

فعالية استخدام لعبة دومينو عربية في استيعاب المفردات

بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

البحث الجامعي

إعداد

نور العفيفة

رقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

فعالية استخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في استيعاب المفردات

بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

نور العفيفة

رقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

خطاب الموافقة

البحث الجامعي بعنوان "فعالية إستخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في تعليم المفردات
بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج" التي قدمته نور العفيفة قد فحصه المشرفة ووافقت
على تقديمه أمام مجلس المناقشة في مالانج ١٣٠٠هـ بـ ٢٠٢٥ .

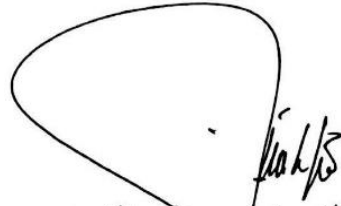
المشرفة



ألفية الشرافة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٢٠٠٤

رئيس القسم



الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان "فعالية إستخدام لعبة دومينو عربية في استيعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج" التي قدمته نور العفيفة قد فحصته المشرفة ووافقت على تقديمه أمام مجلس المناقشة في مالانج ٢٤ يونيو ٢٠٢٥.

مجلس المناقشة

المناقش الرئيسي

(.....)
المناقشة

الأستاذ الدكتور الحاج توفيق الرحمان الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

(.....)
السكرتير

الدكتورة مملوة الحسنة الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣٢٠٠١

(.....)

ألفية الشرافة الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٨٩١١٢٤٢٠١٩٣٢٠١٥

مواعد الإشراف



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 : 200104110067
Nama : NURIL AFIFAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1 : ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : فعالية استخدام لعبة دومينو عربية "دومة" في تعليم المفردات بعمدة الترقى الابتدائية الإسلامية مالاتج

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	11 Oktober 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Proses konsultasi judul serta bimbingan untuk outline bab 1	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	16 Oktober 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	proses konsultasi bab 1 dan bimbingan untuk outline bab 2	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	01 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	proses konsultasi bab 2	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	21 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Konsultasi bab 2 dan bimbingan bab 3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	26 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	konsultasi bab 3 dan revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	05 Desember 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	bimbingan terjemah bhs. arab dan revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	26 Mei 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	konsultasi bab 1-4, bimbingan bab 5	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	28 Mei 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	konsultasi bab 5 dan bimbingan bab 6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	02 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	konsultasi bab 6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	02 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	revisi bab 1-6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	03 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	revisi seluruh bab	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	05 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	acc skripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang,

Dosen Pembimbing 1

ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

إقرار الباحثة

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقعة أدناها

الإسم : نور العفيفة

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧

عنوان البحث : فعالية إستخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في تعليم المفردات

بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

أقر 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 كتبه بنفسه وليس من حق غيره. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فإن اتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحبة الإقرار



نور العفيفة ٣١

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧

شعار

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

(الإنشراح: ٧)

إهداء

الحمد لله وكفى، والصلاة والسلام على نبينا محمد صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

أهدي هذ البحث الجامعي إلى:

زوجي المحبوب محمد يسريانشاه زكريا وابنتي المحبوبة عزيزة نور العزة

الذي يرافقني بأمانة في الفرح والحزن

عسى الله أن يبارك عمورهما و أن يسهل أمورهما

أمي المحبوبة قبطية وأبي المحترم حسن عبدالله

اللذين ربياني و قدما لي الدعاء والدعم لأن أكون امرأة ماهرة وناجحة

عسى الله أن يطعيهما طول العمر بالصحة والبركة و أن يحفظهما في الدنيا والآخرة

أختي الكبير ذرية رني وأخي الكبير فائز الأمم وزوجتيهما وأطفالهم

الذين ينصحوني على إكمال دراستي

عسى الله أن يبارك عمورهم و أن يسهل أمورهم

والد زوجي المغفور له احمد مالك

عسى الله أن يغفر ذنوبه ويدخله في جنته النعيمة

ووالدة زوجي نور العيني وأخت زوجي النساء حلية الدينية

عسى الله أن يبارك عمورهما و أن يسهل أمورهما آمين.

كلمة اشكر والتقدير

الحمد لله ربّ العلمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على سيدنا وحبيبنا محمد المصطفى القائل: ومن سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله به طريقا إلى الجنة.

أشكر الله عز وجل على نعمه القوة والصحة حتى انتهت كتابة هذا البحث الجامعي تحت الموضوع فعالية إستخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في استيعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج. قدمت الباحثة جزيل الشكر وعظيم التقدير إلى الذين قد ساعدني في إكمال هذا البحث. ولذلك أريد ان أقدم كلمة الشكر إلى :

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج .

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج نور على الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. فضيلة الدكتور الحاج بسري مصطفى الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٤. فضيلة الدكتورة ألفية الشرافة الماجستير، كالمشرفة التي تبذل جهده في إشراف الباحثة لإكمال هذا البحث من البداية حتى النهاية .

٥. جميع الأساتيد والأساتيدات في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج أشكر عظيم الشكر على إعطاء العلوم وجزاهم الله أحسن الجزاء.

٦. جميع الإخوان والأخوات في قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية والتعليم جامعة
مو لانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. عسى الله أن يرحمهم ويجعلهم من
الناجحين.

٧. وأخير وليس آخرًا، أشكر إلى نفسي على جهدي ومواظبي حتى وصلت إلى هذه
اللحظة.

عرفت الباحثة أن هذا البحث الجامعي يوجد النقصان فيه وبعيد عن الكمال. لذلك،
ترجوا الباحثة بالانتقاد والإقتراحات لتحسين البحث التالي. استغفر الباحثة إلى الله تعالى على
خلاف وذنوب قصد أو غير قصد في كتابة هذا البحث.

مالانج، ١٣... ربيع الثاني ٢٠٢٥
الباحثة


نور العفيفة

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧

محتويات

ب	خطاب الموافقة
ج	تقرير مجلس المناقشة
د	مواعد الإشراف
هـ	إقرار الباحثة
و	شعار
ز	إهداء
ح	كلمة اشكر والتقدير
ي	محتويات
ن	قائمة الجدول
س	قائمة رسم البيان
ع	مستخلص البحث
ف	المستخلص الإنجليزي
ص	المستخلص الإندونيسي
١	الفصل الأول المقدمة
١	أ. خلفية البحث
٧	ب. أسئلة البحث

د. أهداف البحث	٨
هـ. فوائد البحث	٨
و. الدراسات السابقة	٩
ز. تحديد المصطلحات	١٣
الفصل الثاني الإطار النظري	١٦
المبحث الأول: الوسائل التعليمية	١٦
أ. مفهوم الوسائل التعليمية	١٦
ب. الأهداف من الوسائل التعليمية	١٧
ب.أنواع الوسائل	١٨
ج. المنظور الإسلامي: وسائل التعليم القائمة على التكنولوجيا	١٩
المبحث الثاني: المفردات العربية	٢١
١. تعريف المفردات العربية	٢١
٢.أنواع المفردات	٢٢
٣. تعليم المفردات العربية	٢٥
المبحث الثالث: لعبة دومينو عربية "دومية"	٢٨
١. لعبة دومينو عربية	٢٨
٢.فوائد لعبة الدومينو العربية	٣٢
٣.كيفية استخدام لعبة دومينو عربية	٣٣

٣٤	٤. إطار التفكير.....
٣٥	٥. فروض البحث
٣٦	الفصل الثالث منهج البحث
٣٦	أ. مدخل البحث ونوعه
٣٧	ب. ميدان البحث.....
٣٩	ج. متغيرات البحث
٣٩	د. مجتمع البحث وعينته
٤٠	هـ. البيانات ومصادرها
٤١	و. أدوات البحث
٤٢	ز. صدق البيانات وثباتها
٤٤	ح. أسلوب جمع البيانات.....
٤٥	ط. تحليل البيانات
٤٦	ي. إجراء البحث.....
٤٩	الفصل الرابع عرض البيانات ونتائج البحث.....
	أ. المبحث الأول: تطبيق لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج
٤٩	ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج
٥٤	ج. المبحث الثالث: فعالية استخدام لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

الفصل الخامس المناقشة ٦٩

أ. المناقشة الأولى: تطبيق لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية

الإسلامية مالانج..... ٦٩

ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة

الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج..... ٧٢

الفصل السادس الخاتمة ٧٥

أ. خلاصة البحث ٧٥

ب. أثر البحث ٧٦

١. الأثر النظري ٧٦

٢. الأثر العملي ٧٦

ج. اقتراحات ٧٧

قائمة المراجع ٧٨

المراجع العربية..... ٧٨

الملاحق ٨٣

قائمة الجدول

الجدول ١. ١ ملخص الدراسات السابقة.....	١١
الجدول ١. ٣ تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة.....	٣٧
الجدول ٢. ٣ مؤشر السؤال.....	٤١
الجدول ١. ٤ نتائج ما قبل الاختبار وما بعده في المجموعات تجربة.....	٥٤
الجدول ٢. ٤ عرض تقديمي نتائج نتائج الاختبار المسبق للمشاركين تعليم مجموعة تجربة	٥٦
الجدول ٣. ٤ عرض تقديمي نتائج نتائج اختبارات ما بعد المشاركة تعليم مجموعة تجربة .	٥٦
الجدول ٤. ٤ نتائج ما قبل الاختبار وما بعده في المجموعات الضابطة.....	٥٧
الجدول ٥. ٤ عرض تقديمي نتائج نتائج الاختبار المسبق للمشاركين تعليم مجموعة الضابطة	٥٨
الجدول ٦. ٤ عرض تقديمي نتائج نتائج اختبارات ما بعد المشاركة تعليم مجموعة الضابطة	٥٩
الجدول ٧. ٤ مقارنة نتائج المجموعة قبل الاختبار وبعده تجربة.....	٥٩
الجدول ٨. ٤ مقارنة نتائج المجموعة قبل الاختبار وبعده الضابطة.....	٦٠
الجدول ٩. ٤ نتائج اختبار صحة الأسئلة.....	٦١
الجدول ١٠. ٤ نتائج اختبار ثبات الأسئلة.....	٦٣
الجدول ١١. ٤ الإحصاء الوصفي.....	٦٣
الجدول ١٢. ٤ اختبار الحالة الطبيعية.....	٦٥
الجدول ١٣. ٤ نتائج اختبار مان-ويتني.....	٦٦
الجدول ١٤. ٤ فئة تفسير فعالية ن-غين.....	٦٧
الجدول ١٥. ٤ نتائج اختبار ن-غين.....	٦٧

قائمة رسم البيان

الرسم البيان ٢ . ١ إطار التفكير ٣٤

مستخلص البحث

العفيفة، نور. ٢٠٢٥. فعالية إستخدام لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرفة: ألفتية الشرافة الماجستير.

الكلمات المفتاحية: دومية، الوسائل التعليمية، استعاب المفردات

المفردات هي البوابة الأولى للطلاب لتعليم اللغة. لذلك، من المهم جدًا فهم المفردات أولاً قبل التواصل باللغة، مما يؤدي بعد ذلك إلى المرحلة التالية من تعليم اللغة. ومع ذلك، فإن العقبة التي وجدها الباحثون في هذا المجال هي أن تعليم اللغة العربية كان مملاً ومشبعًا، وخاصة عند الحاجة إلى حفظ المفردات. في هذه الحالة، يعتقد الباحثون أن تطبيق الوسائط الفعالة لاستعاب المفردات ضروري لتحسين نتائج تعليم الطلاب.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) لوصف إجراء لعبة "دومينو عربية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج، (٢) تحديد فعالية استخدام لعبة "دومينو عربية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج. تستخدم هذه الدراسة منهجًا كميًا ومنهجيًا تجريبيًا، مع نوع تجربة التصميم شبه التجريبي. ثم إن أسلوب تحليل البيانات المستخدم لاختبار الفرضيات هو اختبار Mann-Whitney لأن البيانات ليست موزعة بشكل طبيعي واختبار N-Gain لقياس فعاليته.

وبناءً على نتائج تحليل البيانات ومناقشتها، يمكن الباحثة أن يستنتجوا ما يلي: (١) إن تطبيق لعبة "دومينو عربية" يمكن أن يزيد من استعاب المفردات العربية؛ (٢) إن لعبة "دومينو عربية" استخدم بشكل فعال في استعاب المفردات العربية بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج. وهذا معروف من نتائج اختبار Mann-Whitney التي حصلت على قيمة Asymp.sig قدرها ٠,٠٠٠ مما يشير إلى رفض H_0 وقبول H_a . ثم بناءً على نتائج اختبار N-Gain، تم الحصول على قيمة ٦٥,٢٨٪ وهي فعالة للغاية.

ABSTRACT

Afifah, Nuril. 2025. The Effectiveness of Using Domino Arabiyyah Game on Vocabulary Mastery at MI Attaraqqie Malang. Thesis, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Alfiatus Syarofah, M.Pd

Keywords: Domiyyah, Learning Media, Vocabulary Mastery

Vocabulary is the first gateway for students to learn a language. Therefore, it is very important to understand vocabulary first before communicating in a language, which then leads to the next stage of language learning. However, the obstacle that researchers found in the field was that Arabic language learning was boring and saturated, especially when having to memorize vocabulary. In this case, researchers believe that the application of effective media for vocabulary mastery is needed, so as to improve student learning outcomes.

The objectives of this study are: 1) To determine the application of the Domino Arabiyyah' game in vocabulary mastery at MI Attaraqqie Malang, 2) To determine the effectiveness of using the 'Domino Arabiyyah' game on vocabulary mastery at MI Attaraqqie Malang. This study uses a quantitative approach and experimental method, with the type of Quasi Experimental Design experiment. Then the data analysis technique used for hypothesis testing is the Mann-Whitney test because the data is not normally distributed and the N-Gain test to measure its effectiveness.

Based on the results of data analysis and discussion, researchers can conclude that: 1) The application of the 'Domino Arabiyyah' game can increase of students in mastery Arabic vocabulary; 2) The Domino Arabiyyah' game is effectively used for mastery Arabic vocabulary at MI Attraqqie Malang. This is known from the results of the Mann-Whitney test obtained an Asymp.sig value of 0,000 which indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. Then based on the results of the N-Gain test, a value of 65,28% was obtained which is quite effective.

ABSTRAK

Afifah, Nuril. 2025. Efektifitas Penggunaan Permainan Domino Arabiyyah Terhadap Pembelajaran Kosakata di MI Attaraqie Malang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Alfiatus Syarofah, M.Pd

Kata Kunci: Domiyyah, Media Pembelajaran, Penguasaan Kosakata

Kosakata adalah gerbang awal peserta didik dalam mempelajari suatu bahasa. Oleh karena itu sangat penting sekali memahami kosakata terlebih dahulu sebelum berkomunikasi dalam suatu bahasa, yang kemudian menuju tahapan pembelajaran bahasa selanjutnya. Namun, kendala yang peneliti dapatkan di lapangan adalah pembelajaran bahasa arab yang membosankan dan jenuh, apalagi disaat harus menghafalkan kosakata. Dalam hal ini peneliti memandang bahwa sangat dibutuhkan penerapan media yang efektif untuk penguasaan kosakata, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui penerapan permainan 'Domino Arabiyyah' dalam penguasaan kosakata di MI Attaraqie Malang, 2) Mengetahui efektifitas penggunaan permainan 'Domino Arabiyyah' terhadap penguasaan kosakata di MI Attaraqie Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen, dengan jenis eksperimen Quasi Experimental Design. Kemudian teknik analisis data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi secara normal dan uji N-Gain untuk mengukur keefektifannya.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa: 1) Penerapan permainan Domino Arabiyyah' dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik; 2) Permainan Domino Arabiyyah' efektif digunakan untuk penguasaan kosakata Bahasa Arab di MI Attaraqie Malang. Hal ini diketahui dari hasil uji Mann-Whitney diperoleh nilai Asymp.sig 0,000 yang menunjukkan bahwa penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Kemudian berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai 65,28% yang tergolong cukup efektif.

الفصل الأول المقدمة

أ. خلفية البحث

تعليم اللغة العربية في عدة تشهد المدارس اليوم تطورًا مستمرًا، لا سيما مع تطبيق مختلف الوسائط التفاعلية لزيادة فعالية التدريس . وهذا يجد ذاته تحديًا للمعلم .أو يجب على المعلمين تصميم التعليم بطريقة تمكن الطلاب من لا الملل من الوسائط الرتيبة . وقد طبقت المدرسة التي استخدمت كهدف للدراسة أسلوب اللعب باستخدام وسائل مختلفة مثل تخمين المفردات في صفوف ولصق الصور ووصفها في تعليم اللغة العربية . أثبتت دراسات مختلفة حول دور الألعاب في التعليم أن اللعب والتعليم حلول فعّالة للتغلب على ملل الطلاب. ووفقًا لتيدجاسابوترا، يُعد اللعب تجربة تعليمية مفيدة جدًا للأطفال، إذ يُمكنهم من بناء علاقات مع أصدقائهم، وزيادة حصيلتهم اللغوية، والتخلص من التوتر. كما تُعيد الألعاب جذب اهتمام الطلاب بالتعليم، مما يزيد من تركيزهم^١.

إذا كانت عملية التعليم مُنفَّذ بدون وسيلة مثل العاب واغاني أو تفاعلية ، إذن ليس كافيًا فعال ل مشارك تعليم لأن لا يستطيع مثير للاهتمام انتباه مشارك تثقيف من أخيرا ينتهي الأمر بالكسل والنعاس. المشكلة التي يواجهها الطلاب أثناء الدراسة هي الشعور بالنعاس أو الملل، إذا لم يستخدموا وسائل الألعاب بشكل مناسب (س، ٢٠٢٤)^٢. الطالب العادي ليس كافيًا متحفز في عملية التعليم، هم أكثر يحب العب

^١ م. مثمينة، ب. أستوتي، أ. فاطمة نينجروم، " تطوير إرشادات الألعاب لتحسين التطور العاطفي الاجتماعي في مرحلة الطفولة المبكرة"، مجلة تعليم الطفل ٥ ، رقم ١-٩٤-٦٨٤: (٢٠١٦)

^٢ استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بملانج، م س زركشي (etheses.uin-malang.ac.id, ٢٠٢٤), <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/٦٤٢٣٥>.

واستمتع مع أنشطته وحيداً فقط عدد من طالب حقيقي متحمس ل المادة المدروسة ^٣.
 يتم دعم تحسين عملية التعليم من خلال توافر وسائل التعليم التي تصبح عنصر مهم في
 عملية التعليم تعليم^٤. لذلك لذلك ، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية متنوعة حتى يتمكن
 المشاركون من : تعليم لا يشعر ملل وعودة متحمس في التعليم . لذلك ما زال مطلوب
 مزيد من الابتكار محدد في يزيد إتقان مفردات بطريقة ما فعالة ومستدامة . وسائل التدريس
 مؤثرة جداً على يزيد فهم مشارك تعليم ل المواد التي تم تم التسليم . وهذا يعني ، مع وجود
 ابتكار أو وسائل تعليمية جديدة ، إذن سوف يزيد قوة يجذب مشارك تعليم في تعليم.

توفير الوسائط المناسبة ل طالب سوف يزيد جودة نتائج التعليم . لذلك الذي
 يجب اختيار وسائل التدريس مناسب مع حالة أو حالة مشارك تثقيف ، مع لذا تعليم
 سوف أكثر مُوجَّه وممتع . لوسائل التعليم التفاعلية تأثير إيجابي على الطلاب ، إذ يُركِّزون
 على عملية التعليم المستمرة، ويُحَفِّزُونهم على مُتَابَعَتِها^٥. في الأبحاث التي استخدمت وسائل
 التعليم التفاعلية ، تفاعلية فيه المزيد مثير للاهتمام انتباه طالب مقارنة ب مع عدم استخدام
 الوسائط التفاعلية سابقا . لذلك يستطيع مثبت أن وسائل التدريس مؤثرة جداً في مثير
 للاهتمام قوة اهتمام إلى جانب تحفيز طالب في يذاكر.

من عدة أنواع وسائل التعليم ، وسائل الألعاب أو المزيد من الألعاب مهم
 بالمشاركين تعليم ، لأن معجب فقط مجرد لعب . المزيد من هذا ، بطريقة ما لا واعي هم
 لديه يذاكر خلف اللعبة . تعليم والعب يكون الأنشطة التي ليست يستطيع منفصل في

^٣ مرضية وس.أ أكبر، "فعالية وسائل التعلم في نتائج تعلم الكيمياء لطلاب" Banda Aceh ١٦ SMA Negeri ، مجلة لانتانيدا ،
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/3173>، ٢٠١٨، ٣١٧٣
^٤ إكالياس نوكا سيبتيو، "وسائل التعلم الرقمية"، وقائع التعليم الابتدائي ١ ، رقم ٢٤٨، ٢٤٢-٢٤٢: (٢٠٢٢)
^٥ M Ridwan و VP Cahyaningtias، "فعالية تنفيذ وسائل التعلم التفاعلية على التحفيز"، رياضوه: جرنال بنديديكان ...، ٢٠٢٢،
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjournal/article/view/5727>.

حياة طفل عمر مدرسة الأساسيات . اللعب ملك دور ل تطوير الإدراك طفل^٦ . لذلك إنها لعبة وسائط أكثر متفوق ومفضل للغاية الأطفال ، لأن يلعب يكون شيء مرتبط جدًا بالنفس الأطفال . وسائل التعليم في شكل لعبة يجب يصبح الاختيار والركيزة الأساسية للمعلمين ل يصل موضوعي التعليم ، بالإضافة إلى ذلك يستطيع يبنى أجواء التعليم الممتع، المعلم أو مُعلّم أكثر سهل في يوصل معلومة أو مادة تعليم ل مشارك تعليم.

هناك العديد من الأفكار أو الابتكارات المتعلقة بالألعاب في التعليم. يحتاج المعلمون فقط إلى التكيف مع ظروف وأوضاع الفصل الدراسي، بالإضافة إلى المواد التي سيتم تقديمها .من الألعاب العملية التي يجبها الأطفال ألعاب الورق. تُعد ألعاب ورق الدومينو إحدى ألعاب الحلول التي تُسهّل على الطلاب تذكر المفردات التي تعليموها. تتميز ألعاب ورق الدومينو بقدرتها على دعوة الطلاب لتعليم مفردات جديدة دون أن يدركوا ذلك لأنهم منغمسون في لعبة ورق الدومينو^٧. يكمن سر هذه اللعبة في أن الطلاب يجب أن يفهموا المفردات التي تعليموها أولاً، وغالبًا ما يضع الطلاب الذين حفظوا المفردات التي تعليموها بطاقات بحيث إذا نفذت البطاقات، فهذا يعني أنهم الفائزون.

