

تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية
الإسلامية بنجينغ جرسيلك

البحث الجامعي

إعداد

زنيرة الإثنين

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٦



قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية

بنجينغ جرسيك

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستفتاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

زنيرة الإثنين

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٦



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٥

خطاب الموافقة

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على خطة البحث الطامعي الذي قدمها الطالبة:

الإسم : زينة الإثنين

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٦

عنوان البحث : تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم

الابتدائية الإسلامية بنجينة جرسيك

وافقت المشرفة على تقديمها أمام مجلس مناقشة خطة البحث الجامعي في ٢٠٢٥..٢٠٢٥

المشرفة

رئيس القسم


الدكتور بشري مصطفى الماجستير


ألفية الشرافة الماجستير

رقم التوظيف / ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

رقم التوظيف: ١٩٨٩١١٢٤٢٠١٩٠٣٢٠١٥

تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمي بعنوان "تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجينغ جرسيك" الذي قدمه زينة الإثنين قد فصحه المشرفة ووافقته على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ٢٠٢٥ .. ٢٠٢٥

مجلس المناقشة

المناقش الرئيسي

(.....)

الدكتور أحمد مبلغ الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٤٢٠٠٠٣١٠٠٤

المناقش الثاني

(.....)

هاشم أمراة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٣٠٥٠٤٢٠٢٣٢١١٠١٩

السكرتيرة

(.....)

أفية الشرافة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٩١١٢٤٢٠١٩٠٣٢٠١٥



عميد كلية علوم الت

الأستاذ الدكتور الحاج

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢



JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

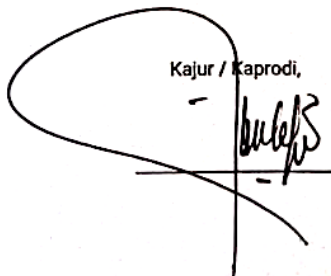
NIM : 210104110116
Nama : ZUNAIROTUL ISNAINI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1 : ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : تأثير الطريقة التلغيب في تعليم اللغة العربية في مدرسة الابتدائية الإسلامية روضة العلوم

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	11 Oktober 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan judul dan outline proposal skripsi kepada pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	16 Oktober 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan Bab 1 kepada pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	01 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan Bab 2 dan bab 3 kepada pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	14 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan Bab 3 kepada pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	22 November 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan terjemah proposal bab 1 sampai bab 3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	03 Desember 2024	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Tanda tangan persetujuan file proposal kepada pembimbing	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	20 Februari 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Mengkonsultasikan instrumen penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	19 Mei 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Konsultasi BAB 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	26 Mei 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Revisi BAB 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	28 Mei 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Konsultasi BAB 5 & 6	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	03 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Revisi BAB 5 & 6 serta Pengajuan Lembar Persetujuan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	03 Juni 2025	ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I	Meminta ACC lembar Persetujuan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Kajur / Kaprodi,


Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


ALFIATUS SYAROFAH,M.Pd.I

إقرار الباحثة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أنا الموقعة أدناه،

الإسم : زينة الإثنين

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٦

عنوان البحث : تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجنيغ جرسيك

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 فإننا أتحمّل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحبة الإقرار



[Handwritten signature]

زينة الإثنين

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٦

شعار

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

التعلم الممتع يؤدي إلى الإتقان

دار ملواتي. ٢٠١٩

التعلم الممتع القائم على أسلوب التعلم في تعليم اللغة العربية.

إهداء

الحمد لله وكفى، والصلاة والسلام على رسوله المصطفى

أهدي هذا البحث العلمي إلى:

أمي المحبوبة نور زلفة وأبي المحترم ثيكو واهونو

اللذان رباني وعلماني بحب حتى أصبحت امرأة ذكية ومستقلة. ولحبهما غير المشروط، ودعواتهما التي لا تتوقف، وتضحياتهما التي لا تقدر بثمن. أشكرهما لكونهما مصدر قوة وإلهام في كل خطوة من خطوات حياتي. أطال الله عمرهما وأسبغ عليهما الصحة والعافية والبركة وحفظهما في الدنيا والآخرة.

أخي الكبير وزوجته وأطفاله ريو زين

شكرًا لهم على دعمهم وتشجيعهم وقدوتهم. لقد كان وجودهم دائمًا مصدر تشجيع لي في هذه الرحلة.

الأساتذ والأساتذات الكرماء

الذين قد علموني وأرشدوني بجد وصبر عسى الله أن ينفعني بعلمهم ويعطيهم أعلى الدرجة في الدنيا والآخرة

وخاصة، لنفسي

لوصولي إلى هذه اللحظة.

كلمة الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم. الحمد لله رب العالمين، بفضل الله سبحانه وتعالى الذي يعطيني المحبة والرحمة. أشكر الله عز وجل على نعمه القوة والصحة والفرصة حتى تمت كتابة هذا البحث الجامعي تحت الموضوع " تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجينغ جرسيك " جيدا في الوقت المناسب. قدمت الباحثة جزيل الشكر وعظيم التقدير إلى الذين قد ساعدني في إكمال هذا البحث، وهم:

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

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

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

٤. فضيلة ألفة الشرافة الماجستير، المشرفة التي قد أرشدتني لإكمال هذا البحث الجامعي من البداية إلى النهاية. وأقول جزيل الشكر إلى جميع الأساتذ والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية قد علمتني جدا وصبرا.

٥. فضيلة الوالدين وأخي وأسرتي الكبيرة عسى الله أن يبارك عمورهم وسيهل أمورهم ويحفظهم في الدنيا والآخرة. آمين.

٦. جميع زملائي من قسم تعليم اللغة العربية جيل ٢٠٢١ (العزة)، خاصة زملائي في الفصل الدولي مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ولصاحبتني أديليا نور الفجر التي ساعدتني في

نواحٍ كثيرة وكانت دائماً إلى جانبي منذ بداية فترة المحاضرة، وخاصة في كتابة هذا البحث حتى النهاية. وجميع الأطراف الذين قد ساعدوني في الكتابة هذا البحث الجامعي.

٧. وأخيراً، شكراً لنفسي على المثابرة والكفاح وعدم الاستسلام حتى وصلت إلى هذه المرحلة. شكراً لاختيارك الاستمرار وعدم التوقف عن الحلم.

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

مالانج، ٣ يونيو ٢٠٢٥

الباحثة،


زينة الإثنين

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤١١٠١١٦

محتويات

أ.....	غلاف البحث الجامعي
ب.....	خطاب الموافقة
ج.....	تقرير مجلس المناقشة
د	دفتر إرشادات البحث العلمي
ه.....	إقرار الباحثة
و	شعار
ز	إهداء
ح	كلمة الشكر والتقدير
ي	محتويات
م	قائمة الجداول
ن.....	قائمة الملحق
س.....	مستخلص البحث
ع	مستخلص البحث بالإنجليزية
ف.....	مستخلص البحث بالإندونيسية
١	الفصل الأول: مقدمة

أ.	خليفة البحث	١
ب.	أسئلة البحث	٣
ج.	أهداف البحث	٤
د.	حدود البحث	٤
ذ.	أهمية البحث	٥
ر.	الدراسة السابقة	٦
ز.	تحديد المصطلحات	٧
الفصل الثاني: الإطار النظري		
٩	المبحث الأول: طريقة الألعاب اللغوية	٩
١٧	المبحث الثاني: تعليم اللغة العربية	١٧
ج.	فروض البحث	٢١
الفصل الثالث: منهج البحث		
أ.	مدخل البحث ونوعه	٢٢
ب.	ميدان البحث	٢٣
ج.	متغيرات البحث	٢٣
د.	مجتمع البحث وعينته	٢٣
هـ.	البيانات ومصادرها	٢٤
ز.	صدق البيانات وثباتها	٢٥
ح.	أسلوب جمع البيانات	٢٦
ط.	تحليل البيانات	٢٦

٢٧	ي. إجراء البحث
٢٩	الفصل الرابع: عرض البيانات ونتائج البحث
٢٩	المبحث الأول: تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
٣٦	المبحث الثاني: فعالية طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
٤٧	أ. نتائج البحث
٤٨	الفصل الخامس: مناقشة البحث
٤٨	أ. تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
٤٩	ب. فعالية طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
٥١	الفصل السادس: الخاتمة
٥١	أ. خلاصة البحث
٥١	ب. أثر البحث
٥٢	ت. اقتراحات
٥٣	قائمة المراجع
٥٧	قائمة الملاحق

قائمة الجداول

جدول ١,١	ملاخص الدراسات السابقة.....	٧
جدول ٣,١	عين البحث.....	٢٤
جدول ٤,١	نتائج اختبار الصدق.....	٣٦
جدول ٤,٢	قيمة معامل الثباتية.....	٣٦
جدول ٤,٣	نتائج اختبار الثبات.....	٣٨
جدول ٤,٤	نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل التجريبي.....	٣٨
جدول ٤,٥	المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي.....	٤٠
جدول ٤,٦	نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل الضابطي.....	٤١
جدول ٤,٧	المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل الضابطي.....	٤٢
الجدول ٤,٨	ملاخص اختبار الطبيعية.....	٤٣
جدول ٤,٩	ملاخص اختبار التجانس.....	٤٤
جدول ٤,١٠	ملاخص تحليل الوصف.....	٤٥
جدول ٤,١٠	ملاخص اختبار <i>Independent Sample T-Test</i>	٤٥
جدول ٤,١١	ملاخص اختبار <i>N-Gain</i>	٤٦

قائمة الملحق

- الملحق ١ : رسالة تصريح البحث..... ٥٨
- الملحق ٢ : رسالة اجراء البحث..... ٥٩
- الملحق ٣ : رسالة توصية التحقق من صحة الأداة..... ٦٠
- الملحق ٤ : خطة الدروس..... ٦١
- الملحق ٥ : أسئلة الإختبار القبلي والبعدي..... ٦٣
- الملحق ٦ : نتائج الاختبار القبلي والبعدي..... ٦٨
- الملحق ٧ : نتائج الإختبار SPSS..... ٧١
- الملحق ٨ : توثيق الأنشطة البحثية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسيك ٧٤
- السيرة الذاتية..... ٧٥

مستخلص البحث

الإثنين، زفيرة. ٢٠٢٥. تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجنيغ جرسيك. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: ألفة الشرافة الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، تعليم اللغة العربية، مرحلة الابتدائية

يُعد تعليم اللغة العربية جزءًا لا يتجزأ من المنهج الدراسي في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية التي تهدف إلى تشكيل المهارات اللغوية للطلاب منذ سن مبكرة. أحد الطرق الناشئة في التعليم هي طريقة الألعاب اللغوية التي تستخدم عناصر الألعاب مثل النقاط والمستويات ولوحات المتصدرين والأنشطة التفاعلية. والأهداف في هذا البحث لوصف تطبيق طريقة الألعاب اللغوية ولقياس فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية.

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بطريقة *quasi-experiment*. وكانت عينة البحث من طلاب الفصل الثالث في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجنيغ جرسيك الذين تم تقسيمهم إلى مجموعتين: الفصل التجريبي (فصل الثالث - أ) التي تلقت التعليم باستخدام طريقة الألعاب اللغوية والفصل الضابطي (فصل الثالث - ب) التي استخدمت الطريقة التقليدية. تم إجراء تقنيات جمع البيانات من خلال اختبارات نتائج التعلم، وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار *N-Gain* لمعرفة مدى فعالية تطبيق الطريقة المستخدمة في تعليم اللغة العربية. أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) يتم تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في الفصل الثالث أ، أي من خلال الألعاب المطبوعة والأنشطة المباشرة دون استخدام الأجهزة الإلكترونية. يتم تصميم الأنشطة التعليمية بطريقة تعزز الحماس والمشاركة الفعالة للطلاب والمنافسة الصحية. (٢) تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية أثبتت فعاليته. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الزيادة في مخرجات تعلم الطلاب التي تم تحليلها من خلال اختبار *N-Gain* ، بمتوسط قيمة ٦٧,٧٩ ، والتي تندرج ضمن الفئة المتوسطة إلى العالية. بالإضافة إلى ذلك، بدأ الطلاب أثناء عملية التعلم أكثر نشاطًا وتحفيزًا وحماسًا في المشاركة في أنشطة التعلم من خلال وسائط الألعاب.

ABSTRACT

Isnaini, Zunairotul. 2025. *Application of Gamification Method on Arabic Language Learning at Roudlotul Ulum Islamic Elementary School of Benjeng Gresik.* Undergraduate Thesis. Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah Teaching and Learning. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Alfiatus Syarofah, M.Pd.I.

Keywords: Gamification, Arabic Language Learning, Elementary School.

Arabic language learning is an integral part of the curriculum at MI Roudlotul Ulum Islamic Elementary School, which aims to shape students' language skills from an early age. One of the emerging approaches in education is the gamification method, which uses game elements such as points, levels, leaderboards and interactive activities. The purpose of this study is to describe the application of the language game method and measure the effectiveness of the application of the language game method at Roudlotul Ulum Islamic Elementary School.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experiment method. The research subjects were third grade students of MI Roudlotul Ulum, who were divided into two groups: experimental class (3A) who received learning using gamification method, and control class (3B) who used conventional method. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests, and data were analyzed using the N-Gain test to see the effectiveness of the application of the method given during Arabic language learning.

The results showed: 1) The gamification method is applied in teaching Arabic in class 3A, namely through printed games and hands-on activities without using electronic devices. Learning activities are designed in such a way as to increase students' enthusiasm, active participation, and healthy competition. 2) The application of language games in Arabic language learning proved to be effective. This can be seen from the increase in student learning outcomes analyzed through the N-Gain test, with an average value of 67.79 which falls into the medium to high category. In addition, during the learning process, students look more active, motivated, and enthusiastic in participating in learning activities through game media.

ABSTRAK

Isnaini, Zunairotul. 2025. *Penerapan Metode Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum Benjeng Gresik*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Alfiatus Syarofah, M.Pd.I.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pembelajaran Bahasa Arab, Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran bahasa Arab merupakan bagian integral dalam kurikulum di MI Roudlotul Ulum, yang bertujuan membentuk keterampilan berbahasa siswa sejak dini. Salah satu pendekatan yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan adalah metode gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, papan peringkat, dan aktivitas interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan bahasa dan mengukur efektivitas penerapan metode permainan bahasa di MI Roudlotul Ulum.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Roudlotul Ulum, yang terbagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (3A) yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi, dan kelas kontrol (3B) yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, dan data dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat efektivitas penerapan metode yang diberikan pada saat pembelajaran bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal berikut ini: 1) Metode Gamifikasi diterapkan dalam pengajaran bahasa Arab di kelas 3A, yaitu melalui permainan yang dicetak dan kegiatan langsung tanpa menggunakan perangkat elektronik. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif siswa, dan kompetisi yang sehat. 2) Penerapan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang dianalisis melalui uji N-Gain, dengan nilai rata-rata 67,79 yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media permainan.

الفصل الأول

مقدمة

أ. خليفة البحث

يعد تعليم اللغة العربية عنصراً مهماً جداً ولا يمكن فصله عن التعليم في مدرسة الابتدائية روضة العلوم التي تهدف إلى إعداد الطلاب بالمهارات اللغوية اللازمة للتفاعل وفهم القراءات باللغة العربية. ومع ذلك، غالباً ما تتضمن التحديات في تعليم اللغة العربية نقصاً في الدافعية خاصةً عندما لا تكون طرق التدريس مشوقة أو حديثة مما يؤثر على نتائج تعليمهم.^١ لأنه في هذا العصر، لا تزال اللغة العربية في هذا العصر من المواد التي لا يهتم بها الطلاب مقارنةً باللغات الأخرى.^٢ قد يكون السبب في ذلك هو طرق التدريس التقليدية التي غالباً ما تعتبر رتيبة وغير مشوقة من قبل الطلاب، مما قد يقلل من اهتمامهم ومشاركتهم في تعليم اللغة العربية.^٣

وفي هذا السياق، من المهم مواصلة دراسة استراتيجيات التعليم المبتكرة التي يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب ويكون لها تأثير إيجابي على نتائجهم التعليمية.^٤ مع تغيير منهج التعليم الحالي يعني منهج المستقبل، أصبحت مشاركة الطالب مهمة بسبب نموذج التعليم المتمركز حول الطالب (*student-centered*) وهو نموذج تعليمي يركز على الطلاب كمحور للتعليم.^٥ في هذا النموذج لم يعد المعلم في هذا النموذج هو المصدر الوحيد للمعلومات، بل يُتوقع من الطلاب أيضاً أن يكونوا فاعلين في عملية التعليم. يمنح الطلاب الفرصة لتطوير مهارات التفكير النقدي والإبطاعي والتعليم من خلال التجربة المباشرة.^٦

¹ Sutinalvi, V. et al., Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital. Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah. 3(1), 76–86. (2024).

² Najla, M. *Game-Based Arabic Learning at MAN 2 Bukittinggi: Best Practice*, Lughawiyah, 4(1), 53-62. (2022).

³ Febriani, S. et al., Analisis Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab. 5(5), 551–58. (2019).

⁴ Siregar, I. S. et al, *Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa di Era Digital*, Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan 2, no. 2 (April 19, 2025): 245–52, <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1484>.

⁵ B. Jovanović et al., "Jovanović, B., Gašević, D., Dawson, S., & Pardo, A. (2019). Learning Analytics for 21st-Century Students: A Systematic Review and Meta-Analysis of Six Decades of LMS Research. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 18-33." 2019,

⁶ Putri, C. A. *Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Kurikulum Merdeka*, Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2(2), 95-105. (2023).

ولهذا السبب من الضروري أيضًا أن يكون هناك نهج مبتكر جديد أو يمكن بتسميته الابتكار التعليمي الذي يمكن أن يكون في شكل أفكار أو سلع أو أساليب جديدة.^٧ سيتم تطبيق إحدى طرق التعلم الجديدة في هذا البحث والتي يمكن أن تخلق جوًا ممتعًا في التعلم مثلًا من خلال شكل ألعاب. أحد هذه الابتكارات هو الألعاب اللغوية. الألعاب اللغوية هي طريقة يستخدم مكونات الألعاب لحل المشاكل غير المتعلقة بالألعاب.^٨ أصبح الألعاب اللغوية الآن موضوعًا شائعًا ومناقشًا على نطاق واسع كوسيلة لزيادة مشاركة المستخدمين وتشجيع السلوك الإيجابي في استخدام الخدمة.

