بالسلام " السلام عليكم ورحمة الله وبركاته" وأجوابوالهم "وعليكم السلام ورحمة الله وبركاته" وبقراءة البسملة"بسم الله الرحمن الرحيم"، وسئلت عن حال الطلاب "بكيف حالكم؟" وأجوالهم " بخير الحمد الله"، وتبين الباحثة عن الغاية في هذا اللقاء ثم قامت البحثة للختبار البعدي ثم يعمل الإختبار. أما الاختبار الذي يتم اختباره فهو يتكون من ١٠ الأسئلة. وكانت الأسئلة البعدية على شكل ٥ أسئلة اختيار من متعدد و٥ أسئلة مقالية بموضوع عنوان، وبعد إجراء الاختبار البعدي قامت الباحثة بتوزيع استبيانات على الطلاب لمعرفة آرائهم حول لعبة اللغة "الصندوق السحري" في التعلم لغة مفردات. وبعد الانتهاء من الاستبيان، اختتم الباحث اللقاء وشكر الطلاب على مشاركتهم أثناء الدراسة مع الباحث، مصحوبًا بالاعتذار، ثم انتهى بالدعاء والتحيات.

ب.نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية

جدول٤. ٤: نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية

الرقم	الإسم	الإختبار القيلي	الإختبار البعدي
.١	أديتيا دوي ألفاريلي	٤٠	٦٠
.٢	أحمد حيلمي	٩٠	٨٠
.٣	ألضو فراسيتيو	٧٠	٧٠
.٤	أليرا نيفا جانيترا	٦٠	٨٠
.٥	جيري دوي سيلفيانا	٩٠	٧٠
.٦	ديماس أدي فترا نورساليم	٦٠	٨٠
.٧	دياه أيوك فوسفيتا ساري	٥٠	٧٠
.٨	فاهرا دونا أجينتيا فتري	٦٠	٧٠
.٩	حافيزا أورا فيبريانتي	٧٠	٩٠
.١٠	ايزام أكبر بيانتو	٦٠	٧٠
.١١	جاغوار غينيوسا جافانو حاريس	٧٠	٨٠
.١٢	جاسمين خيرول فاوزيرا	٥٠	٧٠
.١٣	جويتا نور عيني	٦٠	٧٠
..١٤	كافا حيكال خاويم	٩٠	٨٠

.١٥	محمد زهدي ريزا التميمي	٧٠	٧٠
.١٦	مورنا يوسف موزاقي	٧٠	٨٠
.١٧	محمد ريغا فاريزا	١٠٠	٨٠
.١٨	محمد أكبر نورساعد	٦٠	٨٠
.١٩	محمد دفا ميفزال	٨٠	٨٠
.٢٠	محمد دافين شاحفوترا	٧٠	٨٠
.٢١	محمد حانافي	٩٠	٩٠
.٢٢	محمد ناعيم فاوزان	٧٠	٨٠
.٢٣	محمد زوحروفي العلوم	٣٠	٦٠
.٢٤	نيحا سقيلا فتري	١٠٠	٨٠
.٢٥	نيكين أوليا ورداني	٩٠	٨٠
.٢٦	نينيك سيتياني	٦٠	٧٠
.٢٧	نور أيرا زومارة	٦٠	٨٠
.٢٨	نور ليلاة نكمة	٨٠	٩٠
.٢٩	فتري أوليا نور حسنة	٤٠	٧٠
.٣٠	ريفنا فراباندري	٥٠	٧٠
.٣١	رينيندا زهرا يودينتا فتري	٦٠	٧٠

٣٢.	صفي أومامي	٦٠	٨٠
٣٣.	سيتي نورخليفة	٩٠	٧٠
٣٤.	تريستان راشيا نايوتما	٦٠	٧٠
٣٥.	فينيكا مي ويدودو	٦٠	٨٠
٣٦.	ذاذا زاهرة نسرينا	٥٠	٩٠
القيمة الإجمالية		٢٤٢٠	٢٧٤٠
المعدل		٦٧,٢	٧٦,١

الجدول ٤. ٤ نتائج بيانات الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجة الطالب في الأسئلة السابقة ٦٧،٢ بينما كان متوسط درجات الطلاب لأسئلة الاختبار البعدي ٧٦،١.

ج. نتائج الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة

جدوال٤. ٥: نتائج الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	الإسم	الإختبار القيلي	الإختبار البعدي
١.	أحمد كرلي فترا أيراوان	٤٠	٥٠
٢.	أحمد نبوي	١٠٠	٨٠
٣.	افانضو رضا فترا	٧٠	٤٠
٤.	احمد أيزا صيحابدن	١٠٠	٩٠

٥.	ألمرا حانيف لاوزيم	٩٠	٢٠
٦.	أنديكا جفا رمضاني	١٠٠	٣٠
٧.	انيندیا زمراة العين	٧٠	٦٠
٨.	أولو رافي موشافا	١٠٠	٤٠
٩.	بينتاغ ليستاري	٧٠	٥٠
١٠.	حافيظ نور فرديانشه	١٠٠	٢٠
١١.	فاهريانشه سوغيانو	٧٠	٢٠
١٢.	فيسبيلا ليلاة الفضيلا	٨٠	٦٠
١٣.	أليبا ميرزا	٧٠	٩٠
١٤.	لوفلي نتاشا فتري قو	١٠٠	٤٠
١٥.	مارسل اليف سافوترا	٤٠	٣٠
١٦.	ماولندا نور خافيفة	١٠٠	٤٠
١٧.	محمد اريفين	٤٠	١٠
١٨.	محمد جوحان سابيق	٩٠	٨٠
١٩.	محمد نورل لاتيف مولكام	٤٠	٢٠
٢٠.	نادا أفريليا دوي فراموديتا	٨٠	٦٠
٢١.	ناديا أفريليا	١٠٠	٩٠