في استعاب المفردات، ينبغي على المعلمين اختيار الوسائط المناسبة والملائمة ليتمكن الطلاب من إتقانها على النحو الأمثل .فهذه الوسائط قادرة على تعزيز انتباه الطلاب وزيادة سهولة تعليمهم لمواد الدروس، بما في ذلك مواد المفردات الإندونيسية .^٨ هذا موازي مع المفردات العربية ، المشاركون تعليم سوف يتحكم تعليم مفردات لو استخدم الوسائط المناسبة أيضًا. وفقًا ل وذكر روميجان وآخرون أن وسائل الإعلام بطاقة الكلمة

^٦ تيباني لياني ديوي، دادانج كورنيا، وريجيلا ليشنريا بانجايتان، "استخدام وسائط ألعاب الثعابين والسلام في تعلم PIPS لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد تقسيم المنطقة الزمنية في إندونيسيا"، "جورنال بينا إيلمياها"، رقم. ٢٠٩١-٢١٠٠.١: (٢٠١٧)

^٧ ناني سوينجكونو ماداياني، "تحسين إتقان الطلاب للمفردات من خلال بطاقات الدومينو المعدلة في المدرسة الابتدائية"، لينجوا ساينتفيكا، رقم ١ (٢٠١٦): ٩٨-٩١.

^٨ سونيا ماهاري ريسكي، "تحليل استخدام الوسائط المرئية في المواد العلمية في المدارس الابتدائية"، المدارس الابتدائية: دراسة النظرية والممارسة التعليمية ٢٨، رقم ٧٩.٢-٧٣: (٢٠١٩)

يمكن يزيد مهارات يقرأ طالب^٩. لعبة البطاقات والمفردات يصبح أ الأشياء التي ليست يستطيع منفصلين ، لأن لعبة بطاقة تصبح عملية وفعالة للغاية في استعاب المفردات . مناسبة مع البحث الذي أجراه Mumpuni & Supriyanto والذي يظهر لقد ثبت أن وسيلة تعليم بطاقات الدومينو للمفردات فعالة في تحسين إتقان طلاب المدارس الابتدائية للمفردات الإندونيسية^{١٠}.

مفردات يصبح مفتاح بداية مشارك تعليم في يتحكم مهارة من لغة . لأن بدون يعرف مفردات من لغة الإمكانية صعب ل فهم اللغة . بين علامتي الاقتباس يذاكر من محمدي ، خبراء اللغة يتفوقون الذي نجاح أو سواء كان أم لا شخص ما في يتحكم أ مهارة اللغة تتأثر بشكل كبير بكيفية هو في ياستعاب المفردات . (محمدي، ٢٠٢١) ووفقا له ، مشارك تعليم لا سوف مرة واحدة قادر يفهم أ تعبير بدون يعرف معنى أ مفردات مع جيد^{١١} . لذلك أن الأهمية مشارك تعليم يفهم معنى فعل علاوة على ذلك سابقا قبل نطق أو يتواصل باللغة العربية ونحوها مراحل مزيد من تعليم اللغة.

نظرية البنائية يدعم مشارك تعليم ل يتحكم مفردات خلال المعرفة التي يتم بناؤها وحيد كما هو الحال في وسائل التعليم لعبة بطاقات الدومينو . نتائج البحث يعرض الذي يمكن للنظرية البنائية، باستخدام وسائط بطاقات التعليم، أن تدخل مفردات اللغة الإنجليزية بشكل مذهب، وتساعد على تدريب التهجئة وإثراء المفردات باللغتين العربية والإنجليزية، كما تحسن الذاكرة، وتُضفي متعةً على الأطفال، وتجعلهم أكثر تركيزًا، وتسهل

^٩ روميان روميان، سومانتيو سومانتيو، و أ. بدوي، " تطوير وسائل بطاقات الكلمات لتدريب مهارات القراءة المبتدئة لدى طلاب الصف الأول الابتدائي"، المدرسة الابتدائية: دراسة نظرية وممارسة التعليم ٢٦ ، رقم ١ (٢٠١٧): ٦٢-٦٨.

^{١٠} أ. مومبوني وأ. سوبريانتيو، " تطوير بطاقات الدومينو كوسيلة لتعلم المفردات لطلاب الصف الخامس في المدارس الابتدائية"، المدرسة الابتدائية: دراسة النظرية والتطبيق ... ، ٢٠٢٠، <https://core.ac.uk/download/pdf/328160622.pdf>.

^{١١} عان محمدي، "أهمية المفردات في تعليم مهارات اللغة الأربع"، ١١٥: (٢٠٢١) ARABIYYA ٤٩٦٤

عليهم استيعاب التعليم^{١٢} . هذا ملك فهم الذي متى طفل يبني معرفته وحيد خلال وسائط الألعاب بطاقة تعريفية ل المفردات ، إذن طفل سوف أكثر سهل في امتصاص مفردات قال ، متزايد قوة تذكره إلى جانب تعليم سوف يصبح أكثر لعبة ممتعة لغة بطاقات الدومينو تشجع أيضاً مشارك تعليم ل يبني معرفته وحيد خلال يبحث المفردات المناسبة مع معنى مفردات أخرى في الخط مع نظرية البنائية Masgumelar , NK, & Mustaf PS, . في عزيز , (٢٠٢٢, MA, & Sanwil, T.) قال أن البنائية هي مدرسة فلسفية في المعرفة تؤكد أن معرفتنا هي نتيجة بناءنا الخاص، كل شخص يشكل معرفته الخاصة^{١٣}.

مرتکز على نظرية البنائية ، المشاركون تثقيف أكثر نشيط في تعليم بينما المعلم فقط مثل الميسر . تُطبّق النظرية البنائية التعليم الذي يُركّز على نشاط الطلاب ومشاركتهم في عملية التعليم كزيادة في نتائج التعليم المثلى^{١٤} . في اللعبة بطاقات الدومينو ، المشاركون الطلاب الذين لديهم يشارك ممتلىء ل مباراة بين واحد مفردات مع معنى مفردات أخرى مناسبة . بالطبع مع تعاون واحد فريق لهذا السبب. يدرك اللعبة الصحيحة مع صفات نظرية البنائية.

لعبة الدومينو يصبح دور الطلاب أكثر نشاطاً في التعليم، مما يزيد من مستوى تركيز الطلاب في استيعاب المفردات ويصبح جو الفصل الدراسي أكثر تحكماً . وهذا يثير أيضاً تفاعل اجتماعي بين مشارك تعليم ، بحيث طريقة واحدة مع نظرية اجتماعي ثقافي من فيجوتسكي . تميل هذه النظرية الاجتماعية الثقافية أكثر نحو تقنيات التعليم الاجتماعي

^{١٢} واهيوتري أوكفيا وإندرا جايا، "نظرية البنائية في مقدمة المفردات الإنجليزية باستخدام البطاقات التعليمية في رياض الأطفال"، مجلة تامبوساي التعليمية ، رقم ١. ١٧١-١٦٣: (٢٠٢١)

^{١٣} Miswarul Abdi Aziz and Teuku Sanwil, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Aplikasi Nya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* ١, no. ١ (٢٠٢٢): ٧٦-٨٣.

^{١٤} Fuan Sa'adah and Dinda Dwi Azizah, "Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *An-Nuha* ١, no. ١ (٢٠٢١): ١-١٠.

التي تتضمن التفاعل والتواصل.^{١٥} مثل كما هو الحال لعبة دومية تشمل التفاعل الاجتماعي في التعليم. نظرية اجتماعي ثقافي من ليف فيجوتسكي أصبح أيضًا مدرج تعليم مرتكز على لعبة دومية . بناءً على نظرية فيجوتسكي الاجتماعية الثقافية " (١٩٦٧) يساعد اللعب على تطوير اللغة والتفكير. تتشكل بنية الدماغ من خلال استخدام الرموز والأدوات، كما أنه يساعد في هذا التكوين^{١٦}

تؤكد وسائل التعليم من خلال الألعاب على ضرورة تواصل الطلاب أو تفاعلهم مع الطلاب الآخرين، لأن وسائل التعليم من خلال الألعاب تجعل الطلاب أكثر مشاركة بشكل نشط كمصدر للتعليم للطلاب الآخرين، في حين أن دور المعلم ليس بارزًا لأن المعلم لديه دور الميسر^{١٧}. المشارك تعليم ملك المزيد من الأدوار المسيطرة حتى تتمكن من يدفع تفاعل بين زميل ، بحيث يستطيع يزيد قدرة الاجتماعية والتعاونية في يتحكم استعاب المفردات . لذلك المفردات التي كانت في الأصل مثل التحديات التي يواجهها المشاركون تثقيف ، مع وجود لعبة في الواقع سوف يصبح التعليم الممتع والفعال . مع ومن هنا أراد الباحثة أن يعرف مدى فاعلية لعبة الدومينو في استعاب المفردات العربية في مدرسة محمد بن الطراقي . من خلال رفع هذا البحث . مع أمل هذا البحث يمكن أن يقدم مساهمة حقيقية في تدريس اللغة العربية في المؤسسة من خلال وسائل تعليمية تفاعلية وممتعة.

^{١٥} Adly Bin Haji Md. Hafidzin and Mardzelah Makhsin, "Kesan Play-Based Learning Terhadap Afektif Murid Pemulihan Jawi J-Qaf Di Sekolah Rendah," *Proceedings of The ICECRS* ١, no. ١ (٢٠١٦): ٥٨٧-٥٩٨, <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i1.530>.

^{١٦} . Haji Md. Hafidzin and Makhsin
^{١٧} Maria Theresia Priyastuti, "Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Permainan Kartu Domino BSiswa SD," *Jurnal Peduli Masyarakat* ٣, no. ٤ (٢٠٢١): ٥١٥-٢٦.

ب. أسئلة البحث

مرتکز على المشكلة التي كانت معروضة في الخلفية العودة ، يمكن تم تحديده عدد من صياغة المشكلة التي أثرت في يذاكر هذا يكون:

١. كيف تطبيق لعبة "دومينو عربية" في تعليم مفردات ؟
٢. ما مدى فعالية لعبة "دومينو عربية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج ؟

ج. حدود البحث

الباحثة يحتاج حد التغطية القضايا التي تمت مناقشتها حتى لا التوسع ، مع تعيين غرفة نطاق يذاكر مثل التالي:

١. الحد الموضوعي
الباحثة اختارت عنوان يذاكر عن استعاب المفردات التي تركز على الفهم معنى من المفردات سياقيا ولفظيا، مع استخدام وسائط لعبة الدومينو باللغة العربية أو دومية لمعرفة فعالية لعبة دومية في استعاب المفردات العربية للمشاركين تلقى تعليمه بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج.
٢. الحد المكاني

- يذاكر هذا تم تنفيذه في الفصل ثلاثة (د) كما مجموعة التجارب والفصل ثلاثة (ج) كما مجموعة الضابطة بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج.
٣. الحد الزماني

الباحثة تنفيذ يذاكر هذا في شهر مارس حتى مايو ٢٠٢٥.

د. أهداف البحث

مرتكز على صياغة المشاكل المقدمة في يذاكر هذا هو الهدف المنشود تم تحقيقه يكون:

١. لمعرفة تطبيق لعبة دومينو عربية في استعاب المفردات
٢. لتحليل فعالية لعبة "دومينو عربية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

هـ. فوائد البحث

فوائد البحث التي يمكن أن تكون مأخوذ يكون مثل التالي:

١. الفوائد النظرية
- أ- نتيجة البحث هذا مُتوقع يستطيع إثراء الخزانة تطوير معرفة التعليم ، وخاصة في طريقة تعليم اللغة العربية . مع يرفع يذاكر عن فعالية لعبة الدومينو العربية "دومية" بحيث يستطيع يضيف معرفة حول وسائل التعليم الإبداعية والفعالة
- ب- الفوائد النظرية من يذاكر هذا يكون يعطي تحقّق ل النظريات الموجودة عن استعاب المفردات . إذا كانت وسيلة التدريس لعبة بطاقة الدومينو العربية "دومية" مجربة فعالة إذن سوف تقوية نظرية وقال ، ومع ذلك لو لا فعالة إذن يذاكر هذا يستطيع لإجهاض نظرية ال.
- ج- يذاكر هذا مُتوقع قادر يصبح موطئ قدم ومرجع في البحث ذات الصلة التالية مع استخدام وسائل التدريس في شكل لعبة الدومينو العربية لتعليم مفردات يصبح مادة يذاكر أكثر حمل.

٢. الفوائد التطبيقية

أ- للمدارس

مثل الاتجاهات في يزيد التعليم في الفصول الدراسية مع عرض وسائل التعليم لعبة دومينو عربية " دومية " ل يخلق بيئة التعليم الممتع إلى جانب فعال.

ب- للمعلمين

نتيجة يذاكر هذا مُتوقع يستطيع يصبح مدخل ل مُعلّم يستخدم يزيد تعليم اللغة العربية بشكل خاص مفردات في تحقيق أهداف التعليم مشارك التعليم المطلوب.

ج- للطلاب

يذاكر هذا مُتوقع يستطيع إجابة التشبع مشارك تعليم في تعليم اللغة حتى تعليم يصبح جَذاب إلى جانب يزيد تحفيز يذاكر مشارك تعليم.

د- للباحثين

مثل مرجع ل يذاكر أكثر ذات صلة أخرى مع لعبة اللغة 'دومينو عربية ' في يزيد إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية.

و. الدراسات السابقة

أصالة يذاكر يعرض الاختلافات والتشابهات مجال البحث قيد النظر بين أ الباحثة مع الباحثة سابقا . هذا هو الهدف ل يتجنب تكرار بحث حول نفس الموضوع . لذلك يسمح الباحثة ل انظر أين يوجد البحث هم مختلف من يذاكر سابقا وهناك التشابهات ، بما في ذلك:

١. أجرى أتيكا مومبوني وأجوس سويريانتو بحثًا في عام ٢٠٢٠ بعنوان " تطوير بطاقات الدومينو كوسيلة لتعليم المفردات لطلاب الصف الخامس في المدارس الابتدائية " والذي تم تنفيذه في المدرسة الابتدائية سوداكاران ١ والمدرسة الابتدائية سوداكاران ٢ يذاكر هذا يتقدم طريقة يذاكر التطوير . أهداف البحث هذا تطوير وسائل

إعلامية فعالة وقابلة للتطبيق في يزيد إتقان المفردات الإندونيسية ل طالب مدرسة
الفصل الخامس اساسي. النتيجة يذاكر هذا يعرض وجود تأثير وسائل الإعلام في
لعبة بطاقة الدومينو يزيد قدرة المفردات الإندونيسية طالب مدرسة قاعدة.

٢. الأبحاث التي أجراها ماريا تيريزيا برياستوتي ، في عام ٢٠٢١ مع عنوان " التدريب
"تحسين المفردات الإنجليزية مع الوسائل اللعبة بطاقات الدومينو لطلاب المدارس
الابتدائية التي أقيمت في مدرسة سوكونيجو ٠٣ الابتدائية الحكومية ، سيمارانج
مع يستخدم يذاكر التطوير . أهداف البحث هذا إنه تدريب الطلاب مدرسة
قاعدة يتعليم الخزانة المفردات الإنجليزية ل طالب الفصل الخامس الابتدائي من
خلال وسائل الألعاب بطاقات دومينو الصور والكلمات . نتائج البحث هذا هل
طلاب الصف الخامس الابتدائي قادرون على إنشاء وتنفيذ أو ممارسة لعبة ورق
الدومينو مصورة في تعليم اللغة الإنجليزية ل يزيد مفردات الطلاب.

٣. بحث أجراه محمد فايزن ، ومحمد ذكر الحكيم الغزالي ، ومشنونة آني زلفة في عام
٢٠٢٠ بعنوان " استخدام لعبة بطاقات الدومينو ل يزيد قدرة الحفظ المفردات
العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة تربية الصبيان سورابايا يكون البحث
الأكثر صلة مع يذاكر هذا . البحث هذا يستخدم يذاكر تجربة مع موضوعي
يذاكر ل يعرف فعالية يستخدم لعبة بطاقات الدومينو ل يزيد قدرة الحفظ المفردات
النتيجة يذاكر هذا يعرض وجود تأثير وسائل الإعلام في لعبة بطاقة الدومينو
تعليم مفردات

الجدول ١.١
ملخص الدراسات السابقة

رقم	الاسم، السنة ، اللقب يذاكر	نتائج	المساواة	اختلاف
١	عتيقة مومبوني ، أجوس سوبريانتو ، ٢٠٢٠ تطوير بطاقات الدومينو كوسيلة لتعليم المفردات لطلاب المرحلة الابتدائية مقابل طلاب الصف	نتيجة يذاكر هذا يكون ينجح يطور بطاقة دومينو لائحة وفق خبير وفعال يزيد المفردات الإندونيسية	المساواة مع يذاكر هذا يكون ملك عامل حر ومقيد بنفس الشيء	يذاكر هذا يكون يذاكر تطوير وسائل الإعلام واستخدامها المفردات الإندونيسية و موقع يذاكر
٢	ماريا تيريزيا برياستوتي ، ٢٠٢١. تدريب تحسين المفردات الإنجليزية مع <i>Game Media</i> بطاقات الدومينو	كانت النتائج التي تم الحصول عليها في هذا النشاط الخدمي المجتمعي هي أن طلاب الصف الخامس الابتدائي تمكنوا من إنشاء وتنفيذ أو ممارسة لعبة	على الرحب والسعة استخدام وسائط اللعبة بطاقات الدومينو ل يزيد الخزانة مفردات	يذاكر هذا طبيعة يمارس عام وخاصة الطلاب إنشاء وسائط اللعبة بطاقات الدومينو ل يزيد المفردات الإنجليزية

		الدومينو ببطاقة الصورة في تعليم اللغة الإنجليزية لتحسين مفردات الطلاب.	لطلاب المدارس الابتدائية	
أشياء يذاكر إنه الموقع والمستوى مدارس مختلفة	ملك عامل حر ومقيد بنفس الشيء	نتيجة البحث التجارب التي أجريت الباحثة يكون تعليم يستخدم بطاقات الدومينو للطلاب فصل الثامن مثبت فعال في يزيد قدرة حفظ مفردات	موه . فايزين ، م. ذكرول حكيم الغزالي ، مشحونة العاني زلفه، ٢٠٢٠ . يستخدم لعبة بطاقات الدومينو ليزيد قدرة الحفظ المفردات العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة <i>MTs</i> <i>Tarbiyatus</i> شيبان سورابايا	٣

ز. تحديد المصطلحات

يذكر هذا بعنوان فعالية إستخدام لعبة ' دومية ' في استيعاب المفردات العربية بمدرسة الترقى مالانج. من العنوان هنالك عدد من المصطلحات المستخدمة فيها وهي:

١. لعبة دومينو عربية (دومية)

دومية أو الدومينو العربية يكون أ لعبة بطاقات الدومينو التي تم معدل مثل ذلك لكي نكون قادرين على يصبح لعبة تعليم في تعليم اللغة العربية . في البداية بطاقات الدومينو هي أ بطاقة مقسمة يصبح اثنين الجزء ، أي جزء يمينًا ويسارًا . حيث كل جزء منه هنالك رمز على شكل النقاط التي تضاف واحد حتى ستة رمز نقطة ، هناك أيضا واحدة جزء من بطاقة ليست هنالك رمز نقطة ، والتي تعني فارغ.

بالإضافة إلى لعبة بطاقة هذا أحضر ل تعليم لهذا السبب . يصبح وسيلة تعليمية تعتمد على العاب . العاب يمكن لبطاقات الدومينو معدل تصبح وسيلة تعليمية ممتعة وفقا ل مع الحقل المطلوب . إذا كان في تعليم اللغة العربية ، الألعاب يمكن استخدام بطاقات الدومينو كوسيلة تعليمية يزيد إتقان المفردات . في البحث هذه بطاقة الدومينو المعدلة يصبح واحد جزء بطاقة يحتوي على المفردات العربية المؤقتة واحد جزء آخر يحتوي على صورة من أ المفردات ، حيث في واحد بطاقة قال جزء غادر ليس كذلك فهم من جزء يمينًا . لذا طريقة تطابقها يكون مع بحث بطاقات أخرى تحتوي على نفس المعنى.

٢. تعليم المفردات العربية

تعليم يكون عملية أو طريق التوجيه أ معرفة أو مادة خلال مُعلّم ل مشارك التعليم هو المساعدة التي يقدمها المعلمون حتى تتم عملية اكتساب المعرفة والفهم،

وإتقان المهارات والعادات، وتشكيل المواقف والمعتقدات لدى المتعلمين^{١٨}. مؤقت وذلك وفقاً لبرهان نوغيانتورو (في يذكر جامحام (٢٠٢٢) أن المفردات هي الكلمات التي تنتمي إلى لغة ما، مؤكداً على أهمية المفردات كعنصر أساسي في بنية اللغة . حتى مفردات يكون مجموعة من الكلمات التي لها معنى أو المعنى و له دور مهم عميق لغة ل التواصل . التعليم المفردات العربية هي عملية تفاعل بين المعلمون والمشاركون تعليم ل يحصل على معرفة عن مجموعة من الكلمات التي تحتوي على معنى باللغة العربية. حتى يكون بوابة مبكر مشارك تعليم ل التعليم والتواصل باللغة العربية.

ح. هيكل البحث

التالي علم التصنيف الكتابة المستخدمة ل للحصول على وصف بطريقة ما قصير في تقرير هذا:

١. يحتوي الفصل الأول المقدمة على خلفية البحث ، أسئلة البحث، حدود البحث و أهداف البحث وفوائد البحث والدراسات السابقة وتحديد المصطلحات وهيكل البحث.

٢. يحتوي الفصل الثاني الإطار النظريات على عن النظرية الأساسية يذاكر يتضمن ذلك : وسائل تعليم الألعاب بطاقات الدومينو العربية والتعليم المفردات العربية . ثم يحتوي على عن إطار التفكير والفروض البحث.