تُستخدم عناصر الألعاب اللغوية مثل النقاط، والمستويات، والمكافآت، ولوحات المتصدرين، والسرد، والشارات لزيادة التحفيز الداخلي والخارجي.^٩ وباستخدام هذه العناصر يمكن أن يخلق الألعاب اللغوية جوًا أكثر تفاعلية وممتعة لتعليم اللغة العربية. لقد أظهر تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية إمكانيات كبيرة في تحسين دافعية مشاركة الطلاب وتحصيلهم. تسلط دراسات مختلفة الضوء على فعالية مناهج الألعاب اللغوية في السياقات التقليدية والرقمية مما يجعل التعليم أكثر تفاعلية وممتعة. تطبق الألعاب اللغوية على كل مهارات من اللغة العربية من خلال ضمان بوافق عملية التطبيق مع نتائج التعليم في كل عناصر المهارة.

وجد أن الألعاب اللغوية يزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم في تعليم اللغة العربية حيث أظهرت الأبحاث زيادة ملحوظة في حماس الطلاب ومشاركتهم.^{١٠} كما يمكن أن يشجع الألعاب اللغوية باستخدام وسائط ألعاب TTS الطلاب على المشاركة الفاعلة في عملية التعليم بالإضافة إلى تدريب وتحسين مهارات التفكير لدى الطلاب تشجيعهم على إثراء المفردات وفهم النص.^{١١} أظهر نهج محدد قائم على الألعاب

⁷ Ansori, A., & Sari, A. F. *Inovasi pendidikan di masa pandemi Covid-19*. Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara, 1(2), 133-148. (2020).

⁸ Marisa, F. et al. *Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan*. Journal of Information Technology and Computer Science, 5(3), 219-228. (2020).

⁹ Febriansyah, A. T., et al. *Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 177-186. (2024).

¹⁰ Rezi, M., et al. *Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement*. Lughawiyah Journal of Arabic Education and Linguistics, 6(1), 1-16. (2024).

¹¹ Najla, *Op.Cit.*

يعني *Truth or Dare with Spin the Wheel* زيادة بنسبة ٤٠% في مشاركة الطلاب و زيادة بنسبة ٥٠% في تفاعل الأقران خلال أنشطة التحدث باللغة العربية.^{١٢}

وبخلاف ذلك، كشفت دراسة تجريبية حول اكتساب المفردات أن المعلمين ينظرون إلى الألعاب اللغوية كاستراتيجية فعالة لتحسين اكتساب الطلاب للغة العربية.^{١٣} وبشكل عام، تؤكد هذه الدراسة على التأثير الإيجابي للألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية على الرغم من البحوث لاستكشاف آثاره على المدى الطويل وعيوبه المحتملة.^{١٤}

يهدف هذا البحث إلى تجريب تطبيق طريقة الألعاب اللغوية على تعلم اللغة العربية في معهد دراسات اللغة العربية في جامعة ميامي الدولية. ويتمثل الهدف الرئيسي في تقييم مدى فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية على تعلم الطلاب بشكل ممتع، وبالتأكيد يمكن أن يحفز الطلاب، ويزيد من مشاركتهم، وأخيرًا تحسين نتائج التعلم في تعلم اللغة العربية. هذا البحث مهم لتقديم رؤية أعمق حول كيفية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية بفعالية على تعلم اللغة العربية في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا في مدرسة الابتدائية روضة العلوم. وبالتالي، من المأمول أن يساعد هذا البحث في تصميم أساليب تعلم أكثر ابتكارًا وفعالية للطلاب.

ب. أسئلة البحث

من خلال شرح الخلفية أعلاه، سيتم شرح صياغة المشكلة في الأسئلة التالية:

١. كيف تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجينغ جرسيك؟

¹² Hasibuan, R., et al. *Game-Based Language Learning: Implementing Arabic Speaking Proficiency through Truth or Dare with Spin Wheel*. Lughawiyah Journal of Arabic Education and Linguistics, 6(1), 16-33. (2024).

¹³ Jaffar, M. N., et al. *Development of Arabic Vocabulary Gamification Model: A Pilot Study*. Journal of Advanced Research in Computing and Applications, 34(1), 1-18. (2024).

¹⁴ Zuhriyah, N. & Hasyim, M. Efektivitas Penggunaan Permainan Kata Berantai untuk Pengajaran Keterampilan Bicara di Kelas X MA Al-Manar Prambon Nganjuk. Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, 1(2), 106-114. (2024).

٢. ما فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجنيغ جرسيك؟

ج. أهداف البحث

١. لوصف تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية.

٢. لقياس فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية.

د. حدود البحث

يكون هذا البحث لا يجري على مجال واسعة فحدّدت الباحثة المجال ستبحث وبرّكز فيها، وهي كما يلي:

١. الحدود الموضوعية

حدّدت الباحثة موضوع البحث على تطبيق طريقة الألعاب اللغوية مثل لعبة الهمس المتسلسل لمهارة الاستماع، ولعبة خمني لمهارة الكلام، ولعبة النرد الملون لمهارة القراءة، وهناك لعبة ترتيب الكلمات لمهارة الكتابة، والألعاب اللغوية هنا تطرح عناصر المكافآت التي ستعطى للاعبين المتفوقين، وهذا يهدف إلى تشجيع الطلاب على المشاركة الفعالة وتحقيق الأهداف المحددة.

٢. الحدود الزمانية.

حدّدت الباحثة وقت عملية البحث في فصل الدراسي الثاني من شهر مارس إلى شهر أبريل من العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

٣. الحدود المكانية.

تم تطبيق هذا البحث على فصل الثالث أ و ب في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجنيغ جرسيك

ذ. أهمية البحث

فيما يلي بعض الأهمية النظرية والعلمية لهذا البحث:

الأهمية النظرية

١. يمكن أن يسهم هذا البحث في تطوير نظريات التعليم التي تتضمن عناصر اللعبة في التعليم وخاصة في تعليم اللغة.
٢. إضافة نزرة ثاقبة على كيفية زيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم في تعليم اللغة العربية وكيف يمكن قياس ذلك.
٣. توفير البيانات والتحليلات التي تستخدم من قبل باحثين آخرين لإجراء المزيد من الدراسات على طرق التدريس المبتكرة في سياق تعليم اللغات.

الأهمية العلمية

١. للمعلم: تقديم تصويات ملموسة للمعلمين في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية لتطبيق الألعاب اللغوية في التعليم، وذلك لزيادة الفعالية والتفاعلية في الفصل.
 ٢. للطلاب: من خلال هذه الطريقة يمكن للطلاب تعليم اللغة العربية بطريقة أكثر متعة حتى تحسين فهمهم ومهاراتهم اللغوية.
 ٣. للمجتمع: أن يصبح مرجعاً لتطوير المناهج الدراسية الأكثر استجابة لاحتياجات الكلاب واهتماماتهم وتشجع على دمج التكنولوجيا في التعليم.
- من المتوقع أن يقجم هذا البحث مساهمة إيجابية على المستويين النظري والعملي في تعليم اللغة العربية.
- ومن المؤمل أن يكون لهذا البحث مساهمة إيجابية على المستويين النظري والعملي في تعليم اللغة العربية.

ر. الدراسة السابقة

١. ميليا رزي، (٢٠٢٤) "استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لزيادة دافعية الطلاب والتحصيل التعليمي". الهدف من هذا البحث هو تحديد تأثير اللعب على دافعية تعليم الطلاب وتقييم تأثير اللعب على التحصيل التعليمي. طريقة البحث المستخدمة هي المسح الكمي. تشير نتائج هذا البحث إلى أن اللعب يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب وتحفيزهم وحماسهم ومشاركتهم في تعليم اللغة العربية، وأن الإنجاز في تعليم اللغة العربية يزداد مع اللعب.
٢. ستي روهان، (٢٠١٩) "منهج اللعب في تعليم اللغة العربية". الهدف من هذا البحث هو تحسين جودة تعليم اللغة العربية، وتعزيز اللعب في تعليم اللغة العربية، وتحديد إمكانات اللعب في السياقات التعليمية وتحفيز تحفيز الطلاب من خلال التعليم القائم على اللعب. طريقة البحث المستخدمة هي البحث النوعي من خلال مراجعة الأدبيات لجمع البيانات. يقول هذا البحث أن اللعب يزيد من دافعية الطلاب واهتمامهم ومشاركتهم في تعليم اللغة العربية. يعد الألعاب اللغوية أيضًا فعالاً في تدريس اللغة العربية من خلال تقنيات مبتكرة ويمكن تكييفه مع أنشطة التعليم الرسمية.
٣. باريهين، (٢٠٢٤). "نموذج تعليم اللغة العربية القائم على الألعاب اللغوية لطلاب الفصل الحادي عشر مقنه أوليا بوتري نورول الحكيم". يهدف هذا البحث إلى استكشاف اللعب في تعليم اللغة العربية للطلاب، وتقييم تحفيز الطلاب ومشاركتهم من خلال اللعب، وتحديد التحديات في تنفيذ اللعب في التعليم وتحسين فهم ونتائج تعليم اللغة العربية. يستخدم هذا البحث أساليب البحث النوعي. نتائج هذا البحث هي أن اللعب يزيد من الدافع والمشاركة في تعليم اللغة العربية، ويتم تحديد إمكانات كبيرة لتحسين نتائج تعليم الطلاب، وتشمل التحديات التشوهات التحفيزية وعدم المساواة في الوصول إلى التكنولوجيا، ويتم التأكيد على أهمية أهداف التعليم الواضحة من أجل اللعب الفعال، والألعاب اللغوية يمكن أن يثري تدريس اللغة العربية في المدارس الثانوية.

جدول ١،١ ملاحظت الدراسات السابقة

العنوان، الباحث، سنة النشر	المساواة	الإختلاف
ميليسا ريزي، (٢٠٢٤) "استخدام اللعب في تعليم اللغة العربية لزيادة دافعية الطلاب والتحصيل التعليمي"	- أغراض البحث - متغيرات البحث	- طرق البحث
ستي روحاني، (٢٠١٩) "منهج اللعب في تعليم اللغة العربية"	- متغيرات البحث	- أغراض البحث - طرق البحث
اربهين، (٢٠٢٤). "نموذج تعليم اللغة العربية القائم على اللعب للصف الحادي عشر مقنه أوليا بوتري نورول الحكيم"	- أغراض البحث - متغيرات البحث	- طرق البحث

ز. تحديد المصطلحات

١. طريقة الألعاب اللغوية

طريقة الألعاب اللغوية هي طريقة يطرح عناصر اللعبة في شيء ليس لعبة، ومثال على ذلك في التعليم هو أن هذه الطريقة تحتوي على نظام مكافأة يعطى للطلاب عند حصول الطالب على درجات جيدة أو تفوقه على الآخرين، ويمكن أن تكون المكافأة المستخدمة حسب ما يريد المعلم أن يعطيه مثلاً كنجوم أو نقاط يتم تجميعها في نهاية التعليم أو طوابع خاصة تجعل الطلاب أكثر تنافسية واهتماماً بالتعليم الممتع دون الشعور بالملل. وتطبيق طريقة الألعاب

اللغوية في هذا البحث هي لعبة الهمس المتسلسل لمهارة الاستماع، ولعبة خمني لمهارة الكلام، ولعبة النرد الملون لمهارة القراءة، وهناك لعبة ترتيب الكلمات لمهارة الكتابة

٢. تعليم اللغة العربية

إن تعليم اللغة العربية هو عملية مساعدة المتعلمين على فهم اللغة العربية واستخدامها وحبها شفاهةً وكتابةً، وهذا التعليم ليس مجرد حفظ المفردات أو قواعد النحو والصرف، بل كيف يمكن تعليم اللغة العربية بطريقة ممتعة وهادفة بحيث يشعر الطلاب بالقرب من اللغة العربية وتحفيزهم على التعليم. اللغة العربية ليست لغة أجنبية فحسب، بل هي أيضاً باب لفهم القرآن والحديث والكنوز الإسلامية. لذلك، أعتقد أن تعليم اللغة العربية يجب أن يتكيف مع احتياجات العصر، بما في ذلك من خلال أساليب مبتكرة مثل الألعاب، والمرئيات، والتفاعل النشط.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: طريقة الألعاب اللغوية

أ. طرق التعليم

الطريقة هي مصطلح مشتق من كلمة "metodos" اليونانية. وتأتي هذه الكلمة من كلمتين: "metha" تعني من خلال أو عبر و "hodos" تعني الطريقة أو السبيل. وتسمى في القاموس الإندونيسي الكبير هي طريقة منتظمة ومدرسة لتحقيق غرض ما بحيث يتم اجتيازها لتقديم المواد التعليمية حتى تتحقق أهداف التعليم.^{١٥} طرق التعليم هو الوسائل المستخدمة لتنفيذ الخطط التي تم إعدادها في الأنشطة الحقيقية بحيث يتم تحقيق الأهداف على النحم الأمثل.^{١٦} الطريقة هي في الواقع مجموعة من الأساليب التي يستخدمها المعلم في نقل المعرفة أو نقل المعرفة إلى الطلاب والتي تتم في عملية التعليم والتعليم أو عملية التعليم.^{١٧} وتقوم طريقة التعليم على عدة نظريات كما يلي:

(١) نظرية الإدراكية، يؤكد على أهمية العلمية العقلية للتعليم. يتم تنظيم طرق التعليم لتحفيز التفكير والتحليل النقدي للطلاب.

(٢) نظرية البنائية، تنص على أن الطلاب ينشئون المعرفة من خلال التفاعل مع بيئتهم وخبراتهم. وتتناسب طرق مثل المناقشات الجامعية والمشاريع التعاونية مع هذا النهج.

(٣) نظرية السلوكية، تركز على التغيرات في السلوك كنتيجة لخبرات التعليم.

ب. الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هو تطبيق عناصر اللعبة مثل النقاط، والوقت، والتحديات، والتغذية الراجعة في سياق غير اللعبة، مثل التعليم، لزيادة تحفيز الطلاب ومشاركتهم. في تعليم اللغة العربية،

¹⁵ Suharsono dan Ana Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya. (2009).

¹⁶ Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan* (Cetakan ke 12). Jakarta: Kencana Penada Media. (2016).

¹⁷. أوليه، أ. وآخرون، طرق الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية. صوت العربية. ٧(١)، ٣١-٤٣. ٢٠١٩.

يوفر التلعيب في تعليم اللغة العربية جوًّا تعليميًّا أكثر تفاعلية وانغماسًا ويعزز الدافعية الذاتية.¹⁸ ظهر مصطله الألعاب اللغوية لأول مرة في العرض التقديمي الذي قدمه نيط بيلينج في عام ٢٠٠٢ في إحدى فعاليات TED (التكنولوجيا والترفيه والتصميم).^{١٩} الألعاب اللغوية هو تطبيق عناصر الألعاب في سياق غير الألعاب لزيادة المشاركة والتفاعل. يغطي تطبيق الألعاب اللغوية مجموعة واسعة من المجالات العلمية مثل التعليم والأعمال التجارية والصحة وغيرها. نظرية التلعيب التي وضعها Werbach & Hunter, في كتابهما "من أجل الفوز: قوة التلعيب والتفكير بالألعاب في الأعمال"، على أهمية فهم وتطبيق عناصر الألعاب في سياقات غير الألعاب لتحسين التحفيز والمشاركة والنتائج في مجموعة متنوعة من المواقف، بما في ذلك الشركات والمؤسسات. ويجادلان بأن التصميم الفعال للتلعيب يجب أن يقدم مزايا تحفز المستخدمين.

في التعليم، يمكن أن يشمل الألعاب اللغوية في التعليم استخدام النقّات والمستويات والمكافآت لتشجيع الطلاب على المشاركة الفاعلة في عملية التعليم.^{٢٠} يهدف الألعاب اللغوية في التعليم بشكل عام إلى زيادة تحفيز التعليم لمستخدمه أي الطلاب.^{٢١} ينم الألعاب اللغوية لإنشاء تجارب الألعاب بهدف تحفيز المستخدمين وإشراكهم من أجل تحقيق النتائج المستهدفة.^{٢٢} ويستفيد الألعاب اللغوية من نظريات التعليم المختلفة مما الأطر السلوكية والمعرفية والبنائية لخلق تجارب تعليمية فعالة.^{٢٣} بعض نظريات التعليم التي تدعم استخدام الألعاب اللغوية في التعليم هي النظرية المعرفية، تؤكد على أهمية معالجة المعلومات وكيفية بناء الطلاب لمعارف جديدة بناءً على خبراتهم.

١٨ تريانتي، وآخرون، ابتكار لعبة الهمس عبر الإنترنت القائمة على الوسائط الإلكترونية كاستراتيجية تعليمية لإتقان الاستماع إلى اللغة العربية. صوت العربية. ١٣(١)، ١٧٤-١٩٢. ٢٠٢٥.

¹⁹ Nadhifa, Kansa. *Desain Kembali dan Evaluasi Game Bahasa Arab Menggunakan Metode Prototyping dan Heuristic*. Skripsi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. (2022).

²⁰ Parihin. *Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim*. Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab Institut Agama Islam Nurul Hakim, 1(3), 333-349. (2024).

²¹ Jusuf, H. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM. 5(1) (2016).

²² Hamari, J. *Gamification*. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1–3). John Wiley & Sons, Ltd. (2019).

²³ Bidgeli, S. *Underpinning Learning Teories of Medical Educational Games: A Scoping Review*. Medical Journal of Te Islamic Republic of Iran, 37(1). (2023)

يمكن أن يساعد الألعاب اللغوية الطلاب على ربط المفاهيم الجديدة بتجربة لعب ممتعة.^{٢٤}

ثم كانت النظرية البنائية، تنص على أن الطلاب يبنون المعرفة من خلال التفاعل مع بيئتهم. يوفر الألعاب اللغوية سياقًا اجتماعيًا يسمح بالتعاون بين الطلاب، مما يعزز فهمهم للغة العربية.^{٢٥} ونظرية التحفيز التي تشير نظريات مثل نظرية تحديد المصير الذاتي (SDT) إلى أنه يمكن تعزيز الدافعية الذاتية من خلال التجارب التي توفر الاستقلالية والكفاءة والترابط. ويدعم الألعاب اللغوية هذه الجوانب الثلاثة من خلال منح الطلاب الاختيار في تعليمهم، والتحديات التي تتناسب مع قدراتهم، وفرص التفاعل مع أقرانهم.^{٢٦} وقد ثبت أن استخدام عناصر الألعاب اللغوية في التعليم يؤثر بشكل إيجابي على الطلاب من خلال تعزيز الدافعية والمشاركة وتنمية المهارات والشعور بالإنجاز، وبالتالي تعزيز تجربة التعليم بشكل عام.^{٢٧}

يمكن أن يزيد التلعيب من الدافعية في تعليم اللغة العربية من خلال آليات مختلفة تحفز مشاركة المتعلم واهتمامه. فيما يلي بعض الأسباب التي تجعل التلعيب فعالاً في زيادة الدافعية في تعليم اللغة العربية.^{٢٨}

(١) لعبة الهمس المتسلسل لمهارات الاستماع

تتمتع لعبة ”الهمس المتسلسل“ المعروفة عالميًا باسم ”لعبة الهاتف“ (الولايات المتحدة الأمريكية/كندا) أو ”الهمسات الصينية“ (المملكة المتحدة/أستراليا/نيوزيلندا) بتاريخ طويل ومثير للاهتمام. عُرفت هذه اللعبة منذ القرن التاسع عشر، وقد اشتهرت في البداية في المملكة المتحدة باسم ”النميمة الروسية“ أو ”الفضيحة الروسية“ ثم ظهر مصطلح ”الهمسات الصينية“ في المملكة المتحدة حوالي عام ١٩٦٤. تطورت اللعبة على مستوى العالم، وعُرفت أيضًا باسم الهاتف

²⁴ Parihin, Loc.Cit

²⁵ Lutfiyatun, E. *Gamifikasi Bahasa Arab dengan Blended Learning*. Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, 6(2), 117-128(2021).