.٢٢	نديا ريما فوسفتا	٤٠	٥٠
.٢٣	نزوا أزاليا	١٠٠	٤٠
.٢٤	نوزا زاومي أزهرا	٧٠	٥٠
.٢٥	نيكن أفريليا فتري	١٠٠	٧٠
.٢٦	نوفال زاقي ايفاواس	٢٠	٣٠
.٢٧	راحما أزهرا اوكتافيا	١٠٠	٤٠
.٢٨	ريفا لاتيفاتن نيسع	٨٠	٤٠
.٢٩	ريتا مارساندا	١٠٠	٧٠
.٣٠	سوفتا أدي فراسيتيا	٤٠	٥٠
.٣١	سيفتيا نوريانا رمضان	٨٠	٩٠
.٣٢	طاتا نوزورول شاحمي	١٠٠	٣٠
.٣٣	ثانيا فاطمة زهرا	٨٠	٧٠
.٣٤	أوكاشيا حابيبو أحمد	٦٠	٥٠
.٣٥	زاكي رمضان	١٠٠	١٠
القيمة الإجمالية		٢٧٢٠	١٧١٠
المعدل		٧٧,٧١	٤٨,٨٥

الجدوال ٤. ٥ نتائج بيانات الاختبار القبلي والبعدي في الفصل التجريبي، حيث بلغ متوسط درجة الطالب في الأسئلة السابقة ٧٧،٧١ بينما كان متوسط درجات الطلاب لأسئلة الاختبار البعدي ٤٨،٨٥. ومن خلال الجدولين أعلاه يمكنك الاطلاع على مقارنة نتائج كل مجموعة، سواء المجموعة التجريبية أو المجموعة الضابطة، بعد العمل على الأسئلة القبلية والبعدية بمجموع ١٠ أسئلة.

د. نتائج اختبار الحالة الطبيعية (Normalitas)

الصورة ٤. ٧: **نتائج اختبار الحالة الطبيعية (Normalitas)**

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post Test	Eksperimen	.163	36	.017	.913	36	.008
	Kontrol	.143	35	.066	.942	35	.066

a. Lilliefors Significance Correction

الصورة ٤. ٧ تدل على بعد إجراء إختبار الحالة الطبيعة لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها موزعة بشكل طبيعي أم لا. وبالتالي، في اختبار الحالة الطبيعية، إذا كانت قيمة معنوية أكبر من ٠،٠٥، يتم الإعلان عن توزيع البيانات بشكل طبيعي، ولكن إذا كانت قيمة معنوية أصغر من ٠،٠٥، فإن توزيع البيانات غير طبيعي.

هـ. اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)

الصورة ٤. ٨ اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)

	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		45.1331	3.30403
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.4110	
			Upper Bound	51.8552	
		5% Trimmed Mean		45.5945	
		Median		50.0000	
		Variance		371.165	
		Std. Deviation		19.26563	
		Minimum		.00	
		Maximum		83.33	
		Range		83.33	
		Interquartile Range		16.67	
		Skewness		-.193	.403
		Kurtosis		.719	.788
	Kontrol	Mean		-77.5794	34.37662
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-149.2877	
			Upper Bound	-5.8710	
		5% Trimmed Mean		-52.2928	
		Median		-50.0000	
		Variance		24816.799	
		Std. Deviation		157.53349	
		Minimum		-700.00	
		Maximum		66.67	
		Range		766.67	
		Interquartile Range		114.58	
		Skewness		-3.319	.501
		Kurtosis		13.096	.972

الصورة ٤. ٨ نتائج حساب نقاط N-gain ، يظهر أن متوسط قيمة نقاط N-gain للفئة التجريبية هو ٤٥,١٣٪، بما في ذلك فئة "الأقل فعالية" مع الحد الأدنى من نقاط N-gain قيمة ٠٪ والحد الأقصى ٨٣,٣٣٪. وفي الوقت نفسه، كان متوسط درجة مكاسب N للفئة الضابطة هو -٧٧,٥٧٪، وتم تضمينها في فئة "غير فعالة" بقيمة لا تقل عن -٧٠٠,٠٠٪ وبحد أقصى ٦٦,٦٧٪. وبالتالي يمكن استنتاج أن مستخدمي لعبة اللغة "الصندوق البضائع" في تعلم اللغة العربية في الفصل التجريبي أقل فعالية لأنها تعتمد على فئة تفسير فعالية النتيجة N-gain في الجدول أدناه:

جدول٤. ٦

النسبة المئوية	التفسير
٤٠>	غير فعالة
٤٠ – ٥٥	أقل فعالة
٥٦ – ٧٥	كاف فعالة
٧٦>	فعالة

و. نتائج اختبار مان ويتني (Mann Whitney)

الصورة ٤. ٩: نتائج اختبار مان ويتني (Mann Whitney)

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Bahasa Arab	Kelas A	35	24.24	848.50
	Kelas B	36	47.43	1707.50
	Total	71		

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar Bahasa Arab
Mann-Whitney U	218.500
Wilcoxon W	848.500
Z	-4.812
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

الصورة ٤. ٩ استنادًا إلى إخراج "إحصائيات الاختبار"، من المعروف أن قيمة Asymp.Sig.(2-tailed) هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. ومن ثم يمكن أن نستنتج أن "الفرضية مقبولة". وبالتالي يمكن القول أن هناك اختلافاً في نتائج تعلم المفردات بين الفئتين (أ) و (ب). ولأن هناك فرقاً كبيراً يمكن القول أن "هناك تأثير" على استخدام لعبة اللغة صندوق البضائع في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار.