٣. يحتوي الفصل الثالث منهج البحث على مدخل البحث ونوعه ميدان البحث، المتغيرات البحث ومجتمع البحث وعينته والبيانات ومصادرها وأدوات البحث وصدق البحث وثباتها، أسلوب جمع البيانات ، تحليل البيانات ، وإجراء البحث.

^{١٨} Ahdar Ahdar and Wardana Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran: ٤ Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis" (CV. Kaaffah Learning Center, ٢٠١٩).

٤. يحتوي الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها.
٥. يحتوي الفصل الخامس على مناقشة نتائج البحث الذي تم مُعرض في الفصل الرابع لإجابة صياغة المشكلة التي كانت تعيين.
٦. يحتوي الفصل السادس الخاتمة على الخلاصة والإقتراحات من نتائج البحث الذي تم منتهي.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: الوسائل التعليمية

أ. مفهوم الوسائل التعليمية

كلمة "وسائط" مشتقة من كلمة "medius" التي تعني "الوسيط أو الوسيط أو المقدّمة". في المنظور التربوي، تُعدّ الوسائط جميعها أدوات يستخدمها المعلمون لتحسين عملية التعليم وشرح معاني كلمات المعلم، بالإضافة إلى مساعدة الطلاب على فهم المفاهيم وممارسة المهارات (الفاروق، ٢٠١٤).ar^{١٩} في هذه الحالة، تعني كلمة "أداة" وسيطاً أو مُقدّمة بين المعلم والطلاب لتحقيق نتائج التعليم. كما تعني كلمة "أداة" أيضاً وسيلة مساعدة تُستخدم في عملية التعليم والتعليم.

في اقتباس بحث حسن، ذكر لاتوهيرو (١٩٨٨: ١٤) أن الوسائط هي مواد وأدوات وأساليب أو تقنيات تُستخدم في أنشطة التدريس والتعليم، بهدف أن تتم عملية التفاعل والتواصل التعليمي بين المعلمين والطلاب بشكل مناسب ومفيد.^{٢٠} ومع ذلك، في بحث أرسيا، قال جيرلاش وإيلي إن الوسائط إذا فُهمت على نطاق واسع هي البشر أو المواد أو الأحداث التي تخلق ظروفًا تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف.^{٢١} لذلك في هذا السياق، فإن البيئة المدرسية والمعلمين والكتب جزء من الوسائط. بمعنى محدد، تميل الوسائط إلى أن تُفسر على أنها أداة لتقديم التعليم بما في ذلك الأدوات الإلكترونية والرسومية، لإعادة جذب الجاذبية البصرية للطلاب.

عمر الفاروق، "أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للنطقين بغيرها، مجلة ليسانو الضاد؛ المجلد. ١، لا. ٢، ١٩ (٢٠١٤)، ٢٠. no. ص. ٨١

<https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/download/450/414/0D>.

^{٢٠} Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, ٢٠٢١.

^{٢١} Arsyad A, "Media Pembelajaran," ٢٠١١, ٢٣-٣٥.

وفقًا لأزيكيوي (٢٠٠٧: ٤٦) أضاف أن وسائل التعليم تشمل أي شيء يستخدمه المعلمون لإشراك جميع الحواس الخمس للبصر والسمع واللمس والشم والتذوق عند تقديم دروسهم.^{٢٢} وسائل التعليم هي ناقل للمعلومات مصمم خصيصًا لتحقيق الأهداف في موقف التدريس والتعليم. لذا، تُسمى أي أداة أو وسيلة يستخدمها المعلمون لتوصيل أهداف التعليم إلى الطلاب وسيلة. جميع أنواع الوسائل المستخدمة في عملية التعليم تُسهّل على الطلاب اكتساب المفاهيم والمعارف والمهارات، وتُهيئ مناخًا مُلائمًا لتنمية المواقف والقيم (الحاني، ٢٠١٣).^{٢٣}

لذلك، ومن خلال الوصف السابق، يُمكن الاستنتاج أن وسائل التعليم هي جميع الأدوات أو الأدوات التي تُستخدم لدعم عملية التعليم والتعليم، بهدف زيادة جاذبية الطلاب نحو تحقيق أهداف التعليم. ويهدف ذلك إلى ضمان استيعاب الرسالة التي ينقلها المعلم إلى الطلاب وفهمها على النحو الأمثل، مما يُسهّل تحقيق أهداف التعليم في الفصل الدراسي.

ب. الأهداف من الوسائل التعليمية

الغرض من الوسائط التعليمية هو تسهيل شرح الأفكار أو المفاهيم بوضوح على المعلمين، بحيث يستوعبها الطلاب بسهولة دون الشعور بالملل. كما تهدف إلى تسهيل تحقيق أهداف التعليم بأقل قدر من الوقت والجهد، وتحسين جودة نتائج تعليم الطلاب، وإتاحة عملية التعليم في أي وقت وفي أي مكان دون الاعتماد على

^{٢٢} Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

^{٢٣} "أهمية الوسائل التعليمية في التدريس" An Nabighoh ١٥, no. ٢ (٢٠١٣): ٣٥٠-٣٧٥.

المعلم.^{٢٤} في بحث حسن، ووفقًا لكيمب ودايتون (١٩٨٥ : ٢٨)، أوضحت أن الوظائف الرئيسية للوسائط التعليمية هي^{٢٥}:

١. تحفيز الاهتمام أو العمل

يمكن تحقيق الوسائط التعليمية من خلال تقنيات الدراما أو الترفيه. والنتائج المتوقعة هي إثارة الاهتمام وتحفيز الطلاب على العمل.

٢. عرض المعلومات

يمكن استخدام الوسائط التعليمية لعرض المعلومات على مجموعة من الطلاب. يكون محتوى وشكل العرض عامًا جدًا، حيث يعمل كمقدمة، أو تقرير موجز، أو معلومات أساسية.

٣. أهداف التعليم

تعمل وسائل التعليم لأغراض التعليم حيث يجب أن تُشرك المعلومات الموجودة في هذه الوسائل الطلاب في عقولهم أو ذهنهم وفي شكل أنشطة حقيقية حتى يحدث التعليم.

ب. أنواع الوسائل

يستخدم المعلمون أشكالًا مختلفة من الوسائط كمرجع لاختيار الوسائط المناسبة لمواد التعليم. ووفقًا لرودي سوسيلانا وسيبي ريانا (٢٠٠٨)، تُقسّم الوسائط التعليمية إلى سبعة تصنيفات، بناءً على شكل العرض وكيفية تقديمه:

١. المجموعة الأولى (الرسومات، المواد المطبوعة، الصور الثابتة).

^{٢٤} Lutvi Ali Sahana Anggian, "Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital," *Mahira* ٢, no. ٢ (٢٠٢٢): ١٣٧-٥٠, <https://doi.org/10.50380/mahira.v2i2.386>.

^{٢٥} Hasan et al., *Media Pembelajaran*.

٢. المجموعة الثانية (وسائط العرض الثابتة).
ومن الأمثلة على ذلك وسائط الشرائح وأشرطة الأفلام.
٣. المجموعة الثالثة (الوسائط الصوتية).
ومن الأمثلة على ذلك وسائط الراديو ومسجلات الأشرطة المغناطيسية.
٤. المجموعة الرابعة (الوسائط السمعية والبصرية الثابتة).
الوسائط السمعية والبصرية هي الوسائط التي يمكن توصيل رسالتها عن طريق حاستي السمع والبصر، ولكن الصور المعروضة بها القليل من الحركة أو السكون.
٥. المجموعة الخامسة (الأفلام).
سلسلة من الصور الثابتة التي تنزلق بسرعة وتُعرض لإعطاء انطباع بالحياة والحركة.
٦. المجموعة السادسة (وسائط الأفلام)
وسائط تعرض الرسائل السمعية والبصرية والحركة (مثل الأفلام).
٧. المجموعة السابعة (الوسائط المتعددة)
من الأمثلة على ذلك الوسائط المادية والوسائط التفاعلية. الوسائط المادية هي وسائط ثلاثية الأبعاد تنقل المعلومات من خلال خصائصها الفيزيائية، مثل الشكل والوزن واللون والحجم. أما الوسائط التفاعلية، فهي لا تقتصر على تركيز الطلاب على الأشياء فحسب، بل تتطلب منهم أيضاً التفاعل أثناء التعليم.

ج. المنظور الإسلامي: وسائل التعليم القائمة على التكنولوجيا

إن استخدام التكنولوجيا في وسائل التعليم كوسيط بين المعلمين والطلاب يُسهّل ويفيد الطرفين بشكل كبير. تطبيق التكنولوجيا، وخاصةً في مجال التواصل في مجال التعليم، موجود في سورة النمل، الآيتان ٢٩-٣٠، التي تتناول قصة النبي سليمان والملكة بلقيس:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ٢٩

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ٣٠

معنى: "قال (بلقيس): يا أيها الأعيان، لقد أُلقي إليّ كتابٌ عظيم". في الواقع، جاء ذلك (الكتاب) من سليمان، مضمونه (بسم الله الرحمن الرحيم). يناقش تفسير الجلالين ذلك: "اذهب فأت بسورتي هذه، ثم ألقها عليهم" على الملكة بلقيس وقومها (ثم تولّ) انصرف (عنهم) غير بعيد (ثم انتبه لما يتحدثون عنه) كإجابة أو رد فعل على ما سيفعلونه. ثم أحضر طائر الهدهد الكتاب، ووصل إلى الملكة بلقيس التي كانت آنذاك في وسط جيشها. ثم ألقى طائر الهدهد رسالة النبي سليمان في حضن. عندما قرأت الملكة بلقيس الرسالة، ارتجف جسدها ووهن من الخوف، ثم فكرت في محتوى الرسالة.^{٢٦}

تُظهر هذه القصة مدى تطور تكنولوجيا الاتصال في ذلك الوقت. لنقل المعلومات كتابيًا إلى الملكة بلقيس، استخدم النبي سليمان وسيطًا وهو طائر الهدهد. تضمن هذه الطريقة إيصال الرسالة بفعالية وتلقيها جيدًا من قبل المتلقي حتى تصل إلى الهدف المنشود. علاقتها بخطوات عملية التعليم والتعلم، وتحديدًا بما في ذلك طرق الاتصال في مجال التعليم. يُعد استخدام النبي سليمان للوسائط التي استخدمها لنقل المعلومات إلى الملكة بلقيس أحد أمثلة استخدام التكنولوجيا في ذلك الوقت. ويرجع ذلك إلى حقيقة أن الطائر لديه القدرة على مساعدة عملية الاتصال على العمل بشكل أسرع وأكثر كفاءة.

^{٢٦} Abdul Pito, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an," *Andragogi* ٦, no. ٢ (٢٠١٨): ٩٧-١١٧.

المبحث الثاني: المفردات العربية

١. تعريف المفردات العربية

كلمة "مفردات" في اللاتينية تعني "كلمة، اسم". يشير كيراف (١٩٩٤: ٢٤) إلى أن المفردات، أي مفردات اللغة، هي جميع الكلمات التي تمتلكها اللغة.^{٢٧} ويرى شول (٢٠٠٧: ٢٧١) أيضًا أن المفردات تُشير إلى جميع كلمات اللغة؛ أي جميع الكلمات التي يمكن استخدامها.^{٢٨} وتماشياً مع ذلك، في بحث جوليان، قال لانغنشايدت (٢٠٠٩: ٩٨٦) إن المفردات هي جميع كلمات لغة أو لغة في مجال معين. لذا، ووفقاً للخبراء المذكورين أعلاه، فإن المفردات هي قائمة أو مجموعة من الكلمات في لغة ما.^{٢٩}

ووفقاً لرأي آخر، كريدالاكسانا (٢٠٠٧: ١١٥)، فإن المفردات تُسمى أيضاً "المعجم"، وهي ثروة الكلمات التي يمتلكها متحدث أو كاتب أو لغة، ويمكن أن تعني أيضاً المفردات.^{٣٠} ومع ذلك، وعلى النقيض من الرأي السابق، ذكر علي الصهبانة (١٩٨٠: ٩٠) أن: "مفردات اللغة هي مجموع الثروة الروحية والمادية للأمة المالكة لها. كل فكرة، كل فعل، كل تجربة، حتى كل استيعاب للحواس الخمس للأمة بالوعي، تصبح جزءاً من ثروة مفردات الأمة".^{٣١}

وبناءً على آراء هؤلاء الخبراء، فإن المفردات، التي تُسمى أيضاً معجماً، هي مجموعة أو مفردات في لغة ما، وتُصبح ثروة الكلمات التي تملكها الأمة وتستخدمها.

^{٢٧} Jamjam, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa," *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* ٨ (٢٠٢٢): ٣٩٣-٤٠٦.

^{٢٨} Nurhidayah Nurhidayah, Ambo Dalle, and Syamsu Rijal, "Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Memahami Cerpen Bahasa Jerman," *Academic: Journal of Social and Educational Studies* ١, no. ١ (٢٠٢٢): ١٣, <https://doi.org/10.26858/academic.v1i1.38314>.

^{٢٩} Silfi Eka Juliani, "Efektifitas Permainan 'Im Drierpack' Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman," *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar* xii (٢٠١٤): ٦-٢٦, http://repository.upi.edu/12398/5/S_JRM_0977368_Chapter2.pdf.

^{٣٠} Siti Habibah, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris," *INFERENCE: Journal of English Language Teaching* ٢, no. ٣ (٢٠١٩): ١٩٦.

^{٣١} St Takdir Alisyahbana, "Sistem Monarchi Minangkabau Dan Kedudukan Perempuan," in *Interaasional Seminar on Minangkabau. Bukittinggi*, ١٩٨٠.

وكذلك الحال مع اللغة العربية، فإن العربية لغة غنية. ويدل على ذلك اختلاف نطق كلمة "أنت" في العربية، نظرًا لتنوعها. فأنتَ (مذكر) وأنتَ (مؤنث) هما "أنت" و"أنتِ"، ويختلف الأمر أيضًا إذا قلتَ أنتَ (رجلان) وأنتَ (امرأتان)، أي "أنتما". وبالمثل، فإن جمع "أنتم" يعني أنتَ مذكر، و"أنتونا" تعني أنتَ أنثى. من ناحية أخرى، يُثبت ثراء اللغة العربية قول ابن تيمية، بأن العربية لغة الوحي، لأن القرآن نزل باللغة العربية الغنية بالمفردات^{٣٢}.

المفردات العربية أو المفردات هي مفردات أو مجموعة من الكلمات العربية. المفردات هي مزيج من عدة حروف تحتوي على كلمات. ويمكن تفسير المفردات على أنها مجموعة من الكلمات المستخدمة لبناء جمل جديدة^{٣٣}.

٢. أنواع المفردات

وفقًا لباتيدا (١٩٩٥ : ٨٢)، تنقسم المفردات إلى عدة أنواع، وهي كما يلي (في مجمل، ٢٠٢٢)^{٣٤}:

- أ. المفردات الأساسية، وهي الكلمات التي لا تتغير بسهولة.
- ب. المفردات العامة، وهي المفردات التي يشيع استخدامها من قبل جميع الأشخاص تقريبًا الذين يستخدمون اللغة في مجال معين. يمكن استخدام الكلمات الشائعة في مجال معين من التخصصات.
- ج. المفردات الخاصة، وهي الكلمات المستخدمة تحديدًا في مجالات علمية معينة، أو أنشطة معينة، أو بيئات معينة.

^{٣٢} Arpin Aminuddin et al., "The Role of Arabic on Increasing Student Intelligence Peran Bahasa Arab Terhadap Peningkatan Kecerdasan Siswa," *Konasbara Arabic Departemen* ٢٠٢٢ (٢٠٢٢): ١-١٤.

^{٣٣} Nafsiah Hafidzoh Rahman et al., "Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab," *Jurnal Tahsinia* ٢, no. ٢ (٢٠٢١): ٩٩-١٠٦.

^{٣٤} Jamjam, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa."

د. المفردات الملموسة، وهي الكلمات التي تكون مراجعها حقيقية.
هـ. المفردات المجردة، وهي الكلمات التي لا يمكن إلا تخيل مراجعها.
و. المفردات الشائعة، وهي الكلمات المستخدمة على نطاق واسع للتواصل.
ز. المفردات الأصلية، وهي الكلمات في لغة معينة والتي ليست من لغة أجنبية.
ح. المفردات المقترضة، وهي الكلمات المشتقة من لغات أخرى.
تنقسم المفردات حسب نوع الكلمة إلى عدة أجزاء. ووفقاً لعللي الجهبانة في الأذاني (٢٠١٧: ٢٦)، ينقسم هذا النوع من الكلمات عادةً إلى عشرة أنواع. الأنواع العشرة من الكلمات المشار إليها هي كما يلي^{٣٥}:

أ. الأسماء

الاسم هو اسم المفعول وجميع الأشياء التي يتم تجسيدها. على سبيل المثال:
الله، الريح، المائدة، المنزل، الحجر، الآلة، وغيرها.

ب. الأفعال

الأفعال هي جميع الكلمات التي تعبر عن أفعال أو سلوك. على سبيل المثال:
الكتابة، الاقتباس، اللمس، الاستحمام، الأكل، وغيرها.

ج. الصفات

الصفات كلمات تُعبّر عن طبيعة أو حالة الشيء/الشيء. على سبيل المثال:
جديد، سميك، طويل، منخفض، جيد، سيء، غالي، وهكذا.

د. الضمائر

الضمائر كلمات تُستخدم لتحل محل الأسماء أو الأشياء التي تُوصف بأنها
موضوعية. على سبيل المثال: هذا، ذاك، هو، هم، شيء ما، كل، وهكذا.

هـ. الظروف

^{٣٥} Agnes Adhani, "Kosakata Bahasa Indonesia," ٢٠٢٢.

الظروف كلمات تُقدّم معلومات عن الأفعال، والصفات، والظروف، والأرقام،
أو الجمل الكاملة. على سبيل المثال: ببطء، بسرعة، أمس، وقبل ذلك.
و. الأرقام

الأرقام كلمات تُعبّر عن عدد الأشياء أو عدد المجموعات أو ترتيب أسمائها.
على سبيل المثال: ألف، مئة، اثنان، ثلاثة، عدة، كثير، وهكذا.
ز. حروف العطف

حروف العطف كلمات تربط الكلمات، أو أجزاء الجمل، أو تربط الجمل.
على سبيل المثال: و، ثم، على الرغم من، على الرغم من، عندما، إذا، وهكذا.
ح. حروف الجر

حرف الجر هو كلمة تربط بين كلمات أو أجزاء من الجملة. على سبيل المثال:
في، إلى، من، من، إلى، وهكذا.
ط. أدوات التعريف (التعريفات)

أدوات التعريف هي كلمات تُستخدم لتحديد الأسماء وتمييز الكلمة. على
سبيل المثال: سي، سانغ، وغيرها.
ي. حروف التعجب

حرف التعجب هو كلمة (وهي في الواقع جملة) للتعبير عن المشاعر. على
سبيل المثال: أدوه، واه، هه، أوه، أستاج، وغيرها.
عند النظر إلى الكلمات في المفردات العربية، نجد ثلاثة أقسام للكلمات، وهي:

أ. اسم (اسم)

اسم هو شيء يُصنّف على أنه كائن، سواء كان حيًا أو جمادًا، ولا يرتبط
بالزمان. يشير إلى البشر والحيوانات والنباتات والجمادات.

ب. فعل (فعل)

فعل كلمة تدل على معنى عمل أو حدث، سواء كان ماضيًا أو حاضراً أو مستقبلاً، بحيث ترتبط بالزمن. تصف الأفعال بمعلومات زمنية.
ج. حرف (حرف): كلمة لا معنى لها إلا إذا ارتبطت بكلمة أخرى.

٣. استعاب المفردات العربية

التعليم نظام يهدف إلى دعم عملية تعليم الطالب، ويتضمن سلسلة من الأحداث المصممة والمرتبة بطريقة تؤثر على عملية التعليم الداخلية للطلاب وتدعمها.^{٣٦} يمكن لأي شخص تلقي التعليم أو تجربته في أي مكان وزمان. كما يمكن تفسير التعليم على أنه عملية توزيع المعرفة بين المعلمين والطلاب، من خلال أساليب ووسائل يحددها المعلم. لذا، فإن استعاب المفردات العربية هو عملية توزيع المعرفة من خلال التفاعل بين المعلمين والطلاب للحصول على معرفة حول مجموعة من الكلمات ذات المعنى في اللغة العربية.

التعليم الجيد هو التعليم الممتع والفعال للطلاب، لأن المعلمين قد أعدوا استراتيجيات تعليم منظمة ومرتبة. يجب إعداد استراتيجيات التعليم واختيارها وفقاً للمادة المراد تدريسها وظروف الطلاب في المدرسة. فعندما تُعدّ الاستراتيجية جيداً ومرتبة، يُدرّس المعلم بكامل استعدادده، بينما يكون الطلاب مستعدين بحماس لتلقي التعليم الممتع.

وفقاً لمصطفى (٢٠١١: ٧٣-٧٦) في خنساء ٢٠١٦، يمكن لاستراتيجية تعليم المفردات الأساسية (مبتدأ) استخدام العديد من الاستراتيجيات، بما في ذلك:

^{٣٦} Ahdar and Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran: ٤ Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis."

(١) استخدام الأغاني، (٢) إظهار الشيء المعني مثل إحضار عينة أو الشيء الأصلي، (٣) مطالبة الطلاب بالقراءة بشكل متكرر، (٤) الاستماع وتقليد القراءة^{٣٧}.

تماشيًا مع الاستراتيجية التي تم ذكرها، وهي إظهار الأشياء أو عينات من المفردات. في هذه الدراسة، استخدم المؤلف استراتيجية فعالة في استعاب المفردات، وهي باستخدام وسائل لعبة بطاقة الدومينو العربية "الدومية". تقدم الدومية صورة لجزء واحد من البطاقة يوضح معنى أو معنى للمفردات. كما تطلب من الطلاب لعب اللعبة بشكل متكرر.

استراتيجية فعالة أخرى في تعليم المفردات هي استراتيجية التعليم البنائي الموجودة لدى الطلاب الذين يبنون معرفتهم الخاصة بنشاط وتعاون وتعاون من خلال الخبرة. وفقًا لأوكفيا وجايا (٢٠٢١) في نظرية البنائية، يجب أن يكون الطلاب نشطين في تنفيذ الأنشطة والتفكير النشط وبناء المفاهيم وإعطاء معنى لما يتعلمونه.^{٣٨} في هذه الدراسة، استخدم الباحثون أيضًا نظرية البنائية في استعاب المفردات. وقد ثبتت الاستراتيجيات النشطة والتعاونية من خلال وجود استعاب المفردات باستخدام الألعاب كوسيلة تعليمية. حيث تشجع لعبة الدومينو الطلاب على لعب بطاقات الدومينو التي تحتوي على مفردات بنشاط من خلال المناقشة مع أعضاء مجموعتهم، واتخاذ قرارات مستقلة لوضع البطاقة الصحيحة أو مطابقة البطاقة المدرجة بالفعل.