²⁶ Aulianingsih, L. *Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially (Penelitian Pengembangan Di Sma Muhammadiyah 11 Jakarta)*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta. (2024).

²⁷ Febriansah. *Op.Cit*.

²⁸ Mulia, Hauna G., et al. *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab*. Prosiding Seminar Nasional OPPI 2023. 65-71. (2023)

المكسور، والهمس في الممرات، وشتيل بوست (بالألمانية)، وتيليفون أراب (بالفرنسية)، وكولاكتان كولاغا (بالتركية).

أصبحت فلسفة اللعبة استعارة شائعة لإظهار كيف يمكن أن تتغير المعلومات بشكل جذري من خلال "سلسلة انتقال المعلومات" البشرية من أجل الفكاهة وتوضيح ظاهرة انتشار الشائعات. لذا فإن لعبة الهمس المتسلسل لم "يخترعها" فرد واحد في وقت واحد، بل تطورت بشكل تقليدي في ثقافات مختلفة. وقد اكتسبت صيغتها الحديثة اسم "الهمس الصيني" في إنجلترا في منتصف القرن العشرين. يمكنك القول أن آليات اللعبة كانت موجودة منذ أواخر القرن التاسع عشر، وظهر المصطلح الشائع (في المناطق الناطقة بالإنجليزية) عام ١٩٦٤.

لا توفر ألعاب الهمس في سياق تعليم اللغة العربية جوًا ممتعًا وتنافسيًا فحسب، بل تتمتع أيضًا بإمكانيات تربوية قوية في تعزيز القدرة على الاستماع النشط. من خلال آلية توصيل الرسائل في سلاسل من طالب إلى آخر، تتطلب هذه اللعبة من كل مشارك الاستماع بعناية، وتفسير الرسالة بسرعة، ثم إعادة توصيلها بشكل مناسب. وفي هذه العملية، يتم تدريب الطلاب على التقاط التنغيم والنطق وتركيب الجملة بشكل أكثر شمولاً، وهو تمرين متعمق غالبًا ما يكون مفقودًا في المحاضرات أو تمارين الاستماع السلبي.^{٢٩}

بالإضافة إلى ذلك، فإن تحدي اللعبة يحفز التركيز والقدرة على تصفية المعلومات الأساسية، حيث أن الرسائل الشفهية عرضة للتشويه أو فقدان المعنى إذا لم يتم التقاطها بشكل صحيح.^{٣٠} ولذلك، فإن الهمس المتسلسل يعلم أيضًا بشكل غير مباشر أهمية التركيز والانتباه إلى التفاصيل اللغوية، وهما أمران مهمان في مهارات الاستماع للغة الأجنبية. ومع ذلك، من المهم للمعلمين توجيه ديناميكيات هذه اللعبة من الناحية التربوية. في الممارسة العملية، يهتم العديد من الطلاب

²⁹ Shafura, S. et al. Implementasi Metode Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Istima' Kelas VII di MTs Al Washliyah KM 6 Brayan Medan. Jurnal Hibrul'ulama. 6(1). 98-103. (2024)

^{٣٠} عبد الرحمن. محافظات الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية: دراسة الأبحاث المنشورة في تطبيق محافظة الألعاب العربي في إندونيسيا. القبا. مجلة تعليم اللغة العربية. ٥(١)، ٢٠٢٤

أكثر بالجوانب الترفيهية والسرعة في اللعبة، لذلك يميلون إلى إعطاء الأولوية لإيصال الرسالة بأسرع وقت ممكن دون الاهتمام بدقة النطق أو التجويد أو فهم المعنى.^{٣١}

وهذا يمكن أن يقلل من فعالية اللعبة كأداة تعليمية. ولذلك، يحتاج المعلمون إلى تقديم تغذية راجعة فورية بعد انتهاء اللعبة، وتقييم مدى انحراف الرسالة النهائية عن الرسالة الأولية، ودعوة الطلاب للتفكير في مواضع الأخطاء أو الانحرافات. مع اتباع النهج الصحيح، فإن لعبة الهمس ليست أداة تعليمية ممتعة فحسب، بل هي أيضًا وسيلة تعليمية استراتيجية لتطوير مهارات الاستيعاب الشفهي ودقة الاستماع والنطق الصحيح في سياق اللغة العربية.^{٣٢}

(٢) لعبة خمني لمهارة الكلام

تخميني، والمعروفة أيضًا باسم *Guess Who?* هي لعبة تفاعلية تعتمد على أسئلة نعم أو لا لتخمين هوية شخصية أو جسم مخفي. استراتيجية السؤال هي المفتاح للقضاء على العديد من الاحتمالات في عدد قليل من الأسئلة الفعالة. تم ابتكار اللعبة من قبل مهندسي الألعاب الإسرائيليين، الزوجين أورا وثيو كوستر، من خلال شركتهما ”ثيورا ديزاين“. ثيو (من مواليد موريس سيمون، ١٩٢٨-٢٠١٩) وأورا (١٩٣١-٢٠٢١) من مصممي ألعاب الطاولة ذوي الخبرة. تم إنشاء اللعبة وإصدارها لأول مرة في عام ١٩٧٩ في هولندا، تحت اسم *Wie is het?* وصدرت نسخة باللغة الإنجليزية بعد فترة وجيزة، ودخلت اللعبة إلى سوق أمريكا الشمالية في عام ١٩٨٢ من خلال ميلتون برادلي.

في تعليم اللغة العربية، يمكن تكيف لعبة ”خمني“ لتحسين مهارة الكلام. يمكن للمعلمين أن يطلبوا من الطلاب إعداد بطاقات وصف باللغة العربية، على سبيل المثال عن شخصيات تاريخية أو شخصيات خيالية أو حتى زملاء الدراسة. أثناء اللعب، يتعليم الطلاب صياغة الأسئلة باللغة المستهدفة، مما يصقل مهاراتهم في المفردات والتجويد والتفاعل التلقائي. الأجواء تفاعلية ومليئة بالضحك وداعمة جدًا للتواصل الأصيل، ويتم تشجيع الطلاب حقًا على التفكير والتحدث

³¹ Hidayati, T.N. et al. Inovasi Game Bisik Berantai Berbasis Media Daring sebagai Strategi Pembelajaran Kemahiran Menyimak Bahasa Arab. Jurnal Shaut Al 'Arabiyyah. 13(1), 174-192. (2025)

³² نصيف مصطفى الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية/ مع أمثلة في تعليم العربية لغير انائق بها.مجلة اللغة العربية ٢٠٢٣

مباشرة، وليس فقط حفظ تراكيب الجمل. هذه اللعبة مناسبة للتطبيق في تعليم اللغة العربية خاصة في مهاره الكلام لما يلي:

- (أ) المشاركة ثنائية الاتجاه. يتناوب الطلاب على السؤال والإجابة، مما يعزز التفاعل. ممارسة المفردات البصرية والوصفية: يشجع الطلاب على استخدام المصطلحات الوصفية (مثل الحديث عن الملابس أو الألوان أو السمات الجسدية)، والتي يمكن نقلها إلى اللغة العربية.
- (ب) تشجيع العفوية. عندما يتعين على الطلاب التفكير بسرعة، فإنهم يطورون مهارات إنتاج اللغة بشكل طبيعي وعملي.
- (ج) تنسيق قابل للتعديل بسهولة. يمكن للمعلمين تخصيص نوع الشخصية - في اللغة العربية يمكن أن تكون شخصية تاريخية إسلامية، أو شخصية إسلامية مشهورة، أو شخصية خيالية في الأدب العربي.

(٣) لعبة النرد الملون لمهارة القراءة

تُعد لعبة النرد الملون أحد الأشكال المبتكرة للتلعيب في تعليم اللغة العربية، خاصة لتحسين مهارات القراءة. تجمع اللعبة بين عنصر المفاجأة وتنوعات القراءة التي تجعل أنشطة القراءة أكثر متعة وتحديًا. من الناحية العملية، صُمم النرد الملون بحيث يكون لكل جانب لون مختلف، مثل الأحمر والأخضر والأزرق والأصفر وهكذا. يرتبط كل لون بنوع معين من نصوص القراءة التي تم إعدادها مسبقًا من قبل المعلم. عندما يرمي الطلاب حجر النرد ويحصلون على لون معين، عليهم قراءة النص المطابق لهذا اللون والإجابة عن الأسئلة أو إعادة سرد المحتوى باللغة العربية.

لا تعمل هذه اللعبة على تحفيز مهارات القراءة الفنية فحسب، بل تعمل أيضًا على تحسين فهم الطلاب للقراءة والنطق والتجويد والشجاعة في القراءة أمام الفصل. تخلق الألوان والعناصر العشوائية في رمي النرد جوًا ديناميكيًا وحماسيًا في الفصل، وبالتالي لا تشعر أنشطة القراءة بالرتابة. كما أن النرد الملون يشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر استعدادًا ذهنيًا ولغويًا، حيث أنهم لا يعرفون نوع النص الذي سيواجهونه حتى يتم رمي النرد. تعمل هذه الاستراتيجية على تدريب المرونة اللغوية، وإثراء المفردات، وصقل مهارات الاستماع، حيث ينظر الطلاب إلى قراءة بعضهم البعض

للإجابة عن أسئلة المتابعة من المعلم.

تاريخيًا، كان استخدام النرد في الألعاب التعليمية موجودًا منذ فترة طويلة، ولكن استخدام الألوان في النرد أصبح معروفًا على نطاق واسع من خلال ألعاب مثل لعبة *Kismet* في ١٩٦٣ - ١٩٦٤، والتي أدخلت النقاط الملونة كجزء من آليات لعبها. وبمرور الوقت، بدأ اعتماد مفهوم النرد الملون في التعليم، خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، كوسيلة لتعليم الألوان والأرقام. وقد لاقت أنشطة مثل ألعاب النرد الملونة وألعاب النرد الملونة رواجًا بين معلمي مرحلة الطفولة المبكرة والمدارس الابتدائية منذ أوائل العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، واستمرت في التطور لتصبح استراتيجيات تعليم عبر المواد الدراسية. في سياق تعليم اللغة، يتم تكييف هذا النهج بعد ذلك لتدريب جوانب لغوية محددة مثل القراءة، مع اتباع نهج أكثر تعقيدًا وفقًا للمستوى العمري واحتياجات الطلاب.

في مجال تعليم اللغة العربية، يمكن استخدام لعبة النرد الملون كأداة تعليمية متكيفة. يمكن للمعلمين تصميم مواد للقراءة بمستويات مختلفة من الصعوبة والمواضيع، وتعديل قواعد اللعبة وفقًا لاحتياجات الفصل. بالإضافة إلى ذلك، يمكن دمج اللعبة مع مناهج جماعية أو فردية، وتكييفها للتعليم القائم على المشاريع أو التقييم التكويني. من خلال دمج عناصر اللعبة البسيطة والهادفة في الوقت نفسه، تصبح عملية التعليم في القراءة أكثر حيوية وتفاعلية وتوفر تجربة تعليمية ممتعة وفعالة للطلاب.

(٤) لعبة ترتيب الكلمات

لعبة ترتيب الكلمات هي شكل من أشكال التلعيب الفعال للغاية في تحسين مهارات الكتابة في تعليم اللغة العربية. تعتمد اللعبة على نشاط ترتيب الكلمات أو مجموعات الكلمات في بنية جملة كاملة وصحيحة نحويًا وذات معنى. وفي سياق تعليم اللغة، لا تعمل هذه اللعبة كوسيلة للتسلية فحسب، بل تصبح أيضًا استراتيجية تربوية قوية لتدريب النحو والفهم الصرفي وإثراء

المفردات اللغوية، بالإضافة إلى تنمية منطق التفكير لدى الطلاب في تكوين الجمل والفقرات.^{٣٣} يمكن تنظيم هذه الألعاب بمستويات مختلفة من التعقيد، بدءًا من ترتيب الكلمات في جمل بسيطة إلى تجميع عدد من الجمل في فقرات وصفية أو سردية أو جدلية.

تاريخيًا، تم الاعتراف بألعاب الكلمات في العديد من التقاليد التعليمية كوسيلة لتحسين المهارات اللغوية. وقد ظهر نشاط ترتيب الكلمات أو الجمل في شكل ألغاز لفظية أو ألعاب حروف في ثقافات مختلفة، كما هو الحال في التعليم العربي الكلاسيكي الذي ركز على فهم بنية النحاة والشرف. في المناهج الحديثة، بدأت سلاسل الكلمات تحظى باهتمام أوسع من خلال تأثير المنهج التواصلية لتعليم اللغة الذي تطور منذ سبعينيات القرن العشرين. إلى جانب تطور أساليب التعليم القائم على الأنشطة، بدأ العديد من معلمي اللغات الأجنبية، بما في ذلك معلمو اللغة العربية، في استخدام سلاسل الكلمات كوسيلة لبناء الفهم النحوي والكتابة الإبداعية.^{٣٤}

من الناحية الفنية، يمكن استخدام ألعاب سلاسل الكلمات في تعليم اللغة العربية باستخدام بطاقات تحتوي على مفردات أو عبارات قصيرة باللغة العربية، سواء في شكل مطبوع أو رقمي. يقوم المعلم بإعداد عدد من بطاقات الكلمات التي تتكون من الفاعل أو الفعل أو المفعول به أو الظرف أو الحروف، ثم يطلب من الطلاب في مجموعات أو بشكل فردي ترتيبها في جمل صحيحة وفقًا لقواعد النحو. في المستوى المتقدم، يمكن أن يُطلب من الطلاب في المستوى المتقدم ترتيب الجمل من اللعبة في فقرات سردية أو نصوص وصفية ذات تراكيب فقرات متماسكة ومتناسكة.

يمكن أيضًا تعديل اللعبة إلى مسابقة جماعية، حيث تتنافس كل مجموعة على بناء الجمل خلال وقت محدود. تُمنح النقاط بناءً على دقة التركيب وثراء المفردات وجمال الجملة. في نسخة أخرى، يمكن للمعلم إدراج بطاقات "غامضة" تحتوي على كلمات يجب استخدامها في الجملة،

^{٣٣} وحيوي، س. تعليم مهارات الكلام باللغة العربية باستخدام لعبة سلسلة الكلمات في المدرسة. ازدهار. ٦(٢)

^{٣٤} Mutholib, A. et al. The Use of Gamification in Teaching Writing Skills to Junior High Students. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban. 7(1), 72-87. (2023)

أو بطاقات ”نجمة“ تمنح نقاطاً إضافية إذا تم استخدامها بشكل صحيح. وبالتالي، فإن هذه اللعبة لا تشجع مهارات الكتابة الفنية فحسب، بل تبني أيضاً الإبداع والتعاون والتفكير النقدي.

في تعليم اللغة العربية، غالباً ما تُعتبر مهارة الكتابة مهارة إنتاجية معقدة لأنها تتضمن عدداً من الجوانب مثل إتقان المفردات وتركيب الجملة، بالإضافة إلى فهم السياق الثقافي والاستخدام اللغوي. تأتي لعبة سلسلة الكلمات كأسلوب ممتع وتفاعلي للتغلب على هذه العوائق. لا يتعلم الطلاب الكتابة من الناحية المعرفية فحسب، بل أيضاً من الناحية الوجدانية فيشعرون بالتفاعل والتحفيز والثقة في محاولة التعبير عن الأفكار باللغة العربية. من خلال هذه الاستراتيجية، يمكن إحياء عملية التعليم التي كانت نظرية في الأصل في جو تشاركي وممتع.

يمكن أن تكون ألعاب جميع الكلمات جسراً بين إتقان القواعد النحوية الرسمية والمهارات التعبيرية في الكتابة. وابتاع نهج إبداعي ومنهجي، يمكن لمعلمي اللغة العربية الاستفادة من هذه اللعبة كوسيلة لبناء عادات كتابية جيدة، وتدريب الحساسية اللغوية، وتعزيز قدرة الطلاب على تأليف جمل ونصوص تواصلية باللغة العربية.

تعتبر الألعاب الأربع الموضحة أعلاه أمثلة واضحة على التلعيب غير الرقمي الفعال للغاية في بناء مهارات اللغة العربية الشاملة. وعلى هذا النحو، فهي تمثل نهجاً غير رقمي للتلعيب غير الرقمي مناسب تماماً للتطبيق في بيئة التعليم وجهاً لوجه. وإلى جانب كونه فعالاً من حيث التكلفة ومرناً، يوفر هذا النهج مساحة للمعلمين والطلاب للتفاعل مع بعضهم البعض بطريقة إنسانية وممتعة.^{٣٥} وقد ثبت أن التلعيب غير الرقمي قادر على بناء جو تعليمي ديناميكي وتقليل الملل وتعزيز إتقان اللغة العربية بشكل شامل من خلال التجارب المباشرة والنشطة والتعاونية.

المبحث الثاني: تعليم اللغة العربية

التعليم حسب قانون رقم ٢٠ سنة ٢٠٠٣ في نظام التعليم الوطني هو عملية تفاعل الطلاب

^{٣٥} نور جنة وآخرون. تعليم مهارات اللغة العربية باستخدام أساليب الألعاب اللغوية. طريقة العلمية: مجلات العلوم التربوية واللغة العربية. ١٢، (١). ٢٠٢٤

مع المتعلمين ومصادر التعليم في بيئة تعليمية^{٣٦}. بينما جاء في تعريف اللغة العربية في المعجم الوسيط أن اللغة هي الأصوات التي يعبر بها كل مجتمع عن مقاصدهم.^{٣٧} واللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية التي طالما درستها أجيال من المسلمين في العالم. وفي إندونيسيا يتم تعليمها منذ سن مبكرة لأن غالبية الشعب مسلمون، حيث يتعلمون كتاب القرآن الذي نزل باللغة العربية.^{٣٨} وفي سياق تعليم اللغة العربية، لا تقتصر هذه العملية على نقل المعرفة اللغوية فحسب، بل تشمل أيضًا تعزيز السلوكيات وثقافة التعليم، بالإضافة إلى المهارات اللغوية التكاملية والتواصلية.