الباب الخامس

مناقشة

استنادا إلى صياغة المشكلة التي تم صياغتها سابقا، فإن السؤال الأول هو ما مدى فعالية استخدام لعبة اللغة الصندوق البضائع في تعلم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. والسؤال الثاني هو كيف يستجيب الطلاب لاستخدام لعبة اللغة الصندوق البضائع في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار. وفي هذا الفصل سيتناول الباحث إجابات سؤالين يتعلقان بمشكلة البحث.

البحث الأولى : اراء طلاب حول فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع " في تعليم مفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار

وبناء على نتائج البحث الذي أجراه الباحثة، فإن اراء الطلاب لاستخدام لعبة الصندوق البضائع في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار أعطت اراء جيدة بمتوسط درجات ٧٩,٨٦. وبناء على بيانات درجة الاستبيان التي تم الحصول عليها، يمكن ملاحظة أن ٢٧,٧٨٪ من الطلاب موافقون بشدة، و٦٤,٤٤٪ من الطلاب موافقون، و٧,٢٢٪ من الطلاب غير موافقين، و٠,٥٦٪ من الطلاب غير موافقين بشدة. استجابات الطلاب للتعلم الذي تم تنفيذه، أعلى درجة لاستجابات الطلاب هي ١٠٠ وأقلها ٥٥.

وبناء على اراء الطلاب في استخدام لعبة لغة الصندوق البضائع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار، استخدم الباحثة الاستبيان كأداة لجمع اراء الطلاب. من ٥ استبانات وزعت على الفصل التجريبي بعدد ٣٦ مستجيبا. وبهذه الطريقة، يتم الحصول على إجابات الطلاب على أنشطة التعليم التي تم تنفيذها وتحليلها، وذلك عن طريق حساب النسبة المئوية للأسئلة المقدمة. تعتمد هذه العبارة على إجابات الطلاب إذا أجابوا أوافق بشدة (SS) بقيمة ٤، أوافق (S) بقيمة ٣، غير موافق (TS)

بقيمة ٢، لا أوافق بشدة (STS) بقيمة ١. ويمكن ملاحظة أن الطلاب أكثر تحفيزًا واهتمامًا بالمشاركة في أنشطة التعليم لأن المادة المدروسة مرتبطة بالألعاب. وبصرف النظر عن ذلك، يصبح من الأسهل على الطلاب فهم المواد التعليمية. اراء في هذه العملية يسبقها موقف الشخص لأن الموقف هو ميل الشخص أو استعداده للتصرف عند مواجهة مثير معين.[٣٠] في عملية التدريس والتعلم، يمكن تحقيق العديد من أنشطة تعلم الطلاب من خلال اراء. ويجب تطوير هذه االاراء لدى الطلاب.[٣١]

وقد اراء الطلاب للعبة لغة الصندوق البضائع بشكل جيد لأنه بناءً على معايير نتائج الاستبيان كان متوسط القيمة الناتجة عن معالجة بيانات الاستبيان التي تم توزيعها هو ٧٩,٨٦. تم إنشاء هذه القيمة من توزيع استبيان يحتوي على ٥ بيانات. لكل عبارة، الإجابة أوافق بشدة لها القيمة ٤، أوافق لها القيمة ٣، لا أوافق لها القيمة ٢، لا أوافق بشدة لها القيمة ١. وسيتم ضرب كل قيمة إجابة بعدد المستجيبين. وبعد ذلك سيتم إنتاج معايير نتائج الاستبيان على شكل نسب مئوية.

نشاط الجسدي والروحي ويشمل: النشاط الحسي، النشاط الفكري، نشاط الذاكرة، النشاط العاطفي. وكذلك استجاب طلاب الصف السابع (ب) لأنشطة التعلم بعد مشاركتهم في التعلم باستخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع".[٣٢] التعلم هو الجهد الذي يبذله المعلم في إنشاء أنشطة تعليمية معينة تساعد على تحقيق الأهداف.[٣٣] يتطلب تعلم اللغة العربية وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على الألعاب لجذب انتباه

[30] Alex Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: Pustaka Setia, 2003) hlm.445
[31] Nana Sudjana, Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar, hal. 28.
[32] Sriyono, Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA , h. 75
[33] Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (Bandung: PT RemajaRosdakarya,2014) hlm.32.

الطلاب وتسهيل عملية التعلم، وخاصة لإتقان المفردات.[٣٤] يجب على المعلمين في عملية التعليم استخدام أساليب أو وسائط مثيرة للاهتمام وممتعة للطلاب. يمكن استخدام لعبة اللغة كأداة في عملية التعليم لتحسين المهارات اللغوية. ومع نتائج هذا البحث، يمكن للباحثين الآخرين استخدام هذا البحث كدليل إضافي في إجراء الباحثو اللاحقة، وكذلك المعلمين الآخرين الذين يمكنهم استخدامه كوسيلة في عملية التعلم

البحث الثاني : فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار.

نتائج البحث التي أجراها البحثة. نتائج اختبار N-Gain Score اقل فعالة. ولكن "قبول الفروضية" استنادًا إلى اختبار Mann Withney، لأنه استنادًا إلى نتائج مخرجات "إحصائيات الاختبار" تكون قيمة Asymp.Sig.(2-tailed) هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. ومن هنا يمكن القول أن هناك فرقاً في نتائج التعليم المفردات بين الصفين التجريبي والضابط.