هناك العديد من الشخصيات البنائية، أحدها هو جان بياجيه. جان بياجيه هو عالم أحياء ولد في ٩ أغسطس ١٨٩٦ في نوشاتيل، سويسرا. تحول من علم الأحياء إلى علم النفس، الذي اشتهر فيما بعد على نطاق واسع بمساهماته في مراحل

^{٣٧} Hasna Qonita Khansa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Hasna Qonita Khansa," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, ٢٠١٦, ٥٣-٦٢, <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.

^{٣٨} Okfia and Jaya, "Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Flashcard Di Taman Kanak-Kanak."

النمو المعرفي للأطفال وبدأ في تطوير نظريته حول كيفية تفكير الأطفال وتعليمهم. نظرية جان بياجيه هي أساس نظرية البنائية التي تؤكد على أهمية عملية التعليم. هناك ثلاثة أمور رئيسية تتعلق بمراحل النمو الفكري ومراحل النمو العقلي البنائي (المعرفي)، وهي^{٣٩}:

أ. يتطور المثقفون عبر مراحل متتالية بنفس الترتيب.

ب. يُعتبر النمو الفكري مجموعة يمكن تصنيفها بناءً على العمليات العقلية.

ج. تُستكمل هذه المراحل من النمو بالتوازن، وهي عملية النمو بين التجارب المتفاعلة (الاستيعاب) والبنية المعرفية الناشئة (التكيف).

تُعد عملية التعليم بالغة الأهمية في نظرية البنائية. ووفقًا لبياجيه، يجب أن يتكيف التعليم مع نمو الأطفال وفقًا لمراحلهم، وأن يوفر لهم فرصًا للتعليم النشط وفقًا للنظرية الموضحة أعلاه.

٤. وظيفة المفردات

تُعدّ المفردات من أهم عناصر اللغة. وبشكل عام، للمفردات خمس وظائف، منها:^{٤٠} أ. وسيلة لتعزيز الوحدة الوطنية والنزاهة.

ب. وسيلة لتنمية المعرفة والمهارات في سياق الحفاظ على الثقافة وتنميتها.

ج. وسيلة لتنمية المعرفة والمهارات لتحقيق وتطوير العلوم والتكنولوجيا.

د. وسيلة لنشر استخدام اللغة الإندونيسية السليمة لأغراض متنوعة تتعلق بمشكلات مختلفة.

هـ. وسيلة لتنمية التفكير والفهم لمختلف الثقافات الإندونيسية.

^{٣٩} Ahdar and Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran: ٤ Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis."

^{٤٠} Jamjam, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa."

المبحث الثالث: لعبة دومينو عربية "دومية"

١. لعبة دومينو عربية

اللعبة نشاط ممتع يمارسه الشخص للترفيه عن نفسه أو مع أو بدون منافسة أو استخدام أدوات. ووفقًا لصموئيل هنري، فإن اللعبة شكل من أشكال الترفيه يُستخدم غالبًا للتعافي من التعب الناتج عن أنشطتنا وروتيننا.^{٤١} ويرى واهونو (٢٠١٩) أن الألعاب أنشطة منظمة أو شبه منظمة، عادةً ما تكون مخصصة للترفيه، ويمكن استخدامها أحيانًا كوسيلة تعليمية. إن خصائص الألعاب الممتعة والمحفزة والمسببة للإدمان والتعاون تجعل هذا النشاط شائعًا لدى الكثيرين.^{٤٢} فالألعاب ترفيه ممتع ومبهج، مما يجعل من يلعبها مدمنًا. وكثيرًا ما تُدمج العديد من أنشطة التعليم مع الألعاب، لأن الطلاب يلعبون لا شعوريًا أثناء التعليم.

لا تزال الألعاب التعليمية حاليًا وسيلة تعليمية فعالة في مختلف مجالات التعليم، ومن بينها تعليم اللغات، حيث تُعد الألعاب وسيلة مناسبة للتطبيق. الغرض من ألعاب اللغة هو تحسين مهارات اللغة، مثل القراءة والكتابة والاستماع والتحدث والأدب، وكذلك عناصر اللغة، مثل المفردات والقواعد. إذا كانت اللعبة ممتعة، ولكنها لا تنمي مهارات التحدث أو عناصر لغوية معينة، فهي ليست لعبة لغوية. من ناحية أخرى، إذا كان النشاط يهدف إلى بناء مهارات التحدث أو بعض عناصر اللغة، ولكن لا يوجد عنصر من المرح، فلا يمكن اعتبار هذا النشاط لعبة لغوية. لذلك، يمكن تسمية

^{٤١} Retno, "Pengertian Permainan Game," *Prosiding SNATIF* ٢, no. ١ (٢٠١٥): ٥-١٧.

^{٤٢} Aldian Novantoro, "TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul 'Morse,'" ٢٠١٦, ٧-١٧.

النشاط لعبة لغوية إذا كان يحتوي على عناصر ممتعة ويعلم مهارات التحدث أو عناصر لغوية معينة.^{٤٣}

هناك العديد من ألعاب اللغة التي يمكننا الوصول إليها إما في كتاب أو موقع ويب أو مجلات متوفرة بكثرة. إحداها هي لعبة الدومينو العربية أو الدومنية، الدومينو هي لعبة ورق تحتوي على عدة رموز نقطية تبدأ من واحد إلى ستة. في بحث هاستوتي، ذكر كورنيا (٢٠١٠) أن لعبة الدومينو هي أحد أنواع الألعاب التقليدية الشائعة بين الأطفال والكبار. في هذه اللعبة، يربط اللاعبون أحد طرفي بطاقة الدومينو وفقاً للحمل المدرج في نهاية البطاقة. اللاعب الأخير الذي يحمل البطاقة هو الخاسر، لأن جميع بطاقات اللاعبين الآخرين قد نفذت.^{٤٤} في لعبة الدومينو الحقيقية، تحتوي بطاقات الدومينو على رمز حمل أو نقطة بين الجزأين. ومع ذلك، في لعبة لغة الدومينو العربية، تحتوي بطاقات الدومينو على مفردات وصور لمفردات لا تتطابق مع معنى المفردات الموجودة على إحدى البطاقات. هذا يعني أن مفردات الصورة موجودة على بطاقة أخرى. لذلك يُعتبر من المناسب أن يتمكن الطلاب من العثور على مفردات صورة من بطاقة أخرى.

تُلعب ألعاب الدومينو في مجموعات بحيث يكون التفاعل بين الطلاب ممكناً. يوجه الطلاب بعضهم البعض ويتبادلون المعلومات المتعلقة بالمفردات الصعبة أو غير المعروفة. يتماشى هذا مع النظرية الاجتماعية والثقافية التي طورها فيجوتسكي، في اقتباس من لوكيتا (٢٠١٦) يوضح أن فيجوتسكي يؤكد على أن التعليم للأطفال يتم

^{٤٣} Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Diva Press, ٢٠١١).

^{٤٤} Dian Nur Antika Eky Hastuti, "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ips Di Sdn Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* ٦, no. ٠١ (٢٠١٦), <https://doi.org/10.25273/pe.v6i01.296>.

بالتفاعل مع البيئة الاجتماعية والمادية. يُسهّل الاكتشاف في التعليم اكتسابه في السياق الاجتماعي والثقافي للشخص (بودجياي، ١٩٩٩: ٦٢).^{٤٥} هذا يعني أن الطلاب سيتبادلون التوجيهات لاحقًا أثناء اللعبة، كما يتلقون التوجيه من المعلمين أو المربين في إيجاد المفردات المناسبة، بما يتوافق مع تركيز فيجوتسكي على البيئة الاجتماعية في التعليم.

لعبة "الدومية" هي لعبة لاستعاب المفردات، وهي مُدرجة أيضًا في التعليم القائم على اللعب. طُرِحَ هذا الأسلوب لأول مرة في إنجلترا عام ٢٠٠٠، من خلال برنامج "إرشادات المناهج للمرحلة التأسيسية". يُهيئ التعليم القائم على اللعب الأطفال للعب أثناء التعليم. يُدرَّب الأطفال على استخدام عقولهم وإدراك العالم الاجتماعي من حولهم، سواءً كان بشراً أو أشياء. في التعليم القائم على اللعب، يُعدّ اللعب مفتاحًا للأطفال للتعليم بسعادة، وحل التحديات، وإتقان عالمهم.^{٤٦} تُشكّل نظرية ليف فيجوتسكي الاجتماعية والثقافية أساس التعليم القائم على ألعاب "الدومية". استنادًا إلى نظرية فيجوتسكي الاجتماعية الثقافية (١٩٦٧)، "يساعد اللعب على تطوير اللغة والتفكير. تتشكل بنية الدماغ من خلال استخدام الرموز والأدوات، كما أنه يساعد في هذا التكوين. كما يمنح اللعب الأطفال حرية التعبير عن التوتر في مواجهة العالم الحقيقي. بهذه الطريقة، يستطيع الأطفال التحكم في ٨٥ موقفًا وتكييفها مع العالم الحقيقي. يُسمح لهم بالحصول على عمليات تفكير عالية من خلال اللعب".^{٤٧} وهذا

^{٤٥} Lokita, "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris," *Prasi* ١١, no. ٠١ (٢٠١٦): ٤-١١.

^{٤٦} PUSPITA SARI DEWI, "PLAY BASED LEARNING BAGI ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN WILLIAM HEARD KILPATRICK" (Universitas Gadjah Mada, ٢٠١٨).

^{٤٧} Haji Md. Hafidzin and Makhsin, "Kesan Play-Based Learning Terhadap Afektif Murid Pemulihan Jawi J-Qaf Di Sekolah Rendah."

يعني أنه في هذا التعليم القائم على اللعبة، يستخدم المعلمون السمات الطبيعية للأطفال الذين يحبون اللعب المتخلل بأنشطة التعليم فيه. بحيث يكون الأطفال قد تلقوا درسًا دون وعي، ولكن ما يعرفونه في الواقع هو متعة اللعب فقط والتي تخلق بعد ذلك تعليمًا ممتعًا.

ومثل التعليم القائم على اللعب أو التعليم القائم على اللعبة الذي يتضمن تفاعلات بين الطلاب في تعليمهم، كذلك الحال مع نظرية فيجوتسكي الاجتماعية والثقافية. تميل هذه النظرية الاجتماعية الثقافية أكثر نحو تقنيات التعليم الاجتماعي التي تنطوي على التفاعل والتواصل.^{٤٨} هناك مفهومان مهمان في نظرية فيجوتسكي الاجتماعية والثقافية (سلافين، ١٩٩٧)، وهما منطقة التطور القريب (ZPD) والسقالة: (١) منطقة التطور القريب (ZPD) هي النطاق بين المستوى الفعلي للتطور (القدرة على حل المشكلات دون إشراك مساعدة الآخرين) والمستوى المحتمل للتطور (القدرة على حل المشكلات بتوجيه من البالغين أو من خلال التعاون مع أقران أكثر قدرة). (٢). الدعم هو تقديم عدد من المساعدات للطلاب خلال المراحل الأولى من التعليم، ثم تقليل المساعدة وتوفير فرص لتحمل مسؤولية أكبر بعد أن يتمكن الطلاب من القيام بذلك بأنفسهم (سلافين، ١٩٩٧). الدعم هو المساعدة المقدمة للطلاب للتعليم وحل المشكلات.^{٤٩} الفكرة التي ذكرها فيجوتسكي أعلاه حول إعادة بناء المعرفة من خلال التفاعل الاجتماعي لها آثار على المعلمين الذين يجب أن يركزوا على المجموعات التي لا تستطيع حل مشاكلها الخاصة، بحيث يقدم المعلمون المساعدة حتى يتمكنوا من حلها. يمكن أيضًا تقديم التوجيه أو المساعدة من قبل أشخاص أكثر كفاءة أو

^{٤٨} Haji Md. Hafidzin and Makhsin.

^{٤٩} Lokita, "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris."

يمكن أن يكونوا أقرانهم. من خلال الأقران الأكثر كفاءة، يمكن تسهيل مفاهيم التعليم الصعبة للأصدقاء الآخرين، لأنهم يستخدمون لغة أسهل على الأقران الآخرين في الفهم. مع ذلك، سيصبح التعليم تعاونيًا لأن الطلاب يبنون معرفتهم من خلال التفاعل مع أقرانهم، بحيث يكون ذلك متوافقًا مع تطبيق المفهوم الاجتماعي والثقافي لفيجوتسكي.

٢. فوائد لعبة الدومينو العربية

في بحث واتي (٢٠١٣)، وصف يوهان هويزينجا وظيفة اللعب بأنه جهد لتوجيه الغرائز الضارة أو إشباع أحلام لا يمكن تحقيقها في الواقع، وبالتالي فهو جهد للحفاظ على الشعور بالشخصية. (هويزينجا، ١٩٩٠؛ ٣).^{٥٠} الطبيعة الإدمانية للعبة هي أن اللعب ممتع للغاية لمن يلعبها. لذلك، إذا طبقت في التعليم، فستكون مفيدة للغاية، حيث يمكن للطلاب استيعاب التعليم بسرور، مما يجعل التعليم أكثر فائدة. يمكن أن توفر بطاقات الدومينو آثارًا وفوائد إيجابية في عملية التعليم، بما في ذلك ما يلي^{٥١}:

- أ. يمكن أن تحفز نشاط الدماغ مثل التفكير النقدي، وصقل الإبداع، والخيال، والتركيز، والوصول إلى المعلومات وتحليلها.
- ب. تحسين مهارات التفاعل الاجتماعي مثل التعاون ومهارات التواصل.
- ج. بناء موقف مُلهم، والقدرة على التكيف، والبراعة.
- د. فهم واستيعاب مفهوم التعليم وربط كل مفهوم بآخر.
- هـ. شحذ القدرات المعرفية

^{٥٠} Wahyu Utami Wati, "Issn : ٢٠٨٧-٠٧٩٥," *Jurnal Kajian Teori ,Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, no. ١ (٢٠١٣): ٥٥-٦٥.

^{٥١} Ralph Adolph, ٢٠١٦, ١-٢٣.

و. شحذ مهارات الحساب

ز. تعليم الروح الرياضية.

٣. كيفية استخدام لعبة دومينو عربية

تتضمن خطوات استخدام لعبة "الدومينة" ما يلي:

- أ. يُقسّم المعلم الفصل إلى فريقين، يُقسّم كل منهما إلى أربع مجموعات.
 - ب. بعد تقسيم المجموعات، يُوزّع المعلم بطاقات الدومينو على كل فريق، ليتم توزيعها بدورها على كل مجموعة.
 - ج. يشرح المعلم كيفية لعب "الدومينة"، وذلك من خلال مطابقة المفردات العربية مع معناها في اللغة الإندونيسية.
 - د. يبدأ المعلم اللعبة التي يلعبها كل فريق، حيث تكون المجموعة التي تُنتهي البطاقات أولاً هي الفائزة في ذلك الفريق.
 - هـ. ثم تُلعب المجموعة الفائزة من كل فريق ضد بعضها البعض في الجولة النهائية. المجموعة التي تُنتهي البطاقات أولاً هي الفائزة.
 - و. يمكن لعب هذه اللعبة على عدة جولات أو بشكل متكرر.
٤. مزايا وعيوب لعبة دومينو عربية

تتمثل مزايا لعبة "الدومينة" فيما يلي^{٥٢}:

- أ. لعبة ممتعة
- ب. تتيح للطلاب المشاركة الفعالة في التعليم

^{٥٢} Eka Nurjanah, Puspa Mia Widiyaningsih, and Ifitakhur Rohmah, "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di MI Miftahul Huda Tanjungnom Diwek Jombang," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* ٥, no. ٢ (٢٠٢٣): ٥٣-٨١, journal.unipdu.ac.id/index.php/JPDI/index.

ج. تتطلب من الطلاب التفكير والتذكر والتنبؤ ومطابقة الصور مع الكتابة،
وتساعد الطلاب الخجولين على المشاركة بحرية.

أما عيوب لعبة "الدومينو" فهي:

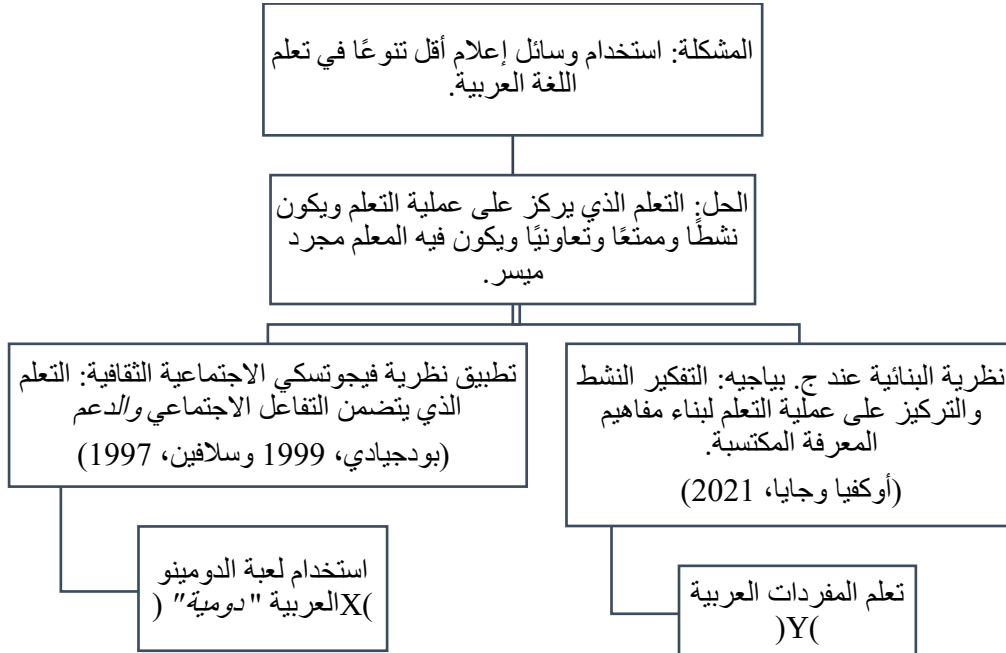
أ. تستغرق وقتاً طويلاً جداً

ب. لا يمكن عرض جميع المواضيع من خلال بطاقات الدومينو.

٤. إطار التفكير

بناءً على الوصف النظري الذي سبق شرحه، يُستكمل عرض إطار التفكير ونموذج العلاقة بين المتغيرات في هذه الدراسة. ووفقاً لنطاق الدراسة، وتحديدًا فيما يتعلق بتعليم مفردات

الرسم البيان ٢. ١ إطار التفكير



اللغة العربية في معهد أترافي مالانج، فإن ما يؤثر على إتقان المفردات هو وسيلة تعليم لعبة الدومينو العربية أو "الدومية". ويمكن رؤية إطار التفكير في الرسم التوضيحي أدناه:

٥. فروض البحث

الفرضية هي افتراض أولي في صياغة مشكلة الدراسة. وتُعتبر فرضية لأنها رأي أو افتراض للباحث لم يُختبر تجريبياً، بل استند فقط إلى أساس نظري ذي صلة. لذلك، يمكن القول إن الفرضية نظرية أكثر منها تجريبية، لأنها لم تُدعم بنتائج الملاحظات الميدانية. فيما يلي فرضيات هذه الدراسة:

Ho: استخدام لعبة الدومينو العربية "دومية" غير فعال في استيعاب المفردات لدى طلاب بمدرسة الترقى مالانج.

Ha: استخدام لعبة الدومينو العربية "دومية" فعال في استيعاب المفردات لدى طلاب بمدرسة الترقى مالانج.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

في هذه الدراسة، استخدم الباحث منهجًا كميًا بنوع بحث شبه تجريبي وتصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. وتعتمد هذه الدراسة على المنهج الكمي لفعاليته الكبيرة في الحصول على البيانات بموضوعية، وإجراء تحليل إحصائي دقيق، واختبار الفرضيات والتوصل إلى استنتاجات واضحة. ويركز البحث الكمي على تحليل البيانات العددية باستخدام أساليب مناسبة. ويستخدم هذا المنهج عادةً في أبحاث الفرضيات الاستدلالية، حيث تُظهر نتائج الاختبارات الإحصائية دلالة العلاقة المنشودة، بحيث يعتمد اتجاه العلاقة الناتجة على الفرضية ونتائج الاختبارات الإحصائية^{٥٣}.

على الرغم من أن البحث شبه التجريبي يُجرى لأنه لا يتضمن التوزيع العشوائي بين المجموعات التي يصعب التحكم فيها، إلا أنه لا يزال بإمكان الباحثين ملاحظة الاختلافات الناتجة عن بعض المعالجات في المجموعات المعنية. تُعدّ التجارب شبه التجريبية تطويرًا لتصاميم تجريبية حقيقية يصعب تنفيذها، حيث يتضمن هذا التصميم مجموعة ضابطة، ولكنه لا يعمل بشكل كامل للتحكم في المتغيرات الخارجية التي تؤثر على تنفيذ التجربة^{٥٤}. يمكن وصف تصميم البحث غير المتكافئ للمجموعة الضابطة على النحو التالي:

^{٥٣} H M Sidik Priadana, Denok Sunarsi, and M M CHt, "METODE PENELITIAN KUANTITATIF," n.d.

^{٥٤} Hasan Syahrizal and M Syahrani Jailani, "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* ١, no. ١ (٢٠٢٣): ١٣-٢٣.