ومن الناحية المعجمية، يُعرف كتاب ”المعجم الوسيط“ اللغة بأنها ”الأصوات التي يستخدمها المجتمع للتعبير عن مقاصدهم“.^{٣٩} واللغة العربية في حد ذاتها لغة سامية كانت منذ زمن بعيد لغة العلم والثقافة والدين، وخاصة الإسلام. ومنذ أن نزل القرآن الكريم باللغة العربية، اكتسبت اللغة مكانة مهمة جدًا في التقاليد العلمية والتعليمية للمسلمين في جميع أنحاء العالم، بما في ذلك في إندونيسيا. لذا فإن تعليم اللغة العربية هو جهد لتعليم الطلاب تعليم اللغة العربية مع المعلم كميّس من خلال تنظيم عناصر مختلفة للحصول على الأهداف المراد تحقيقها، وهي إتقان المعرفة باللغة العربية والمهارات اللغوية، مثل فهم مواد اللغة العربية، وتكوين الجمل باللغة العربية، وغير ذلك. وتشمل العناصر المعنية المدرس والطالب والوسائل والوسائط والبنية التحتية والبيئة. إن تعليم اللغة العربية هو محاولة لمساعدة الطلاب على تعليم اللغة العربية مع قيام المعلم بدور الميسر وتنظيم عناصر مختلفة لتحقيق الهدف، أي إتقان المعارف والمهارات اللغوية العربية، مثل فهم مادة اللغة العربية وتكوين الجمل وغيرها.

من الناحية التربوية، يعتبر تعليم اللغة العربية عملية منهجية تنظم عناصر مختلفة مثل المعلم والطالب والوسائل والوسائط والبنية التحتية وبيئة التعليم لتحقيق الهدف الرئيسي المتمثل في إتقان معارف ومهارات اللغة العربية. ومن الناحية العملية، يتأثر نجاح التعليم باختيار الأساليب والمناهج المناسبة، بالإضافة إلى الدور الفاعل للطلاب في عملية التعليم. إن جميع لغات العالم لها بعض الجوانب التي لا يمكن التخلص منها عند تعليم اللغات وتعليمها، بما في ذلك اللغة العربية. وتشمل هذه الجوانب

³⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. BAB I. hlm. 2.

³⁷ مصطفى، إبراهيم وآخرون. المعجم الوسيط، إسطنبول: المكتبة الإسلامية الطبعة الرابعة، ص ٨٣١. ٢٠٠٤.

³⁸ Syaiful Mustafa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: Uin Maliki Press, h. 26. (2011)

³⁹ المعجم الوسيط. (٢٠٠٤) نخبة من اللغويين بمجمع اللغة العربية بالقاهرة: دار الدعوة.

هي الاجتماعية والثقافية، والجوانب الدلالية والمعنى، وجوانب النظام الصوتي، وجوانب نظام المفردات، وجوانب نظام الجمل، وجوانب مهارات اللغوية. تشمل المهارات اللغوية أربع مهارات وهي مهارات الاستماع، مهارة الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. تصبح هذه الجوانب الأربعة مهمة في تعليم اللغة العربية، لأن هذه المهارات الأربع لا يمكن فصلها. لأن مكانة هذه المهارات الأربع داعمة جدًا في تحقيق المهارات اللغوية⁴⁰.

(أ) مهارة الإستماع

الاستماع هو مجموعة من الخصائص الصوتية الواردة في المفردات. يتم توجيه مهارات الاستماع إلى مهارات الاستماع من خلال عدم إزالة السياق. الاستماع هو المهارة الأولى التي يجب إتقانها في عملية اكتساب اللغة، سواء كانت اللغة الأم أو اللغة الأجنبية. والاستماع في اللغة العربية هو مهارة استقبالية تلعب دورًا مهمًا في بناء فهم الصوت واللهجة والتنغيم وسياق التواصل. ويحتاج متعلم اللغة العربية إلى الاستماع إلى المحادثات أو المحاضرات أو الوسائط الصوتية العربية لتكوين فهم لبنى الكلام ومعناه. وترتبط هذه المهارة أيضًا ارتباطًا وثيقًا بالقدرة على الاستجابة بشكل مناسب في المحادثة. يمكن أن يكون الاستماع أداة قياس لمستوى الصعوبة التي يواجهها شخص ما في تعليم لغة ما، لأنه من خلال هذه المهارة يمكننا معرفة فهم اللهجات وأنماط النطق والتراكيب اللغوية وما إلى ذلك.⁴¹

(ب) مهارة الكلام

مهارات الكلام هي أهم المهارات في تعليم اللغة لأن مهارات الكلام هي المهارات الأساسية في تعليم لغة أجنبية. وتعد هذه المهارة جزءًا من المهارات اللغوية النشطة والمنتجة.⁴² وتشمل القدرة على التعبير عن الأفكار شفهيًا بتراكيب لغوية عربية جيدة وصحيحة. وغالبًا ما تعتبر هذه المهارة في التعليم هي الأكثر تحديًا، حيث تتطلب إتقان المفردات والقواعد اللغوية وشجاعة التحدث، بالإضافة

⁴⁰ Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI (Metode Aplikatif & Inofatif Berbasis ICT)*, (Surabaya : PMN), 43. (2011).

⁴¹ Taufik, *Loc.Cit.*

⁴² Rosyidi, A. W. & Mamlu'atul Ni'mah. *Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN Maliki Press), h. 88. (2011).

إلى الممارسة المستمرة. من خلال أنشطة مثل المناقشات والعروض التقديمية وتمثيل الأدوار، يتم تشجيع الطلاب على استخدام اللغة العربية بشكل تواصل.

(ج) مهارة القراءة

عند إعطاء النقاط اللغوية، يكون لفهم القراءة ميزة على فهم الاستماع، حيث إن فهم القراءة أكثر دقة من فهم الاستماع. يمكن للشخص الذي يتعلم مهارات القراءة أن يتعلم من المجلات والكتب والصحف العربية. وبهذه الطريقة سيكتسب المتعلم قدرًا كبيرًا من المفردات الإضافية وغيرها من الوسائل اللغوية المفيدة في التفاعل التواصل. ⁴³ القراءة مهارة أخرى من مهارات التلقي المهمة في تعليم اللغة العربية. فالقراءة ليست مجرد التعرف على الحروف والكلمات فحسب، بل هي أيضًا فهم مضمون اللغة وغرضها وأسلوبها في النصوص المكتوبة. يمكن للمتعلمين الوصول إلى مصادر مختلفة مثل المقالات أو الكتب أو الآيات القرآنية كوسائل لزيادة المفردات وتوسيع نطاق الرؤى اللغوية. وبالمقارنة مع الاستماع، توفر مهارات القراءة مساحة أكبر للتفكير والتحليل للنص مقارنة بالاستماع.

(د) مهارة الكتابة

تعد مهارة الكتابة مهارة مهمة في تعليم اللغة العربية. فمن خلال الكتابة يمكن للشخص تحقيق قدراته وتخصه العلمي للجمهور. ⁴⁴ الكتابة مهارة إنتاجية تعكس القدرة على التفكير المنهجي والمنطقي في التعبير عن الأفكار. والكتابة في اللغة العربية ليست مجرد تأليف حروف، بل هي تأليف جمل وفقرات متماسكة ومتناسكة. وكما كشف وهاب (٢٠١٧)، ”إن القدرة على الكتابة مهمة جدًا في إظهار التمكن التام من اللغة، لأنه في الكتابة يجب على الطلاب استخدام جميع عناصر اللغة في وقت واحد“. وتعتبر تمارين الكتابة في الوصف والسرد والحجج هي الوسيلة الرئيسية لصقل هذه المهارة.

في تطوير تعليم اللغة العربية، يعد النهج غير الرقمي القائم على التلعيب أحد الاستراتيجيات

⁴³ Taufik, Op.Cit.

⁴⁴ Taufik, Loc.Cit

المبتكرة الفعالة في تطوير تعليم اللغة العربية. ويستفيد هذا التلعيب من الألعاب التقليدية أو الأنشطة البسيطة الممتعة والموجهة في الوقت نفسه نحو أهداف تعليم اللغة، كما هو مطبق في ألعاب الهمس المتسلسل في مادة الاستقامة وخنني في مادة الكلم والنرد الملون في مادة القراءة، وسلاسل الكلمات في مادة الكتابة. هذا النهج لا يشجع الطلاب على المشاركة النشطة فحسب، بل يطور أيضًا جوًا تعليميًا إبداعيًا وهادفًا.

ج. فروض البحث

الفرضية هي تخمين مؤقت في بحث ضروري ثبت صحيحًا. الفرضيات مفيدة لتوفير التوجيه الداخلي تلخيص البيانات اللازمة لاختبار فرضية محددة.⁴⁵ تقدم الباحث في هذا البحث فرضيتين وهما:

(Ha) : يوجد فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة

العلوم الابتدائية الإسلامية بنجینگ جرسيك

(Ho) : لا يوجد فعالية تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة

العلوم الابتدائية الإسلامية بنجینگ جرسيك

⁴⁵ Suhaimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 1992).

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

منهج البحث هو سلسلة من الخطوات التي يقوم بها الباحث لجمع المعلومات أو البيانات. يستخدم هذا البحث منهج الكمي التي تهدف إلى اختبار الفرضيات من البيانات التي تم جمعها وفقاً للنظريات السابقة. البحث الكمي هو أسلوب بحث يركز على جمع البيانات العددية والتحليل الإحصائي للإجابة عن أسئلة البحث واختبار الفرضيات. والبحث الكمية هي نوع من البحوث التي تنتج نتائج يمكن تحقيقها (الحصول عليها) باستخدام إجراءات إحصائية أو وسائل أخرى للقياس الكمي (القياس).^{٤٦} المنهج المستخدم هو المنهج الكمي، أم الطريقة المستخدمة في هذا البحث فهو تجريب. التجربة هي نشاط يتم إجراؤه لملاحظة العلاقة بين السبب والنتيجة لبحث، من خلال مقارنة مجموعة واحدة بمجموعة أخرى التي لا تتلقى العلاج.^{٤٧}

نوع البحث الذي سيتم استخدامه في هذا البحث هو بحث التصميم شبه التجريبي (quasi experimental). يحتوي هذا التصميم على فصل الضابطي، لكنه لا تعمل بشكل كامل للتحكم في المتغيرات الخارجية التي تؤثر على إجراء التجربة.^{٤٨} كان تصميم البحث المستخدم هو تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة. يتكون التصميم من مجموعتين، وهما فصل التجريبي والضابطي. بدءاً من إعطاء الاختبار القبلي للفصل التجريبي والضابطي، ثم إعطاء الفصل التجريبي معالجة معينة، وفي النهاية إعطاء الاختبار البعدي للفصل التجريبي والضابطي لمعرفة تأثير العلاج على الفصل التجريبي.

⁴⁶ Sujarweni. V. W. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. (2014).

⁴⁷ Suhaimi Arikunto.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2022).

ب. ميدان البحث

ميدان البحث هو المكان الذي أُجري فيه البحث.⁴⁹ وقد أُجري هذا البحث في مدرسة روضة العلوم الابتدائية التي تقع في قرية ميتاتو في منطقة بنجينج في محافظة جريسيك مقاطعة جوى الشرقية. والسبب في إجراء البحث في هذا الموقع هو سهولة الوصول إلى المواقع التي يسهل الوصول إليها أو بمعنى أدق قريبة من مكان إقامة الباحثة لتسهيل عملية جمع البيانات. كما وجد الباحثة في هذا الموقع ظواهر ذات صلة بالبحث، حيث أتاحت له الفرصة لمتابعة عملية التعليم في هذا الموقع. كما أن توفر المدارس هو السبب في اختيار الباحثة لهذا الموقع لضمان حصول الباحثة على المعلومات اللازمة دون صعوبة.

ج. متغيرات البحث

المتغيرات البحث هي في الأساس أي شيء في شكل أي شيء يحدده الباحثة لدراسته بحيث يتم الحصول على معلومات عنه، ثم يتم استخلاص النتائج.⁵⁰ وهناك متغيران في هذه البحث، وهما المتغيرات المستقلة والمتغيرات التابعة أو المرتبطة. المتغيرات المستقلة هي المتغيرات التي تؤثر أو تسبب تغيرات أو تنشأ عنها متغيرات تابعة. أما المتغير التابع فهو المتغير الذي يتأثر أو يصبح نتيجة للمتغير المستقل.⁵¹ في هذا البحث، طريقة الألعاب اللغوية هو المتغير المستقل، والمتغير التابع هو تعليم اللغة العربية.

د. مجتمع البحث وعينته

(١) المجتمع

المجتمع هو مجال التعميم الذي يتكون من أشياء أو موضوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثة لدراستها ومن ثم استخلاص النتائج.⁵² ومجتمع في هذا البحث هم كل طلاب في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجينج جريسيك.

⁴⁹ Sujawerni. Loc.Cit.

⁵⁰ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. (2019)

⁵¹ Sugiyono, Loc.Cit.

⁵² Ibid.

(٢) العينة

العينة هي جزء من المجتمع الذي هو مصدر البيانات في البحث، حيث أن المجتمع هو جزء من عدد الخصائص التي يمتلكها المجتمع.^{٥٣} وكانت العينات المأخوذة في هذا البحث هي جميع طلاب الفصل الثالث - أ الذين تم ترقيمهم كفصل تجريبي وجميع طلاب الفصل الثالث - ب الذين تم ترقيمهم كفصل ضابطي. وقد تم اختيار العينة باستخدام أسلوب العينات الانتقائية (*purposive sampling*) التي تم اختيارها على أساس عدد الطلاب الذين كانوا متماثلين تقريباً وكانت قدرات الطلاب متماثلة نسبياً كما يتضح من متوسط درجات الطلاب.

جدول ٣،١ عينة البحث

رقم	عينة البحث	فصل	عدد الطلاب
١	فصل التجريبي	٣ - أ	٢٠
٢	فصل الضبطي	٣ - ب	٢٠
الإجمالي			٤٠

هـ. البيانات ومصادرها

البيانات هي نتيجة تسجيل البحث، سواء في شكل حقائق أو أرقام. في هذه البحث، نوع البيانات المستخدمة هو البيانات الكمية. والبيانات الكمية هي البيانات التي يمكن قياسها وحسابها مباشرة فيما يتعلق بالمعلومات أو التفسيرات في شكل أرقام أو إحصاءات.^{٥٤} وبحسب ما تم جمعه، هناك نوعان من مصادر البيانات تشمل ما يلي:

(أ) البيانات الأولية هي المعلومات التي يتم الحصول عليها مباشرة من موضوع البحث أو من الأفراد أو المجموعات ذات الصلة. يتم جمع البيانات مباشرة من قبل الباحثة من المصدر الرئيسي أو

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Saputro, K. A. Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(5). 1910-1917. (2021)

الموضوع قيد الدراسة. في هذه الدراسة، تم الحصول على البيانات الأولية من الاختبارات التي أجراها الطلاب.

٢ البيانات الثانوية هي المعلومات التي يتم جمعها من مصادر موجودة مسبقاً، ويمكن الحصول على هذه البيانات من خلال قراءة ودراسة المصادر المتاحة مثل الكتب والمقالات والمجلات والتقارير وغيرها. كما أن البيانات الثانوية هي أحد مصادر البيانات التي يستخدمها الباحثة والتي يتم الحصول عليها من مقالات ومواقع أدبية مختلفة على شبكة الإنترنت تتوافق مع البحث الذي تم إجراؤه.

و. أدوات البحث

أدوات البحث هي جميع المعدات المستخدمة في الحصول على المعلومات من المبحوثين ومعالجتها وتفسيرها والتي يتم إجراؤها بنفس نمط القياس.^{٥٥} يستخدم أدوات البحث في هذا البحث هو الاختبارات وهي اختبار القبلي والبعدى. في الاختبار القبلي والاختبار البعدى الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابطى العمل على عناصر وفقاً للمادة التي تم تقديمها في شكل اختيارات واختبارات التعبئة والاختبارات الشفوية متعددة.

ز. صدق البيانات وثباتها

١. اختبار الصدق

يُستخدم اختبار المصدق لقياس مدى صلاحية أو عدم صلاحية أداة البحث. ويمكن القول بأن أداة البحث صالحة إذا كان بالإمكان استخدام الأداة لقياس ما ينبغي قياسه. اختبار الأداة على الأطراف التي لم تكن موضوع البحث. قامت الباحثة بحساب الصدق باستخدام مساعدة SPSS 16.0 For Window's باستخدام *product person (bivarite pearson)*. المعايير هي أنه إذا احتساب $r < 1$ جدول r ، فالأداة الصدق وإذا احتساب $r > 1$ جدول r ، فالأداة غير الصدق.

⁵⁵ Sugiyono, Loc.Cit.

٢. اختبار الثبات

والغرض من اختبار الثبات هو تقييم الاتساق في الأشياء والبيانات. ويمكن إجراء اختبار الثبات بطريقة خارجية أو داخلية. إذا كان خارجياً، يتم إجراء اختبار البيانات عن طريق اختبار إعادة الاختبار (الثبات)، أو ما يعادله، أو مزيج من الاثنين معاً. أما داخلياً، فيمكن إجراؤه عن طريق تحليل اتساق العناصر في الأداة باستخدام تقنيات معينة. في هذه الدراسة، تم إجراء اختبار الثبات الداخلي باستخدام معادلة *Cronbach Alpha* التي تنص على أن الأداة تتمتع بثبات مرضٍ إذا كانت قيمة المعامل الذي تم الحصول عليه $> 0,70$.

ح. أسلوب جمع البيانات

هذا البحث يستخدم التجريبي، لذلك يمكن جمع البيانات عن طريق الاختبارات. الاختبار هو أداة لتنظيم نواتج تعليم الطلاب من خلال توفير سلسلة من الأسئلة أو المهام التي يجب على الطلاب القيام بها.^{٥٦} ونوع الاختبار الذي تم إجراؤه في هذه الدراسة هو اختبار كتابي لتحديد نواتج التعليم لدى الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابطي. تم إجراء الاختبار على مرحلتين، وهما مرحلة ما قبل الاختبار ومرحلة ما بعد الاختبار.