الباحثة يعرضون نتائج بحث حول فعالية استخدام لعبة اللغة "الصندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ بليتار. هذه النتائج على شكل قيم تمت معالجتها باستخدام تطبيق SPSS 25 على شكل اختبار N-Gain Score واختبار مان ويتني كتحليل للبيانات. فعالية استخدام لعبة اللغة "الصندوق البضائع" في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بليتار، وبناء على نتائج الاختبار، أظهرت البيانات التي تم الحصول عليها أن متوسط المجموعة التجريبية بلغ ٤٧,٤٣. وفي الوقت نفسه، كان لدى المجموعة الضابطة متوسط ٢٤,٢٤. وهذا يدل على أن متوسط قيمة المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة. وتظهر هذه النتائج أيضًا وجود اختلافات بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. يمكن توضيح أن درجات الطلاب الذين

[34] Muhammad Luqman Hakim, Akhyar dan Ansrowi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.(Arabi: Journal of Arabic Studies, 2017) Hal 160.

يستخدمون لعبة اللغة الصندوق البضائع في تعليم المفردات أعلى من درجات الطلاب الذين لا يستخدمون لعبة اللغة "الصندوق البضائع" في تعليم المفردات.

وبناء على نتائج "الاختبار الإحصائي" في اختبار مان ويتني، فمن المعروف أن Asymp Sig (ثنائي الذيل) هو ٠,٠٠٠ <٠,٠٥. وفقا لعملية صنع القرار مان ويتني، أي إذا كانت قيمة asymp.Sig. <0.05 ثم " قبول الفرضية". وبقبول الفرضية يمكن القول بأن هناك فرقاً معنوياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وفي الوقت نفسه، وبناء على اختبار N-Gain Score، فإن استخدام لعبة اللغة صندوق البضائع أقل فعالة، لأنها بناء على متوسط القيمة التي حصلت المجموعة التجريبية ٤٥,١٣٪ نسبة مئوية معايير النتائج. من نسبة الفعالية إذا كانت القيمة ٤٠-٥٥ فهي تدخل في فئة " أقل فعالة".

نتائج البحث الذي أجراها سيلفي فيبرياني بموضوع " فعالية استخدام طريقة السؤال و الجواب باستخدام لعبة صندوق البضائع لترقية مهارة الكلام لدى التلميذات في المدرسة دينية بوتري المتوسطة بكنبارو ". نتائج هذا البحث إلى زيادة كبيرة في استخدام لعبة اللغة صندوق البضائع وتم قبول الفرضية. ولكن البحث الذي تم القيام به البحثة ينتج أقل فعالة، ولكن هناك قبول الفرضية أيضًا و تم فرقا بين قبل و بعد مستخدام لعبة اللغة صندوق البضائع.

وفقا للقانون رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣، المادة ٤٠ الفقرة ٢ التي تنص على أن المعلمين والمربين ملزمون بخلق جو تعليمين هادف وممتع ومبدع وديناميكي وحواري. خلق تعليم ممتع، يمكن القيام بأحدها باستخدام الوسائل في تعليم. و فقا ل Halamik (في Arsyad ٢٠١٣: ١٥)، يمكن لوسائل التعليم أن تولد رغبات واهتمامات جديدة، وتولد الدافع والتحفيز لأنشطة التدريس والتعليم، وتؤثر على نفسية الطلاب.[٣٥] لا يهدف استخدام الوسائل في عملية التعليم إلى تغيير طريقة تدريس المعلمي، ولكن يهدف إلى استكمال ومساعدة

[35] Solikah, Halimatus, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020," Jurnal Mahasiswa UNESA 7.3 (2020): 1-8.

المعلمي في نقل المواد أو المعلومات. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تجذب وسائل التعليم أيضا تركيز انتباه الطلاب على المواد التعليمية، وبالتالي تعزيز الدافع للتعليم لدى الطلاب.[٣٦] يجب على المعلمين في عملية التعليم استخدام أساليب أو وسائط مثيرة للاهتمام وممتعة للطلاب. ومن المأمول في الباحثة المستقبلية، قبل تنفيذ وسائط لعبة صندوق البضائع، من الأفضل الاستعداد بعناية والنظر جيدًا في المواد وتخصيص الوقت وتكييف الفصل والتفسيرات. للوسائط التعليمية دور مهم في عملية التعلم.[٣٧] ومن الوسائط المستخدمة في هذا البحث وسائط الألعاب اللغوية. الألعاب اللغوية هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب.[٣٨]

[٣٦] حسن ومحمد وآخرون. "الوسائط التعليمية".(٢٠٢١).

[37] Rosyidi, Abd Wahab. & Mamlu'atul Ni'mah. 2011. Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Malang Press.

[38] Mujib, Fathul. & Nailur Rahmawati. 2011. Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab. Jogjakarta: Diva Press

الباب السادس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

١. اراء طلاب حول فوائد استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع "في تعليم المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ باليتار

بعد إجراء بحث حول استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعلم مفردات في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار. واستنادا إلى بيانات قيمة الاستبيان التي تم الحصول عليها، يمكن ملاحظة أن استجابات الطلاب للتعلم الذي تم تنفيذه، حيث أظهرت نتائج التحليل أن أعلى درجة لاستجابات الطلاب هي ١٠٠ وأقلها ٥٥. الجودة في فئة الجيد بمتوسط ٧٩,٨٦. وبذلك تدخل استجابات الطلاب لاستخدام لعبة "صندوق البضائع " اللغوية في تعلم مفردات في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار في الفئة الجيدة.

٢. فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار.

نتائج الاختبار، فإن قيمة (Asymp Sig (2-tailed هي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، وبالتالي بناءً على قرار مان ويتني أعلاه يمكن استنتاج أن "الفرضية مقبولة". ولذلك يمكن القول أن هناك فرقاً كبيراً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، بحيث أن استخدام لعبة " صندوق البضائع " اللغوية في التعلم المتنوع يؤثر على نتائج تعلم الطلاب. ومع ذلك، وبناءً على اختبار N-Gain Score، لا يزال مستخدمو لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعلم المفردات يصنفون على أنهم "أقل فعالية" لأن متوسط الدرجة التي حصلت عليها المجموعة التجريبية كانت ٤٥,١٣٪. ومع ذلك، بالمقارنة مع المجموعة الضابطة، يمكن

القول أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

ب. الإقتراحات

١. لمعلمي اللغة العربية

في عملية التعليم، يبذل المعلمون قصارى جهدهم لتعليم اللغة العربية. ومع ذلك، لتحسين جودة تدريس اللغة العربية، يجب على المعلمين استخدام الوسائط في عملية التعلم. رغم أنه في هذا البحث ثبت أن لعبة اللغة " صندوق البضائع " أقل فعالية في تعلم المفردات. إلا أن هناك اختلافات كبيرة بعد استخدام لعبة اللغة " صندوق البضائع " في تعلم المفردات.

٢. للطلاب

ومن المتوقع أن يؤدي التدريس باستخدام أي وسيلة إلى جعل الطلاب أكثر حماسة وحماسة للمشاركة في عملية التعلم، وذلك لزيادة الفهم في مفردات التعلم.

٣. للباحثين

ومن المؤمل أن يتم الاستفادة من نتائج هذا البحث في زيادة المعرفة والبصيرة والخبرة حول لعبة اللغة " صندوق البضائع " في مجال التعليم.

قائمة المراجع

سيف الدين. (٢٠١٩). طرق في تعليم المفردات اللغة العربية. التدريس. ٧. (٢).

رشيد أحمد.(١٩٨٩). تعليم العربية لغير الناطقين بها. رباط: إسيسجو. ص. ١٠٦

رشيد أحمد. ١٩٩١. المرجع فب تعليم اللغة العربية للناطقين بلغة آخر.معهد اللغة العربية. وحدة البحوث والمناهج: جامعة أم القرى. سلسلة دراسات في تعليم العربية جز ٢. ص ٦١٦-٦١٧

حسن ومحمد وآخرون. "الوسائط التعليمية".(٢٠٢١).

Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar, (Bandung, Edukasia, 2009)

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode PermainanPermainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab, (Jogjakarta: Diva Press, 2012)

Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah ،"Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab" (2011).

Syaiful Mustofa ،Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif (Malang: UIN Maliki Press ٢٠١١ ،).

B.Uno Hamzah ،Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif (Jakarta: Bumi Aksara ٢٠٠٧ ،).

Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang; UIN Malang Press , 2009)

Syamsuddin Asyrofi ," Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", (Yogyakarta : Aura Pustaka, 2014).

Ahmad Warsan Munawwir, Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia (Surabaya, Pustaka Progresif , 1997)

Nasif Musthofa Abdul Aziz , al- A'lab al-Lughowiyyah fi Ta'limil Lughoh al-Ajnabiyyah, Riyadh, al- Mamlakah al- Arabiyyah as-Saudiyah, 1983)

Lilies Madyawati, Permainan dan Bermain 1 (Untuk anak: 2012)

Sugiyono.(2011).MetodePenelitianPendidikanpendekatankuantitatif,Kualitatif,dan R&D.Bandung:CV Akphabeta.

Sugiyono. (2015). MetodePenelitianKombinasi (Mix Method). Bandung: CV Alphabeta.

Ratna. (2021). MetodePenelitianKuantitatif. Lumajang: Widyagama Press

Denok, Sidik. (2021)MetodePenelitianKuantitatif. Tangerang: Pascal Books.

Sugiyono. (2016). MetodePenelitianKuantitatif, Kualitatif, dan RnD. Bandung: PT. Alphabeta.

Yani, Balaka. (2022). MetodePenelitianKuantitatif. Bandung: WidhinaBaktiPersada.

Purwanto. (2018). Teknik PenyusunanInstrumen Uji Validitas dan ReabilitasPenelitian Ekonomi Syariah. Magelang: Staial Press

SuharsiniArikunto. (2013). Dasar – dasarEvaluasi Pendidikan. Jakarta: BumiAksara.

Imam, Ghozali. (2013). AplikasiAnalisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Sidiq, Denok. (2021). MetodePenelitianKuantitatif. Tangerang: Pascal Books.

Suharsini, Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Asdi Mahasatya.

Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh, 19(2), 302-318.

Kosim, N. (2016. Strategi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: Arifino Raya.)

Solikah, Halimatus, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020," Jurnal Mahasiswa UNESA 7.3 (2020): 1-8.

Rosyidi, Abd Wahab. & Mamlu’atul Ni’mah. 2011. Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Malang Press.

Alex Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: Pustaka Setia, 2003) hlm.445

Nana Sudjana, Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar, hal. 28.

Sriyono, Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA , h. 75

Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (Bandung: PT RemajaRosdakarya,2014) hlm.32.

Muhammad Luqman Hakim, Akhyar dan Ansrowi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.(Arabi: Journal of Arabic Studies, 2017) Hal 160.

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1601/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 06 Mei 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTsN 4 Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Amralti Adnin
NIM	:	200104110116
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	**Efektifitas Penggunaan Perminan Bahasa " Kotak Ajaib" dalam Pembelajaran Mufrodat di MTsN 4 Blitar**
Lama Penelitian	:	**Mei 2024** sampai dengan **Juli 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BLITAR
Jl. Ds. Sukosewu Kec. Gandusari Blitar Telp. **08113788345**
E-mail: mtsngandusari@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 86/MTs.13.31.04/TL.001.1/ 02 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar dengan ini menerangakan bahwa :

Nama	: AMRALTI ADNIN
NIM	: 200104110116
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Penelitian	: 22 Januari 2024 s.d 12 Februari 2024
Keterangan	: Bahwa telah melaksanakan penelitian di MTsN 4 Blitar dengan tema " Efektifitas Pengunaan Perminan Bahasa " Kotak Ajaib " dalam Pembelajaran Mufrodat di MTsN Blitar.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 28 Februari 2024
Kepala

M Samsul Arifin

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : Tu0aDF

ورقة الإستبيانة

فعالية استخدام لعبة اللغة "صندوق البضائع" في تعليم المفردات بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابع باليتار

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Baca kolom uraian dengan cermat. Kemudian pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapatmu dengan mencentang pilihlah jawaban yang tersedia
2. Jawablah pertanyaan sesuai pendapat masing-masing, yaitu :
   SS : Sangat Setuju
   S : Setuju
   TS : Tidak Setuju
   STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Melalui media permainan Bahasa “kotak rahasia” yang digunakan, dapat memudahkan saya dalam memahami kosa kata Bahasa arab				
2.	Melalui media permainan Bahasa “kotak rahasia” pada pembelajaran kosa kata Bahasa arab, saya dapat meningkatkan kefokusan saya dalam belajar Bahasa arab				
3.	Melalui media permainan Bahasa “kotak rahasia” pada pembelajaran Bahasa arab, dapat meningkatkan semngat dalam belajar Bahasa arab				
4.	Melalui media permainan Bahasa “kotak rahasia” pada pembelajaran Bahasa arab, saya mampu mengetahui makna dari kosakata Bahasa arab				
5.	Melalui media permainan Bahasa “kotak rahasia” pada pembelajaran Bahasa arab, saya mampu melafalkan ulang kosa kata berbahasa arab				

الإختبار القلبي

الإسم :

الفصل :

أ) اِخْتَارْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ (أ، ب، ج، د) من الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَّةِ !

تَرْجِمْ الْكَلِمَةَ الَّتِيْ تَحْتَهَا الْخَطُّ إِلَى اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ اَوِ الْإِنْدُونِيْسِيَّةِ. (١–٥)

١. بَيْتُ عَزَّام فِيْ **شَارِعِ** بَاتُوبَارَا رَقْمُ ٤ مَالاَنْج

أ. Tukang kebun

ب. Halaman

ج. Kebun

د. Pelayan

٢. مَعْنَى "رَقْمٌ" . . .

أ. Kamar tidur

ب. Kamar mandi

ج. Kamar tamu

د. Kamar belajar

٣. أَسْكُنُ بِمَعْنَى . . .

أ. Kamar mandi

ب. Sabun

ج. Kebun

د. Jalan

٤. المِدْرَسَة بَعِيْد عَن البَيْت

أ. Dapur

ب. Kamar Tidur

ج. Garasi

د. Ruang Tamu

٥. أَنا اسْكُنُ فِي **قَرِيَة**

أ. Ruang makan

ب. Ruang Tamu

ج. Lampu

د Meja Tamu

ب) إِمْلَإِ الْفَرَاغَاتِ بِالْإِجَبَةِ الْصَّحِيْحَةِ.

٦. . . . مَدْرَسَتي فِي شَارِع سُوكَارنُو

٧. أنَا مِن ... بَالِيْتَار

٨. بَيْتِي فِي . . . هَاشِم أَشْعَرِى

٩. . . . مَحْمُوْلِي ٠٨٧٧٦٢٨٧٠٤١٤

١٠. . . . مَعَ أسْرَتِي

مَدِيْنَة	رَقْم	أَسْكُنُ	عُنْوَان	شَارِع

ا لإختبار البعدي

الإسم :

الفصل :

أ) **اِخْتَارْ الْإِجَابَةَ الصَّحِيْحَةَ (أ، ب، ج، د) من الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَّةِ !**

١. يَا عَلِي! مَا رَقْمُ . . .؟ (٠٨٧٧٦٢٨٧٠٤١٤)

أ. تِلْفُونِكَ

ب. تِلْفُونِكِ

ج. مَحْمُولُكَ

د. مَحْمُولُكِ

٢. بَيْتُ عَزَّم فِيْ شَارِعِ بَاتُوبَارَا رَقْم **٩** مَالاَنْج

أ. حَدِيْقَة

ب. تِسْعَةٌ

ج. ثَمَانِيَةٌ

د. غُرْفَة

٣. أَنَا وَ حَارِسُ جِيْرَانٌ. بَيْتُ حَارِس . . . مِنْ بَيْتِيْ

أ. بَعِيْدٌ

ب. قَرْيَةٌ

ج. عُنْوَانٌ

د. غُرْفَة

٤. اَنَا . . . فِيْ مَدِيْنَة

أ. تَسْكُنُ

ب. أَسْكُنُ

ج. يَسْكُنُ

د. نَسْكُنُ

٥. هِيَ **تَسْكُنُ** فِيْ شَارِع اَحْمَد يَانِي رَقْم ٦ بَيْتُهَا قَرِيْبُ مِن المدْرَسَةِ

أ. Dia (lk) tinggal

ب. Kamu tinggal

ج. Saya tinggal

د. Dia (pr) tinggal

هَذِهِ بِطَاقَة صَدِيْقَي، إِسْمُهُ نَوْفَل، عُنْوَانُ بَيْتِهِ شَارِع سِيْلِيْكَات رَقْم ٧٨ مَالاَنْج، **رَقْمُ مَحْمُولِهِ** ٠٨٧٧٦٢٨٧٠٤١٤، هُوَ طَالِب فِيْ الفَصْلِ السَّابِع مِنَ المدْرَسَةِ المتَوَسِطة دَار التَّوحِيْد، عُنْوَان مَدْرَسَة شَارِع سَورَابَايَا رَقْم ٣ مَالاَنْج، وَرَقْمُ الهَاتِف (٠٣٤١)٠٥٤٨٥٧٩.

٦. تَرْجِم الكَلِمَة الَّتِي تَحْتَهَا الخَطُّ

أ. Nomor handphonenya (lk)

ب. Nomor handphonemu (lk)

ج. Nomor handphone kita

د. Nomor handphone saya

٧. بَيْتِيْ- بَاتُوبَارَا – ٦ – مَلاَنْج – عُنْوَانُ – رَقْمُ

أ. بَاتُوبَارَا عُنْوَانُ بَيْتِيْ رَقْمُ ٦ مَلاَنْج

ب. مَلاَنْج عُنْوَانُ بَيْتِيْ بَاتُوبَارَا رَقْمُ ٦

ج. بَيْتِيْ رَقْمُ ٦ عُنْوَانُ بَاتُوبَارَا مَلاَنْج

د. عُنْوَانُ بَيْتِيْ بَاتُوبَارَا رَقْمُ ٦ مَلاَنْج

٨. هُوَ طَالِب فِيْ **الفَصْلِ السَّابِع** مِنَ المدْرَسَةِ المتَوَسِطة دَار التَّوحِيْد، تَرْجِم الكَلِمَة الَّتِي تَحْتَهَا الخَطُّ

أ. Kelas Sembilan

ب. Kelas tujuh

ج. Kelas enam

د. Kelas delapan

٩. أَنَا وَ حَارِسُ **جِيْرَانٌ**، تَرْجِم الكَلِمَة الَّتِي تَحْتَهَا الخَطُّ

أ. Rumah

ب. Tinggal

ج. Tetangga

د. Halaman

١٠. فِيْ – تَسْكُنُ – ٦٨ – شَارِع – رَقْم – اَحْمَد يَانِي

أ. اَحْمَد يَانِي تَسْكُنُ فِيْ شَارِع رَقْم ٦٨

ب. تَسْكُنُ فِيْ شَارِع رَقْم ٦٨ اَحْمَد يَانِي

ج. فِيْ شَارِع تَسْكُنُ اَحْمَد يَانِي رَقْم ٦٨

د. تَسْكُنُ فِيْ شَارِع اَحْمَد يَانِي رَقْم ٦٨

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MTsN 4 BLITAR

Mata Pelajaran : Bahasa Arab Kelas / Semester : VII/II Fase : D	Alokasi Waktu : 2 JP
CP : Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang العنوان dengan menggunakan susunan gramatikal : الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر	Peserta didik mampu membangun interaksi tentang العنوان dengan susunan gramatikal الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر sebagai alat komunikasi global
Materi Pokok : العنوان Sub Materi : المفردات	

Tujuan pembelajaran

Menuntun peserta didik untuk mampu melafalkan kosa kata dari beberapa mufrodat yang berkaitan dengan tema البيت dengan benar

Langkah-langkah pembelajaran Pertama

Kegiatan Pemebelajaran	
Metode : - Diskusi - Integratif - Inquiry Learning	**PENDAHULUAN** • Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian di lanjutkan dengan doa bersma-sama oleh peserta didik • Guru memeriksan kehadiran, kerapihan , dan posisi tempat duduk peserta didik • Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran baik mengenai cangkupan materi maupun kegiatan yang akan dilakukan **KEGIATAN INTI** • Siswa mendengarkan kemudian menirukan bacaan / kosakata guru tentang العنوان • Siswa mengartikan kosakata tentang العنوان sesuai gambar yang ada di LKS
Sumber Belajar : Buku siswa Bahasa Arab kelas VII terbitan kemanag tahun 2022, LKS Bahasa Arab, dan sumber lain yang relevan	
Media Pembelajaran: - Modul	

- LKS	• Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi terkait pembelajaran kosa kata Bahasa arab tentang العنوان • Siswa mengikuti kegiatan kelompok, kemudian guru menunjukkan gambar benda terkait pembelajaran kosa kata Bahasa arab tentang العنوان • Siswa mengerjakan soal yang ada di LKS **PENUTUP** • Guru dan siswa melakukan diskusi terkait kesulitan atau pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa dalam pembelajaran hari ini • Guru memberikan clue terkait pembelajaran yang akan dibahas di pekan berikutnya • Guru mengakhiri pembelajaran ditutup dengan doa bersama
Kesimpulan pembelajaran	Peserta didik Bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
Penilaian	Penilaian sikap : observasi (jurnal), penilaian diri, penilaian antar teman Penilaian pengetahuan : soal Keterampilan : kinerja, game
Evaluasi	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Mengetahui,
Guru Bahasa Arab Penelitian

Mahasiswa

Anida Ratna Fitriya, S.S

Amralti Adnin

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MTsN 4 BLITAR

Mata Pelajaran : Bahasa Arab Kelas / Semester : VII/II Fase : D	Alokasi Waktu : 2 JP
CP : Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang العنوان dengan menggunakan susunan gramatikal : الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر	Peserta didik mampu membangun interaksi tentang العنوان dengan susunan gramatikal الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر sebagai alat komunikasi global
Materi Pokok : البيت Sub Materi : المفردات	

Tujuan pembelajaran

Menuntun peserta didik untuk mampu menghafalkan kosa kata dari beberapa mufrodat yang berkaitan dengan tema العنوان dengan benar

Langkah-langkah pembelajaran Ke-2

Kegiatan Pemebelajaran	
Metode : - Diskusi - TGT(Team Games Tournament)	**PENDAHULUAN** • Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian dilanjutkan dengan doa bersma-sama oleh peserta didik • Guru memeriksan kehadiran, kerapihan , dan posisi tempat duduk peserta didik • Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran baik mengenai cangkupan materi maupun kegiatan yang akan dilakukan **KEGIATAN INTI** • Siswa mendengarkan kemudian menirukan bacaan / kosakata guru tentang العنوان • Siswa mengartikan kosakata tentang العنوان sesuai gambar yang ada dalam LKS
Sumber Belajar : Buku siswa Bahasa Arab kelas VII terbitan kemanag tahun 2022, LKS Bahasa Arab, dan sumber lain yang relevan	
Media Pembelajaran: - Modul	

- Inquiry Learning - Integrative	• Siswa menghafalkan kosakata bahasa Arab tentang العنوان yang ada di LKS • Siswa menyetorkan hafalan 5 macam kosakata tentang العنوان kepada guru • Siswa mengerjakan latihan soal pre test tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab العنوان yang diberikan oleh guru **PENUTUP** • Guru dan siswa melakukan diskusi terkait kesulitan atau pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa dalam pembelajaran hari ini • Guru memberikan clue terkait pembelajaran yang akan dibahas di pekan berikutnya • Guru mengakhiri pembelajaran ditutup dengan doa bersama
Kesimpulan pembelajaran	Peserta didik Bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
Penilaian	Penilaian sikap : observasi (jurnal), penilaian diri, penilaian antar teman Penilaian pengetahuan : hafalan mufrodat Keterampilan : kinerja, game
Evaluasi	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), pre test

Mengetahui,
Guru Bahasa Arab Penelitian

Mahasiswa

Anida Ratna Fitriya, S.S

Amralti Adnin

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MTsN 4 BLITAR

Mata Pelajaran : Bahasa Arab Kelas / Semester : VII/II Fase : D	Alokasi Waktu : 2 JP
CP : Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang العنوان dengan menggunakan susunan gramatikal : الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر	Peserta didik mampu membangun interaksi tentang العنوان dengan susunan gramatikal الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر sebagai alat komunikasi global
Materi Pokok : البيت Sub Materi : المفردات	

Tujuan pembelajaran

Menuntun peserta didik untuk mampu melafalkan, menghafal serta menguasai kosa kata dari beberapa mufrodat yang berkaitan dengan tema البيت dengan benar

Langkah-langkah pembelajaran Ke-3

Kegiatan Pemebelajaran	
Metode : - Diskusi - TGT(Team Games Tournament)	**PENDAHULUAN** • Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian di lanjutkan dengan doa bersma-sama oleh peserta didik • Guru memeriksan kehadiran, kerapihan , dan posisi tempat duduk peserta didik • Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran baik mengenai cangkupan materi maupun kegiatan yang akan dilakukan **KEGIATAN INTI** • Siswa mendengarkan kemudian menirukan bacaan kosa kata tentang العنوان • Siswa mengartikan kosa kata tentang العنوان sesuai gambar yang ditunjukkan guru
Sumber Belajar : Buku siswa Bahasa Arab kelas VII terbitan kemanag tahun 2022, LKS Bahasa Arab, dan sumber lain yang relevan	
Media Pembelajaran: - Modul	

- Media dalam TGT (صندوق البضائع)	• Siswa mengikuti pembelajaran dengan media permaian صندوق البضائع • Siswa diberi waktu untuk belajar mandiri terkait kosa kata العنوان • Siswa mengerjakan soal post test yang diberikan oleh guru. **PENUTUP** • Guru dan siswa melakukan diskusi terkait kesulitan atau pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa dalam pembelajaran hari ini • Guru mengakhiri pembelajaran ditutup dengan doa bersama
Kesimpulan pembelajaran	Peserta didik Bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
Penilaian	Penilaian sikap : observasi (jurnal), penilaian diri, penilaian antar teman Penilaian pengetahuan : post test Keterampilan : kinerja, game
Evaluasi	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), Post test

Mengetahui,
Guru Bahasa Arab Penelitian

Mahasiswa

Anida Ratna Fitriya, S.S

Amralti Adnin

التوثيق

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية كتو

الإسم : أمرلتي عدن

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١١٦

المكان، تاريخ الميلاد : كالايو، ٢١ يوني ٢٠٠١

الجنس : أنثى

الجنسية : إندونيسية

العنوان : كاللايو، سالونج لومبوك الشرقية

الكلية/ القسم : كلية علوم التربية و التعليم/ قسم التعليم اللغة العربية

البريد الإليكتروني : amralti0@gmail.com

ب. المستوي الدراسي

المستوي الدراسى	السنة
روضة الأتفال LKMD كالايو	٢٠٠٤ – ٢٠٠٧
مدرسة الإبتدائية الحكومية اثنان كالايو	٢٠٠٧ – ٢٠١٣
مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية واحد لومبوك الشرقية	٢٠١٣ – ٢٠١٧
مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية واحد لومبوك الشرقية	٢٠١٧ – ٢٠٢٠
سارجانا في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢٠ – ٢٠٢٤