الجدول ١.٣

تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة

مجموعة	الاختبار القبلي	الرتبي	الاختبار البعدي
التجربة	O _١	X	O _٢
الضابطة	O _٣	-	O _٤

معلومة:

O_١: اختبار أولي في المجموعة التجريبية

O_٢: اختبار ما بعد الاختبار في المجموعة التجريبية

O_٣: اختبار أولي على المجموعة الضابطة

O_٤: اختبار ما بعد الاختبار في المجموعة الضابطة

X: المعالجة تنفيذ لعبة "الدومية"

ب. ميدان البحث

مدرسة أثارقي بوتري هي مدرسة خاصة تقع في شارع آدي إرما سورياني رقم ٥٠، كاومان، مقاطعة كلوجين، مدينة مالانغ. تأسست المدرسة في أبريل ١٩٦٠ بموجب مرسوم التأسيس K/١٨/CXVI/٨٠٨٠. وتستمر المدرسة في النمو، وقد تم الاعتراف بجودتها بحصولها على اعتماد B من NPSN ٦٠٧٢٠٧٧٨ هذه المدرسة المتكاملة مجهزة بمرافق وبنية تحتية مناسبة، بما في ذلك أجهزة عرض LCD متوفرة في جميع الفصول تقريباً، ومياه شرب، ومختبرات حاسوب، وكافيتريات، والعديد من المرافق الأخرى. تلتزم المدرسة بتوفير تعليم عالي الجودة قائم على القيم الإسلامية.

تأسست مؤسسة الترقى عام ١٩٣٠ بمبادرة من العلماء والأحباب، بهدف الارتقاء بالتعليم الإسلامي الشامل وتحقيق الرحمة للعالمين .ولتكوين شخصية طلاب متفوقين في إتقان العلوم والتكنولوجيا (IPTEK) على أساس الإيمان والتقوى (IMTAQ)، يهدف التعليم في هذه المؤسسة إلى تمكين الطلاب من إتقان وفهم علوم الشريعة) القرآن الكريم، والحديث، والعقيدة، والأخلاق، والفقه، واللغة العربية)، وحفظ الأدعية، وممارسة العبادات على الوجه الصحيح، وإتقان المعارف العامة والتكنولوجيا، والتمتع بمهارات فائقة.

لدى مدرسة الترقى رؤيةً راسخة، تتمثل في بناء جيلٍ مؤمنٍ، تقيٍّ، مبدعٍ، ونبيلٍ، مُتقنٍ للعلوم والتكنولوجيا، واسع البصيرة، مسؤولٍ عن نفسه وبيئته، يخدم أمته ودينه، ويساهم في نشر تعاليم أهل السنة والجماعة الإسلامية .بمعنى آخر، تُطبّق مدرسة الترقى في مسيرتها التعليمية الجوانب الفكرية والدينية، بحيث يُخلق توازنٌ بين حب البيئة والدراسات الدينية، كتجسيدٍ حقيقيٍّ للتقوى .ومن ثم، فإن مهمة المدرسة الترقية هي " تنمية الأخلاق الكريمة في العمل وفق القرآن والحديث، بحيث تصبح موطئ قدم في العمل والتواصل الاجتماعي لدى الطلاب .وتنمية روح دراسة العلوم والتكنولوجيا لديهم .وتنمية الإبداع والشعور بالمسؤولية، والبصيرة الواسعة، والنظرة الثاقبة للمستقبل لديهم .وتنمية دعوة الدعوة الإسلامية أهل السنة والجماعة لدى الطلاب .والحفاظ على تطبيق التعليم الجيد وتحسينه، بشكل عادل ومنصف."

تقع المدرسة في منطقة "إمبونغ عرب"، أو ما يُسمى عادةً "تونغان"، بين قرى ذوي الأصول العربية، الذين يرتاد معظمهم هذه المدرسة .لذلك، اختار الباحث هذه المدرسة مكانًا للبحث، نظرًا لاحتمالية إلمام بعض طلابها، سواءً أكانوا على دراية ببعض محتوياتها باللغة العربية، مما يجعلها محط اهتمام الباحثين .ولكن، للأسف،

يؤدي قلة استخدام الوسائط في أنشطة التعليم إلى أجواء صفية مملّة، مما دفع الباحثين إلى إجراء بحث حول فعالية لعبة الدومينو العربية أو "الدومية" في تعليم مفردات اللغة العربية.

ج. متغيرات البحث

اعتمدت هذه الدراسة على متغير مستقل واحد ومتغير تابع واحد فقط. المتغير المستقل هو لعبة الدومينو العربية (X)، بينما المتغير التابع هو تعليم مفردات اللغة العربية (Y).

د. مجتمع البحث وعينته

في اقتباس روفلين (٢٠٢١)، ذكر سوغيونو أن المجتمع هو مجال تعميمي يتكون من أفراد أو أشياء ذات صفات وخصائص محددة يحددها الباحثون للدراسة، ثم يستخلصون النتائج^{٥٥}. ويشير المجتمع في هذه الدراسة إلى طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة أثاراكشيه الثانوية بمدينة مالانغ.

العينات جزء من المجتمع. يجب أن تكون العينة الجيدة قادرة على وصف جميع خصائص مجتمعها^{٥٦}. يُطلق على هذه التقنية أيضًا اسم "العينات غير الاحتمالية"، أي أخذ عينات بحثية دون عشوائية^{٥٧}. حيث لا توفر هذه الطريقة فرصة متساوية لكل عنصر من عناصر المجتمع لأخذ عينة. اختار الباحث الصف الثالث (د) ليكون الصف التجريبي والصف الثالث (ج) ليكون الصف الضابط.

^{٥٥} Eddy Roflin and Iche Andriyani Liberty, *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Penerbit NEM, ٢٠٢١). Hlm. ٥

^{٥٦} Roflin and Liberty. Hlm. ١٢

^{٥٧} Wanda F Hutami, "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Public Relations Mercu Buana* ١, no. ١ (٢٠١٦): ١-٨.

هـ. البيانات ومصادرها

مصادر البيانات في البحث هي المصادر التي يمكن الحصول منها على البيانات^{٥٨}.
في هذا البحث، هناك نوعان من البيانات، هما:

١. البيانات الأولية

استُمدت البيانات الأولية في هذه الدراسة من المشاركين أو المصادر الأولية للعينات التي جُمعت منها البيانات مباشرةً. ووفقًا لسوجيونو (١٩٣:٢٠١٧) في اقتباس من ساوئي، فإن البيانات الأولية هي مصدر بيانات يُرَوّد جامع البيانات مباشرةً^{٥٩}. وتتعلق البيانات الأولية في هذه الدراسة بمعلومات تتعلق بطلاب الصف الرابع في مدرسة أتاراقي مالانج.

٢. البيانات الثانوية

البيانات الثانوية تُكَمِّل البيانات الأولية. ووفقًا لسوجيونو (١٩٣٠:٢٠١٧)، فهي مصدر لا يُقدِّم بياناتٍ مباشرةً لجامعي البيانات في ساوئي، (٢٠١٣)^{٦٠} تتضمن البيانات الثانوية في هذه الدراسة معلومات متنوعة تتعلق بالمدارس الدينية، والأدب، وبرنامج التقييم الذاتي أو الوحدات، ونتائج التعليم، ووثائق البحث.

^{٥٨} Captain Thomas Southey, “١٦٧٩,” *Chronicle History of the West Indies*, no. ٢٠١٣ (٢٠٢١): ٤٥٩-٦٠, <https://doi.org/10.4324/9781310033747-100>. hlm. ٣٤

^{٥٩} Southey.hlm.٣٤

^{٦٠} Southey.hlm ٣٥

و. أدوات البحث

في بحث سوكيندرا وأتماجا، تُعدّ أداة البحث أساساً أداةً لجمع البيانات في البحث (بوروانتو، ٢٠١٨^{٦١}). (الأدوات التي استخدمها الباحثون في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. أسئلة الاختبار

تُستخدم الاختبارات لقياس مدى إتقان الطلاب للمادة التي يُدرّسها المعلمون. وهي أدوات قياس مكتوبة تتضمن أسئلة لقياس مستوى قدرة الشخص^{٦٢}. استخدمت الاختبارات في هذه الدراسة أسئلةً قبليةً وبعديّةً. تُستخدم أسئلة ما قبل الاختبار لتحديد قدرات الطلاب الأولية قبل بدء العلاج، بينما تُستخدم اختبارات ما بعد الاختبار لتحديد قدرات الطلاب بعده. تتكون أسئلة ما قبل الاختبار وما بعده من ٢٠ سؤالاً من نوع الاختيار من متعدد، مع أربعة خيارات للإجابة (أ، ب، ج، د). (يُمنح كل سؤال ٥ درجات لكل إجابة صحيحة، و ٠ درجات للإجابة الخاطئة).

الجدول ٢.٣

مؤشر السؤال

أهداف التعليم	مؤشر السؤال	لا . سؤال
	يتمكن الطلاب من التعرف على المفردات الرياضية باللغة العربية	١٢،٤،٣،٢،١

^{٦١} I Komang Sukendra and I Atmaja, "Instrumen Penelitian," ٢٠٢٠.

^{٦٢} Sukendra and Atmaja.

٨،٧،٦،٥	يتمكن الطلاب من اختيار المعنى الصحيح لكلمة الرياضة من الخيارات المتاحة.	٣،٧ "فهم مفردات الأوامر والتحية والأسئلة المتعلقة بالرياضة"
١١،١٠،٩	يتمكن الطلاب من بناء جمل بسيطة حول الأنشطة الرياضية باستخدام أنماط الجمل الأساسية.	
١٦،١٥،١٤،١٣	يتمكن الطلاب من اختيار الصور التي تتوافق مع خيارات الجمل البسيطة المتاحة.	
٢٠،١٩،١٨،١٧	يتمكن الطلاب من ترجمة جمل بسيطة من اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية أو العكس.	

٢. التوثيق

يمكن أن تكون أدوات جمع البيانات كاميرات لتسجيل الصور والتقاطها^{٦٣}. في هذه الدراسة، تُستخدم الكاميرات لتوثيق الأنشطة أو احتياجات البيانات التي يحتاجها الباحثون.

ز. صدق البيانات وثباتها

الصدق هو مؤشر يُظهر أن أداة القياس تقيس بالفعل ما يُراد قياسه أو تُقدم نتائج قياس تتوافق مع غرض القياس^{٦٤}. في هذه الدراسة، استخدم الباحث نوع صدق المحتوى. لذا، فإن اختبار صدق محتوى الأداة في هذه الدراسة يستخدم آراء الخبراء لتحليل مادة الأداة بحيث تكون ذات صلة بالمفهوم المقاس. في هذه الدراسة،

^{٦٣} M Nafisatur, "Metode Pengumpulan Data Penelitian," *Metode Pengumpulan Data Penelitian* ٣, no. ٥ (٢٠٢٤): ٥٤٢٣-٤٣.hlm ٥٤٢٥

^{٦٤} Sukendra and Atmaja, "Instrumen Penelitian."hlm ٥٣

أجرى الباحث اختبار تحقق على الأداة على مُحقق خبير في مجاله . تم التحقق من الصحة بواسطة الأستاذ محمد فاروق الماجستير .

بعد إجراء اختبار التحقق، فإن الخطوة التالية هي قياس دقة أداة القياس باستخدام اختبار الموثوقية . في الاقتباس الذي قدمه Sukendra و Atmaja ، تم توضيح أن الأداة تُقال إنها موثوقة إذا كانت الأداة قادرة على إنتاج بيانات بحثية متسقة، لأنه فقط مع الاتساق يمكن الوثوق بصحة البيانات . (Purwanto, ٢٠١٨)^{٦٥} يستخدم الباحثون اختبار الموثوقية مع الاتساق الداخلي ، أي اختبار الموثوقية الذي يتم إجراؤه مرة واحدة فقط على موضوعات البحث، ثم يتم تحليل نتائج الاختبار باستخدام تقنيات معينة اعتمادًا على نوع الأداة، للتنبؤ بموثوقية الأداة. (Sugiyono, ٢٠١٣)^{٦٦} فيما يلي صيغة اختبار موثوقية الأداة باستخدام صيغة ألفا كرونباخ:

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

معلومة:

r_i = معامل ارتباط ألفا كرونباخ

n = عدد عناصر الاختبار

$\sum s_i^2$ = مجموع فروق الدرجات الكلية لكل عنصر

s_t^2 = التباين الكلي

^{٦٥} Sukendra and Atmaja.hlm ٦٤

^{٦٦} Sukendra and Atmaja.hlm ٦٥

ح. أسلوب جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات هي الطرق التي يستخدمها الباحثون للحصول على بيانات أو معلومات بحثية^{٦٧}. التقنيات المستخدمة في جمع البيانات في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. ملاحظة

في اقتباس من داروهادي وسوياتي، ووفقاً لكريسويل (٢٠١٥) ، فإن الملاحظة هي أسلوب لجمع البيانات من خلال الملاحظة المباشرة لسلوك المشاركين في البحث أو الوضع في مكان وقوع الحدث^{٦٨}. والغرض من الملاحظة هو تحديد ظروف موقع البحث بوضوح، سواءً حالة الطلاب أو مرافق المدرسة أو أنشطة التعليم والتعليم.

٢. امتحان

يُعدّ الاختبار أحد الأساليب المستخدمة في هذه الدراسة لجمع بيانات حول معرفة الطلاب بالمادة المدروسة. ويستخدم في هذا البحث نوعان من النصوص: الاختبار القبلي والاختبار البعدي ، واللذان يهدفان إلى فحص نتائج تعليم الطلاب.

٣. التوثيق

دراسة الوثائق هي نوع من جمع البيانات الذي يدرس مجموعة واسعة من الوثائق المفيدة. لمواد التحليل^{٦٩}. تتضمن الوثائق، من بين أمور أخرى، ملاحظات الملاحظة، وخطط الدروس أو الوحدات الدراسية، ونتائج الاختبارات التمهيديّة واللاحقة للطلاب، والصور الملتقطة أثناء البحث.

^{٦٧} Nafisatur, "Metod. Pengumpulan Data Penelit."hlm ٥٤٢٣

^{٦٨} Nafisatur.hlm ٥٤٢٨

^{٦٩} Nafisatur.hlm ٥٤٣٠

ط. تحليل البيانات

يُعد تحليل البيانات نشاطاً بالغ الأهمية في البحث، إذ يُمكن أن يُعطي معنىً أو دلالةً تُفيد في حل مشكلات البحث.^{٧٠} نوعاً تحليل البيانات المستخدمان في هذه الدراسة هما: الإحصاء الوصفي والإحصاء الاستدلالي. التحليل الإحصائي الوصفي هو إحصاء يُستخدم لتحليل البيانات من خلال وصفها كما هي دون نية استخلاص استنتاجات عامة أو تعميمها. إذا كان الإحصاء الوصفي يُقدم البيانات فقط، فإن الإحصاء الاستدلالي يُركز على استخلاص استنتاجات واتخاذ قرارات بناءً على التحليل المجري.^{٧١}

في هذه الدراسة، طُبِّق التحليل الإحصائي الوصفي على شكل جدول لوصف نتائج الاختبارين القبلي والبعدي، المَحَصَّلَة من خلال مشاركة الطلاب. في البداية، استخدم التحليل الإحصائي الاستدلالي اختبار t باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٣/نظام ويندوز. قبل إجراء تحليل البيانات، أُجريت أولاً اختبارات مسبقة، بما في ذلك اختبارات التوزيع الطبيعي واختبارات التجانس، بشرط أن يكون توزيع البحث طبيعياً. ومع ذلك، ولأن البيانات ليست كذلك، فإن الخطوة التالية هي اختبار مان-ويتني. ثم قيسَت الفعالية باستخدام اختبار N-Gain Score.

١. اختبار الطبيعية

اختبار التوزيع الطبيعي هو الخطوة الأولى في تحليل البيانات تحديداً.^{٧٢} يُستخدم هذا الاختبار لتحديد ما إذا كان المجتمع موزعاً توزيعاً طبيعياً أم لا.

^{٧٠} Sutanto Priyo Hastono, "Analisis Data," Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia, ٢٠٠١, ١-٢.hlm. ٦٥

^{٧١} Ali Muhson, "Teknik Analisis Kuantitatif," Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, ٢٠٠٦, ١٨٢-٩٦.hlm ١-٢

^{٧٢} Ade Irma Suryani, Syahribulan K, and Magfirah Mursalam, "Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. ١٦٦ Inpres Bontorita

تستخدم هذه الدراسة اختبار التوزيع الطبيعي مع اختبار كولموغوروف-سميرنوف نظراً لأن عدد العينات ليس كبيراً جداً. يتميز اختبار كولموغوروف بحساسية عالية لعدد العينات، مما يعني: بالنسبة لأحجام العينات الكبيرة، يميل اختبار كولموغوروف إلى إنتاج نتائج مهمة (وهو ما يعني أن التوزيع ليس طبيعياً)^{٧٣} والمبادئ التوجيهية التي سيتم استخدامها للوصول إلى الاستنتاجات هي كما يلي:

أ- إذا كانت قيمة (sig ذيلتين $0.05 >$) ، فإن الأهمية أكبر من 0.05 ، ثم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي.

ب- إذا كانت قيمة (sig ثنائي الذيل $0.05 <$) ، فإن الأهمية أقل من 0.05 ، وبالتالي فإن البيانات ليست موزعة بشكل طبيعي .

٢. اختبار التجانس

اختبار التجانس هو اختبار لتحديد ما إذا كانت تباينات توزيعين أو أكثر متماثلة . يُستخدم هذا الاختبار لتحديد ما إذا كانت عدة متغيرات من مجتمع البيانات متماثلة أم لا .^{٧٤} تستخدم هذه الدراسة اختبار ليفين للتجانس لاختبار تساوي التباينات . إذا كانت قيمة الاحتمالية < 0.05 ، فإن التباينات تكون مختلفة أو غير متجانسة ، وإذا كانت قيمة الاحتمالية > 0.05 ، فإن التباينات تكون متماثلة أو متجانسة (متساوية).

ي. إجراء البحث

وفيما يلي الإجراءات اللازمة لإجراء هذا البحث:

Kabupaten Takalar,” JKPD (*Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*) ٤, no. ١٦٦ (٢٠١٩): ٧٤١-٥٣, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/٢٣٧٣>.

^{٧٣} Hastono, “Analisis Data.”

^{٧٤} Suryani, K, and Mursalam, “Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. ١٦٦ Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.”

١. مرحلة التخطيط

- أ- تحديد موقع البحث
- ب- مراجعة الأدبيات المختلفة ذات الصلة بالمشكلة التي سيتم البحث فيها
- ج- تقديم خطاب الإذن قبل الملاحظة كخطوة أولى في إجراء البحث
- د- صياغة المشكلات في البحث
- هـ- تصميم مقترح بحثي
- و- اجتياز امتحان ندوة الاقتراح
- ز- بعد ذلك، قم بتقديم تصريح للبحث
- ح- اختيار الصف الذي سيتم استخدامه كعينة في البحث
- ط- إجراء محاكمة

٢. مرحلة التنفيذ

- أ- إجراء اختبار أولي للفئة التجريبية والفئة الضابطة
- ب- تنفيذ استعاب المفردات باستخدام وسيلة لعبة الدومينو العربية "الدومية" في الصف التجريبي والتعليم التقليدي في الصف الضابط.
- ج- إجراء الاختبارات البعدية في الفصل التجريبي وفئة الضابطة
- د- جمع البيانات من الملاحظات أو الملاحظات

٣. المرحلة النهائية

- أ- معالجة البيانات التي تم الحصول عليها مسبقاً

ب- تحليل مقارنة نتائج تعليم الطلاب بين الفصل التجريبي والفصل
الضابط

ج- استخلاص النتائج من نتائج البحث

د- تصميم وإنشاء التقارير البحثية

الفصل الرابع

عرض البيانات ونتائج البحث

قبل إجراء البحث، جمع الباحثة أولاً البيانات اللازمة، ومنها نتائج الاختبارين القبلي والبعدي. وللحصول على هذه النتائج، أجرى الباحثة عدة لقاءات مع طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة الترقى مالانج. يتضمن هذا البحث ثلاث لقاءات. اللقاء الأول هو تجربة لتحديد القدرة قبل العلاج في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أما اللقاء الثاني فهو تطبيق استعاب المفردات على المجموعة التجريبية باستخدام لعبة ورق "دومية". أما اللقاء الثالث فهو تطبيق الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة.

ثم استُكملت الدراسة بإجراء اختبار بحثي، وهو اختبار الشرط المسبق لاختبار التوزيع الطبيعي. ونظرًا لعدم توزيع البيانات توزيعًا طبيعيًا، يُجرى اختبار فرضية باستخدام اختبار Mann-Whitney. وأخيرًا، يُجرى اختبار N-Gain لاختبار فعاليته.

أ. المبحث الأول: تطبيق لعبة اللغة "دومية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى

الابتدائية الإسلامية مالانج

الباحثة يبدأ يفعل البحث في الفصل ثلاث مدارس ابتدائية التبعي يوم السبت ١٢ أبريل ٢٠٢٥ بخصوص يستخدم لعبة دومية في استعاب المفردات . الباحث يفعل يذاكر هذا على اثنين فصل إنه فصل ثلاثة(د) كما مجموعة التجارب والصف العاشر (ج) كما مجموعة الضابطة . الهدف الرئيسي الذي تريد تحقيقه تم تحقيقه الباحث في يذاكر هذا يكون ل يزيد الاهتمام والدافع مشارك تعليم في يتعليم اللغة العربية . المواد التعليمية المستخدمة في يذاكر هذا في شكل الفصل عن الرياضة . البحث هذا يتكون من من ثلاثة اجتماع : اجتماع أولاً هو اختبار مسبق للمجموعة التجارب والمجموعات الضابطة . الاجتماع ثانية يكون لحظة مشارك تعليم في مجموعة

تجربة يذاكر استخدام وسائط البطاقة دوامية ل امتحان قدرة المفردات . المشاركون
تعليم في مجموعة يتحكم لا يذاكر استخدام وسائل الإعلام المحلية في تعليم هم .
الاجتماع ثالث هو اختبار لاحق على المجموعة التجارب والمجموعات يتحكم.

أ. اللقاء الأول

في الاجتماع أولاً الباحثة إجراء اختبار مسبق على المجموعة التجارب
والمجموعات الضابطة . الاجتماع أولاً تم تنفيذها في اليوم الأحد ٤ مايو ٢٠٢٥
ليفعل أسئلة ما قبل الاختبار ، وهي الأسئلة التي يتعين العمل عليها قبل يبدأ
التعليم . الغرض من الاختبار المسبق هو ليعرف قدرة بداية مشارك تعليم في يفهم
معنى مفردات في العلاقة مع المواد التعليمية قبل يفعل امتحان.