ط. تحليل البيانات

يتم إجراء تحليل البيانات لتسهيل فهم البيانات بحيث يسهل تفسيرها. تحليل بيانات تطبيق طريقة الألعاب اللغوية على تعليم اللغة العربية في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا في روضة العلوم وغيرها.

١. اختبار الصدق. يُستخدم اختبار الصدق لقياس ما إذا كانت أداة البحث صالحة أم لا.
٢. اختبار الثبات. يُستخدم اختبار الثبات للتأكد من أن الأداة المطبقة موثوقة وتعطي نتائج ثابتة في القياس
٣. اختبار الطبيعة

يستخدم اختبار الطبيعة لتحديد ما إذا كانت البيانات المتعلقة بنواتج تعلم الطلاب موزعة

⁵⁶ Halik, A. *Manajemen Pembelajaran Berbasis Islam*. Makassar: Global RCI. (2019)

بشكل طبيعي أم لا. يعد هذا الاختبار مهماً كشرط لتحديد ما إذا كان يمكن تحليل البيانات باستخدام الاختبارات الإحصائية البارامترية مثل اختبار t .

٤. اختبار التجانس

يُستخدم اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت مجموعتا العينة (الفصل التجريبي والفصل الضابطي) لهما نفس التباين أو توزيع البيانات. إذا كانت البيانات متجانسة فإن المجموعتين تعتبران متكافئتين من حيث تنوع القيم.

٥. اختبار $Independent Sample t-Test$

يُستخدم هذا الاختبار لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين نواتج تعلم الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابطي. يقارن هذا الاختبار متوسط نواتج التعلم لمجموعتين مختلفتين بعد العلاج.

٦. اختبار $N-Gain$

يُستخدم اختبار $N-Gain Test$ لقياس الزيادة في نواتج تعلم الطلاب بين درجات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار. تُظهر نتائج هذا الاختبار مدى فعالية العلاج المقدم، أي التعلم باستخدام طريقة الألعاب اللغوية.

ي. إجراء البحث

تألف البحث من ثلاث مراحل، وهي مرحلة ما قبل البحث، ومرحلة التخطيط، ومرحلة تنفيذ البحث. وفيما يلي الخطوات المتخذة في كل مرحلة من هذه المراحل:

١ مقدمة

أ) الملاحظة الأولية

ب) جمع المؤلفات المناسبة للقضايا المطروحة

ج) قيام الباحثة بتصريح بحث أولي للمدرسة

د) إجراء بحث أولي لفهم حالة المدرسة، وعدد الفصول والطلاب الذين سيكونون موضوع

البحث، وكذلك طرق التدريس التي يستخدمها المعلم

هـ) تحديد الفصل الدراسي لموضوع البحث

٢ التخطيط

أ) إعداد أدوات البحث

٣ التنفيذ

أ) إجراء اختبار قبلي في الفصل الذي تم تحديده لموضوع البحث.

ب) تنفيذ مشروع البحث، أي استخدام طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية.

ج) إجراء اختبار بعدي على الفصل.

د) جمع ومعالجة وتحليل البيانات المستقاة من نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

هـ) إعداد تقرير عن نتائج البحث.

الفصل الرابع

عرض البيانات ونتائج البحث

المبحث الأول: تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

لقد تم إجراء هذا البحث في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية التي تقع في شارع أمام المسجد في قرية ميتاتو بدائرة بنجينغ منطقة جرسيك، جاوى الشرقية. كانت الخطوة الأولى التي قام بها الباحثة هي طلب إذن البحث من المدرسة من خلال تقديم طلب خطي للحصول على إذن كما هو مذكور في الملاحق. بعد الحصول على إذن من رئيس المدرسة. يتواصل الباحثة مع رئيس المدرسة لشرح الغرض من البحث الذي سيتم إجراؤه. تم توجيه الباحثة لمقابلة مدرس اللغة العربية الذي تم تعيينه من قبل.

أخذ الباحثة فصلين لأخذ عينة منهما، وهما الفصل الثالث-أ والفصل الثالث-ب. الفصل الثالث-أ كفصل تجريبي يتكون عشرين طالباً، والفصل الثالث-ب كفصل ضابطي يتكون من عشرين طالباً أيضاً. بعد مناقشة وتحديد الفصل الذي سيكون موضوع البحث، بدأ الباحثة في إعداد خطط الدروس للفصلين وهي متوفرة في بيانات الملحق. بعد ذلك تم التشاور مع مدرس اللغة العربية في الفصل الثالث الابتدائي حول خطط الدروس التي تم إعدادها حتى يمكن تعديلها بما يتناسب مع الجدول الدراسي الحالي.

يُصنف هذا البحث على أنه بحث تجريبي، حيث تم إعطاء العلاج للفصل التجريبي (الفصل الثالث-أ) من خلال تجربة طريقة الألعاب اللغوية وهو التعليم الذي يدمج عناصر اللعبة مثل النقاط والتحديات والمكافآت والمنافسة كمحاولة لتحسين الدافعية ونتائج التعليم. في حين تم تدريس الفصل الضابطي (الفصل الثالث-ب) بالطرق التقليدية، أي بالطريقة المعتادة المتمثلة في المحاضرات والأسئلة والأجوبة والأسئلة التدريبية. ولقياس نتائج البحث، استُخدمت أداة على شكل اختبار قبل وبعد المعالجة لتقييم أثر تجربة طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية على تحسين نواتج التعليم.

تهدف البيانات التي تم الحصول عليها من هذا البحث إلى الإجابة عن أسئلة البحث الأولى والثانية، وهما كيفية تجربة طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية وأثرها في تحسين نواتج تعليم الطلاب. تألفت

هذا البحث من أربعة لقاءات أُجريت في فصلين هما الفصل التجريبي والفصل الضابطي. وأُجري اللقاء الأول لإعطاء اختبار قبلي، ثم أُجري اللقاءان التاليان، وهما اللقاءان الثاني والثالث، وكان الهدف من اللقاءين الثاني والثالث إجراء المعالجة، حيث جرب الفصل التجريبي طريقة الألعاب اللغوية بينما لم يجرب الفصل الضابطي الطريقة. ثم اللقاء الأخير لإجراء الاختبار البعدي. كانت المادة التي تم تدريسها في هذا البحث بموضوع "الحديقة" وفقًا للمادة التي درسها الفصلان في المدرسة.

١. اللقاء الأول

يهدف إلى إجراء الاختبار القبلي في الفصل التجريبي والضابطي. في هذا اللقاء، تم إجراء الاختبار القبلي لتقييم المهارات اللغوية للطلاب، وشمل أربعة جوانب رئيسية: القراءة والكتابة والاستماع والكلام. تألف الاختبار القبلي من ٢٠ بندًا مقسمة بالتساوي إلى أقسام المهارات الأربعة.

(أ) مهارات القراءة. يجب الطلاب على ٥ أسئلة متعددة الاختيارات تهدف إلى تقييم قدرتهم على فهم الخطاب البسيط في شكل نص مكتوب أو مرئي، مع أنماط جمل مناسبة. النص المقدم قصير ومناسب لمستوى التطور اللغوي لطلاب الصف الثالث الابتدائي.

(ب) مهارات الكتابة. في هذا القسم، يعمل الطلاب في هذا القسم على ٥ أسئلة ملء النقاط، والتي تُستخدم لتقييم قدرة الطلاب على إنتاج وتقديم المفردات المناسبة نحويًا وسياقيًا، استنادًا إلى موضوع محدد مسبقًا من المواد. تم تصميم الأسئلة لتشجيع الطلاب على الاستخدام الصحيح لتراكيب الجمل الأساسية.

(ج) مهارات الاستماع. يستمع الطلاب إلى تسجيل قصير ويجيبون عن ٥ أسئلة متعددة الخيارات. يقيم هذا القسم قدرتهم على فهم المفردات والأوامر والتحية والأسئلة المناسبة للمواد التي يتعرف عليها الطلاب في هذا المستوى. يتم تشغيل الصوت ببطء وتكراره حسب الحاجة وهي ثلاث مرات.

(د) مهارات الكلام. في هذا القسم، يجب الطلاب شفويًا على ٥ أسئلة يطرحها الباحثة مباشرة. والهدف من ذلك هو تقييم مدى قدرة الطلاب على استخدام اللغة وفقًا للقواعد النحوية واللغوية والمعجمية والصوتية ذات الصلة بالمواد التي تعلموها سابقًا. تمت عملية الاختبار القبلي بأكملها بسلاسة ووفقًا للوقت المخطط له. وستستخدم نتائج هذا الاختبار القبلي كبيانات أولية لهذا البحث. وقد تم عقد هذا اللقاء في نفس اليوم في ١١ أبريل ٢٠٢٥، وكان ذلك في الساعة الثانية من الدرس للفصل التجريبي واستمر في الساعة الثالثة من الدرس للفصل الضابطي، أما مادة اللغة العربية فقد كان لها ساعتان من الدرس وكل ساعة درس ٣٥ دقيقة فكان لكل لقاء ٧٠ دقيقة.

٢. اللقاء الثاني

في اللقاء الثاني في الفصل التجريبي، بدأت الباحثة في تقديم العلاج في شكل تجارب طريقة الألعاب اللغوية لتحسين المهارات اللغوية لدى الطلاب، وخاصة مهارة الاستماع. في هذا النشاط، قدمت الباحثة لعبة تعليمية تسمى "الهمس في السلاسل". وقبل بدء اللعبة، قامت الباحثة أولاً بشرح قواعد اللعبة وأهدافها لجميع الطلاب. والغرض من هذا النشاط هو تدريب الطلاب على الاستماع وفهم المعلومات الشفهية بعناية، بما يتوافق مع نتائج تعليم مهارات الاستماع لطلاب الفصل الثالث الابتدائي، وهي فهم المفردات والأوامر والتحية والأسئلة وفقًا للمادة.

ثم تم تقسيم الطلاب إلى أربع مجموعات، تتكون كل مجموعة من عدد متساوٍ من الأعضاء. وشكلت كل مجموعة صفًا في الخلف يقفون على مقربة من بعضهم البعض بحيث يمكن استقبال الهمسات بوضوح، ولكن دون أن تسمعها المجموعات الأخرى.

عملية اللعبة:

(أ) تهمس الباحثة بجملة قصيرة وبسيطة للطلاب الأول في كل المجموعة. تكون الجملة المستخدمة مرتبطة بموضوع "الحديقة" ذي الصلة ومناسبة لمستوى قدرات الطلاب.

(ب) يهمس الطالب الأول بالجملة في أذن الطالب الثاني، وهكذا حتى يصل إلى آخر طالب في المجموعة.

(ج) يقوم الطالب الأخير بعد ذلك بنقل الجملة التي سمعها إلى الباحثة ثم ينقلها بصوت عالٍ أمام الفصل.

(د) تطابق الباحثة والطلاب الآخرون ما إذا كانت الجملة الأخيرة مناسبة أو تغيرت عن الجملة الأولى.

(هـ) المجموعة التي تتمكن من نقل الجملة بشكل صحيح تحصل على نقطة.

جرت اللعبة على عدة جولات بجمل مختلفة. كان الطلاب متحمسين جدًا ومتحمسين للمشاركة في هذا النشاط. أصبح جو الفصل نشطًا وممتعًا ولكن مع التركيز على المهارات التي يتم التدريب عليها.

من خلال هذا النشاط، لا يشارك الطلاب بنشاط فحسب، بل يتعلمون أيضًا بشكل غير مباشر كيفية الاستماع بعناية، وفهم معنى الجمل، والحفاظ على التركيز في نقل المعلومات بدقة. هذا النشاط هو الخطوة الأولى في تحفيز الطلاب على المشاركة بشكل أكبر في عملية تعليم اللغة بطريقة ممتعة.

٣. اللقاء الثالث

في اللقاء الثالث، تم توجيه تعليم اللغة العربية في الفصل الدراسي لتدريب مهارات الكلام لدى الطلاب من خلال تطبيق طريقة التلعيب. قدمت الباحثة معالجة في شكل لعبة تعليمية بعنوان "خمني"، حيث ركزت المادة على المفردات المتعلقة بالحديقة، مثل الزهور، والأشجار، والفاكهة، وهكذا. قبل بدء اللعبة، تقوم المعلمة أولاً بتقديم بعض المفردات الجديدة التي سيتم استخدامها في النشاط. ثم يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة. سترسل كل مجموعة ممثلًا واحدًا بدوره للتقدم إلى مقدمة الفصل. ويُعطى الطالب الذي يتقدم إلى الأمام بطاقة تحمل صورة لشيء متعلق بالحديقة.

وتتمثل المهمة في شرح الصورة باللغة العربية شفهيًا باستخدام جمل بسيطة دون ذكر اسم الكائن مباشرة. كان على بقية المجموعة تخمين الغرض بناءً على الدليل اللفظي. على سبيل المثال، بالنسبة لصورة شجرة، يمكن للطلاب إعطاء أدلة مثل ”هي خضراء طويلة، نراها في الحديقة“. إذا تمكنت المجموعة من التخمين بشكل صحيح، فإنهم يحصلون على نقطة. تجري اللعبة في جو من المرح والتنافس والنشاط. في نهاية اللعبة، يتم إعلان المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من الإجابات الصحيحة هي الفائزة وتمنح مكافأة كنوع من التقدير والتحفيز. هذه المكافأة هي جزء من طريقة اللعب لتعزيز روح التعليم وزيادة مشاركة الطلاب في عملية التعليم. من خلال هذه اللعبة، لا يتعلم الطلاب المفردات فحسب، بل يتدربون أيضًا على استخدامها في سياق شفهي بشكل نشط وتواصلي.

٤. اللقاء الرابع

قامت الباحثة في هذا اللقاء بتنفيذ أنشطة تعليمية من خلال تطبيق طريقة الألعاب اللغوية كنوع من العلاج في الفصل التجريبي. كان التركيز في التعليم هذه المرة على تدريب مهارات القراءة لدى طلاب الفصل الثالث الابتدائي من خلال لعبة تعليمية تسمى ”النرد الملون“. قبل بدء اللعبة، قامت الباحثة بشرح الغرض من اللعبة وقواعدها لجميع الطلاب. والغرض من هذا النشاط هو تدريب الطلاب على القدرة على فهم الخطاب البسيط في شكل نص مكتوب أو مرئي مع أنماط جمل مناسبة، وكذلك زيادة اهتمامهم بالقراءة من خلال أسلوب ممتع وتفاعلي.

وقد أعدت الباحثة وسيطًا على شكل حجر نرد كبير مع ألوان مختلفة على كل جانب (الأزرق والأخضر والوردي). وتم ترميز كل لون على حجر النرد ببعض أسئلة القراءة التي أعدها الباحثة مسبقًا. كانت الأسئلة مرتبطة بنصوص قصيرة تناسب مع الموضوع ومستوى فهم الطلاب. عملية اللعبة:

(أ) يُطلب من الطلاب التناوب على رمي النرد أمام الفصل.

(ب) بمجرد أن يتوقف حجر النرد ويظهر جانبًا ملونًا معينًا (مثل اللون الوردي)، يتعين على الطلاب

اختيار سؤال واحد من مجموعة الأسئلة التي تم ترميزها بنفس اللون

- (ج) يحتوي السؤال على قراءة قصيرة أو نص بسيط يجب أن يقرأه الطالب ويفهمه.
- (د) بعد أن يحصل جميع الطلاب على سؤال بناءً على لون حجر النرد الذي حصلوا عليه، يُطلب منهم قراءة السؤال والإجابة عن السؤال بشكل مستقل.
- (هـ) يُسمح للطلاب بالبحث عن الإجابات من كتاب المادة كجزء من عملية التدرب على القراءة وفهم النص.

لا تشجع اللعبة الطلاب على النشاط فحسب، بل تمنحهم أيضاً الفرصة لتطوير استراتيجيات استرجاع المعلومات وفهم القراءة من خلال النصوص القصيرة الموضوعة في سياقها. يتسم جو الفصل الدراسي بالحيوية، حيث ينتظر الطلاب بحماس دورهم في رمي النرد ويقرأون أسئلتهم بشغف. يدرب هذا النشاط مهارات القراءة لدى الطلاب بشكل مباشر في سياق ممتع وغير ممل. بالإضافة إلى ذلك، يوفر نهج التلعيب هذا أيضاً مساحة للطلاب ليكونوا أكثر ثقة في الوصول إلى المعلومات المكتوبة المتعلقة بالتعليم وفهمها.

٥. اللقاء الخامس

في اللقاء الخامس، أجرت الباحثات أنشطة تعليمية باستخدام لعبة التعليمية لتكوين الكلمات. تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على تأليف جمل بسيطة، بالإضافة إلى التدرب على مهارة الكتابة من خلال ربط حروف الهجاء باللغة العربية. تم تقسيم الطلاب إلى أربع مجموعات. تلقت كل مجموعة قطعاً من حروف الهجاء التي تم خلطها عشوائياً. يمكن ترتيب الحروف في جملة بسيطة تم تصميمها من قبل الباحثة. عملية اللعبة:

- (أ) يعمل الطلاب في مجموعات معاً لترتيب الحروف في كلمات صحيحة.
- (ب) بمجرد ترتيب الكلمات، يقومون بتجميعها في جمل بسيطة.
- (ج) يذهب ممثلون من المجموعة إلى السبورة لكتابة جملهم.
- (د) تحصل المجموعة الأسرع والأكثر صحة في ترتيب الجمل وكتابتها على مكافأة.

من خلال هذه اللعبة، لا يتعليم الطلاب التعرف على الحروف وترتيبها فحسب، بل يتدربون أيضًا على كتابة الجمل بالتهجئة والترتيب الصحيحين. تم تنفيذ هذا النشاط بحماس وشجع الطلاب على النشاط والتعاون والثقة في الكتابة باللغة العربية.

٦. اللقاء السادس

في اللقاء الأخير، أجرت الباحثة أنشطة الاختبار البعدي كشكل من أشكال التقييم النهائي لمهارات الطلاب اللغوية في الفصل التجريبي والضابطي على حد سواء. يهدف هذا الاختبار البعدي إلى قياس نتائج تعليم الطلاب بعد إجراء عملية التعليم على مدار عدة لقاءات.

كان لأسئلة الاختبار البعدي نفس بنية أسئلة الاختبار القبلي التي تم إجراؤها في اللقاء الأول. تألف الاختبار من ٢٠ بندًا غطت أربع مهارات لغوية، وهي ٥ أسئلة اختيار من متعدد لمهارات القراءة، و ٥ أسئلة ملء النقاط لمهارات الكتابة، و ٥ أسئلة اختيار من متعدد لمهارات الاستماع، و ٥ أسئلة شفوية لمهارات التحدث. على الرغم من أن شكل الأسئلة كان هو نفسه، إلا أنه تم تغيير محتوى أو مادة الأسئلة بشكل طفيف لتجنب التكرار المباشر للاختبار القبلي، وكذلك لقياس فهم الطلاب للموضوعات المناسبة.