قبل تنفيذ اختبار ، باحث يعطي فرصة ل مشارك تعليم ل يقرأ مادة
التعليم . تم إجراء الاختبار المسبق خلال ليس كافيا أكثر من ٣٠ دقيقة مع
كمية سؤال ما يصل إلى ٢٠ سؤالاً . عندما يجيب المشاركون تعليم يفعل سؤال
, باحث يشرح يذاكر هذا بطريقة ما قصير ل مشارك تعليم في مقابلة هذا . ثم
يشرح ل مشارك تعليم مجموعة تجربة التي مقابلة التالي يكون يفعل تعليم مفردات
مع استخدام وسائط البطاقة دوامية وبعدها الجميع مشارك تعليم انتهى إجراء
اختبار مسبق، باحث يغلق مقابلة مع يقرأ الصلوات والتحيات . وكذلك الحال
مع مجموعة الضابطة عليهم يفعل أسئلة الاختبار المسبق ، ثم الباحث يشرح الذي
بعد هذا الاختبار المسبق هم سوف يتعليم مادة رياضة يحب عادة بدون استخدام
وسائط البطاقة دوامية.

ب. اللقاء الثاني

الباحثة تنفيذ مقابلة ثانياً يوم الثلاثاء الموافق ٦ مايو ٢٠٢٥ وفي الاجتماع هذا الباحثة تنفيذ نشاط استعاب المفردات في مجموعات التجارب والمجموعات الضابطة . الغرض من تعليم هذا يكون ل يعرف فعالية استخدام وسائط البطاقة كلمة دوامية في استعاب المفردات في المدرسة الإبتضائية أتارقي مالانج . الأنشطة الدراسة في مجموعات تجربة يكون مثل التالي:

في هذا الفصل الباحثة يخدم علاج في شكل استخدام بطاقات الوسائط التعليمية دوامية ل استعاب المفردات ل مشارك تعليم فصل ثلاثة " د " . ما يلي هذا خطوات عملي استخدام وسائط البطاقة الدوامية:

● الافتتاح

- يفتح الباحث نشاط التعليم بتحية الطلاب ثم الدعاء لهم معاً.
- يشرح الباحث أهداف التعليم وفوائده.
- يقدم الباحث لمحة عامة عن المادة المراد دراستها.

● الأنشطة الأساسية

- يطلب الباحث من الطلاب فتح قسم "الرياضة" في الكتاب المدرسي.
- يقدم الباحث أمثلة على نطق المفردات في الكتاب المدرسي مع معناها، ثم يطلب من الطلاب الاستماع إلى النطق الصحيح للمفردات التي ينطقها الباحث عن "الرياضة".
- يطلب الباحث من الطلاب نطق المفردات ومعناها في آنٍ واحد، حتى يعتادوا على نطقها.
- يُجهز الباحث المواد التعليمية التي سيتم استخدامها، وهي بطاقات "الدوامية".

- يقسم الباحث الطلاب إلى ٤ مجموعات، تتكون كل مجموعة من ٧-٨ طلاب. ولكل مجموعة قائد مسؤول عن توجيه أعضاء المجموعة أثناء ترتيب بطاقات "الدومية". - يطلب الباحث من الطلاب الالتقاء بأعضاء مجموعاتهم.
 - بعد الالتقاء، يشرح الباحث للطلاب أسلوب لعبة الكلمات.
 - تعتمد تقنية اللعبة على أن تقوم كل مجموعة بترتيب بطاقات الدمية حسب الصورة والمفردات، ثم المجموعة الأسرع والأكثر دقة في ترتيب بطاقات الدمية حتى نفادها، فتفوز.
 - يُمنح الطلاب وقتاً لترتيب البطاقات حتى ينجحوا.
 - يُقدم الباحث تغذية راجعة حول نتائج عمل كل مجموعة.
- الخاتمة

- يتأمل الباحث في عملية التعليم التي يمر بها الطلاب.
- يختتم الباحث التعليم بالدعاء والتحية..

ج. اللقاء الثالث

كان هذا اللقاء هو الأخير بين الباحث والطلاب في المدرسة. وفي هذا اللقاء، أجرى الباحث اختباراً بعدياً على المجموعتين التجريبية والضابطة يوم السبت الموافق ١٠ مايو ٢٠٢٥، تحديداً بعد أن أجرى أنشطة تعليمية على المجموعتين التجريبية والضابطة. وكان الهدف من تطبيق الاختبار البعدي هو قياس قدرات الطلاب في المجموعة التجريبية بعد تلقيهم العلاج. ومن خلال هذا الاختيار، سيتمكن الباحث من مقارنة درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الذين تلقوا العلاج مع طلاب المجموعة الضابطة الذين لم يتلقوا العلاج. أُجري الاختبار البعدي لمدة ٢٠ دقيقة تقريباً، وتضمن ٢٠ سؤالاً. بعد أن أكمل جميع الطلاب الاختبار البعدي، نصح

الباحث الطلاب بالدراسة يجد وتكرار ما تعلموه في المدرسة دائماً. ثم اختتم الباحث اللقاء بتلاوة دعاء وتسليم.

وكما هو موضح سابقاً، تألفت هذه الدراسة من ثلاث لقاءات. كان اللقاء الأول بمثابة تمرين قبلي على المجموعتين التجريبية والضابطة. وأجري الاختبار القبلي لمدة ٤٠ دقيقة تقريباً، وكان طويلاً جداً. من أسباب تأخر الطلاب في إكمال الأسئلة صعوبة فهمها، وعدم فهمهم للمفردات المستخدمة فيها، رغم منح الباحث الطلاب وقتاً كافياً لدراسة المادة قبل إجراء الاختبار الأولي. في الجلسة الثانية، تم تطبيق تدريس المفردات على المجموعة التجريبية باستخدام لعبة "دومية". وفي الجلسة الثالثة، تم تطبيق الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة. استغرق الاختبار البعدي حوالي ٢٠ دقيقة، مما يعني أن وقت التطبيق كان أسرع من الاختبار القبلي، لأن الطلاب قد فهموا بالفعل المفردات في أسئلة الاختبار البعدي. بعد إجراء البحث، لاحظ الباحث حماساً استثنائياً من الطلاب أثناء عملية التعليم عند تعليمهم ولعبهم باستخدام لعبة "دومية". عندما أعلن الباحث عن بدء لعبة "دومية"، كان جميع الطلاب متحمسين ورتبوا البطاقات بسرعة ليكونوا أول الفائزين. كانوا سعداء للغاية بالتعليم باستخدام هذه اللعبة، لأن هذه اللعبة تُلعب في مجموعات، مما يشجع الطلاب على التنافس فيما بينهم. يجب على الطلاب فهم المفردات وربطها لإكمال اللعبة، وبناء المعنى بناءً على تفاعل البطاقات وسياقها. في هذه اللعبة الجماعية، يناقش الطلاب ويتفاعلون ويقدمون التصحيحات فيما بينهم ليتمكنوا من حل هذا التحدي معاً بسرعة ودقة، مما يخلق بيئة ممتعة وتعاونية. كما يطلبون المساعدة أو التوجيه من المعلمين والأقران عند مواجهة صعوبات.

ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة اللغة "دومية" في استيعاب المفردات بمدرسة

الترقي الابتدائية الإسلامية مالانج

لتحديد فعالية استخدام لعبة بطاقات اللغة "دومية" في استيعاب المفردات، رصد

الباحث نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

وكانت نتائج كلا الاختبارين كما يلي:

أ. في المجموعة تجربة

الجدول ١.٤

نتائج ما قبل الاختبار وما بعده في المجموعات تجربة

رقم.	اسم	اختبار مسبق	اختبار البعدي
١	نفيسة حسن	٩٥	١٠٠
٢	سيهيرا	٨٠	٩٠
٣	زهرة	٨٠	١٠٠
٤	عائشة نايلة	٩٥	١٠٠
٥	عائشة حميرو	٩٥	١٠٠
٦	موفي	٧٠	٩٠
٧	فادية سيفيقة	٦٥	٨٠
٨	جودا	٨٥	٩٥
٩	حانون	٩٥	١٠٠
١٠	صوفيا	٥٥	٧٥
١١	مبكر أرشيف	٩٥	١٠٠
١٢	مريم حنانيا	٩٥	١٠٠

١٣	عفاف	٥٠	٧٥
١٤	أديبا	٧٠	٨٠
١٥	رويخانة فاطمة	٨٥	٩٠
١٦	عائشة	٩٠	٩٥
١٧	نور حافظ	٨٥	٩٠
١٨	مكة المكرمة	٦٠	٨٠
١٩	سيتي عائشة حميره	٩٠	٩٥
٢٠	يارا	٤٠	٧٥
٢١	صدقي مولى نور	٨٠	٩٥
٢٢	هوميروتس زهرو	٩٥	١٠٠
٢٣	نويرة	٤٥	٧٥
٢٤	إلسا شافيرا	٩٠	١٠٠
٢٥	عقيلة	٥٥	٧٥
٢٦	زهيرة سلسيلا	٩٥	١٠٠
٢٧	نظيفة	٦٠	٧٥
٢٨	نبيلة	٦٠	٨٠
٢٩	زينب سليم	٩٠	٩٥
٣٠	سيتي سوليها	٧٠	٨٠
٣١	لاتيفاتوس	٩٠	٩٥
متوسط		٧٧,٥	٨٩,٦

من النتائج حساب الإحصاءات ، متوسط درجات الاختبار المسبق مجموعة تجربة من ٧٧,٥
وبعد الاختبار. ٨٩,٦

الجدول ٢.٤

عرض تقديمي نتائج نتائج الاختبار المسبق للمشاركين تعليم مجموعة تجربة

إصابة	مستوى	كمية طالب	عرض تقديمي
<٧٠	مكتمل	١٩	٦١,٣٪
>٧٠	ليس كافيا	١٢	٣٨,٧٠٪
المجموع		٣١	١٠٠٪

مرتکز على طاولة على يستطيع اختتمت الذیكمیة مشارک الطلاب الذین یحصلون على تم إكمال نتیجة الاختبار المسبق هو ١٩ ، بینما مشارک أقل تعلیمًا مجموعها. ١٢

الجدول ٣.٤

عرض تقديمي نتائج نتائج اختبارات ما بعد المشاركة تعليم مجموعة تجربة

إصابة	مستوى	كمية طالب	عرض تقديمي
<٧٠	مكتمل	٣١	١٠٠٪
>٧٠	ليس كافيا	٠	٠٪
المجموع		٣١	١٠٠٪

مرتکز على طاولة على يستطيع اختتمت الذیكمیة مشارک الطلاب الذین یحصلون على درجة إكمال الاختبار بعد الانتهاء هو ٣١ ، بینما مشارک أقل تعلیمًا المجموع ٠. قيمة المشارک أقل تعلیمًا عند الاختبار المسبق، ابدأ زادت خلال الاختبار اللاحق. تمت مراجعتها من تحسین نتیجة، یمكن اختتمت أن بطاقة الوسائط دویمیة مستخدمة فعال فی تعلیم مفردات لمجموعة تجربة.

ب. فی المجموعة الضابطة

الجدول ٤ . ٤

نتائج ما قبل الاختبار وما بعده في المجموعات الضابطة

لا .	اسم	اختبار مسبق	اختبار ما بعد الاختبار
١	زافيرا	٧٥	٨٠
٢	أليشا جافابوتري	٨٠	٩٠
٣	شاكيرافرحة	٩٠	٩٥
٤	زهرة أحمد	٨٥	٩٠
٥	نجوى لبيبه	٧٥	٨٥
٦	نجمة	٧٠	٨٥
٧	فايا نافيتا	٨٥	٨٥
٨	نايلة موازرة	٨٠	٩٠
٩	الخنساء عقيلة	٨٠	٨٠
١٠	إدوينا	٧٠	٧٥
١١	نزوة	٦٥	٨٠
١٢	زهرة قرتول أويون	٨٠	٩٥
١٣	مفيدة مولديا	٩٥	٩٥
١٤	نور أثيرا	٨٥	٩٠
١٥	قلب الزهراء	٨٠	٨٠
١٦	كيشا	٦٥	٧٠
١٧	نور فايضة	٦٥	٧٥
١٨	سلمي	٥٥	٧٠
١٩	لولوة روبياتول	٦٠	٨٠

٢٠	طاليتا حسناء	٧٠	٧٥
٢١	خميرو أركيا	٢٥	٦٥
٢٢	كينارا كاليستا	٥٥	٨٠
٢٣	نبيلة مليكة	٥٠	٧٠
٢٤	كانايا رافا	٥٠	٧٠
٢٥	حسنة الابنة	٦٥	٧٠
٢٦	أوليا عزاتون	٦٠	٧٠
٢٧	عقيلة خالصة	٦٠	٧٥
٢٨	نورليلا	٦٥	٨٥
٢٩	من مصاصة	٧٠	٧٠
٣٠	فاطمة صدقي	٧٠	٧٥
٣١	علوية	٦٥	٨٠
٣٢	ثاليا	٦٠	٧٠
٣٣	أديا	٥٥	٧٠
متوسط		٦٨,٤٨	٧٩,٢٤

من النتائج حساب الإحصاءات ، متوسط درجات الاختبار المسبق مجموعة يتحكم من
٦٨,٤٨ وبعد الاختبار. ٧٩,٢٤

الجدول ٥ . ٤

عرض تقديمي نتائج نتائج الاختبار المسبق للمشاركين تعليم مجموعة الضابطة

إصابة	مستوى	كمية طالب	عرض تقديمي
$٧٠ <$	مكتمل	١٧	٥١,٥٢%
$٧٠ >$	ليس كافيا	١٦	٤٨,٤٨%

المجموع	٣٣	١٠٠٪
---------	----	------

مرتکز علی طاولة علی یتستطیع اختتمت الذیکمیه مشارک الطلاب الذین یحصلون علی تم إکمال نتیجة الاختبار المسبق هو ١٧ ، بینما مشارک أقل تعلیم المبلغ إلى ١٦

الجدول ٦.٤

عرض تقديمي نتائج نتائج اختبارات ما بعد المشاركة تعليم مجموعة الضابطة

إصابة	مستوى	كمية طالب	عرض تقديمي
< ٧٠	مكتمل	٣٢	٩٦,٩٧٪
> ٧٠	ليس كافيا	١	٣,٠٣٪
المجموع		٣٣	١٠٠٪

مرتکز علی طاولة علی یتستطیع اختتمت الذیکمیه مشارک الطلاب الذین یحصلون علی درجة إکمال الاختبار بعد الانتهاء هو ٣٢ ، بینما مشارک أقل تعلیم إجمالي ١٠ تمت مشاهدته من نتائج وقال إن درجات المشاركين بعد الاختبار تعليم خبرة تحسين مقارنة ب مع نتائج الاختبارات المسبقة.

ج. مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعات التجارب والمجموعات يتحكم

بعد الباحث لفضح نتائج درجات المشاركين قبل الاختبار وبعده تعليم مجموعة التجارب والمجموعات الضابطة ، ثم الباحث سوف لفضح المقارنة مثل التالي:

الجدول ٧٤ .

مقارنة نتائج المجموعة قبل الاختبار وبعده تجربة

رقم	علامة	مستوى	اختبار القبلي		اختبار البعدي	
			كمية طالب	نسبة مئوية	كمية طالب	نسبة مئوية

١	ممتاز	١٠٠-٩١	٩	٢٩,٠٣٪	١٤	٤٥,١٦٪
٢	جيد جدًا	٩٠-٨١	٨	٢٥,٨٪	٥	١٦,١٣٪
٣	جيد	٨٠-٧١	٢	٦,٤٥٪	١٢	٣٨,٧٠٪
٤	كافٍ	٧٠-٦١	٣	٩,٦٨٪	-	-
٥	ليس كافيا	٦٠-٠	٩	٢٩,٠٣٪	-	-

مرتکز على طاولة مقارنة على يستطيع معروف الذیتظهر نتائج الاختبار المسبق ٢٩,٠٣٪ من الطلاب على المستوى ممتاز ، ٢٥,٨٪ من الطلاب بمستوى جيد جدًا ، ٦,٤٥٪ من الطلاب بمستوى جيد جيد ، ٩,٦٨٪ من الطلاب في المستوى كافية ، و ٢٩,٠٣٪ من الطلاب على المستوى أقل . أما بالنسبة ل تظهر نتائج ما بعد الاختبار أن ٤٥,١٦٪ من الطلاب على المستوى ممتاز ، ١٦,١٣٪ من الطلاب بمستوى جيد جدًا ، ٣٨,٧٠٪ من الطلاب بمستوى جيد حسنًا ، الطلاب في المستوى كافي و اقل بنسبة ٠٪. من المعلومات على يعرض الذي نتائج نتائج ما بعد الاختبار التي تم تجربتها تحسن كبير بارز أكثر كبير من نتائج نتائج الاختبارات المسبقة.

الجدول ٨٤ .

مقارنة نتائج المجموعة قبل الاختبار وبعده الضابطة

رقم.	علامة	مستوى	اختبار القبلي		اختبار البعدي	
			كمية طالب	نسبة مئوية	كمية طالب	نسبة مئوية
١	ممتاز	١٠٠-٩١	١	٣,٠٣٪	٣	٩,٠٩٪
٢	جيد جدًا	٩٠-٨١	٤	١٢,١٢٪	٨	٢٤,٢٤٪
٣	جيد	٨٠-٧١	٧	٢١,٢١٪	١٢	٣٦,٣٧٪
٤	كافٍ	٧٠-٦١	١١	٣٣,٣٤٪	١٠	٣٠,٣٠٪
٥	أقل	٦٠-٠	١٠	٣٠,٣٠٪	-	-

مرتكز على طاولة مقارنة على يستطيع معروف الذي أظهرت نتائج الاختبار الأولي ٣,٠٣٪ من الطلاب في المستوى ممتاز ، ١٢,١٢٪ من الطلاب بمستوى جيد جدًا ، ٢١,٢١٪ من الطلاب بمستوى جيد جيد ٣٣,٣٤٪ من الطلاب في المستوى كافية و ٣٠,٣٠٪ من الطلاب على المستوى أقل . أما بالنسبة ل تظهر نتائج ما بعد الاختبار أن ٩,٠٩٪ من الطلاب في المستوى ممتاز ، ٢٤,٢٤٪ من الطلاب بمستوى جيد جدًا ، ٣٦,٣٧٪ من الطلاب بمستوى جيد جيد ٣٠,٣٠٪ من الطلاب في المستوى كافية و ٠٪ من الطلاب على المستوى أقل . من الوصف على يعرض الذي نتائج نتائج ما بعد الاختبار التي تم تجربتها تحسن أقل بارز من نتائج نتائج الاختبارات المسبقة .

د. اختبار صحة الأسئلة

قبل توفير اختبار مسبق واختبار لاحق للمشاركين تنقيف ، باحث علاوة على ذلك سابقا امتحان سؤال أو أداة استخدام اختبار الصلاحية مع مساعدة SPSS ، بحيث مُقْتَنَى النتيجة مثل التالي:

الجدول ٩ . ٤

نتائج اختبار صحة الأسئلة

رقم	R-hitung	R-tabel	Sig.	بيان
١	٠,٣٨٢	٠,٣٦١	٠,٠٣٧	صحيح
٢	٠,٣٧٦	٠,٣٦١	٠,٠٤١	صحيح
٣	٠,٣٩٦	٠,٣٦١	٠,٠٣٠	صحيح
٤	٠,٤٠٩	٠,٣٦١	٠,٠٢٥	صحيح
٥	٠,٣٨٢	٠,٣٦١	٠,٠٣٧	صحيح
٦	٠,٣٧٣	٠,٣٦١	٠,٠٤٢	صحيح

٧	٠,٣٦٦	٠,٣٦١	٠,٠٤٧	صحيح
٨	٠,٣٧٦	٠,٣٦١	٠,٠٤١	صحيح
٩	٠,٣٨٢	٠,٣٦١	٠,٠٣٧	صحيح
١٠	٠,٤٠١	٠,٣٦١	٠,٠٢٨	صحيح
١١	٠,٣٩٨	٠,٣٦١	٠,٠٢٩	صحيح
١٢	٠,٣٨٢	٠,٣٦١	٠,٠٣٧	صحيح
١٣	٠,٣٨٢	٠,٣٦١	٠,٠٣٧	صحيح
١٤	٠,٤٠١	٠,٣٦١	٠,٠٢٨	صحيح
١٥	٠,٣٦٦	٠,٣٦١	٠,٠٤٧	صحيح
١٦	٠,٣٧٦	٠,٣٦١	٠,٠٤١	صحيح
١٧	٠,٣٧٣	٠,٣٦١	٠,٠٤٢	صحيح
١٨	٠,٣٦٦	٠,٣٦١	٠,٠٤٧	صحيح
١٩	٠,٣٦٦	٠,٣٦١	٠,٠٤٧	صحيح
٢٠	٠,٣٦٦	٠,٣٦١	٠,٠٤٧	صحيح

مرتکز على طاولة على مُقْتَنَى نتائج حساب تصديق سؤال خيار مزدوج من الاختبار المسبق والاختبار اللاحق بقدر ما اثنين عشرات سؤال مع ٣٠ طالبًا المستجيب الحصول على R-tabel من ٠,٣٦١ ، لأن قيمة R-hitung التي تم الحصول عليها أكثر كبير من R-tabel لذا على كل سؤال يستطيع ويقال أنها صحيحة.

اختبار صحة الأسئلة ، قام الباحثون أيضًا باختبار أداة سؤال مع اختبار ثبات الأسئلة ، النتائج يكون مثل التالي:

الجدول ١٠ . ٤

نتائج اختبار ثبات الأسئلة

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.689	20

من النتائج حساب SPSS مع يستخدم تم الحصول على صيغة ألفا كرونباخ التي علامة مصداقية السؤال ٠,٦٨٩. يمكن اعتبار أداة الاستبيان موثوقة إذا كانت قيمة معامل ألفا كرونباخ أكبر من ٠,٦٠. أما إذا كانت قيمة معامل ألفا كرونباخ أقل من ٠,٦٠ ، فإن أداة الاستبيان غير موثوقة) براتاما وبيرماتاساري، (٢٠٢١ وبالتالي، يستطيع يقال الأسئلة المستخدمة يكون موثوق.