خلال عملية التعليم السابقة، تم التعامل مع الفصل التجريبي بطريقة الألعاب اللغوية من خلال ألعاب تعليمية متنوعة مصممة لزيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم. في حين خضع الفصل الي للتعليم التقليدي وفقًا لطريقة المعلم بشكل عام، أي من خلال الشرح المباشر، وأسئلة التدريب من الكتب، والأسئلة والأجوبة القائمة على المواد التعليمية دون استخدام عناصر الألعاب أو غيرها من الأساليب المبتكرة.

كان تنفيذ الاختبار البعدي منظماً وسلساً. حيث عمل الطلاب على الأسئلة وفقاً للتعليمات المعطاة، سواء كتابياً أو شفهيًا. ستستخدم نتائج هذا الاختبار البعدي لاحقاً لمقارنة الفعالية بين طريقة التعليم بالألعاب اللغوي في الفصل التجريبي والطريقة التقليدية في الفصل الضابطي.

المبحث الثاني: فعالية طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

١. اختبار أدوات البحث

أ) اختبار الصدق

قامت الباحثة بحساب الصدق باستخدام مساعدة *SPSS 16.0 For Window's* باستخدام *product person (bivarite pearson)*. المعايير هي أنه إذا احتساب $r < 1$ جدول r , فالأداة الصدق وإذا احتساب $r > 1$ جدول r , فالأداة غير الصدق. فيما يلي جدول بنتائج اختبار الصدق:

جدول ٤,١ نتائج اختبار الصدق

الرقم	احتساب r	جدول r	الصدق
١	٠,٦٠٧	٠,٣١٢	صالح
٢	٠,٤٧٢	٠,٣١٢	صالح
٣	٠,٥٣٣	٠,٣١٢	صالح
٤	٠,٤٦٥	٠,٣١٢	صالح
٥	٠,٥٥٠	٠,٣١٢	صالح
٦	٠,٤٤٦	٠,٣١٢	صالح
٧	٠,٦٤٥	٠,٣١٢	صالح
٨	٠,٤٧٥	٠,٣١٢	صالح
٩	٠,٥٢٩	٠,٣١٢	صالح
١٠	٠,٦١٩	٠,٣١٢	صالح

الرقم	احتساب r	جدول r	الصدق
١١	٠,٢١٣	٠,٣١٢	غير صالح
١٢	٠,٤٠٢	٠,٣١٢	صالح
١٣	٠,٣٠٥	٠,٣١٢	غير صالح
١٤	٠,٥٥١	٠,٣١٢	صالح
١٥	٠,٣٠٥	٠,٣١٢	غير صالح
١٦	٠,٧٠١	٠,٣١٢	صالح
١٧	٠,٦٨٧	٠,٣١٢	صالح
١٨	٠,٣٣٨	٠,٣١٢	صالح
١٩	٠,٦٦٤	٠,٣١٢	صالح
٢٠	٠,١٨٦	٠,٣١٢	غير صالح

بناءً على الجدول أعلاه، فإن احتساب r لأرقام الأسئلة من ١ إلى ٢٠ من جدول r وهو ٠,٣١٢. لذلك يُستنتج أن عناصر السؤال التي تحتوي على القيمة $r < ٠,٣١٢$ التي بلغ مجموعها ١٦ عنصراً صحيحة و ٤ منها غير صحيحة لأن القيمة $r > ٠,٣١٢$ جدول.

٢. اختبار الثبات

تم إجراء اختبار الثبات الداخلي باستخدام معادلة *Cronbach Alpha* التي تنص على أن الأداة تتمتع بثبات مرضٍ إذا كانت قيمة المعامل الذي تم الحصول عليه $< ٠,٧٠$ بالنسبة للتفسير العام لمستوى معامل الثبات الموضح في الجدول التالي:

جدول ٤,٢ قيمة معامل الثباتية

قيمة معامل الثباتية	مستوى الثباتية
٠,٢٠ – ٠,٤٠	منخفض جداً
٠,٤٠ – ٠,٦٠	منخفض

مقبول	٠,٤٠ – ٠,٦٠
مرتفع	٠,٦٠ – ٠,٨٠
مرتفع جداً	٠,٨٠ – ٠,٩٠

وفيما يلي نتائج اختبار الثبات لأداة السؤال:

جدول ٤,٣ نتائج اختبار الثبات

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.848	.848	16

يوضح الجدول أعلاه أن قيمة Cronbach Alpha هي $0,848 < 0,60$ ، لذلك، يمكن استنتاج أن الأداة الخاصة بهذا السؤال مصنفة على أنها ثابتة جداً أو مرتفعة جداً وفقاً للجدول السابق لفئات مستوى الثابتية.

٣. بيانات نتائج الاختبار

قبل تنفيذ التعليم، وزعت الباحثة الاختبار القبلي لمعرفة قدرة التلاميذ قبل التعليم. ثم وزعت الباحثة الاختبار البعدي للتلاميذ بعد التعليم بتنفيذ المعالجة. تم إجراء الاختبار البعدي.

(أ) نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل التجريبي

جدول ٤,٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل التجريبي

رقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٩٠	٩٠
٢	طالب ٢	٤٠	٥٥
٣	طالب ٣	٩٥	٩٠

رقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
٤	طالب ٤	٧٠	٨٥
٥	طالب ٥	٤٠	٥٠
٦	طالب ٦	١٠٠	١٠٠
٧	طالب ٧	٥٠	٧٥
٨	طالب ٨	٧٠	٧٥
٩	طالب ٩	٣٠	٥٥
١٠	طالب ١٠	٦٠	٧٠
١١	طالب ١١	٤٠	٧٠
١٢	طالب ١٢	٨٠	٨٠
١٣	طالب ١٣	٨٠	٨٥
١٤	طالب ١٤	٤٠	٥٥
١٥	طالب ١٥	٢٠	٤٠
١٦	طالب ١٦	٨٠	٨٥
١٧	طالب ١٧	٣٠	٣٠
١٨	طالب ١٨	٩٠	٩٠
١٩	طالب ١٩	٧٥	٨٥
٢٠	طالب ٢٠	٨٠	٩٠

لقياس نتائج التعليم بعد تنفيذ المعالجة فيما يلي المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي.

جدول ٤,٥ المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلاب	نسبة المئوية	عدد الطلاب	نسبة المئوية
١	٩١ - ١٠٠	ممتاز	٢	١٠٪	١	٥٪
٢	٨١ - ٩٠	جيد جدا	٢	١٠٪	٨	٤٠٪
٣	٧١ - ٨٠	جيد	٥	٢٥٪	٣	١٥٪
٤	٦١ - ٧٠	مقبول	٢	١٠٪	٢	١٠٪
٥	٠ - ٦٠	مردود	٩	٤٥٪	٦	٣٠٪
العدد			٢٠	١٠٠٪	٢٠	١٠٠٪

بناء الجدول أعلاه، أن بعد الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي، كانت هناك زيادة في نتائج تعليم الطلاب بعد المشاركة في التعليم باستخدام طريقة الألعاب اللغوي. في الاختبار القبلي، حصل معظم الطلاب على درجات منخفضة. فقد حصل ما يصل إلى ٤٥٪ من الطلاب على درجات تتراوح بين ٠-٦٠، وحصل ١٠٪ فقط على درجات تتراوح بين ٨١-٩٠. وفي الوقت نفسه، لم يحقق أعلى الدرجات (٩١-١٠٠) سوى طالبين فقط (١٠٪).

بعد إعطائهم بعض الألعاب التعليمية أثناء التعليم، أظهرت نتائج ما بعد الاختبار تغيرًا. فقد ارتفع عدد الطلاب الذين حصلوا على درجات ٨١-٩٠ إلى ٤٠٪، وانخفض عدد الطلاب الذين حصلوا على درجات (٠-٦٠) إلى ٣٠٪. على الرغم من أن درجة ٩١-١٠٠ انخفضت بشكل طفيف إلى ٥٪، ولكن بشكل عام، سجل عدد أكبر من الطلاب في الفئتين المتوسطة والعالية

ب) نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل الضابطي

جدول ٤,٦ نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل الضابطي

رقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٣٥	٥٠
٢	طالب ٢	٨٠	٦٠
٣	طالب ٣	٥٠	٦٥
٤	طالب ٤	٥٥	٤٠
٥	طالب ٥	٦٥	٨٠
٦	طالب ٦	٥٠	٤٥
٧	طالب ٧	٧٠	٦٠
٨	طالب ٨	٥٠	٧٠
٩	طالب ٩	٤٠	٦٥
١٠	طالب ١٠	٤٠	٥٥
١١	طالب ١١	٢٠	٤٥
١٢	طالب ١٢	٨٠	٦٥
١٣	طالب ١٣	٤٥	٣٠
١٤	طالب ١٤	٥٠	٣٥
١٥	طالب ١٥	٨٠	٧٥
١٦	طالب ١٦	٩٥	٦٠
١٧	طالب ١٧	٤٥	٥٠
١٨	طالب ١٨	٩٠	٦٠
١٩	طالب ١٩	٩٠	٨٠

رقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
٢٠	طالب ٢٠	١٥	٤٠

ثم لقياس نتائج التعليم فيما يلي المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل الضابطي.

جدول ٤,٧ المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل الضابطي

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلاب	نسبة المئوية	عدد الطلاب	نسبة المئوية
١	٩١ - ١٠٠	ممتاز	١	٥٪	-	-
٢	٨١ - ٩٠	جيد جدا	٢	١٠٪	-	-
٣	٧١ - ٨٠	جيد	٣	١٥٪	٣	١٥٪
٤	٦١ - ٧٠	مقبول	٢	١٠٪	٤	٢٠٪
٥	٠ - ٦٠	مردود	١٢	٦٠٪	١٣	٦٥٪
العدد			٢٠	١٠٠٪	٢٠	١٠٠٪

استنادًا إلى نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل الضابطي، يمكن ملاحظة أنه لم يكن هناك تحسن كبير بعد إجراء عملية التعليم دون معاملة خاصة. في الاختبار القبلي، كان معظم الطلاب في فئة الدرجات المردود. فقد حصل ما يصل إلى ٦٠٪ من الطلاب على درجات تتراوح بين ٠-٦٠، وكان ١٥٪ فقط في نطاق ٧١-٨٠. بالإضافة إلى ذلك، كان لا يزال هناك طلاب حققوا درجات عالية، أي ٥٪ في النطاق ٩١-١٠٠ و ١٠٪ في النطاق ٨١-٩٠.

ومع ذلك، في نتائج ما الاختبار بعدي، لم يكن هناك المزيد من الطلاب الذين حصلوا على درجات أعلى من ٨٠، وانخفض عدد الطلاب في النطاق ٩١-١٠٠ و ٨١-٩٠ إلى ٠٪.

زاد عدد الطلاب الذين حصلوا على درجات من ٠-٦٠ في الواقع إلى ٦٥٪، بينما زاد عدد الطلاب في النطاق ٦١-٧٠ زيادة طفيفة من ١٠٪ إلى ٢٠٪. ظل عدد الطلاب في النطاق ٧١-٨٠ كما هو، بنسبة ١٥٪. من هذه البيانات، أن نتائج الفصل التجريبي أكبر من نتائج الفصل الضابطي.

٤. تحليل نتائج الاختبار

بعد تحصيل نتائج الاختبار القبلي والبعدي تم إجراء الباحثة لقياس تجربة طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ولتحديد ما على تحسين نتائج التعليم. استعان الباحثة في تحليل النتائج مستعينة باختبار t باستخدام SPSS. قبل تحليل النتائج باختبار t، تم إجراء الباحثة اختبار الطبيعية واختبار التجانس.

أ) اختبار الطبيعية

تم إجراء اختبار الطبيعية باستخدام SPSS. فيما يلي نتائج الاختبار:

الجدول ٤,٨ ملاحظ اختبار الطبيعية

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas Eksperimen	.174	20	.113	.925	20	.124
	Posttest Kelas Eksperimen	.189	20	.060	.912	20	.069
	Pretest Kelas Kontrol	.173	20	.118	.949	20	.354
	Posttest Kelas Kontrol	.146	20	.200*	.967	20	.686
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

تم إجراء اختبار الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات المتعلقة بنتائج تعليم الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي في الفصول التجريبي والضابطي موزعة بشكل طبيعي. يستخدم هذا

الاختبار طريقة *Shapiro-wilk*، مع تحديد مستوى الدلالة عند ٠,٠٥. أظهرت نتائج الاختبار أن جميع نتائج الاختبار كانت قيمة الأهمية في كلتا الطريقتين، لكل من بيانات الاختبار القبلي والبعدي من كلا الفئتين، أعلى من حد الدلالة ٠,٠٥.

في الاختبار القبلي لفصل التجريبي، كانت قيمة الأهمية في *Shapiro-wilk* ٠,١٢٤. بينما في الاختبار البعدي لفصل التجريبي، كانت قيمة الأهمية و ٠,٠٦٠ بالنسبة *Shapiro-wilk*. لفصل الضابطي، كانت قيم الأهمية في الاختبار القبلي و ٠,٣٥٤ (*Shapiro-wilk*). في الاختبار البعدي لفصل الضابطي، كانت قيمة الأهمية بالنسبة *Shapiro-wilk* ٠,٦٨٦.

ونظرًا لأن جميع قيم الأهمية أكبر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن جميع البيانات موزعة بشكل طبيعي. وبالتالي، فإن البيانات المتعلقة بنتائج تعليم الطلاب في هذا البحث تفي بافتراض التوزيع الطبيعي

ب) اختبار التجانس

البيانات المستخدمة لاختبار التجانس هي نتائج الاختبار البعدي لفصل التجريبي والضابطي. فيما يلي نتائج اختبار التجانس.

جدول ٤,٩ اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.765	1	38	.192
	Based on Median	1.234	1	38	.274
	Based on Median and with adjusted df	1.234	1	35.209	.274
	Based on trimmed mean	1.562	1	38	.219

بناءً على جدول أعلاه، أن قيمة الأهمية لاختبار التجانس هي ٠,١٩٢ أكبر من ٠,٠٥. لذلك تم اعتبار البيانات هي متجانسة.

ج) اختبار t

استخدم اختبار الفرضية في هذا البحث اختبار ت-العينات المستقلة. اختبار ت-العينات المستقلة هو اختبار حدودي لاختبار الفرضية القائل بأنه يمكن قبولها أو رفضها. فيما يلي نتائج الاختبار.

جدول ٤,١٠ تحليل الوصفي

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	20	72.75	19.158	4.284
	Kontrol	20	56.50	14.428	3.226

بناءً على نتائج تحليل إحصاءات المجموعة، من المعروف أن متوسط نتائج تعليم الطلاب في الفصل التجريبي هو ٧٢,٧٥ بانحراف معياري قدره ١٩,١٥٨، بينما بلغ المتوسط في الفصل الضابطي ٥٦,٥٠ بانحراف معياري قدره ١٤,٤٢٨. وهذا يدل على أن الطلاب في الفصل التجريبي الذين تلقوا العلاج كان متوسط نتائج التعليم لديهم أعلى مقارنة بالطلاب في الفصل الضابطي الذين تلقوا التعليم التقليدي.

جدول ٤,١١ ملخص اختبار *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.765	.192	3.030	38	.004	16.250	5.363	5.394 27.106

Equal variances not assumed		3.030	35.306	.005	16.250	5.363	5.366	27.134
--------------------------------------	--	-------	--------	------	--------	-------	-------	--------

لتحديد ما إذا كان الفرق مهمًا من الناحية الإحصائية، تم إجراء اختبار العينات المستقلة. في السابق، أظهر اختبار *Levene's Test for Equality of Variances* قيمة دلالية قدرها ٠,١٩٢ وهي أكبر من ٠,٠٥. لذلك، تم استيفاء افتراض تجانس التباين، واستمر التحليل مع *Equal variances assumed*.

أظهرت نتائج اختبار *t* قيمة *t* تساوي ٣,٠٣٠ بأهمية ٠,٠٠٤ (أصغر من ٠,٠٥). ولذلك، فإن الفرضية الصفريّة (H_0) مرفوضة والفرضية البديلة (H_a) مقبولة، ما يعني وجود فرق كبير بين نتائج تعليم الطلاب في فصل التجريبي والضابطي. يشير متوسط الفرق البالغ ١٦,٢٥ نقطة إلى أن طريقة الألعاب اللغوية لها تأثير إيجابي كبير على تحسين نتائج تعليم الطلاب. وبهذا تدعم هذه النتيجة فرضية البحث التي تنص على أن تطبيق الطريقة له تأثير كبير على نتائج تعليم الطلاب.

(د) اختبار *N-Gain*

جدول ٤,١٢ اختبار *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Sekor	19	30	86	67.79	16.194
Ngain_Persen	19	2957	8600	6779.26	1619.369
Valid N (listwise)	19				

يوضح الجدول أعلاه بيانات *N-Gain*. ١٩ طالبًا. هناك نوعان من البيانات: الدرجة الأصلية (*Ngain_Score*) وفي شكل نسبة مئوية (*Ngain_Persen*) وتراوح درجات من ٣٠ إلى ٨٦، بمتوسط ٦٧,٧٩ وانحراف معياري قدره ١٦,١٩. يشير هذا إلى أن معظم الطلاب حققوا مكاسب تعليمية في الفئة المتوسطة إلى العالية. بالنسبة للنسبة المئوية لمكتسبات *N-Gain*، تراوحت

القيم من ٢٩,٥٧٪ إلى ٨٦٪، بمتوسط ٦٧,٧٩٪ وانحراف معياري قدره ١٦,١٩٪. وهذا يعني، بشكل عام، أن الطلاب شهدوا تحسناً جيداً إلى حد ما في نتائج التعلم بعد العلاج.

أ. نتائج البحث

من عرض البيانات أعلاه، استنتاج نتائج البحث كما يلي:

(١) قد لاحظ الباحثة خلال عملية التعليم، وجدت نتائج النتائج أن تنفيذ طريقة الألعاب اللغوية تستطيع أن تحفيز الطلاب وزيادة مشاركتهم في تعليم اللغة العربية.

(٢) تطبيق طريقة الألعاب اللغوية فعالة ولها تأثير على نتائج تعليم الطلاب، ويتضح ذلك من خلال نتائج اختبار العينة المستقلة t التي أظهرت قيمة t بدلالة ٠,٠٠٤ (أقل من ٠,٠٥). لذلك، تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) وكذلك نتائج اختبار N -Gain التي ذكرت أن الطريقة المستخدمة في تعليم اللغة العربية في الفصل التجريبي أثبتت فعاليتها الكبيرة.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

أ. تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

يتوافق هذا البحث مع البحث الذي أجراه موح أمين (٢٠٢٢)، والذي يُظهر أن تطبيق طريقة الألعاب اللغوية البسيط القائم على الألعاب يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب وفهمهم لتعليم اللغة العربية. التلعيب في حد ذاته هو تطبيق عناصر الألعاب في سياقات غير الألعاب، بما في ذلك التعليم، بهدف تحسين مشاركة الطلاب وتحفيزهم ونتائج التعليم. توفر طريقة الألعاب اللغوية للطلاب فرصة التعليم بطريقة غير رتيبة. تتمثل بعض مزايا تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في التعليم فيما يلي: (١) يشعر الطلاب بمزيد من التحدي والتحفيز لإكمال المهام بسبب نظام الدرجات والمكافآت، (٢) يصبح جو الفصل الدراسي أكثر نشاطاً ومشاركة، (٣) يصبح التعليم أكثر جدوى لأن الطلاب يشاركون مباشرة في العملية، (٤) تزداد ثقة الطلاب لأنهم يستطيعون التعليم أثناء اللعب.

يمكن تقدير أن استخدام طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية يمكن أن يحسّن من فاعلية التعليم لدى الطلاب ونتائج التعليم. يتوافق هذا مع النظرية Werbach & Hunter، والتي تنص على أن التلعيب يمكن أن يزيد من الدافعية الذاتية للطلاب ويخلق تجربة تعليمية أكثر غامرة وممتعة. طبقت الباحثة طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية من خلال عدة مراحل منهجية ومنظمة:

- أ) توصيل الأهداف وتحفيز الطلاب - في بداية كل لقاء، قامت الباحثة بتوصيل أهداف التعليم في اليوم وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة بحماس
- ب) تقديم المعلومات - قام الباحث بشرح الموضوع من حيث المفردات وتركيب الجمل التي ستستخدم كمادة للعبة
- ج) تنظيم الطلاب - في بداية اللقاء في الفصل التجريبي، قام الباحث بتقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة بشكل عشوائي حتى تتاح الفرصة لكل طالب للمشاركة في النشاط
- د) توجيه المجموعات للعمل واللعب - قامت الباحثة بتوجيه اللعبة بالإضافة إلى تقديم ملاحظات حول استجابة كل طالب

هـ) التقييم - قدم الباحث اختباراً بعد انتهاء سلسلة الألعاب بأكملها؛ (ف) منح التقدير أعلن الباحثة عن المجموعة التي حصلت على أعلى الدرجات ومنح مكافآت رمزية مثل ملصقات النجوم والمديح اللفظي لزيادة التحفيز.

تُجرى اللعبة على مرحلتين: المرحلة الأولى عبارة عن لعبة جماعية متناوبة، حيث يعمل الطلاب معاً للإجابة عن الأسئلة حسب دورهم في وقت محدود، المرحلة الثانية عبارة عن لعبة التدافع السريع، حيث تتنافس جميع المجموعات للإجابة عن الأسئلة التي يقرأها الباحث بسرعة وبشكل صحيح. تُمنح النقاط بناءً على سرعة السؤال وصعوبته. وقد لاحظت الباحثة أنه خلال عملية التعليم أظهر الطلاب حماسة عالية، وكانوا أكثر نشاطاً في طرح الأسئلة والإجابة عليها، وبدوا أكثر حرصاً على المشاركة في دروس اللغة العربية مما كانوا عليه قبل تطبيق هذه الطريقة.

إن الألعاب التي تُجرى مباشرة (بدون وسائط رقمية) تجعل الطلاب أكثر تركيزاً وتفاعلاً ولا تشتت انتباههم بسبب تشتيت انتباههم بالأدوات. وهذا يتوافق مع البحث الذي أجراه رحمن (٢٠٢٢)، والذي يُظهر أن تعليم اللغة العربية باستخدام طريقة الألعاب اللغوية يمكن أن يزيد من حماس الطلاب ومشاركتهم الفعالة. يتوافق هذا البحث أيضاً مع النتائج التي توصل إليها عبد المطلب (٢٠٢٣)، الذي ذكر أن استخدام أساليب التلعيب في تعليم اللغة العربية فعال للغاية في تحسين فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها. وبالتالي، فإن أسلوب التلعيب يمكن أن يكون بديلاً ممتعاً وفعالاً في تعليم اللغة العربية على مستوى المدرسة الابتدائية، لأنه يمكن أن يحسن نتائج التعليم مع بناء جو تعليمي إيجابي.

ب. فعالية طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

تُظهر هذه الدراسة أن تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية فعال في تحسين نتائج تعليم الطلاب والتأثير عليها في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جريسيك. فقد كان متوسط نتائج الاختبارات اللاحقة للطلاب في الفصل التجريبي أعلى بكثير من الفصل الضابطي الذي تم تدريسه بالطرق التقليدية. واستناداً إلى نتائج اختبار t ، تم الحصول على قيمة t قدرها ٣,٠٣٠ مع

دلالة (ثنائية الذيل) ٠.٠٠٠٤. ونظرًا لأن قيمة الدلالة أصغر من ٠.٠٥، تم رفض الفرضية الصفرية (H_0)، وتم قبول الفرضية البديلة (H_a).

وهذا يعني أن هناك فرقًا معنويًا بين نتائج تعليم الطلاب في الفصل التجريبي والفصل الضابطي. يبلغ متوسط الفرق بين المجموعتين ١٦,٢٥٠، مع وجود فاصل ثقة بنسبة ٩٥٪ يتراوح بين ٥,٣٩٤ إلى ٢٧,١٠٦، مما يشير إلى أن الطلاب في الفصل التجريبي حصلوا على نتائج تعليم أعلى من الفصل الضابطي. لا يتضح هذا التحسن في نتائج التعليم من الأرقام فحسب، بل أيضًا من استجابات الطلاب الأكثر نشاطًا أثناء عملية التعليم. أظهر الطلاب في الفصل التجريبي فهمًا أفضل لمفردات اللغة العربية وتركيب الجمل، وكانوا أكثر ثقة في الإجابة عن الأسئلة سواء بشكل فردي أو في مجموعات. وفي الوقت نفسه، كان الطلاب في الفصل الضابطي يميلون إلى أن يكونوا سلبين وأقل انخراطًا في التعليم.

تتوافق هذه النتائج مع دراسات أخرى تستخدم طريقة الألعاب اللغوية كمنهج تعليمي. على سبيل المثال، أظهر البحث الذي أجراه رحمن (٢٠٢٢) أن استخدام التلعيب في شكل ألعاب تفاعلية يمكن أن يحسن من دافعية الطلاب ونتائج تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية. وبالتالي، فإن هذه الدراسة تدعم النتائج السابقة التي تفيد بأن أساليب التلعيب فعالة في تعليم اللغة، خاصة بالنسبة لطلاب المرحلة الابتدائية الذين يميلون إلى الملل بسهولة ويحتاجون إلى أسلوب ممتع. لذلك، يمكن أن يكون استخدام أساليب التلعيب، لا سيما غير الرقمية منها، حلاً مبتكرًا لتحسين جودة تعليم اللغة العربية. فبالإضافة إلى تحسين نتائج التعليم، تخلق هذه الطريقة أيضًا جوًا أكثر حيوية في الفصل الدراسي، وتشجع على المشاركة النشطة للطلاب، وتعزز التفاعل الاجتماعي والتعاون في المجموعات.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. خلاصة البحث

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه حول ” تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية بنجينغ جرسيك “ يمكن استنتاج ما يلي:

١. يتم تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في الفصل الثالث أ، أي من خلال الألعاب المطبوعة والأنشطة المباشرة دون استخدام الأجهزة الإلكترونية. يتم تصميم الأنشطة التعليمية بطريقة تعزز الحماس والمشاركة الفعالة للطلاب والمنافسة الصحية.

٢. تطبيق طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية أثبت فعاليته. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الزيادة في مخرجات تعلم الطلاب التي تم تحليلها من خلال اختبار *N-Gain* ، بمتوسط قيمة ٦٧,٧٩ ، والتي تندرج ضمن الفئة المتوسطة إلى العالية. بالإضافة إلى ذلك، بدأ الطلاب أثناء عملية التعلم أكثر نشاطاً وتحفيزاً وحماساً في المشاركة في أنشطة التعلم من خلال وسائط الألعاب.

ب. أثر البحث

النتائج تترتب على نتائج هذه الدراسة عدة آثار مهمة منها

١. من الناحية التربوية، يمكن لطريقة الألعاب اللغوية غير الرقمي أن يكون بديلاً مبتكراً في تعليم اللغة العربية، خاصة في المرحلة الابتدائية. ويمكن لهذه الطريقة أن تزيد من دافعية التعلم من خلال الأنشطة الممتعة والتفاعلية.

٢. من الناحية العملية، يمكن للمعلمين تطوير مجموعة متنوعة من وسائط التعليم الأكثر تشويقاً دون الاعتماد على التكنولوجيا الرقمية، وهو أمر مهم جداً في البيئات المدرسية التي لديها إمكانية وصول محدودة إلى الأجهزة الرقمية.

٣. من الناحية النظرية، يعزز هذا البحث نظريات التعليم البنائي التي تؤكد على أهمية مشاركة الطلاب النشطة في عملية التعلم من خلال الخبرة المباشرة.

ت. اقتراحات

اقتراحات استنادًا إلى نتائج البحث ومناقشته، يمكن تقديم بعض الاقتراحات التي يمكن تقديمها وهي:

١. بالنسبة للمعلمين، يوصى بتطبيق طريقة الألعاب اللغوية كاستراتيجية تعليمية بديلة في دروس اللغة العربية وغيرها من المواد الدراسية خاصة في الفصل الأول. كما يمكن للمعلمين تكييف شكل اللعبة وفقًا لخصائص الطلاب ومواد التدريس.
٢. بالنسبة للمدارس، من المهم توفير التدريب أو ورش العمل للمعلمين حول تصميم وتنفيذ التلعيب في التعليم، خاصةً غير الرقمية، حتى يمكن تطبيق هذه الطريقة على نطاق أوسع.
٣. بالنسبة للباحثين المستقبليين، يوصى بدراسة تأثير طريقة الألعاب اللغوية في سياق مواد دراسية أخرى، أو مستويات تعليمية مختلفة، أو المقارنة بين التلعيب الرقمي وغير الرقمي لاكتساب فهم أكثر شمولاً.

قائمة المراجع

أ. مراجع العربية

أوليه، أ. وآخرون، طرق الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية. صوت العربية. ٧(١)، ٣١-٤٣. ٢٠١٩

المعجم الوسيط. نخبة من اللغويين بجمع اللغة العربية بالقاهرة: دار الدعوة. ٢٠٠٤
ترياني، وآخرون، ابتكار لعبة الهمس عبر الإنترنت القائمة على الوسائط الإلكترونية كاستراتيجية تعليمية لإتقان الاستماع إلى اللغة العربية. صوت العربية. ١٣(١)، ١٧٤-١٩٢. ٢٠٢٥
جنة، نور. تعليم مهارات اللغة العربية باستخدام أساليب الألعاب اللغوية. طريقة علمية. ١٢(١)، ٣٤-٥٠. ٢٠٢٤

رامي، ر. فعالية طريقة الهمس في السلاسل في تحسين مهارات الاستماع في الفصل السادس الابتدائي. مجلو ثقافة. ٣(٤)، ٥٧٧-٥٨٤. ٢٠٢٣

صالح، م. الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية للناطقين بغير العربية. إجاز عربي. ٢٠٢٢
عبد الرحمن. محاضرات الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية: دراسة الأبحاث المنشورة في تطبيق محافظة الألعاب العربي في إندونيسيا. القبا. مجلة تعليم اللغة العربية. ٥(١)، ٢٠٢٤
مصطفى، إبراهيم وآخرون. المعجم الوسيط، إسطنبول: المكتبة الإسلامية الطبعة الرابعة، ص ٨٣١. ٢٠٠٤.

نصيف، مصطفى. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية/ مع أمثلة في تعليم العربية لغير اناثق بها. مجلة اللغة العربية ٢٠٢٣

نور جنة وآخرون. تعليم مهارات اللغة العربية باستخدام أساليب الألعاب اللغوية. طريقة العلمية: مجالات العلوم التربية واللغة العربية. ١٢(١). ٢٠٢٤

وحيوني، س. تعليم مهارات الكلام باللغة العربية باستخدام لعبة سلسلة الكلمات في المدرسة. ازدهار. ٦(٢) ٢١٥-٢٣٠. ٢٠٢٣

- Abdussamad, Z. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Makassar: Syakir Media Press. (2021).
- Ansori, A., & Sari, A. F. *Inovasi pendidikan di masa pandemi Covid-19*. Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara, 1(2), 133-148. (2020).
- Arib, M. F., et al. *Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan*. Innovative: Journal of Social Science Research. 4(1). 5497-5511. (2024).
- Aulianingsih, L. *Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially (Penelitian Pengembangan Di Sma Muhammadiyah 11 Jakarta)*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta. (2024).
- B. Jovanović et al. *Learning Analytics for 21st-Century Students: A Systematic Review and Meta-Analysis of Six Decades of LMS Research*. Journal of Educational Technology & Society, 22(3), 18-33. (2019)
- Bidgeli, S. *Underpinning Learning Teories of Medical Educational Games: A Scoping Review*. Medical Journal of Te Islamic Republic of Iran, 37(1). (2023)
- Chandross, D., & DeCourcy, E. *Serious games in online learning*. International Journal of Innovative Online Education, 2(3). (2018)
- Febriansyah, A. T., et al. *Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 177-186. (2024).
- Ginting, A. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora. (2014).
- Halik, A. *Manajemen Pembelajaran Berbasis Islam*. Makassar: Global RCI. (2019)
- Hamari, J. *Gamification*. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1–3). John Wiley & Sons, Ltd. (2019).
- Hasibuan, R., et al. *Game-Based Language Learning: Implementing Arabi c Speaking Proficiency trough Truth or Dare with Spin Wheel*. Lughawiyah Journal of Arabic Education and Linguistics, 6(1), 16-33. (2024).
- Jaffar, M. N., et al. *Development of Arabic Vocabulary Gamification Model: A Pilot Study*. Journal of Advanced Research in Computing and Applications, 34(1), 1-18. (2024).
- Jusuf, H. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM. 5(1) (2016).
- Landsell, J., & Hägglund, E. *Towards a gamification framework: Limitations and opportunities when gamifying business processes*. (2016).

- Lutfiyatun, E. *Gamifikasi Bahasa Arab dengan Blended Learning*. Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, 6(2), 117-128. (2021).
- Marisa, F. et al. *Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan*. Journal of Information Technology and Computer Science, 5(3), 219-228. (2020).
- Masrop, N. A., et al. Digital Games based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. Creative Education, 10(12), 3213–3222. (2019).
- Mulia, Hauna G., et al. *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab*. Prosiding Seminar Nasional OPPSI 2023. 65-71. (2023)
- Mustafa, Ibrahim et al. *Al-mu'jam al-wasit*, Istanbul: Al-Maktaba alIslamiyah Cetakan: ke 4, h. 831. (2004)
- Nadhifa, Kansa. *Desain Kembali dan Evaluasi Game Bahasa Arab Menggunakan Metode Prototyping dan Heuristic*. Skripsi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. (2022).
- Najla, M. *Game-Based Arabic Learning at MAN 2 Bukittinggi: Best Practice*, Lughawiyah, 4(1), 53-62. (2022).
- Parihin. *Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim*. Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab Institut Agama Islam Nurul Hakim, 1(3), 333-349. (2024).
- Putri, C. A. *Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Kurikulum Merdeka*, Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2(2), 95-105. (2023).
- Rezi, M., et al. *Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievment*. Lughawiyah Journal of Arabic Education and Linguistics, 6(1), 1-16. (2024).
- Rosyidi, A. W. & Mamlu'atul Ni'mah. *Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN Maliki Press), h. 88. (2011).
- Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan* (Cetakan ke 12). Jakarata: Kencana Penada Media. (2016).
- Saputro, K. A. *Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(5). 1910-1917. (2021)

- Siregar, I. S. et al, *Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa di Era Digital*, Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan 2, no. 2 (April 19, 2025): 245–52, <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1484>.
- Sutinalvi, V. et al., *Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital*. Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah. 3(1), 76–86. (2024).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2019)
- Suharsono & Ana Retnoningsih. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya. (2009).
- Sujarweni. V. W. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. (2014).
- Syaiful Mustafa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: Uin Maliki Press, h. 26. (2011)
- Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI (Metode Aplikatif & Inofatif Berbasis ICT)*, (Surabaya : PMN), 43. (2011).
- Uliyah, A. et al., *Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Shaut Al-‘Arabiyah. 7,(1) 31-43. (2019)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. BAB I. hlm. 2.
- Zuhriyah, N. & Hasyim, M. *Efektivitas Penggunaan Permainan Kata Berantai untuk Pengajaran Keterampilan Bicara di Kelas X MA Al-Manar Prambon Nganjuk*. Jiluna Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab, 1(2), 106-114. (2024).

قائمة الملاحق



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 : 694/Un.03.1/TL.00.1/02/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

21 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala MI Roudlotul Ulum
di
Gresik

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	: Zunairotul Isnaini
NIM	: 210104110116
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: تأثير طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسك
Lama Penelitian	: Februari 2025 sampai dengan April 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.

An Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH "ROUDLOTUL ULUM"
STATUS TERAKREDITASI "A"
NSM : 111235250050 NIS : 110140 NPSN : 60718905
METATU - BENJENG - GRESIK

Akte Notaris : Muhyati Sullam, SH NO.04 Tanggal 10 April 2013/ SK Menkumham No : AHU-119.AH.01.08 Tahun 2013
Alamat : Jl. Depan Masjid Desa Metatu Kec. Benjeng Kab. Gresik Jatim, e-mail : mi.ru.metatu@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 007/050/MI.RU/MTT/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mamik Hartini, S.Pd.I.
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MI Roudlotul Ulum Metatu – Kec. Benjeng – Kab. Gresik

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa/I berikut :

Nama : Zunairotul Isnaini
NIM : 210104110116
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melakukan penelitian di Lembaga kami MI Roudlotul Ulum Metatu Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul

" تأثير طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسك "

Demikian surat keterangan kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 28 April 2025
Kepala Madrasah

MAMIK HARTINI, S.Pd.I
NIP.



الملحق ٣: رسالة توصية التحقق من صحة الأداة

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Telah melakukan validasi instrumen soal pretest-posttest dengan judul penelitian:

تأثير طريقة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسيك

Pada tanggal, 27 Februari yang disusun oleh:

Nama : Zunairotul Isnaini

NIM : 210104110116

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

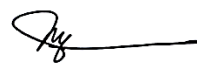
Saya merekomendasikan bahwa instrument ini (lingkari salah satu):

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

Catatan:

- Tambahan Instrumen Berbahasa Indonesia
- Mh. Colam Rizkiel Tanyu Fumb dg. Guru / peneliti
- Penulisan soal dg. melakukan validasi

Malang, 27 Februari 2025
Validator Instrumen


Muh. Faruq M.Pd.1
NIP. 198901072020121002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Madrasah : MI Roudlotul Ulum	Kelas/Semester : III-A/Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Arab	Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit
Materi Pokok: الحديقة	Pertemuan ke: 1
A. KOMPETENSI INTI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. B. KOMPETENSI DASAR 1.11 Menyadari bahwa bahasa Arab merupakan anugerah Allah sebagai alat komunikasi. 2.11 Menjalankan sikap percaya diri dalam berkomunikasi dengan dengan lingkungan sosial, sekitar rumah dan sekolah. 3.11. Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: الحديقة yang melibatkan tindak tutur memberi informasi nama tanaman. 4.11. Mendemonstrasikan tindak tutur memberi informasi nama tanaman. C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI 1.12. Menghayati bahasa Arab sebagai anugerah Allah untuk mengkaji hazanah keislaman. 2.12 Menjalankan sikap tanggung jawab dalam berkomunikasi dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3.12 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: الحديقة 4.12 Menyajikan hasil analisis bunyi, kata dan makna dari teks sangat sederhana terkait tema: الحديقة dengan memperhatikan kaidah penulisan kalimat sederhana secara lisan dan tulisan. D. TUJUAN PEMBELAJARAN Dalam pembelajaran ini peserta didik memahami dan menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: الحديقة sekaligus memiliki keterampilan mendemonstrasikan dan menyajikan hasil analisis dari teks sangat sederhana terkait tema الحديقة. E. MATERI AJAR Maharah al-qira'ah, maharah al-kalam, maharah al-istima', dan maharah al-kitabah terkait tema الحديقة	

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- | | |
|-------------------------|--|
| a) Kegiatan Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama peserta didik.2. Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik.3. Guru melakukan presensi kehadiran4. Guru melakukan apersepsi5. Guru mengulang materi pembelajaran yang sebelumnya.6. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik.7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran8. Guru memberikan gambaran umum materi yang akan dipelajari.9. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. |
| b) Kegiatan Inti | <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagikan teks berbahasa arab tentang الحديقة dan meminta siswa untuk membaca dan mengidentifikasi informasi penting dalam teks dengan bantuan oleh guru yang menjelaskannya.2. Siswa dihimbau untuk maju ke depan dan duduk melingkar untuk mendengarkan instruksi permainan dari guru3. Guru menjelaskan tujuan dan aturan permainan kepada seluruh siswa dan siswa mendengarkannya.4. Siswa mulai melakukan permainan sesuai instruksi dan melakukan pencarian informasi tambahan yang relevan dengan materi yang diperoleh.5. Setiap siswa mempresentasikan hasil pencariannya terkait materi maharah al-qiraah dengan menggunakan bahasa arab di depan guru.6. Siswa lain diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan terhadap presentasi masing-masing temannya. |
| c) Kegiatan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru dan peserta didik merefleksi proses pembelajaran yang telah berlangsung2. Guru menunjuk satu peserta didik dengan bimbingan guru untuk menyimpulkan dari materi yang dibahas.3. Guru memberikan penugasan.4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam |

G. SARANA & PRASARANA

1. Sarana: HP, Laptop, papan tulis
2. Prasarana: Buku Bahasa Arab Direktorat Kementrian Agama 2020

الملحق ٥ : أسئلة الإختبار القبلي والبعدي

KISI-KISI SOAL TES

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Kelas/Semester : III-A & III-B/Genap
 Materi : الحَدِيثُ
 Bentuk Soal/Tes : Pilihan Ganda, Isian & Lisan
 Jumlah Soal : 20

Elemen	Capaian Pembelajaran	Bentuk Soal	Nomor Soal
Menyimak	Peserta didik mampu memahami kosa kata, perintah, sapaan, pertanyaan tentang اسم المفرد, ضميرُ الحَدِيثُ dengan pola kalimat ضمير المتصل & ضمير المنفصل untuk merespon teks yang didengar.	Pilihan Ganda	6-10
Berbicara	Peserta didik mampu menggunakan bahasa Arab sesuai gramatikal, frasa, leksikal, atau fonologis tentang الحَدِيثُ dengan pola kalimat اسم المفرد, ضمير المتصل & ضمير المنفصل sebagai alat komunikasi global.	Lisan	16-20
Membaca-Memirsa	Peserta didik mampu membaca dan memahami wacana yang sangat sederhana berupa teks tertulis atau teks visual tentang اسم المفرد, ضميرُ الحَدِيثُ dengan pola kalimat المتصل & ضمير المنفصل untuk memahami informasi tersurat dari wacana sangat sederhana.	Pilihan Ganda	1-5
1Menulis-Mempresentasikan	Peserta didik mampu menghasilkan dan memaparkan kosa kata yang sesuai tata Bahasa dan konteks dengan topik الحَدِيثُ dengan pola kalimat اسم المفرد, ضمير المتصل & ضمير المنفصل untuk mengungkapkan gagasan secara tulis dan lisan.	Isian	11-15

الاختبار القبلي

الاسم :

الفصل :

اقرأ النَّصَّ ثُمَّ وَاجِبٌ عَنِ الْأَسْئَلَةِ!

Bacalah teks di bawah ini dan jawablah pertanyaannya dengan benar!



٣. الشَّجَرَةُ مَنْجَا

أ. وَاسِعَةٌ

ب. صَغِيرَةٌ

ج. جَمِيلَةٌ

د. كَبِيرَةٌ

٤. مَا هُوَ الْعِنَبُ وَالْمَوْزُ؟

أ. الْأَشْجَارُ

ب. الْأَزْهَارُ

ج. الْأَلْوَانُ

د. الْحَدِيقَةُ

٥. هَلِ الْحَدِيقَةُ وَاسِعَةٌ؟

أ. نَعَمْ، الْحَدِيقَةُ وَاسِعَةٌ

ب. لَا، الْحَدِيقَةُ وَاسِعَةٌ

ج. نَعَمْ، الْحَدِيقَةُ كَبِيرَةٌ

د. لَا، الْحَدِيقَةُ كَبِيرَةٌ

١. مَاذَا فِي الْحَدِيقَةِ؟

أ. أَشْجَارٌ وَأَزْهَارٌ

ب. مِيدَانٌ

ج. مَقْعَدٌ

د. كِتَابٌ

٢. مَا لَوْنُ الزَّهْرَةِ؟

أ. أَصْفَرُ وَأَزْرَقُ

ب. أَحْمَرُ وَأَسْمَرُ

ج. أَحْمَرُ وَأَبْيَضُ

د. أَخْضَرُ وَأَبْيَضُ

ضَعْ عَلاَمَةَ (✓) أَمَامَ الإِجَابَةِ الصَّحِيحَةِ!

Berikan tanda (✓) untuk jawaban yang benar

..... -

..... -

..... -

١٤. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَشْجَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

..... -

..... -

..... -

١٥. هَلْ فِي الْمَدْرَسَةِ حَدِيقَةٌ؟

.....

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ شَفْهِياً

Jawablah pertanyaan berikut ini secara lisan

١٦. مَا لَوْنُ زَهْرَةِ يَسْمِينِ؟

١٧. هَلْ تُحِبُّ مَنَاجَا؟

١٨. مَا مَعْنَى "الْأَشْجَارُ"؟

١٩. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَشْجَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

٢٠. هَلْ تُحِبُّ حَدِيقَةً؟

هَذَا عِنَبٌ

هَذِهِ عِنَبٌ

٦

هَذَا بُرْتُقَالٌ

هَذِهِ بُرْتُقَالٌ

٧

الزَّهْرَةُ كَبِيرَةٌ

الشَّجَرَةُ كَبِيرَةٌ

٨

مَا هَذِهِ؟

مَا هَذَا؟

٩

تُفَاحَةٌ

حَدِيقَةٌ

١٠

أَكْمَلِ الْفَرَاغَ بِكَلِمَةٍ الْمُنَاسِبَةِ!

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

١١. وَرْدَةٌ هِيَ

١٢. فِي أَشْجَارٌ وَأَزْهَارٌ

١٣. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَزْهَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

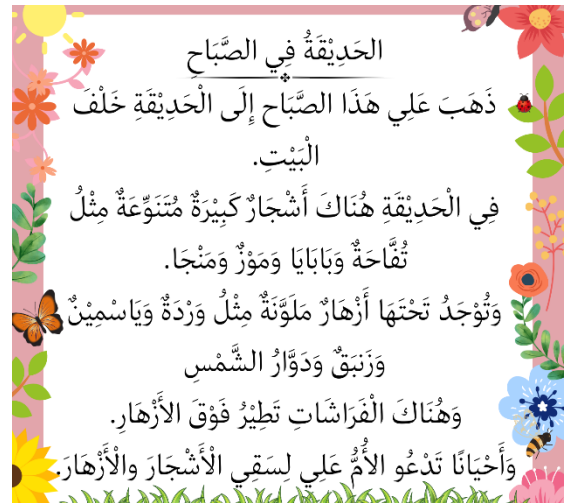
الاختبار البعدي

الاسم :

الفصل :

اقرأ النَّصَّ ثُمَّ وَأَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ!

Bacalah teks di bawah ini dan jawablah pertanyaannya dengan benar!



١. مَاذَا فِي الْحَدِيقَةِ؟

أ. أَزْهَارٌ

ب. مَيْدَانٌ

ج. أَشْجَارٌ وَأَزْهَارٌ

د. كِتَابٌ

٢. مَتَى هَبَ عَلَيَّ إِلَى الْحَدِيقَةِ؟

أ. فِي الظُّهْرِ

ب. فِي الصَّبَاحِ

ج. فِي الْمَسَاءِ

د. فِي اللَّيْلِ

٣. الشَّجَرَةُ كَبِيرَةٌ

أ. مُتَنَوَّعَةٌ

ب. مَلَوْنَةٌ

ج. مُتَمِيعَةٌ

د. مُفْتِحَةٌ

٤. أَيْنَ حَدِيقَةُ عَلِيٍّ؟

أ. خَلْفَ الْبَيْتِ

ب. فِي الْبَيْتِ

ج. أَمَامَ الْبَيْتِ

د. جَنْبَ الْبَيْتِ

٥. هَلْ الْأَزْهَارُ مَلَوْنَةٌ؟

أ. نَعَمْ، الْأَشْجَارُ مَلَوْنَةٌ

ب. لَا، الْأَزْهَارُ مَلَوْنَةٌ

ج. نَعَمْ، الْأَزْهَارُ مُتَمِيعَةٌ

د. نَعَمْ، الْأَزْهَارُ مَلَوْنَةٌ

ضَعْ عَلاَمَةَ (✓) أَمَامَ الْإِجَابَةِ الصَّحِيحَةِ!

Berikan tanda (✓) untuk jawaban yang benar

..... -

١٤. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَشْجَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

..... -

..... -

..... -

١٥. هَلْ تُحِبُّ حَدِيقَةً؟

.....

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ شَفْهِياً

Jawablah pertanyaan berikut ini secara lisan

١٦. مَا لَوْنُ زَهْرَةِ يَسْمِينٍ؟

١٧. هَلْ تُحِبُّ مَنَاجَا؟

١٨. مَا مَعْنَى "الْأَشْجَارُ"؟

١٩. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَشْجَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

٢٠. هَلْ فِي الْمَدْرَسَةِ حَدِيقَةٌ؟

أَشْجَارٌ مَلَوْنَةٌ

أَزْهَارٌ مَلَوْنَةٌ

٦

هَذَا الصَّبَاحُ

هَذِهِ الصَّبَاحُ

٧

أَزْهَارٌ مُتَنَوِّعَةٌ

أَشْجَارٌ مُتَنَوِّعَةٌ

٨

هَلْ هَذِهِ مَوْزٌ؟

هَلْ هَذَا مَوْزٌ؟

٩

رَبَقٌ

وَرْدَةٌ

١٠

أَكْمَلِ الْفَرَاغَ بِكَلِمَةٍ الْمُنَاسِبَةِ!

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

١١. مَوْزٌ هُوَ

١٢. فِي أَشْجَارٌ كَبِيرَةٌ

١٣. اذْكُرْ أَنْوَاعَ الْأَزْهَارِ فِي الْحَدِيقَةِ!

..... -

..... -

الملحق ٦: نتائج الاختبار القبلي والبعدي

نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل التجريب

رقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٩٠	٩٠
٢	طالب ٢	٤٠	٥٥
٣	طالب ٣	٩٥	٩٠
٤	طالب ٤	٧٠	٨٥
٥	طالب ٥	٤٠	٥٠
٦	طالب ٦	١٠٠	١٠٠
٧	طالب ٧	٥٠	٧٥
٨	طالب ٨	٧٠	٧٥
٩	طالب ٩	٣٠	٥٥
١٠	طالب ١٠	٦٠	٧٠
١١	طالب ١١	٤٠	٧٠
١٢	طالب ١٢	٨٠	٨٠
١٣	طالب ١٣	٨٠	٨٥
١٤	طالب ١٤	٤٠	٥٥
١٥	طالب ١٥	٢٠	٤٠
١٦	طالب ١٦	٨٠	٨٥
١٧	طالب ١٧	٣٠	٣٠
١٨	طالب ١٨	٩٠	٩٠
١٩	طالب ١٩	٧٥	٨٥

رقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
٢٠	طالب ٢٠	٨٠	٩٠

نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفصل الضابطي

رقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٣٥	٥٠
٢	طالب ٢	٨٠	٦٠
٣	طالب ٣	٥٠	٦٥
٤	طالب ٤	٥٥	٤٠
٥	طالب ٥	٦٥	٨٠
٦	طالب ٦	٥٠	٤٥
٧	طالب ٧	٧٠	٦٠
٨	طالب ٨	٥٠	٧٠
٩	طالب ٩	٤٠	٦٥
١٠	طالب ١٠	٤٠	٥٥
١١	طالب ١١	٢٠	٤٥
١٢	طالب ١٢	٨٠	٦٥
١٣	طالب ١٣	٤٥	٣٠
١٤	طالب ١٤	٥٠	٣٥
١٥	طالب ١٥	٨٠	٧٥

الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	اسم الطالب	رقم
٩٥	٦٠	طالب ١٦	١٦
٤٥	٥٠	طالب ١٧	١٧
٩٠	٦٠	طالب ١٨	١٨
٩٠	٨٠	طالب ١٩	١٩
١٥	٤٠	طالب ٢٠	٢٠

الملحق ٧: نتائج الاختبار SPSS

اختبار الصدق

الرقم	احتساب r	جدول r	الصدق
١	٠,٦٠٧	٠,٣١٢	صالح
٢	٠,٤٧٢	٠,٣١٢	صالح
٣	٠,٥٣٣	٠,٣١٢	صالح
٤	٠,٤٦٥	٠,٣١٢	صالح
٥	٠,٥٥٠	٠,٣١٢	صالح
٦	٠,٤٤٦	٠,٣١٢	صالح
٧	٠,٦٤٥	٠,٣١٢	صالح
٨	٠,٤٧٥	٠,٣١٢	صالح
٩	٠,٥٢٩	٠,٣١٢	صالح
١٠	٠,٦١٩	٠,٣١٢	صالح
١١	٠,٢١٣	٠,٣١٢	غير صالح
١٢	٠,٤٠٢	٠,٣١٢	صالح
١٣	٠,٣٠٥	٠,٣١٢	غير صالح
١٤	٠,٥٥١	٠,٣١٢	صالح
١٥	٠,٣٠٥	٠,٣١٢	غير صالح
١٦	٠,٧٠١	٠,٣١٢	صالح
١٧	٠,٦٨٧	٠,٣١٢	صالح
١٨	٠,٣٣٨	٠,٣١٢	صالح

الرقم	احتساب r	جدول r	الصدق
١٩	٠,٦٦٤	٠,٣١٢	صالح
٢٠	٠,١٨٦	٠,٣١٢	غير صالح

اختبار الثابت

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.848	.848	16

اختبار الطبيعية

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas Eksperimen	.174	20	.113	.925	20	.124
	Posttest Kelas Eksperimen	.189	20	.060	.912	20	.069
	Pretest Kelas Kontrol	.173	20	.118	.949	20	.354
	Posttest Kelas Kontrol	.146	20	.200*	.967	20	.686
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

اختبار تجانس البيانات

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.765	1	38	.192
	Based on Median	1.234	1	38	.274
	Based on Median and with adjusted df	1.234	1	35.209	.274
	Based on trimmed mean	1.562	1	38	.219

T اختبار

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	20	72.75	19.158	4.284
	Kontrol	20	56.50	14.428	3.226

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.765	.192	3.030	38	.004	16.250	5.363	5.394	27.106
	Equal variances not assumed			3.030	35.306	.005	16.250	5.363	5.366	27.134

N-Gain اختبار

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Sekor	19	30	86	67.79	16.194
Ngain_Persen	19	2957	8600	6779.26	1619.369
Valid N (listwise)	19				

الملحق ٨: توثيق الأنشطة البحثية في مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسيك



تطبيق لعبة الهمس في السلاسل



تطبيق لعبة نرد الملون



تطبيق لعبة تكوين الكلمات



مناقشة جماعية عند لعب خميني



اختبار البعدي



صورة معًا في اللقاء الأخير

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية



- الاسم : زنبرة الإثنين
مكان الميلاد وتاريخه : جرسيك, ٦ مايو ٢٠٠٣
الجنسية : الإندونيسية
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجامعي : ٢١٠١٠٤١١٠١١٦
سنة بداية الدراسة : ٢٠٢١
العنوان : بنجيج - جرسيك - جاوى الشرقية
البريد الإلكتروني : isnainizunairotul@gmail.com

ب. المستوى الدراسي

الرقم	المستوى الدراسي	العام
١.	روضة الأطفال روضة العلوم	٢٠٠٧-٢٠٠٩
٢.	مدرسة روضة العلوم الابتدائية الإسلامية جرسيك	٢٠٠٩-٢٠١٥
٣.	مدرسة منبع الصالحين المتوسطة الإسلامية جرسيك	٢٠١٥-٢٠١٨
٤.	مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٣ جومبانج	٢٠١٨-٢٠٢١
٥.	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج	٢٠٢١-٢٠٢٥