هـ. الإحصاء الوصفي

إحصائيات وصفي مستخدم ل تحليل بيانات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار من ثانية المجموعة التجريبية والضابطة . يوجد ٢٠ سؤالاً قبل الاختبار وبعده في شكل خيار ذات الصلة المزدوجة مع مادة " الرياضة ". في البحث هذا تم تقديمه مع طاولة التالي:

الجدول ١١ . ٤

الإحصاء الوصفي

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	31	40.00	95.00	77.5806	17.21777
Post-test Eksperimen	31	75.00	100.00	89.6774	9.99462
Pre-test Kontrol	33	25.00	95.00	68.4848	13.94660
Post-test Kontrol	33	65.00	95.00	79.2424	8.67118
Valid N (listwise)	31				

بناءً على بيانات الجدول ، يمكن ملاحظة أن متوسط الاختبار المسبق في الفصل هو تجربة كان ٧٧,٥ ، في حين كان متوسط ما بعد الاختبار في الفصل تجربة أي ٨٩,٦٧. من ناحية أخرى ، متوسط الاختبار الأولي في الفصل يتحكم أي ٦٨,٤٨ ، في حين أن متوسط الاختبار اللاحق في الفصل يتحكم أي ٧٩,٢٤. من الجدول ال مرئي الذي يركز على متوسط قيمة الاختبار القبلي والبعدي ل ثانية مجموعة ، عروض وجود يتغير علامة مشارك تعليم ل مادة " الرياضة " والتي تم تحديدها من تحسين القيمة المتوسطة في كليهما المجموعة . ومع ذلك ، فإن الزيادة ال أكثر مهم في المجموعة تجربة من المجموعة يتحكم.

ومن النتائج أعلاه ، لا يزال اختبار التحليل مطلوب ل يعرف فعالية وسائل الإعلام بطاقة " دومية " على نتائج يذاكر مشارك تعليم متعلق ب مادة اللغة العربية.

و. تحليل نتائج الاختبار

أ- اختبار المتطلبات المسبقة

متى سوف تنفيذ تحليل البيانات ، باحث يجب إجراء الاختبارات المسبقة ، وهي اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس . اختبار التوزيع الطبيعي في يذاكر هذا يتقدم طريقة كولموغوروف-سميرنوف ، في حين أن اختبار التجانس يتقدم طريقة استنتاجات ليفين في اختبار المتطلبات المسبقة هذا سوف يضمن طريقة تحليل البيانات التي سيتم استخدامها الباحثون . نتائج اختبارات التماثل والتجانس للبحث عن البيانات هذا يكون مثل التالي:

(١) اختبار الحالة الطبيعية

الباحث إجراء اختبار الحالة الطبيعية باستخدام برنامج SPSS ٢٣.
نتائج الاختبار مثل التالي:

الجدول ١٢. ٤ اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	.184	31	.009	.874	31	.002
Post-test Eksperimen	.219	31	.001	.818	31	.000
Pre-test Kontrol	.125	31	.200 [*]	.947	31	.130
Post-test Kontrol	.138	31	.141	.932	31	.048

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

a. Lilliefors Significance Correction

مرتکز على الجدول أعلاه ، نتائج اختبار التوزيع الطبيعي مع يستخدم صيغ كولموغوروف-سميرنوف وشايرو-ويلك ل مجموعة تم إجراء تجارب ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار علامة دلالة لا أكثر من ٠,٠٥. هل يمكن اختتمت أن البيانات الموجودة في أ مجموعة لا موزعة بشكل طبيعي. إذا لم تكن البيانات موزعة عادة ، إذن تم إجراء اختبارات غير معيارية . لذلك بالإضافة إلى يجب باستخدام اختبار مان-ويتني.

ب- اختبار مان ويتني

مرتکز على نتائج اختبار الحالة الطبيعية أعلاه ، يظهر أن البيانات ليست موزعة عادة . لذلك تم إجراء اختبار مان-ويتني ، والذي يستخدم لمقارنة المتوسط (القيمة الوسطى) بين مجموعتين مستقلتين من البيانات . اختبار مان-ويتني مشتمل في اختبار غير معياري، أي أنه لا يتطلب افتراض توزيع البيانات بشكل طبيعي. يُعد هذا الاختبار بديلاً لاختبار t عند عدم

تحقق افتراض التوزيع الطبيعي أو عدم توزيع البيانات بشكل طبيعي . فرضية مع باستخدام اختبار مان-ويتني يكون مثل التالي:

Ho: لا يوجد فرق متوسط بين مجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

Ha: يوجد فرق متوسط بين مجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

الجدول ١٣ . ٤

نتائج اختبار مان-ويتني

Test Statistics ^a	
Hasil Belajar Kartu Domiyah	
Mann-Whitney U	224.500
Wilcoxon W	785.500
Z	-3.901
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

في اختبار مان-ويتني، إذا علامة $Asymp. Sig. < 0,05$ يتم رفض H_0 وقبول H_a ، والعكس صحيح . بناءً على الجدول أعلاه مُقْتَنَى علامة يشير $Asymp. Sig. 0,000$ إلى رفض H_0 وقبول H_a ، بحيث يستطيع اختتمت الذي هنالك فرق كبير بين يستخدم لعبة بطاقة دوامية في المجموعة التجريبية مقارنة بتعليم التقليدية في المجموعة الضابطة.

ز. اختبار N-Gain

الأهداف من اختبار N-Gain (الكسب الطبيعي) هو قياس الفعالية يستخدم لعبة بطاقة دوامية لتعليم مفردات المتعلمين . الباحثة يستخدم فئة تفسير لقياس فعالية باستخدام N-Gain :

الجدول ١٤ . ٤

فئة تفسير فعالية ن-غين

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

الجدول ١٥ . ٤

نتائج اختبار ن-غين

Descriptives				
Kelas		Statistic		Std. Error
persentase	Kelas Eksperimen	Mean	65.28	4.685
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.72	
		Upper Bound	74.85	
	5% Trimmed Mean		65.13	
	Median		50.00	
	Variance		680.318	
	Std. Deviation		26.083	
	Minimum		33	
	Maximum		100	
	Range		67	
	Interquartile Range		56	
	Skewness		.417	.421
	Kurtosis		-1.532	.821
	Kelas Kontrol	Mean	31.66	3.410
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.71	
		Upper Bound	38.60	
	5% Trimmed Mean		31.40	
	Median		33.33	
	Variance		383.721	
	Std. Deviation		19.589	
	Minimum		0	
	Maximum		75	
	Range		75	
	Interquartile Range		33	
	Skewness		-.106	.409
	Kurtosis		-.617	.798

مرتكز على نتائج يُظهر اختبار حساب درجة N-Gain الذي القيمة المتوسطة لفصل تجريبية يكون ٦٥,٢٨ % ، بما في ذلك في فئة كافٍ فعالة . مع علامة الحد

الأدنى لنتيجة N-Gain هو ٣٣٪ والحد الأقصى هو ١٠٠٪. بينما يُظهر اختبار حساب نتيجة N-Gain الذي القيمة المتوسطة ل فصل ضابطة %٣١,٦٦ ، بما في ذلك في فئة لا فعالة . مع تبلغ درجة N-Gain الحد الأدنى ٠٪ والحد الأقصى ٧٥٪.

ومن ثم يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل لعبة بطاقة دومية فعال للغاية في استعاب المفردات العربية لدى طلاب الفصل الثالث في مدرسة الترقى مالانج، مقارنة بأولئك الذين يستخدمون الطرق التقليدية.

الفصل الخامس

المناقشة

بناءً على نتائج عرض البيانات وتحليلها، يصف الباحثة في هذه المناقشة نتائج مجال البحث ونتائج اختبار الفرضيات التي أجريت سابقاً للإجابة على سياق الإشكاليات المطروحة. سيثبت الباحث فعالية لعبة "الدومية" في تعليم مفردات اللغة العربية للصف الثالث في مدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية، مدينة مالانغ. وفيما يلي مناقشة نتائج البحث:

أ. المناقشة الأولى: تطبيق لعبة اللغة "دومية" في استعاب المفردات بمدرسة الترقى

الابتدائية الإسلامية مالانغ

في عملية التعليم، تلعب وسائل التعليم دوراً بالغ الأهمية، مما يزيد من فعالية عملية التعليم. وستساعد الوسائل التعليمية المصممة جيداً الطلاب على تحقيق أهداف التعليم. ومن فوائد استخدام وسائل التعليم أنها تجعل التعليم أكثر تشويقاً للطلاب، مما يزيد من دافعيتهم وحماستهم للتعليم. ويتمشى هذا مع فوائد استخدام "الدومية" في استعاب المفردات، مما يجعل التعليم الصفّي أكثر تشويقاً ومتعة.

لعبة "دومية" هي أداة تعليمية قائمة على اللعب تعليم الطلاب في عملية التعليم. الهدف من استخدام "دومية" هو تسهيل عملية التعليم، وجعلها أكثر تشويقاً، وزيادة فعاليتها. وهذا يتوافق مع رأي تيدجاسابوترا، فاللعب تجربة تعليمية مفيدة جداً للأطفال، إذ يُمكنهم من بناء علاقات مع أصدقائهم، وزيادة حصيلتهم اللغوية، والتخلص من التوتر. كما تُعيد الألعاب جذب اهتمام الطلاب بالتعليم، مما يزيد من تركيزهم عليه.^{٧٥}

^{٧٥} Muthmainnah, Astuti, and Fatimaningrum, "Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini."

في اللعبة، يجب على الطلاب تذكر المفردات وفهمها وربطها بناءً على فهمهم، حتى تُكتمل اللعبة، وبالتالي بناء المعنى بناءً على تفاعل البطاقات وسياقها. وهذا يتوافق مع نظرية البنائية التي وضعها أوكفيا وجايا (٢٠٢١)، والتي تنص على أن الطلاب يجب أن يكونوا فاعلين في تنفيذ الأنشطة، والتفكير النشط، وصياغة المفاهيم، وإعطاء معنى لما يتعلمونه.^{٧٦} ويتجلى ذلك أيضاً في وجود استعاب المفردات باستخدام الألعاب كوسيلة تعليمية. حيث تشجع لعبة الدومينو الطلاب على اللعب بنشاط ببطاقات الدومينو التي تحتوي على مفردات من خلال المناقشة مع أعضاء مجموعتهم، واتخاذ القرارات بشكل مستقل لوضع البطاقة الصحيحة أو مطابقة البطاقة المدرجة بالفعل.

أحد أسباب إجراء هذه الدراسة باستخدام وسائل لعبة بطاقات الدمية هو جعل الطلاب يشعرون بالسعادة والإثارة عند استعاب المفردات. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للطلاب أيضاً تعليم وحفظ المفردات ويمكنهم فهم المفردات جيداً. الأنشطة الطلابية المباشرة ممتعة للغاية وتفاعلية وتحتوي على مواد شيقة يتم تقديمها من خلال بطاقات الدمية، بحيث يعمل المعلم فقط كميسر. تطبق النظرية البنائية التعليم الذي يؤكد على نشاط الطلاب ومشاركتهم في عملية التعليم كزيادة في نتائج التعليم المثلى.^{٧٧} في هذه الحالة، فإن لعبة بطاقات الدمية لها تأثير إيجابي على التعليم في المجموعة التجريبية.

^{٧٦} Okfia and Jaya, "Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Flashcard Di Taman Kanak-Kanak."

^{٧٧} Sa'adah and Azizah, "Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

ومع ذلك، فإن هذا يتناقض مع الوضع في المجموعة الضابطة التي لم يتم علاجها باستخدام وسائط بطاقات الدمية. شعر الباحث أنه خلال أنشطة التعليم، لم يركز معظم الطلاب على التعليم، بل كانوا أكثر انشغالا بالدرشة مع أصدقائهم. شارك عدد قليل فقط من الطلاب بنشاط في التعليم. من هذا يتضح أن أنشطة التعليم بدون وسائل وطرق تميل إلى جعل الطلاب يشعرون بالملل بسهولة أثناء التعليم.

يشارك معظم البنائين في فكرتين رئيسيتين على الأقل؛ (١) المتعلمون نشطون في بناء معرفتهم الخاصة، و(٢) التفاعل الاجتماعي هو جانب مهم لبناء المعرفة (برونينج، سكراف، نوربي، ورونينج، ٢٠٠٤: ١٩٥).^{٧٨} وفقًا للنظرية المذكورة، تُلعب ألعاب الدمية في مجموعات، مما يسمح بالتفاعل بين الطلاب. وهذا يتماشى مع النظرية الاجتماعية والثقافية التي طورها فيجوتسكي، في اقتباس لوكيتا (٢٠١٦) يوضح أن فيجوتسكي يؤكد على أن التعليم للأطفال يتم بالتفاعل مع البيئة الاجتماعية والمادية (بودجياي، ١٩٩٩: ٦٢).^{٧٩} في هذه اللعبة الجماعية، يناقشون ويتفاعلون ويقدمون التصحيحات بين الطلاب حتى يتمكنوا من حل هذا التحدي معًا بسرعة ودقة، مما يخلق بيئة ممتعة وتعاونية. كما يطلبون المساعدة أو التوجيه من المعلمين والأقران إذا واجهوا صعوبات.

تُستخدم نظرية ليف فيجوتسكي الاجتماعية والثقافية كأساس للتعليم القائم على لعبة الدمية. تنص نظرية فيجوتسكي الاجتماعية والثقافية (١٩٦٧) على أن "اللعبة يُساعد على تطوير اللغة والتفكير". كما أن استخدام الرموز والأدوات يُساعد على تكوين هياكل الدماغ. علاوة على ذلك، يُتيح اللعب للأطفال فرصة التنفيس

^{٧٨} H Dadang Supardan, "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Eduonomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* ٤, no. ١ (٢٠١٦).

^{٧٩} Lokita, "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris."

عن ضغوط الحياة الواقعية، حيث يُحسّن قدراتهم المعرفية.^{٨٠} وكما أوضحت ناني سوينجكونو ماداياني في بحثها المعنون "تحسين إتقان الطلاب للمفردات من خلال بطاقات الدومينو المعدلة في المرحلة الابتدائية"، فإن لعبة بطاقات الدومينو تتميز بميزة فريدة تُشجع الطلاب على تعليم مفردات جديدة دون أن يُدركوا ذلك، لأنهم مُنغمسون في اللعبة.^{٨١} فمن خلال لعبة بطاقات الدومينو، يشعر الطلاب بالسعادة لأنهم يلعبون بطاقات الدومينو، التي يتعلمون من خلالها مفردات اللغة العربية دون أن يُدركوا ذلك. وباستخدام هذه الوسيلة، يزداد حماس الطلاب للتعليم والنشاط في الفصل، مما يُعزز استقلاليتهم.

لذا، فإن النظريات البنائية والنظريات الاجتماعية الثقافية مترابطة ومتوازنة. يمكن إثبات ذلك من خلال حقائق ميدانية من أنشطة الطلاب، حيث يبني الطلاب معارفهم بمطابقة بطاقات الدومينو التي تتوافق مع مفرداتهم، ثم يتفاعلون بالمناقشة مع أقرانهم والعمل الجماعي. وبالتالي، يتحمس الطلاب ويتفاعلون مع التعليم الجماعي باستخدام بطاقات الدومينو العربية.

ب. المبحث الثاني: فعالية استخدام لعبة اللغة "دومينو" في استيعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

بناءً على نتائج تحليل البيانات، كان متوسط القيمة قبل العلاج في المجموعة التجريبية ٧٧,٥، مما يعني أن ٦١,٣٪ فقط من الطلاب لديهم معايير الإكمال. بينما كان متوسط القيمة بعد العلاج ٨٩,٦ مع معدل إتمام ١٠٠٪. لذلك من هذه الزيادة

^{٨٠} Haji Md. Hafidzin and Makhsin, "Kesan Play-Based Learning Terhadap Afektif Murid Pemulihan Jawi J-Qaf Di Sekolah Rendah."

^{٨١} Madayani, "Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Cards at Elementary School."

يمكن ملاحظة أن لعبة بطاقة دومية في استعاب المفردات فعالة. يوجد أيضًا فرق في نتائج العلاج بين المجموعة التجريبية التي تستخدم وسائط بطاقة دومية والمجموعة التي لا تستخدم الوسائط. بعد إجراء نتائج علاج مختلفة، كان لدى المجموعة التجريبية متوسط قيمة ٨٩,٦ بينما كانت المجموعة الضابطة ٧٩,٢٤، لذلك ثبت أن المجموعة التي تستخدم وسائط بطاقة دومينو العلاجية متفوقة على تلك التي لا تستخدم الوسائط. لذلك يمكن القول أن لعبة بطاقة دومية فعالة في استعاب المفردات.

ثم لقياس فعالية استخدام لعبة دومية في استعاب المفردات، تم استخدام اختبار N-Gain (الكسب الطبيعي). بناءً على نتائج اختبار N-Gain Score، يتضح أن متوسط القيمة (المتوسط) في المجموعة الضابطة هو ٣١,٦٦٪، لذا فهو ضمن فئة غير فعالة. أما المجموعة التجريبية، فقد بلغت متوسط القيمة ٦٥,٢٨٪، مما يشير إلى أن لعبة الدومينو تُعتبر فعالة جدًا في استعاب المفردات.

وتتوافق نتائج هذه الدراسة مع البحث الذي أجراه فايزن وآخرون عام ٢٠٢٠، حيث أظهرت نتائج التصميم التجريبي الذي أجراه الباحثون أن التعليم باستخدام بطاقات الدومينو فعال.^{٨٢} وبالمثل، أوضح البحث الذي أجراه برياستوتي أن وسائط تعليم بطاقات الدومينو تُعتبر فعالة في تحسين إتقان مفردات اللغة الإنجليزية.^{٨٣} كما

^{٨٢} M Faizin, M D H Al-Ghozali, and ..., "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodlat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya," ... *Nathiq: Jurnal Bahasa* ..., ٢٠٢٠, <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/LAN/article/view/3755>.

^{٨٣} Priyastuti, "Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Permainan Kartu Domino BSiswa SD."

أشارت الأبحاث التي أجراها نادليرويه إلى أن استخدام بطاقات الدومينو في تحسين المفردات العربية له تأثير كبير (الناظرة، الهداية، و شارفة، ٢٠٢٣).^{٨٤}

تأثير وسائل بطاقة الدومينو لترقية مفردات اللغة العربية في المدرسة الابتدائية تربية العلوم “، and بن ف نظيرة, ر ن هداية^{٨٤}
٢٠٢٣, ..., *Journal of Kilmatuna*: “كيدوعفيع لامونجان
<http://ejournal.insud.ac.id/index.php/pba/article/view/٦٨٤>.

الفصل السادس

الخلاصة

أ. خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث والمناقشة حول فعالية استخدام لعبة ورق "دومية" في استيعاب المفردات في مدرسة الابتدائية الترقى، مالانج، يمكن استنتاج ما يلي:

١. يتضمن هذا البحث ثلاث لقاءات. اللقاء الأول هو تجربة لتحديد القدرة قبل العلاج في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أُجري الاختبار القبلي لمدة ٤٠ دقيقة تقريبًا، وهي مدة طويلة جدًا للعمل على الاختبار القبلي. من أسباب تأخر الطلاب في إكمال الأسئلة صعوبة فهمهم لها لعدم فهمهم للمفردات. أما اللقاء الثاني فهو تطبيق استيعاب المفردات على المجموعة التجريبية باستخدام لعبة "دومية" (يعني: ١) يُجهز الباحث المواد التعليمية التي سيتم استخدامها، وهي بطاقات "الدومية". (٢) يقسم الباحث الطلاب إلى ٤ مجموعات، (٣) بعد الالتقاء، يشرح الباحث للطلاب أسلوب لعبة الكلمات، (٤) تعتمد تقنية اللعبة على أن تقوم كل مجموعة بترتيب بطاقات الدمية حسب الصورة والمفردات، ثم المجموعة الأسرع والأكثر دقة في ترتيب بطاقات الدمية حتى نفادها، فتفوز، (٥) يُمنح الطلاب وقتًا لترتيب البطاقات حتى ينجحوا، (٦) يُقدم الباحث تغذية راجعة حول نتائج عمل كل مجموعة. وقد وجد الباحث أن الطلاب كانوا متحمسين جدًا لتعليم ولعب أوراق "دومية" أثناء عملية التعليم. أما اللقاء الثالث فهو تطبيق الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة. تم إجراء الاختبار البعدي لمدة ٢٠ دقيقة تقريبًا، مما يعني أن وقت التنفيذ كان أسرع من الاختبار القبلي، لأن الطلاب قد فهموا بالفعل المفردات في أسئلة الاختبار.

٢. أظهرت نتائج التحليل الإحصائي الذي أجري على الطلاب في المجموعة التجريبية الذين عولجوا بوسائط لعبة ورق الدمية زيادة كبيرة من ٧٧,٥ إلى ٨٩,٦ ثم في المجموعة

الضابطة التي لم تستخدم وسائط بطاقة الدمية كانت هناك زيادة من ٦٨,٤٨ إلى ٧٩,٢٤. ثم كانت القيمة المتوسطة التي تم الحصول عليها من اختبار N.Gain في المجموعة التجريبية ٦٥,٢٨٪، مع وجود فرق في متوسط درجات الاختبار البعدي والاختبار القبلي للمجموعة التجريبية قدره ١٢,١. وفي الوقت نفسه، كان الفرق في متوسط درجات الاختبار البعدي والاختبار البعدي في المجموعة الضابطة ١٠,٧٦ لذا يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط بطاقة الدمية فعال للغاية. بعد ذلك، تم اختبار الفرضية باستخدام اختبار مان-ويتني، حيث كانت قيمة $Asymp Sig < 0,000$ ، رافضة H_0 ومقبولة H_a . وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن هناك فرقاً كبيراً في نتائج تعليم الطلاب المطبقة باستخدام وسائط ألعاب الدمية مقارنةً بالطلاب الذين لم يتلقوا العلاج. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط ألعاب دومية في استعاب المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية بمدينة مالانج فعال.

ب. أثر البحث

بناءً على البحث الذي أُجري حول فعالية استخدام ألعاب بطاقات "دومية" في استعاب المفردات في مدرسة الابتدائية الترقى بمالانج، توصلت الدراسة إلى عدة نتائج:

١. الأثر النظري

يؤثر اختيار وسائل التعليم على النتائج التعليمية. بالنسبة لاستعاب المفردات، يمكن استخدام بطاقات "الدومية" كبديل لخلق بيئة تعليمية ممتعة للطلاب، فهي لعبة تعليمية تمنع الطلاب من الشعور بالملل أثناء التعليم.

٢. الأثر العملي

يمكن استخدام هذه الدراسة كمقدمة لتدريس اللغة العربية في المدارس.
وُتستخدم نتائج هذه الدراسة كمدخلات للمعلمين والمعلمين المستقبليين، ليتمكنوا
من تحسين أنشطة تعليم الطلاب، مما سيؤثر سلبيًا على نتائج تعليمهم.

ج. اقتراحات

١. يتطلب استعاب المفردات استخدام وسائل تعليمية مناسبة، مثل لعبة بطاقة
"دومية" لاستعاب المفردات.
٢. يجب أن يكون لدى المعلمين فهم جيد لتقنيات اللعبة، وأن يشرحوا المادة بوضوح
لتطبيق هذه الوسائل التعليمية.
٣. يمكن منح الطلاب تدريبيًا مستمرًا.
٤. من الضروري للباحثين المستقبليين تحسين هذا البحث وتطويره.

قائمة المراجع

المراجع العربية

أأن محمدي. (٢٠٢١). أهمية المفردات في تعليم مهارات اللغة الأربع. العربية: مجلة دراسات اللغة العربية، ١١٥.

زركشي م س. (٢٠٢٤). استخدام لعبة دومينو عربي كوسيلة لترقية استيعاب المفردات طلبة المدرسة الابتدائية المحمدية ٨ بالانج. الرسائل العلمية الإلكترونية جامعة مولانا مالك ابراهيم، مستخلص البحث.

عمر الفاروق. (٢٠١٤). أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للنطقين بغيرها. لسان الضاد، ٨١.

نور فائزة الناظرة، رحمة النور الهداية، و شارفة. (٢٠٢٣). تأثير وسائل بطاقة الدومينو لترقية مفردات اللغة العربية في المدرسة الابتدائية تربية العلوم كيدوعفي لامونجان. كلمتنا، مستخلص البحث.

هملان الحاني. (٢٠١٣). أهمية الوسائل التعليمية في التدريس. النابغة، ٢. ٦٤٠.

المراجع الإندونيسية

Adhani, Agnes. "Kosakata Bahasa Indonesia," ٢٠٢٢.

Ahdar, Ahdar, and Wardana Wardana. "Belajar Dan Pembelajaran: ٤ Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis." CV. Kaaffah Learning Center, ٢٠١٩.

Alisyahbana, St Takdir. "Sistem Monarchi Minangkabau Dan Kedudukan Perempuan." In *Interaasional Seminar on Minangkabau*. Bukittinggi, ١٩٨٠.

Aminuddin, Arpin, Yusnani, Nursholekha, and Syaiful Mustofa. "The Role of Arabic on Increasing Student Intelligence Peran Bahasa Arab Terhadap Peningkatan Kecerdasan Siswa." *Konasbara Arabic Departemen* ٢٠٢٢ (٢٠٢٢): ١-١٤.

Arsyad A. "Media Pembelajaran," ٢٠١١, ٢٣-٣٥.

- Aziz, Miswarul Abdi, and Teuku Sanwil. "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Aplikasi Nya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 1 (2022): 76–83.
- Cahyaningtias, V P, and M Ridwan. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan* ..., 2022. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal/article/view/5422>.
- DEWI, PUSPITA SARI. "PLAY BASED LEARNING BAGI ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN WILLIAM HEARD KILPATRICK." Universitas Gadjah Mada, 2018.
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia." *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 291–2100.
- Faizin, M, M D H Al-Ghozali, and ... "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodah Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya." ... *Nathiq: Jurnal Bahasa* ..., 2020. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/LAN/article/view/3700>.
- Habibah, Siti. "Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris." *INFERENCE: Journal of English Language Teaching* 2, no. 2 (2019): 196.
- Haji Md. Hafidzin, Adly Bin, and Mardzelah Makhsin. "Kesan Play-Based Learning Terhadap Afektif Murid Pemulihan Jawi J-Qaf Di Sekolah Rendah." *Proceedings of The ICECRS* 1, no. 1 (2016): 587–98. <https://doi.org/10.21107/picecrs.v1i1.530>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hastono, Sutanto Priyo. "Analisis Data." *Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia*, 2001, 1–2.
- Hastuti, Dian Nur Antika Eky. "Implementasi Permainan Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ips Di Sdn Kemuning Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 2, no. 01 (2016). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i01.296>.
- Hutami, Wanda F. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Public Relations Mercu Buana* 1, no. 1 (2016): 1–8.
- Jamjam. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa." *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 8 (2022): 393–406.

- Juliani, Silfi Eka. "Efektifitas Permainan 'Im Drierpack' Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman." *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar* xii (2014): 6-26.
http://repository.upi.edu/12398/0/S_JRM_0977368_Chapter2.pdf.
- Khansa, Hasna Qonita. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Hasna Qonita Khansa." *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*, 2016, 53-62.
<http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara>.
- Lokita. "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris." *Prasi* 11, no. 1 (2016): 4-11.
- Madayani, Nany Soengkono. "Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Cards at Elementary School." *Lingua Scientifica* 1, no. 1 (2016): 91-98.
- Mardhiah, A, and S A Akbar. "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh." *Lantanida Journal*, 2018.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/3173>.
- Muhson, Ali. "Teknik Analisis Kuantitatif." *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 2006, 183-96.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, 2011.
- Mumpuni, A, and A Supriyanto. "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik* ..., 2020.
<https://core.ac.uk/download/pdf/328160622.pdf>.
- Muthmainnah, M, B Astuti, and A Fatimaningrum. "Pengembangan Panduan Permainan Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (2016): 684-94.
- Nafisatur, M. "Metode Pengumpulan Data Penelitian." *Metode Pengumpulan Data Penelitian* 3, no. 2 (2024): 5423-43.
- Novantoro, Aldian. "TA : Perancangan Game Platform Berggenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul 'Morse,'" 2016, 7-17.
- Nurhidayah, Nurhidayah, Ambo Dalle, and Syamsu Rijal. "Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Memahami Cerpen Bahasa Jerman." *Academic : Journal of Social and Educational Studies* 1, no. 1 (2022): 13.
<https://doi.org/10.26808/academic.v1i1.38314>.
- Nurjanah, Eka, Puspa Mia Widiyaningsih, and Iftitakhur Rohmah. "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di MI Miftahul Huda Tanjungnom Diwek Jombang." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9, no. 2 (2023): 53-81. journal.unipdu.ac.id/index.php/JPDI/index.

- Okfia, Wahyutri, and Indra Jaya. "Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Flashcard Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 163-71.
- Pito, Abdul. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an." *Andragogi* 6, no. 2 (2018): 97-117.
- Priadana, H M Sidik, Denok Sunarsi, and M M CHt. "METODE PENELITIAN KUANTITATIF," n.d.
- Priyastuti, Maria Theresia. "Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Permainan Kartu Domino BSiswa SD." *Jurnal Peduli Masyarakat* 3, no. 2 (2021): 515-26.
- Rahman, Nafsiah Hafidzoh, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Indah Wahyu Ningsih. "Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab." *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2021): 99-106.
- Retno. "Pengertian Permainan Game." *Prosiding SNATIF* 3, no. 1 (2015): 5-17.
- Risky, Sonia Mahari. "Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 28, no. 2 (2019): 73-79.
- Roflin, Eddy, and Iche Andriyani Liberty. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM, 2021.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto Sumanto, and A Badawi. "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 26, no. 1 (2017): 62-68.
- Sa'adah, Fuan, and Dinda Dwi Azizah. "Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *An-Nuha* 1, no. 1 (2021): 1-10.
- Sahana Anggian, Lutvi Ali. "Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Di Era Digital." *Mahira* 3, no. 2 (2022): 137-50. <https://doi.org/10.50380/mahira.v3i2.386>.
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 242-48.
- Southey, Captain Thomas. "1679." *Chronicle History of the West Indies*, no. 2013 (2021): 209-60. <https://doi.org/10.2324/9781310.33747-100>.
- Sukendra, I Komang, and I Atmaja. "Instrumen Penelitian," 2020.
- Supardan, H Dadang. "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 2, no. 1 (2016).
- Suryani, Ade Irma, Syahribulan K, and Magfirah Mursalam. "Pengaruh Penggunaan

Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 116 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 4, no. 116 (2019): 741–53. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2373>.

Syahrizal, Hasan, and M Syahrani Jailani. “Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23.

Wati, Wahyu Utami. “Issn : 2087-0790.” *Jurnal Kajian Teori ,Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa* 2, no. 1 (2013): 50–60.

الملاحق

الملحق ١ خطاب إذن البحث

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id
Nomor	956/Un.03 1/TL.00 1/03/2025	11 Maret 2025
Sifat	Penting	
Lampiran	-	
Hal	Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MI Attaraqie Putri Malang di Malang		
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	Nuril Afifah	
NIM	200104110067	
Jurusan	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)	
Semester - Tahun Akademik	Genap - 2024/2025	
Judul Skripsi	فعالية استخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في تعليم المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالاوئج	
Lama Penelitian	Maret 2025 sampai dengan Mei 2025 (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.		
		 Wakil Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik D. Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PBA		
2. Arsip		

الملحق ٢ شهادة بحثية



PENDIDIKAN DAN PERGURUAN ATTARAQQIE
MADRASAH IBTIDAIYAH ATTARAQQIE PUTRA - PUTRI
STATUS: TERAKREDITASI NSM: 111235730023 NPSN: 60720778
Jl. Syarif Alqodri No. 35 Telp. (0341) 367182 Malang 65117
Jl. Ade Irma Suryani No. 50 Telp. (0341) 367198 Malang 65117
email: mi_attaraqqie@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 054/B.10/ATR/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	Kamaluddin, S.Pd.I
NIP	-
Jabatan	Kepala Madrasah
Sekolah	Madrasah Ibtidaiyah Attaraqqie
Alamat	Jl. Ade Irma Suryani No. 50

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama Siswa	Nuril Afifah
NIM	200104110067
Jurusan	Pendidikan Bahasa Arab
Judul penelitian	Efek tiftas Penggunaan Permainan Kartu Domino Arabiyyah "Domiiyyah" Dalam Pembelajaran Mufradat Di MI ATTARAQQIE

Telah melaksanakan penelitian mulai bulan April 2025 - Juni 2025 di MI ATTARAQQIE Kota
Malangguna menyelesaikan tugas akhir studi / menyusun skripsi yang bersangkutan

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Mei 2025
Kepala MI ATTARAQQIE



الملحق ٣ خطاب توصية بالتحقق من صحة الأداة

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Telah melakukan validasi instrumen penelitian dengan judul :

فعالية استخدام لعبة دومينو عربية "دومية" في تعليم المفردات بمدرسة الترقى الابتدائية الإسلامية مالانج

Pada tanggal 2 Mei 2025 yang disusun oleh :

Nama : Nuril Afifah

NIM : 200104110067

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrument ini (lingkari salah satu):

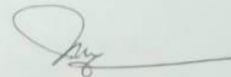
1. Sudah layak untuk penelitian tanpa revisi
2. Sudah layak untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak penelitian

Catatan:

- Struktur pengisian soal perlu dirapikan
- Instruksi perlu lebih jelas
- beberapa poin / butir soal perlu direvisi

Malang, 2 Mei 2025

Validator Instrumen



Muh. Faruq, M.Pd.I

NIP. 198901072020121002

الملحق ٤ خطة الدرس

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MI At-Taraqqie Kota Malang	Materi	: Olahraga/الرياضة
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab	Submateri	: Mufradat
Kelas	: III/Ganjil	Alokasi waktu	: 2 x 45 menit

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- ❖ Melalui pembelajaran kosakata, peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema olahraga dengan benar
- ❖ Melalui pembelajaran kosakata peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema olahraga dengan baik

METODE PEMBELAJARAN

Tanya jawab, Kolaboratif, dan Permainan Kartu Domiyyah

SUMBER & ALAT PEMBELAJARAN

Sumber: Buku Kemenag bahasa arab kelas III MI

Alat: segala sarana dan prasarana yang digunakan untuk bermain kartu domiyyah seperti; alat tulis, spidol, papan tulis, kartu domiyyah, dan lain-lainnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pendahuluan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.
- Guru memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari.

II. Kegiatan inti

- Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal pre-test sebelum memulai pelajaran, untuk mengukur pengetahuan peserta didik
- Kemudian guru meminta ke peserta didik untuk membuka materi tentang tema Olahraga pada buku paket
- Guru memberikan contoh pelafalan kosakata dalam buku teks beserta artinya, kemudian peserta didik mengulangi pelafalan kosakata tersebut secara bersamaan.
- Guru menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan yaitu kartu domiyyah.
- Guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok, setiap kelompok beranggotakan tujuh sampai delapan peserta didik. Setiap kelompok memiliki seorang ketua kelompok yang bertanggung jawab membimbing anggota kelompok saat mereka menyusun kartu domiyyah.
- Setelah peserta didik bertemu dengan anggota kelompoknya, guru menjelaskan teknik permainan teka-teki kata kepada peserta didik.
- Teknik permainannya adalah setiap kelompok menyusun kartu domiyyah sesuai dengan gambar dan kosakatanya, kemudian kelompok yang paling cepat dan tepat

dalam menyusun kartu domiyyah sampai habis, maka kelompok tersebut berhak menang.

- Peserta didik diberikan waktu untuk menyusun kartu tersebut hingga berhasil
- Peneliti memberikan umpan balik mengenai hasil kerja setiap kelompok.

III. Penutup

- Guru dan peserta didik merefleksikan proses pembelajaran yang telah berlangsung
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam.

PENILAIAN

- Mengerjakan soal pilihan ganda terkait materi yang sudah disampaikan (soal post-test)
- Indikator penilaian untuk setiap soal adalah:
Jumlah soal: 20
Skor tiap soal: 5
Jumlah soal yang benar x skor tiap soal = skor akhir

Malang, 4 Mei 2025
Peneliti

Nuril Afifah
NIM. 200104110067

الملحق ٥ الاختبار القبلي والبعدي

أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

الاسم :

الفصل :

اختر الإجابة المناسبة بين أ، ب، ج، أو د (X)!

(Pilihlah jawaban yang tepat dari A, B, C, atau D!)

١. ما هذا ؟ هذا ...

- أ - دَرَجَةٌ ج - مَرْمَى
ب - كُرَّةُ د - مَكْتَبٌ



٢. غَرِيْزَةٌ تُحِبُّ ...

- أ - السِّبَاحَةُ ج - كُرَّةُ الْقَدَمِ
ب - المَلِكَمَةُ د - كُرَّةُ الرِّيْضَةِ



٣. أَهْمَدُ يُحِبُّ ...

- أ - السِّبَاحَةُ ج - كُرَّةُ الْقَدَمِ
ب - المَلِكَمَةُ د - كُرَّةُ الرِّيْضَةِ



٤. أَيْنَ تَلْعَبُ كُرَّةُ الرِّيْضَةِ؟

- أ - فِي السُّوقِ ج - فِي المَطْبَخِ
ب - فِي المَلْعَبِ د - فِي الحَتَّامِ

Soal untuk nomor 5 – 8!
Sebutkan arti dari kata yang bergaris bawah dibawah ini!

٥. غَائِشَةُ تُحِبُّ كُرَةَ الطَّاوَلَةِ.

أ - Badminton ج - Tennis meja

ب - Sepak bola د - Voli

٦. شَامِلٌ يُحِبُّ رَكُوبَ الدَّرَجَةِ فِي الْمَلْعَبِ.

أ - Bersepeda ج - Tennis meja

ب - Tinju د - Voli

٧. حَارِسٌ يَلْعَبُ كُرَةَ الْقَدَمِ فِي الشَّهَارِ.

أ - Badminton ج - Bermain

ب - Menyukai د - Pergi

٨. كَرِيمٌ يُحِبُّ الْمَلَائِكَةَ.

أ - Bersepedا ج - Berenang

ب - Tinju د - Voli

Soal untuk nomor 9 – 11!

Susunlah beberapa kata dibawah ini agar menjadi kalimat yang benar!

١) الرِّمَائَةُ	٢) يُحِبُّ	٣) فَاطِمَةُ	٤) الْمَيْدَانِ	٥) فِي
-----------------	------------	--------------	-----------------	--------

٩. رَتَّبِ الْكَلِمَاتِ أَعْلَاهُ لِتَكُونَ جُمْلَةً صَحِيحَةً!

أ - ١-٢-٣-٥-٤ ج - ١-٢-٣-٤-٥

ب - ٢-١-٤-٥-٣ د - ٢-٥-٤-٣-١

(١) تَلْعَبُ	(٢) الصَّبَاح	(٣) فِي	(٤) نَظَّ الحَبْل	(٥) رُقِيَّةُ
--------------	---------------	---------	-------------------	---------------

١٠. رَتِّبِ الكَلِمَاتِ أَغْلَاهِ لِتَكُونَ جُمْلَةً صَحِيحَةً!

أ - ٣-١-٥-٤-٢ ج - ٥-١-٢-٣-٤

ب - ٥-١-٤-٢-٣ د - ٤-١-٢-٣-٥

(١) يَلْعَبُ	(٢) يَوْمَ السَّبْتِ	(٣) كُرَّةُ الطَّاوِزَةِ	(٤) لُقْمَانُ	(٥) فِي
--------------	----------------------	--------------------------	---------------	---------

١١. رَتِّبِ الكَلِمَاتِ أَغْلَاهِ لِتَكُونَ جُمْلَةً صَحِيحَةً!

أ - ٤-١-٣-٥-٢ ج - ٤-٥-٣-٢-١

ب - ١-٣-٤-٢-٥ د - ٤-١-٣-٢-٥

١٢. مَاذَا تُحِبُّ؟ ... السِّبَاخَةُ

أ - يَذْهَبُ ج - أَذْهَبُ

ب - أَلْعَبُ د - أُحِبُّ

Soal untuk nomor 13 – 16!

Pilihlah kalimat yang sesuai dengan gambar!

١٣. اِخْتَرِ الجُمْلَةَ الَّتِي تُنَاسِبُ لِلصُّورَةِ!



أ - رُقِيَّةُ تَلْعَبُ نَظَّ الحَبْل

ب - فَرِيدَةُ تُحِبُّ السِّبَاخَةَ

ج - عَائِشَةُ تُحِبُّ كُرَّةَ الرِّيْشَةِ

د - عَفِيفَةُ تُحِبُّ الرِّمَايَةَ

١٤. اِخْتَرِ الجُمْلَةَ الَّتِي تُنَاسِبُ لِلصُّورَةِ!



أ - رُقِيَّةُ تَلْعَبُ نَظَّ الحَبْل

ب - فَرِيدَةُ تُحِبُّ السِّبَاخَةَ

ج - عَائِشَةُ تُحِبُّ كُرَّةَ الرِّيْشَةِ



- د- عَفِيفَةٌ تُحِبُّ الرَّمَايَةَ
١٥. اِخْتَرِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تُنَاسِبُ لِلصُّورَةِ!
- أ- لُقْمَانُ يَلْعَبُ كُرَّةَ الطَّاوِزَةِ
- ب- كَرِيمٌ يُحِبُّ الْمَلَائِكَةَ
- ج- حَارِسٌ يَلْعَبُ كُرَّةَ السَّلَّةِ
- د- عَلِيْمٌ يُحِبُّ الرَّمَايَةَ
١٦. اِخْتَرِ الْجُمْلَةَ الَّتِي تُنَاسِبُ لِلصُّورَةِ!
- أ- لُقْمَانُ يَلْعَبُ كُرَّةَ الطَّاوِزَةِ
- ب- كَرِيمٌ يُحِبُّ الْمَلَائِكَةَ
- ج- حَارِسٌ يَلْعَبُ كُرَّةَ السَّلَّةِ
- د- عَلِيْمٌ يُحِبُّ الرَّمَايَةَ

Soal untuk nomor 17 – 20!

Terjemahkan kalimat dibawah ini dengan tepat!

١٧. سَامِلٌ يَلْعَبُ زَكُوْبَ الدَّرَجَةِ فِي الْمَلْعَبِ.
- التَّرْجُمَةُ الصَّحِيْحَةُ لِلْجُمْلَةِ أَغْلَاهُ هِيَ...
- أ- Syamil mengendarai mobil di lapangan
- ب- Syamil bermain bola di lapangan
- ج- Syamil bermain sepeda di lapangan
- د- Syamil bermain basket di lapangan

١٨. عَائِشَةُ تَلْعَبُ كُرَّةَ الرِّيْضَةِ.
- التَّرْجُمَةُ الصَّحِيْحَةُ لِلْجُمْلَةِ أَغْلَاهُ هِيَ...

أ- Aisyah bermain badminton

ب- Aisyah bermain bola basket

ج- Aisyah bermain tenis meja

د- Aisyah bermain bola voli

١٩. Ibuku suka berenang

أ- أُمُّ تَلْعَبُ نَظَّ الحُبْلِ

ب- أُمِّي تُحِبُّ السِّبَاخَةَ

ج- أُمُّ تُحِبُّ كُرَةَ الرِّيشَةِ

د- أُمِّي تُحِبُّ الرِّمَايَةَ

٢٠. Kamilah bermain bola basket

أ- كَامِلَةٌ تَلْعَبُ نَظَّ الحُبْلِ

ب- كَامِلٌ يُحِبُّ السِّبَاخَةَ

ج- كَامِلَةٌ تَلْعَبُ كُرَةَ السَّلَةِ

د- كَامِلَةٌ تُحِبُّ الرِّمَايَةَ

الملحق ٦

نتائج اختبار صدق البيانات وثباتها من المشاركين

Butir Soal																						
NO. URUT	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
2	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
4	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15	
5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	13	
6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	14	
7	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	
8	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13	
9	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13	
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13	
11	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	
13	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13
14	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	13	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	13	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	13	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
21	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	13	
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
24	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	13
25	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	13	
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
28	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	
29	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	
30	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14	

الملاحق ٧ الوثائق





السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية



الاسم : نور العفيفة
مكان الميلاد وتاريخه : مالانج، ٢٦ سبتمبر ٢٠٠٢
الجنسية : الإندونيسية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠٠٦٧
البريد الإلكتروني : nrlaffh28@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

٢٠٠٧ - ٢٠٠٨ م	روضة الأطفال أدي فوترا
٢٠٠٨ - ٢٠١٤ م	المدرسة الابتدائية الحكومية كوتا لاما ٥ مالانج
٢٠١٤ - ٢٠١٧ م	مدرسة الترقى المتوسطة الإسلامية مالانج
٢٠١٧ - ٢٠٢٠ م	مدرسة نور العلوم الثانوية الإسلامية مالانج
٢٠٢٠ - ٢٠٢٥ م	بكلوريوس قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج