

تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان (Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في
مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه

الرسالة العلمية

مقدمة إلى قسم تربية تخصص تربية اللغة العربية بكلية التربية
شرطا للحصول علي درجة الإجازة الجامعية في تعليم اللغة العربية



اعداد :

جوردان ياتسافيري

رقم التسجيل : ١٩,١٩,٠٥٧

طالب قسم تربية اللغة العربية بكلية التربية
للمعهد العالي الاسلامي دار القرآن باياكمبوه

٢٠٢٤ م / ١٤٤٦ هـ

موافقة المشرفين

بعد أن نطلع هذه الرسالة بالموضوع " تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان (Ular Tangga) على

ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه" إعداد

جوردان يتسافيري رقم التسجيل ١٩١٨٠٥٧. أنها مستوفي لشروط مطلوبة وتليق به أن تناقش

أمام جلسة المناقشة.

باياكمبوه، ٢٩ مايو ٢٠٢٤

وفقت عليها

المشرف الثاني

إندرا سابورا، الماجستير

المشرفة الاولى

ساري أسوة حسنة الماجستير

تقرير لجنة المناقشة

قدمت هذا الرسالة تحت الموضوع " تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان(Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه " إعداد جوردان يتسافيري, رقم التسجيل ١٩,١٩,٠٥٧ . إلى كلية التربية لمعهد العالي الاسلامي دار القرآن باياكمبوه . و نوقشت امام جلسة المناقشة يوم الاسنين ١٢ اغوستوس ٢٠٢٤. و قبلت مستوفية لتكميل شرط من الشروط اللازمة للحصول على الدرجة العالمية في قسم تربية اللغة العربية.

قرر باياكمبوه, ١٢ اغوستوس ٢٠٢٤

لجنة المناقشة

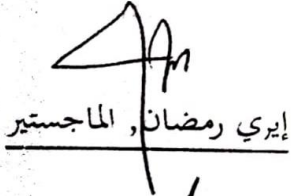
سكرتير اللجنة.

تريا يولاندا, الماجستير

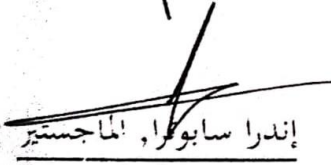
رئيسة اللجنة

الدكتور إفيزال, الماجستير

أعضاء اللجنة,

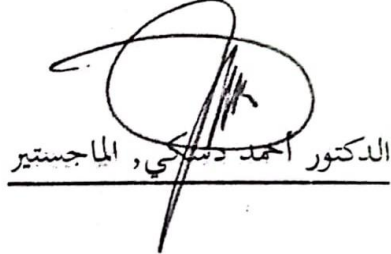

إيري رمضان, الماجستير

الدكتور رزقا ويدايانتي, الماجستير


إندرا سابوترا, الماجستير


ساري أسوكا حسنة, الماجستير

رئيس المعهد العالي الاسلامي دار القرآن


الدكتور أحمد دسكي, الماجستير

إقرار الطالب

أنا الموقع أدناه بينت واقعية كالاتي:

الاسم الكامل : جوردان ياتسافيري

رقم التسجيل : ١٩,١٩,٠٥٧

مكان وتاريخ الميلاد : بكنبارو، ٦ يونيو ١٩٩٨

العنوان : باران, ميرال بارت, تنجوغ بالي كاريمون.

أقر بأن هذه الرسالة التي أحضرتها أمام اللجنة المناقشة لتوفر شرط في الحصول على درجة العالية، وموضوعه تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان (Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بايا كمبوه.

أحضرتة من عمل يدي لا من إبداع أو تأليف غيري. وإن ادعى أحد فعال أنها من تأليفه وقد صدق عليه في زعمه فأنا بنفسه أتحمل مسؤولية عن ذلك ولا أشارك فيها المشرفين. وقد حررت هذا الإقرار بالوعي والحر، ولا يجري عليه أحد.

بأيا كمبوه، ٢ اغسطس ٢٠٢٤
جوردان ياتسافيري
رقم التسجيل: ١٩,١٩,٠٥٧



تجريد

جوردان ياتسافيري ٢٠٢٤, تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان(Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه, قسم تربية اللغة العربية بكلية التربية للمعهد العالي الاسلامي دار القرآن باياكمبوه

من أهم الأشياء في إتقان المهارات اللغوية الأربع هو إتقان المفردات. المفردات هي العناصر الرئيسي في اللغة التي يجب أن يتقنها طلاب اللغة الأجنبية من أجل اكتساب مهارات الاتصال في تلك اللغة، ومن أجل تعلم اللغة العربية بشكل مثير للاهتمام وتسهيل فهم الطلاب للمفردات العربية. أما هدف البحث لهذا البحث هو لمعرفة استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية و لبيان تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لطالبات الصف السابع في المدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه

طريقة البحث المستخدمة هي طريقة كمية في شكل شبه التصميم التجريبي، مع تقنيات جمع البيانات، وهي الملاحظة والاختبار والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات هي: المستخدمة هو التحليل الإحصائي. التحليل الإحصائي استخدم اختبار t (اختبار t للعينة المقترنة) لإثبات تأثير وسائط الثعبان خطوات نحو إتقان المفردات لدى الطلاب. وبعد إجراء بحث متعمق، وجد المؤلف أنه يمكن استخدام وسائل التعلم الخاصة بالسلم والثعبان تأثيرها على إتقان الطلاب للمفردات اللغة العربية.

ومن هذا البحث يتبين ذلك، ومن نتائج البحث باستخدام وسائل تعلم اللغة العربية المتمثلة في السلم والثعبان تم الحصول على النتائج، من جانبين لاستبيان استجابة الطلاب، وهما فهم المادة وسهولة استخدام الوسائط ومن هذين الجانبين، أجاب الطالب العادي موافق بشدة، بحيث كانت الدرجة المعطاة عالية جدًا. ذكر ٨٥% من الطلاب أنهم متفقدون بشدة على أن وسائط التعلم "الثعبان والسلم" تساعد الطلاب على أن يصبحوا أكثر مهارة في العثور على الإجابات. وبعيدًا عن ذلك، وفي جانب آخر، ذكر ٩٣% من الطلاب أن وسائط التعلم الثعبان والسلم كانت سهلة الاستخدام وأن الطلاب ما زالوا مهتمين بتعلم استخدام هذه الوسائط.

وبناء على نتائج التحليل فمن المعروف أن هناك اختلافات في النتائج الطلاب الذين يتعلمون الرياضيات باستخدام الوسائط الثعبانية السلام مع الطلاب الذين لا يستخدمون وسائط الثعبان والسلام في الصف السابع في مدرسة كاهايا الإسلام في باياكومبوه. ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج اختبار t يوضح أن قيمة t المحسوبة أكبر من جدول t مع نتائج التعلم للطلاب الذين يستخدمون وسائط الثعابين والسلام حصل على متوسط درجات ٨٤ بينما الطلاب الذين لا يستخدمونه يبلغ متوسط قيمة وسائط الثعابين والسلام ٧٠.

تمهيد

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي أنزل القرآن الكريم بلسان عربي مبين وجعله موعظة وشفاء وهدى ورحمة

للمتقين وبيئات الهدى والفرقان، لا ريب فيه ولم يجعل له عوجا وأنزله قيما حجة نور الذي إتقان.

والصلاة والسلام على خير أنام محمد ﷺ الله سيد العرب والعجم وعلى أله وأصحابه الذين اهتدوا

بهداية واختاروا من الظلام أما بعد

إن كتابة هذه الرسالة العلمية شرط اللازمة على الدرجة العالية في تخصص تربية اللغة العربية

قسم التربية للمعهد العالي الإسلامي دار القرآن بياكمبوه. فلذلك كتبت الباحث هذه الرسالة العلمية

بالموضوع " تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان(Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات اللغة

العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بياكمبوه "

وجد الباحث الصعوبات والمشكلات في أثناء كتابة هذه الرسالة العلمية، ولكن لا تخلو من

معامنة وتشجيع المشرفين وجميع المشتركين في إنتهاء هذه الرسالة العلمية، وذلك أشكر شكرا جزيلاً

على:

١. والدي الباحث الكارمين والمحبوبين يعني لأب جوهان ولأم رحمي هاياتي، على الدعاء

والموافقات حتى يستطيع الباحث أن تنتهي هذا البحث.

٢. زوجتي مفتي حنيفة أن تعطيني الروح والحافز حتى تنتهي الباحث هذه الرسالة.

٣. فضيلة رئيس المعهد العالي الإسلامي دار القرآن بايا كمبوه الدكتور أحمد دسكي، الماجستير

الذي بدل جهده في ترقية المعهد العالي الإسلامي دار القرآن بايا كمبوه.

٤. فضيلة المشرف الأستاذ إنندرا سابوترا ، الماجستير ، التي ارشدني في كتابة هذه الرسالة العلمية.

٥. فضيلة المشرفة الأستاذة ساري أسوة حسنة ، الماجستير ، التي ارشدني في كتابة هذه الرسالة

العلمية.

٦. فضيلة الأساتذ والأستاذات المعهد العالي الإسلام دار القرآن بايا كمبوه التي ترشداني في كتابة

هذه الرسالة العلمية.

٧. فضيلة رئيسة المكتبة المعهد العالي الإسلام دار القرآن بايا كمبوه وموظفيها.

٨. فضيلة مدير مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بايا كمبوه الاستاذ حسنا ادريس، الماجستير

والمدرسين الذين فعل البيانات والمعلومات الجارية في المدرسة لتحقيق هذا البحث.

٩. إخواني وأخواتي الذين ساعدوني في الدراسة وشجعوني في إتمام هذه الرسالة العلمية، وجميع

الأصدقاء و الصديقات المحبوبين الذي لا يمكن أن أذكرهم واحدا فواحدا.

ينصف الباحث أن كتابة هذه الرسالة العلمية غير كاملة لقلة علومه ولنقصان تجربته فيما يتعلق بكتابة

الرسالة العلمية والمباحثة الذي يبحث عنه. يرجو الباحث الإقتراحات والانتقادات من القارئ لتكون

هذه الرسالة العلمية الكاملة آمين يارب العالمين

بايا كمبوه، ٢ اغسطس ٢٠٢٤

الباحث،

جوردان ياتسافيري

رقم التسجيل: ١٩,١٩,٠٥٧

محتويات البحث

أ.....	موافقة المشرفين
ب.....	إقرار الطالبة
ب.....	تجريد
د.....	تمهيد
ز.....	محتويات البحث
ي.....	قائمة جداول
١	الباب الاول :مقدمة
١	أ. أهمية البحث
٤	ب. أسئلة البحث و تحديد
٥	ج. أهداف البحث و فوائده
٦	د. مصطلحات البحث
٦	هـ. دراسة السابقة
١٨.....	و. الافتراض
١٩.....	الباب الثاني : إطار النظري
١٩.....	١. لعبة السلم و الثعبان

أ. وسائل التعليمية	٢٤
ب. أهمية الوسائل التعليمية	٢٥
ج. أنواع الوسائل التعليمية	٢٦
د. لعبة السلم و الثعبان	١٩
هـ. أهداف العبة السلم و ثعبان	٢٠
و. تطبيق و سائط الثعبان و السلم في اللغة العربية	٢٠
٢. مفردات اللغة العربية	٢١
أ. مفهوم المفردات	٢٢
ب. أهداف من تعلم المفردات	٢٧
ج. أنواع المفردات	٢٧
الباب الثالث : منهجية البحث	٢٩
أ. منهجة البحث و مدخته	٢٩
ب. مكان البحث ومدته	٣١
ج. مجتمع البحث و العينة	٣١
د. تقنيات جمع البيانات	٣٣
هـ. أدوات جمع البيانات	٣٤
و. أسلوب تحليل البيانات	٣٦
الباب الرابع : نتائج البحث	٤٣

أ. استخدام لعبة السلم و الشعبان على ترقية استعاب مفردات اللغة العربية	٤٣
ب. نتائج الاختبار القبلي والبعدي	٤٣
ج. نتائج المراقبة	٤٨
د. نتائج الاستبيان	٤٨
هـ. نتائج اختبار الحالة الطبيعية	٤٩
و. نتائج اختبار التجانس	٥١
ز. نتائج اختبار الفرضية	٥٢
الباب الخامس : الخاتمة	٥٥
أ. استنتاج	٥٥
ب. اقتراحات	٥٦
المراجع	٥٨
ملاحق	٦١
سيرة ذاتية	٧٤

قائمة جداول

- جدول ١.١ بيان الفرق لدراسة الباحث والدراسات السابقة ١١
- جدول ٢.١ بيان دراس البحث ١٦
- جدول ١.٤ درجة تعلم اللغة العربية للمجموعة التجريبية..... ٣٨
- جدول ٢.٤ درجة تعلم اللغة العربية للمجموعة الضابطة..... ٣٩
- جدول ٣.٤ حساب البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي..... ٤٠
- جدول ٤.٤ اختبار الحالة الطبيعية..... ٤٣
- جدول ٥.٤ اختبار التجانس ٤٤
- جدول ٦.٤ اختبار الفرضية ٤٥

الباب الأول

مقدمة

أ أهمية البحث

اللغة العربية هي مادة لغوية تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز القدرات وتعزيز الموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية، سواء على المستوى التقديري أو المنتج. القدرة على الاستيعاب هي القدرة على فهم كلام الآخرين وفهم القراءة. القدرة الإنتاجية هي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة للتواصل شفهيًا وكتابيًا. تعتبر القدرة على التحدث باللغة العربية والموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية أمرًا مهمًا للغاية في مساعدة الطلاب على فهم مصادر التعاليم الإسلامية ، وهي القرآن والحديث، وكذلك الكتب العربية المتعلقة بالإسلام للطلاب. لهذا السبب، يتم إعداد اللغة العربية في المدارس لتحقيق الكفاءات اللغوية الأساسية، والتي تشمل أربع مهارات لغوية يتم تدريسها بشكل متكامل¹.

¹Kemenag RI, "KMA No 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," Abdimadrasah.Com, no. 20 (2014): 318.

من أهم الأشياء لتكون قادرًا على إتقان المهارات اللغوية الأربع إتقان المفردات.

المفردات هي العنصر الأساسي للغة التي يجب أن يتقنها متعلمي اللغة الأجنبية حتى يتمكنوا

من اكتساب مهارات التواصل بهذه اللغة. نشاط التحدث في الواقع شيء مثير للاهتمام،

لكن الموقف يمكن أن يكون عكس ذلك. يصبح الحديث مملاً، ويصبح الجو في الغرفة صلباً،

هذا ممكن جداً لأنه مدفوع بنقص المفردات وأنماط الجمل التي يمتلكها الطلاب²

مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية هي إحدى المدارس التي تقع في منطقة تاراك،

باياكمبوه، سومطرا الغربية. مثل المدرسة الإسلامية المتكاملة بشكل عام، يوجد في هذه

المدرسة مادة واحدة لتطوير اللغة ، وهي اللغة العربية.

لا يمكن بالتأكيد فصل المواد العربية عن تعلم المفردات. عملية التعلم التي تحدث في

الفصل هي قيام المعلم بإلقاء محاضرة أمام الفصل وعمل الطلاب إلى أن يكونوا أكثر سلبية

في متابعة الدرس ، فقط عدد قليل من الطلاب يبدون نشطين. الوسائط المستخدمة في

التعلم هي السبورات وأجهزة العرض. يشرح المعلم ثم يكتب المفردات التي يتم دراستها على

²Fusyha Sabila Hayati, "Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flashcard) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah," *Semnabama* 5 (2021): h. 462–69.

السبورة. ينتبه بعض الطلاب، ولكن هناك أيضًا طلاب يتحدثون، مشغولون بأدوات الكتابة

الخاصة بهم والبعض الآخر ينامون أثناء ساعات الدراسة^٣.

وقد اكتشف الباحث المشكلات المذكورة عند قيامهم بالتجربة الميدانية العملية في

مدرسة جاهايا اسلام. ممارسة الخبرة الميدانية هي عملية ملاحظة وتلمذة يقوم بها طلاب

برنامج بكالوريوس التربية لدراسة جوانب التعلم والإدارة التعليمية في الوحدات التعليمية.

بناءً على هذه الظاهرة ، رغب الباحث في تطبيق وسائط التعلم التي من المتوقع أن

تحسن إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. ولتحقيق هذا الهدف، تم تطوير وسائط تعليمية

تشجع الطلاب أو تحفزهم على إتقان المفردات العربية وفهمها بسهولة أكبر، ومن بينها

وسائط تعلم السلم والثعبان. تعد لعبة وسائط تعلم السلم والثعبان وسيلة تعليمية تجمع بين

الألعاب والأنشطة ومهارات الطلاب اللغوية وفقًا للصور الموجودة في اللعبة. يمكن استخدام

وسائط التعلم هذه كقوة دافعة لفهم الطلاب لإتقان المفردات بطريقة أكثر متعة^٤.

³Ahmad Muradi, "Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Ditinjau Dari Berbagai Aspek," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 10–27

⁴Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73

أما صعوبة التي يواجهها الطلبة في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم المفردات يسبب

إلى قلة المعرفة اللغة العربية حول الطلبة بحث عملية التعلم غير جذابة وأقل استجابة في

استيعاب المفردات^٥. وبذلك اجتذب الباحث للبحث عن عملية تعليم اللغة العربية

بالموضوع "تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان (Ular Tangga) على ترقية استيعاب مفردات

اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بايا كمبوه"

ب أسئلة البحث و تحديد

بناء على بيان خلفيات المشكلات المذكورة , فمشكلة البحث في هذا البحث هي:

كيف تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان قادر على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى

الطلبة الصف السابع في المدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بايا كمبوه؟

و أما تحديد البحث فهي:

١. إستخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى

الطلاب الصف السابع في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية بايا كمبوه

^٥ ازرا جوليا , تحليل الصعوبات في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس بمدرسة عثمان بن عفان الابتدائية الاسلامية مارنديلي سردانج.

٢. تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى

الطلاب الصف السابع في مدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه بايا كمبوه

ج أهداف البحث و فوائده

أما هدف البحث لهذا البحث هو:

١. لمعرفة استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

لطلاب الصف السابع في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه بايا كمبوه

٢. لبيان تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

لطلاب الصف السابع في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه بايا كمبوه

أما فائدة من هذا البحث هي:

١. للباحث: لتكميل شرط من الشروط اللازمه للوصول لدرجة الاجارة الجميعة قسم تربية اللغة

العربية كلية التربية المعهد العالي الاسلام دار القرآن بايا كمبوه

٢. للمعلمين : مساعدة المعلمين استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات

اللغة العربية

٣. للتلاميذ : لتسهيل التلاميذ في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

د مصطلحات البحث

لتجنب الإدراك والتشابه بين المفاهيم في تفسير المصطلحات، من الضروري التأكيد

على المصطلحات التالية:

١. مدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه هي إحدى المدارس التي تقع في منطقة تاراك,

بايا كمبوه، سومطرا الغربية.

٢. لعبة السلم والثعبان هي لعبة لوحية للأطفال يلعبها شخصان أو أكثر^٦.

٣. المفردات هي اللفظية أو الكلمة التي تتكون من حرفي فأكثر وتدل على معن

سواء كانت فعال أم أداة^٧.

ه الدراسة السابقة

بالنظر الى هذا البحث ان الباحث تكتب البحث تحت الموضوع "تأثير استخدام لعبة

السلم و الثعبان(Ular Tangga) علي ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في مدرسة جاهايا

⁶ Ibid. Hlm 70

⁷Umi Hijriyah, Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah, 2018, Surabaya: Cv. Gemilang

اسلام الاسلامية باياكمبوه " هذا البحث ليس من البحوث الجديدة، و إنما قد سبقته البحث

المقدمة التي لا علاقة بها البحث، منها:

١. ئئيس ميشرة (الرسالة لنيل درجة سرجانا دراسة التعليم العلوم الاجتماعية كلية التربية

وتدريب بجامعة الاسلامية ريف هداية الله، جاكارتا) ٢٠١٤

هذا البحث هو بحث العمل الصفي (CAR) يستخدم الكتاب والباحث وسائل التعلم

على شكل لعبة السلم والثعبان. رسالة بالموضوع "تطبيق طريقة التعلم بالثعبان والسلم

لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد العلوم الاجتماعية" الهدف من هذا البحث هو

تحديد مدى تطبيق أسلوب لعبة السلم والثعبان على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد

العلوم الاجتماعية للصف السابع في المدارس المتوسطة. الإخوانية بوندوك آرين. في

دراسات البحث العملي في الفصل الدراسي، هناك أربعة أنشطة رئيسية في كل دورة،

وهي التخطيط والعمل أو التنفيذ والملاحظة والتقييم والتفكير. طرق جمع البيانات من

خلال الملاحظة والاختبارات. أظهرت النتائج زيادة في متوسط الاختبار القبلي في الدورة

الأولى والاختبار التمهيدي الثاني، هي ١٤٢,٥٠ و ٤٩,٢٥ في كل اختبار قبلي. وكان

متوسط ما بعد الاختبار في الدورة الأولى ١٦٥,٦٣ ، بينما كان متوسط ما بعد الاختبار

في الدورة الثانية ٨١,٥٠ ، وفي الوقت نفسه، كان متوسط الزيادة في متوسط $-N$

Gain في الدورة الأولى ٠,٤٠ وزاد في الدورة الثانية إلى ٠,٦٠^٨.

٢. ليلة الرزق (الرسالة لنيل درجة سرجانا دراسة التعليم العلوم الاجتماعية كلية التربية وتدريب

بجامعة الاسلامية مولانا مالك ابراهيم, مالانج) ٢٠١٥

أهمية هذا البحث هي البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (CAR). يستخدم الكتاب

والباحث وسائل التعلم على شكل لعبة السلم وثعبان. أهداف هذا البحث هي: (١)

تحديد عملية تخطيط التعلم باستخدام وسائل التعلم الخاصة بلعبة السلم والثعبان لتحسين

إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة نور الجديد كولومايان،

(٢) معرفة عملية تنفيذ التعلم باستخدام الوسائل التعليمية للعبة السلم والثعبان لتحسين

إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة نور الجديد كولومايان، (٣)

معرفة نتائج تقييم التعلم باستخدام الوسائل التعليمية للعبة السلم والثعبان لتحسين

⁸ iis Maisyarah, *Penerapan Metode Pembelajaran Ular Tangga (Snake Ladder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014,*

مفردات اللغة العربية إتقان طلاب الصف الرابع في مدرسة نور الجديد كولومايان. أظهرت

النتائج أن (١) عملية التخطيط لتعلم اللغة العربية باستخدام وسائط تعلم لعبة السلم

والثعبان قد صممت لتحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية على المواد التعرف

والودسيةواتا والوهنة، (٢) عملية تطبيق تعلم اللغة العربية. باستخدام وسائط التعلم يتم

تنفيذ لعبة السلم والثعبان على ثلاث دورات. في كل دورة ، تم عقد اجتماعين ، على

وجه التحديد لمدة ٢ × ٣٥ دقيقة أو ساعتين من الدروس في كل دورة. في كل دورة

نفذت حماس وحماس الطلاب المتزايد من كل دورة، (٣) تعلم لعبة السلم والثعبان الإعلامية

يمكن أن تحسن من إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. في البداية قبل إقامة الحدث،

كان متوسط درجات اختبار الطلاب ٥١,٧ فقط ، ثم في الدورة الأولى ، ارتفع متوسط

درجات اختبار الطلاب إلى ٥٨,١ و زيادة في إتقان الكلمات العربية للطلاب بنسبة

١٢,٣٧٪ في الحلقة الثانية من العمل ، أصبح متوسط درجات اختبار الطلاب ٦٦,٣

وزيادة في إتقان المفردات إلى ١٤,١١٪. في الحلقة الثالثة، كان متوسط درجات نتائج

اختبار الطالب ٧٧,٢، وكانت الزيادة في إتقان المفردات ١٦,٤٤٪.^٩

٣. ليل صالحة (الرسالة لنيل درجة سرجانا دراسة التعليم العلوم الاجتماعية كلية التربية وتدريب

بجامعة الاسلامية سونن كاليجاكا، جوكرتا) ٢٠١٦

هذا النوع من الأبحاث هو بحث وتطو (R&D) باستخدام وسائط الألعاب القائمة على

الكلمات المتقاطعة (TTS). الهدف من هذا البحث هو التعرف على تطور وسائل تعلم

المفردات العربية المبنية على الألعاب والتي يمكن أن تحسن نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع

في المدرسة الابتدائية وحيد هاشم. تظهر نتائج البحث في هذه الرسالة ما يلي: (١) تكوين

كتب الكلمات المتقاطعة العربية للصفوف الرابع والخامس والسادس على مستوى المدرسة

الابتدائية. (٢) جاءت نتائج تجربة مستوى قبول وسائل تعلم الكلمات المتقاطعة باللغة

العربية إيجابية للغاية، وذلك بسبب زيادة نتائج تعلم الطلاب. (٣) هناك العديد من

⁹Lailatur Rizqi, "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah," 2015, 1-156.

المراجعات من الخبراء مما يجعل كتب الكلمات المتقاطعة العربية للصفوف الرابع والخامس

والسادس على مستوى المدرسة الابتدائية أكثر مثالية وتلبي معايير جودة الكتاب الجيدة.^{١٠}

جدول ١.٢

بيان الفرق لدراسة الباحث والدراسات السابقة

رقم	الباحث وسنة الدراسة	العنوان واللغة المستخدمة	المساواة	الفرق	اصالة البحث
١	ثئيس ميشرة (٢٠١٤)	" تطبيق طريقة التعلم بالثعبان والسلم	هذا البحث هو بحث العمل الصفوي (CAR). يستخدم	يستخدم المؤلف وسائل لعبة السلم والثعبان لتعلم العلوم الاجتماعية بينما يستخدم الباحث	١. مكان البحث ٢. منهية البحث

¹⁰Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta."

		لتحسين نتائج تعلم الطلاب في مواد العلوم الاجتماعية".	الكتاب والباحث وسائل التعلم على شكل لعبة السلم والثعبان.	وسائل التعلم لزيادة مفردات اللغة العربية	
٢	ليلة الرزق (٢٠١٥)	تطبيق وسائل الإعلام التعليمية لعبة السلم والثعبان لتحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف	أهمية هذا البحث هي البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (CAR).	أما الفرق فهو أن الباحث استخدمت لعبة السلم والثعبان على تعلم اللغة العربية في الصف السابع. وفي الوقت	. ١. مكان البحث ٢. منهية البحث

		الرابع في مدرسة	يستخدم	نفسه، يستخدم	
		ابتدائية نور الجديد	الكتاب	المؤلف وسيلة لعبة	
		كلومايان	والباحث وسائل	السلم والشعبان لتعلم	
			التعلم على	اللغة العربية للصف	
			شكل لعبة سلاالم	الرابع	
			وثعابين		
٣	ليل صالحة (٢٠١٦)	تطوير	التركيز	هذا النوع	١..مكان
		وسائل	على	من الأبحاث	البحث
		تعلم	إتقان	هو بحث	٢. منهية البحث
		المفردات	المفردات	بحث	
		العربية	العربية	وتطوير	
		بالاعتماد	على	(R&D)	
				باستخدام	

	وسائط	أساس	على		
	الألعاب	اللعبة.	الألعاب		
	القائمة على		المتقاطعة		
	الكلمات		لطلاب		
	المتقاطعة		مدرسة		
	في (TTS)		وحيد		
	حين أن		هاشم		
	هذا البحث		الابتدائية		
	هو بحث		في		
	عن العمل		يوجياكرت		
	الصففي				
	(CAR)				
	باستخدام				

	وسائط				
	تعليمية				
	تعتمد على				
	لعبة السلم				
	والثعبان.				

جدول ٢ . ١

بيان دراس البحث

رقم	البحث	موضوع البحث	المساواة	الفرق	اصالة البحث
١	جوردان يتسافيري	تأثير استخدام لعبة السلم و الثعبان (Ular (Tangga على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدي الطلاب	انهم يتكلمون عن الاستيعاب مفردات اللغة العربية في المدرسة	-الفرق بينهم هو منهجية البحث والمادة ان يبين الباحث عن لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب	

	الصف		مفردات اللغة	
	السابع في		العربية في	
	مدرسة		المدرسة	
	جاهايا اسلام		الاسلامية	
	الاسلامية		جاهايا اسلام	
	بايا كمبوه		بايا كمبوه	
			- في هذه	
			الرسالة	
			تستخدم	
			المنهج الكمي	

و الافتراض

اما الفريضة في هذا البحث فتنقسم الى فريضتين هما فريضة الصفرية (H_0) و فريضة

البديلة (H_α) كما تلي:

١. الفريضة البديلة (H_α): أنّ هناك تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب

مفردات اللغة العربية في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه بايا كمبوه

٢. الفريضة الصفرية (H_0): لم تجد تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب

مفردات اللغة العربية في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه بايا كمبوه

و هذا التحليل يستند الى خلاصة اختبارات كما تلي:

١. اذا كانت U الحساب أدني من U الجدول فالفريضة الصفرية (H_0) مردودة و الفريضة

البديلة (H_α) مقبولة، يعني أنبين مجموعتين تدل على فرق حقيقي

٢. اذا كانت U الحساب أدني من U الجدول فالفريضة الصفرية (H_0) مقبولة و الفريضة

البديلة (H_α) مردودة، يعني أن فرق بين مجموعتين لا تدل على فرق حقيقي

الباب الثاني

الإطار النظري

١. لعبة السلم و الثعبان

أ وسائل التعليمية

وسائل التعلم هي كل ما يمكن أن يكون تستخدم لتوزيع الرسائل (مواد التعليمية)، حتى

يتمكنوا من ذلك تحفيز انتباه واهتمام وأفكار ومشاعر المتعلمين الداخليين أنشطة التعلم

لتحقيق أهداف تعليمية معينة. الغرض من استخدام الوسائط التعليمية هو أن الرسالة أو

المعلومات المرسله يمكن أن تكون استيعابها قدر الإمكان من قبل الطلاب كمتلقين

للمعلومات. بهذه الطريقة، ستكون المعلومات أسرع وأسهل في المعالجة الطلاب دون الحاجة

إلى المرور بعملية طويلة يجعلها ممتعة^{١١}.

من الرأي أعلاه، يمكن ملاحظة أن وسائل التعلم هي أي شيء يمكن أن يساعد في زيادة

الاهتمام بالتعلم والمساعدة في عملية نقل معلومات التعلم إلى الطلاب.

^{١١}عمر الفاروق، "أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها"، لسان الضاح. 79-90 (2014): 2, no. 1,

ب أهمية الوسائل التعليمية

ما أهمية الوسائل التعليمية للمادة التعليمية فتكمن في النقاط التالية^{١٢}:

أ (تساعد على توصيل المعلومات، والمواقف، والاتجاهات، والمهارات المضمنة في المادة

التعليمية إلى المتعلمين.

ب (تساعد على إبقاء المعلومات حية وذات صورة واضحة في ذهن المتعلم.

ج (تبسيط المعلومات والأفكار وتوضيحها.

وإلى جانب ذلك تكمن أهمية الوسائل التعليمية في الجوانب السيكلولوجية التعليمية، وذلك

لأن الوسائل التعليمية تستطيع أن توفر كل الشروط الأساسية التي -على حد ما يعتقد

علماء علم النفس التربوي- تُحدث عملية التعلم بصورة أفضل عند توافرها.

ج أنواع الوسائل التعليمية

تعددت أنواع وتقسيمات الوسائل التعليمية، ولكننا يمكن تجميع المتشابه منها في خصائص

معينة في الأقسام التالية.^{١٣}:

¹² Ibid, Hlm. 70

¹³ Ibid.Hlm.72

أ) الوسائل البصرية، وهي تضم المجموعة التي تعتمد على حاسة البصر، كالصور الفوتوغرافية

والصور المتحركة الصامتة وصور الأفلام وغيرها.

ب) الوسائل السمعية، وهي تضم المجموعة التي تعتمد على حاسة السمع، كالراديو

والأسطوانات والتسجيلات الصوتية ومعمل اللغة. .

ج) الوسائل السمعية والبصرية ، وهي تضم المجموعة التي تعتمد على حاستي البصر والسمع.

وتشتمل الصور المتحركة الناطقة كالتلفزيون والأفلام والتسجيلات الصوتية المصاحبة

للشرائح والأسطوانات أو الصور والفيديو

د) بوسائل مجموعات العمل، هذه الوسائل تتيح للدارسين فرص العمل والمشاركة أكثر من

الملاحظة .

د لعبة السلم والثعبان

السلم والثعبان هي لعبة لوحية للأطفال يلعبها شخصان أو أكثر . يتم تقسيم لوحة اللعبة إلى

مربعات صغيرة ويف بعض الصناديق يتم رسم عدد من "السلم" أو "الثعابين" التي تتصل

بمربعات أخرى. لعبة تستخدم النرد لتحديد عدد اخلطوات التي جيب أن يتخذها بيدق.

هذه اللعبة مضمنة في فئة "ألعاب الطاولة" أو ألعاب الطاولة المماثلة مع ألعاب مونوبول،

هاملا، لودو، وما إلى ذلك^{١٤}.

ه أهداف اللعبة السلم والتعبان

أن أهداف اللعبة السلم والتعبان هي^{١٥}:

أ (توفير المعرفة للأطفال من خلال عملية تعلم اللعب أثناء التعلم

ب) فري تنمية قوة التفكير والإبداع واللغة من أجل التمكن من تنمية المواقف والعقل

والمخلاق الحليمة .

ج (خلق بيئة لعب مثيرة للاهتمام وتوفير شعورا بالإنجاز والمتعة.

د (تعرف عن الخسارة والفوز.

ه (تعلم العمل معا و الصبر في انتظار الدور

^{١٤} نور ليل رحمت، "نقلنا تاريخهم في لافطائل تيرعلا غللا ملعتل ملسلاو تيمقرلا بعفاً قبل قبلا عف نيرشعلاو يدالحا : *Proceeding AEC*,"

Arabic Education Conference, 5 (2021).

^{١٥} Ibid. Hlm.15

و تطبيق وسائل الثعابين والسلم في تعلم اللغة العربية

يتم لعب لعبة السلم والثعبان باللغة العربية باستخدام لوحة السلم والثعبان التي تم تصميمها

وفقاً لاحتياجات المادة التعليمية ويتم لعبها بالنرد تطبيق وسائل السلم والثعبان على تعلم اللغة

العربية هو كما يلي التالي:

أ (تتكون كل مجموعة ألعاب من شخصين إلى أربعة أشخاص

ب (تبدأ اللعبة برمي النرد

ج (تحدد قيمة النرد الذي يخرج عدد خطوات النقاط أعدم

د (وبعد اتخاذ الخطوة، والتوقف في مربع واحد، يجب على الطالب أجب عن الأسئلة الموجودة

في الصندوق

هـ (إذا لم يتمكن الطالب من الإجابة، فيجب عليه الرجوع إلى مربع واحد والبحث عن إجابة

السؤال الذي حصل عليه

و (إذا حصل الطالب على ستة أرقام على النرد، فإنه يحصل على فرصة لرمي النرد مرة أخرى

ز) إذا حصل الطلاب على صندوق به صورة ثعبان، فسيحصل الطلاب على ذلك يجب

أن ينزل إلى صندوق فم ثعبان مختلف

ح) إذا حصل الطلاب على صندوق به صورة سلم، فالطلاب يجب على الشخص أن

يصعد إلى الصندوق حسب ارتفاع السلم أنا. يفوز بالعبة الطالب الذي يتمكن من

الوصول إلى قمة الثعبان السلام.

٢. مفردات اللغة العربية

أ مفهوم المفردات

بحسب القاموس الإندونيسي المفردات هي كل الكلمات التي تحتويها اللغة، وثناء

الكلمات يملكها متحدث أو كاتب، كلمات تستخدم في مجال ما علوم. قائمة الكلمات

مرتبة مثل القاموس مع شرح مفصل قصيرة وعملية^{١٦}.

تعتمد جودة المهارات اللغوية للشخص على الجودة و كلما زادت كمية المفردات

لديه، كلما كانت مفرداته أكثر ثراءً كلما زاد احتمال أن يكون شخص ما ماهراً في اللغة^{١٧}.

¹⁶Rambu - Aulia et al., "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodad," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 39–48, <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2051>.

¹⁷ فرح قنت, تعلم مهارة الكلام باللغة العربية والعوامل المؤثرة في تعلمها واكتسابها, OSF: Center for Open Science, 2018 هـ

تعتبر المفردات عنصراً هاماً في تعلم اللغة العربية، بل ويقال أنها أول شيء في تعلم اللغة الأجنبية يتم عن طريق الاعتراف والتعلم مفرداته. بدراسة المفردات يكتسب الطلاب المهارات اللغوية (الإستماع، الكلام، القراءة، الكتابة)¹⁸.

ومن الآراء المذكورة أن نستنتج أن المفردات هي مجموعة من الكلمات في لغة ما تمكن الشخص من التحدث بتلك اللغة. كلما زادت مفردات الشخص، كلما أصبح أكثر كفاءة في التحدث بهذه اللغة.

ب الهدف من تعلم المفردات

الأهداف العامة لتعلم المفردات العربية. كما يلي¹⁹:

أ (إدخال مفردات جديدة للطلاب سواء من خلال القراءة وفهم ماس الخاص بك.

ب (تدريب الطلاب على أن يكونوا قادرين على نطق المفردات بشكل جيد و صحيح، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى القدرة على التحدث والقراءة بشكل جيد وصحيح.

¹⁸harum Nisaul Wafa, "Peningkatan Hafalan Mufrodats Siswa Melalui Media Pembelajaran My Happy Route Kelas V Mi Ya Bakii Kalisabuk 02 Disusun," Skripsi 01 (2020): 1–23.

¹⁹Ashlih Priwitasari, "Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di SMK Muhammadiyah Kartasura Di Era New Normal Covid-19," Uktub: Journal of Arabic Studies 2, no. 1 (2022): 11,

ج (فهم معاني المفردات سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية أو عند استخدامها في سياق

جمل معينة.

د (يمكن أن نقدر وأداء المفردات بعمق التعبير شفهيّاً وكتابياً حسب السياق.

ج أنواع المفردات

أ (المفردات بناء على معناها

الأولى هي الكلمات الأساسية. هذه المفردات هي المفردات الأساس الذي يجعل

قطعة من الكتابة صالحة، على سبيل المثال اسم فعل. والثاني هو الكلمات الوظيفية.

هذه الكلمات ملزمة وتوحيد المفردات والجمل لتكوينها عرض جيد في قطعة من

الكتابة. على سبيل المثال الحروف جر، عدات الاستفهام والثالث هو الكلمات

المركبة. هذه المفردات لا يمكن أن تقف وحدها، بل هي دائماً مجتمعة مع كلمات

أخرى لتكوين معاني مختلفة. على سبيل المثال، كلمة "رغبة" يمكن أن تعني الإعجاب

بهذه الكلمة مع في يصبح فيرغب^{٢٠}.

ب (المفردات حسب الاستخدام

مقسمة إلى قسمين، وهما المفردات النشطة و المفردات السلبية. المفردات النشطة،

وهي المفردات العامة تستخدم على نطاق واسع في مختلف الخطابات، سواء

المحادثات، مكتوبة أو حتى مسموعة على نطاق واسع ومعروفة من خلالها قراءات

مختلفة. المفردات السلبية، وهي المفردات فقط في مفردات شخص ما ولكنه نادر

بالنسبة له يستخدم. ويتم التعرف على هذه المفردات من خلال الكتب المطبوعة

وعادة ما تستخدم كمرجع في تأليف الكتب أو الأعمال العلمية^{٢١}.

ج (المفردات على مهمتها

²⁰Nurjannah, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4, no. 8 (2019): 292–313.

²¹ Op. Cit

من حيث المهمة، يمكن تقسيم المفردات إلى قسمين، وهما: المفردات المعجمية هي

مفردات له معاني في القاموس مثل الكلمات قلم، قمر^{٢٢}. الوظيفية المفردات وهي

المفردات له وظيفة معينة، على سبيل المثال حروف الجار، وأسماء القيادة، وأسماء

المشول، والدلا مير، وغيرها^{٢٣}.

^{٢٢}عثمان به عب اهلل بهّ حم جران وعب العزيز ص يق عب اهلل سليمان, "معجم سياقي للمفردات الواردة يف سلسلت كتاب دروس تعليم اللغة

العربية مبعء اللغة العربية باجلامعت الإسلاميت يف امل يت املبورة", اجملل ٣٣ - الع د ألؤل - جزء ثاوي - يناير ٢٠١٧

²³Ibid

الباب الثالث

منهجية البحث

المنهج هذا البحث باستخدام المنهج الكمي. يمكن تفسير طرق البحث الكمية كطريقة بحث

مبنية على الفلسفة الوضعية، المستخدمة للبحث السكان او عينات محددة، وتقنيات أخذ العينات

على تتم عموما بشكل عشوائي، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث، يتم تحليل البيانات كمية

او إحصائية بهدف اختبار الفرضيات الذي تم تعيينه^{٢٤}.

أ منهجة البحث و مدخله

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث تجريبي. البحث التجريبي هو وسيلة

للبحث العلاقة السببية (العلاقة السببية) بين عاملين متشابهين تم إنشاؤها بواسطة الباحثين

عن طريق إزالة أو تقليل العوامل المزعجة الأخرى^{٢٥}.

نوع البحث المستخدم هو النوع شبه التجربة (شبه التجربة) هي نوع من التجارب التي

لها مجموعة التحكم، ولكن لا يمكن أن تعمل بشكل كامل للسيطرة المتغيرات الخارجية التي

²⁴Bambang Perastyo dan Lina miftahul Jannah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, PT Rajagrafindo Persada, 2016, vol. 3,

²⁵ Ibid.Hlm. 18

تؤثر على تنفيذ التجربة^{٢٦}. ولذلك فإن البحث (شبه التجريبي) وذلك باستخدام مجموعتين،

وهي مجموعة ضابطة ومجموعة ضابطة تجربة. المجموعة التجريبية هي المجموعة التي تتلقى العلاج

والمجموعة الضابطة هي المجموعة التي لم يتم علاجها. تصميم البحث الذي استخدمه الباحث

هو كما يلي:

اختبار النهائي	معاملة	مجموعتين
O ₁	X	تجريبه
O ₂	-	ضابطه

الايضاح:

X = المعاملة بلعبة السلم واللعبة

O_1 = اختبار النهائي مجموعة تجربة

O_2 = اختبار النهائي مجموعة ضابطة

²⁶T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.

ب مكان البحث ومدته

الوقت البحث من شهر يونيو سنة ٢٠٢٤ ملاحظة إلى تدريس اللغة العربية في

المدرسة الإسلامية جاهايا اسلام باياكمبوه

ج مجتمع البحث و العينة

أ) المجتمع

كان مجتمع الدراسة في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه هذه الدراسة من

طلاب الصف السابع بمشاركة ستة وعشرون طالبًا.

الرقم	الفصل	العدد
١	أ	١٥
٢	ب	١١

ب) العينة

إن تقنية أخذ العينات في هذا البحث هي تقنية أخذ العينات المشبعة. أخذ العينات

المشبعة هو أسلوب أخذ العينات عند استخدام جميع الأعضاء كعينة. يتم استخدام تقنية

أخذ العينات المشبعة إذا كان حجم السكان نسبياً صغيرة، أي أقل من ثلاثين شخصاً، أو

بحثاً يريد التعميم مع أخطاء صغيرة جداً^{٢٧}.

وبناء على هذا الوصف أخذ الباحث المجتمع بأكمله لاستخدامها كعينة لأن عدد

السكان أقل من ثلاثين شخصاً وتم استخدام أفراد المجتمع في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية

باياكمبوه الصف السابع كعينة نظراً لكثرة عدد الطلاب ليس كثيراً، أي ستة وعشرون

طالباً

²⁷Deri Firmansyah and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114,

د تقنيات جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات هي تقنيات أو طرق يمكن استخدامها يستخدمها الباحث لجمع

البيانات. أما بالنسبة لتقنيات التجميع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبارات

والملاحظات والأساليب توثيق^{٢٨}.

(أ) الاختبارات

تُستخدم الاختبارات للحصول على بيانات كمية في شكل نتائج التعلم

طالب. الاختبارات المقدمة هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي

(ب) الملاحظة

الملاحظة هي تقنية يتم تنفيذها باستخدام كيفية إجراء الملاحظات الدقيقة

وحفظ السجلات منهجي. يتم استخدام طريقة الملاحظة هذه للحصول على

البيانات البحث في شكل بحث الظروف البيئية، ظروف الطلاب والمعلمين أثناء

²⁸Sidik Priadana, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Della, *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 1st ed., vol. 6 (Tangerang: Pascal Books, 2017),.

التعلم، وكيفية تنفيذ التعلم. من خلال طريقة الملاحظة هذه يمكن للباحث الرؤية

والملاحظة مباشرة مختلف الظروف الموجودة في موقع البحث^{٢٩}.

ج) التوثيق

هو سجل للأنشطة المختلفة أو أحداث في الماضي، إذا جاز التعبير الوثائق

التي تعتبر بيانات مهمة حول الأنشطة والتي تتعلق بظروف وعمليات موضوع البحث.

يتم استخدام هذه الوثائق لتعزيز نتائج البحث^{٣٠}.

هـ أدوات جمع البيانات

أدوات البحث هي الأدوات أو المرافق التي يستخدمها الباحثين في جمع البيانات

لجعل عملهم أسهل و النتائج أفضل، بمعنى أنها أكثر دقة واكتمالاً ومنهجية أسهل في

المعالجة^{٣١}.

أدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي:

²⁹ Ibid.Hlm. 32

³⁰Ibid

³¹ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 234

١. أسئلة الاختبار

وكان الاختبار الذي استخدمه الباحثون على شكل أسئلة الاختبار من متعدد

وأسئلة ملء الفراغات من عشرة فقرات. تُستخدم أوراق أسئلة الاختبار لتحديد نتائج

تعلم الطلاب. يتم إجراء الاختبارات في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. شبكة أسئلة

الاختبار هي كما يلي:

نتيجة	رقم السؤال	مؤشر السؤال
١٠	١ , ٢ , ٣ , ٤	يمكن الطلاب من اختيار المكان المناسب لوضع الأدوات المنزلية
١٠	٥ , ٦ , ٧	يمكن الطلاب من اختيار الكائن المناسب وفقاً لجزء المنزل المذكور في السؤال
١٠	٨ , ٩ , ١٠	يستطيع الطلاب تفسير المفردات الموجودة في الأسئلة

٢. ورقة الملاحظة

تُستخدم ورقة الملاحظة هذه لمراقبة أنشطة المعلم أثناء التدريس في الفصل الدراسي باستخدام وسائل التعلم الخاصة بالثعبان والسلم. ورقة الملاحظة هي نظرة عامة على جميع الجوانب المتعلقة بتنفيذ التعلم باستخدام وسائل الثعبان والسلم. تحتوي ورقة الملاحظة هذه على العناصر التي سيتم ملاحظتها أثناء العملية تعلّم. كل سؤال له درجاته

الخاصة بين ١-٥

٣. استبيان استجابة الطلاب

تُستخدم ورقة أداة استجابة الطالب هذه للحصول على معلومات حول جودة الوسائط التي يستخدمها الطلاب. تعتمد المعلومات حول مدى ملاءمة الوسائط التعليمية على جانبيين، وهما مادة الأسئلة واستخدام الوسائط. يتم منح كل سؤال في

ورقة استبيان الطالب هذه درجة من ١ - ٥

و أسلوب تحليل البيانات

ثم يتم تحليل بيانات البحث التي تم الحصول عليها لغرض ما بحيث يمكن استخدام

النتائج للإجابة على أسئلة البحث و اختبار الفرضيات.

أ) تحليل بيانات المراقبة

تحليل بيانات المراقبة المحسوبة باستخدام معادلة:

$$P = \frac{jumlah\ skor}{skor\ ideal\ untuk\ seluruh\ item} \times 100$$

يتم تصنيف النتائج المئوية بناء على تعليمات النتيجة التالية^{٣٢}:

رقم	معلومة
٠% - ٢٠%	ضعيف جدا
٢١% - ٤٠%	ضعيف
٤١% - ٦٠%	مقبول
٦١% - ٨٠%	جيد
٨١% - ١٠٠%	جيد جدا

³²Siti Umi, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo Tahun Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3d) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Manda," *Universitas Negeri Surabaya*, 2015, 1-7.

ب) تحليل الاستبيان

تحليل بيانات أوراق استبيان استجابة الطلاب. البيانات التي تم

الحصول عليها من الاستبيان المقدم يتم حساب الطلاب (الفصل التجريبي)

باستخدام الصيغة في أدناه مع القيم المؤهلة على النحو التالي:

٥	موافق جدا
٤	موافق
٣	اقل موافق
٢	لا موافق
١	لا موافق جدا

استخلاص النتائج من الجوانب يتم تحليل تلك الموجودة في الاستبيان باستخدام

الصيغة:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

يتم تجميع الاستنتاجات وفقا للبيانات. وفيما يلي تصنيف النسبة المئوية

المستجيبين^{٣٣}:

رقم	معلومة
-----	--------

³³Ibid.

٠% - ٢٠%	ضعيف جدا
٢١% - ٤٠%	ضعيف
٤١% - ٦٠%	مقبول
٦١% - ٨٠%	قوي
٨١% - ١٠٠%	قوي جداً

ج) اختبار الحالة الطبيعية

اختبار الحالة الطبيعية للبيانات أجريت لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي

تم الحصول عليها من السكان موزعة بشكل طبيعي أم لا. تم إجراء اختبار الحالة

الطبيعية في هذه الدراسة باستخدام نظام (SPSS) Statistical Package for

Sosial Science ، مع معايير الاختبار التي يتم توزيع عينة البحث توزيعاً طبيعياً

إذا كان:

Kolmogorov- Smirnov dan One-Sample Shapiro-Wilk Z (2-

tailed) $\geq \alpha = 0,05$

أساس اتخاذ القرار في اختبار الحالة الطبيعية كولموجوروف-سميرنوف على النحو

التالي: إذا كانت القيمة (sig). $0,05 <$ ، يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي

و إذا كانت القيمة (sig). $0,05 >$ ، فإن البيانات لا يتم توزيعها بشكل

طبيعي^{٣٤}.

(د) اختبار التجانس

اختبار التجانس لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها متجانسة

أو غير متجانسة بين مجموعتي العلاج. البيانات التي تم تحليلها هي بيانات من

نتائج الاختبار القبلي باستخدام

Statistical Pachage for Sosial Science (SPSS)

بمعايير الاختبار إذا كانت $\alpha = 0.05 \leq sig$ ، لذلك يمكن الاستنتاج أن

البيانات في هذه الدراسة بها تباين كبير متجانسة، وعلى العكس من ذلك إذا

³⁴Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

كانت $\alpha = 0.05 \geq \text{sig}$ فيمكن استنتاج أن البيانات وفي هذه الدراسة كان

هناك تباين غير متجانس^{٣٥}.

(هـ) اختبار الفرضيات

بعد إجراء اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس، ثم للاختبار تستخدم

البيانات التي تم الحصول عليها صيغة اختبار الفرضيات. الفرضية التي سيتم

اختبارها في هذا البحث. والخطوات هي كما يلي:

١. الفرضية البديلة ($H\alpha$): أن هناك تأثير استخدام لعبة السلم والشعبان على

ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه

بايا كمبوه

٢. الفرضية الصفرية (H_0): لم تجد تأثير استخدام لعبة السلم والشعبان على

ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية في المدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه

بايا كمبوه

³⁵ ibid. Hlm. 60.

إذا كانت البيانات الحصول على التوزيع الطبيعي، ثم الاختبار ويمكن تنفيذ

الفرضيات باستخدام اختبار t باستخدام البرنامج SPSS معايير الاختبار هي

قبول H_0 إذا كانت قيمة الأهمية (Sig.) < 0.05 α يعني عدم وجود

تأثير، يتم رفض H_0 إذا كانت قيمة الأهمية (Sig.) > 0.05 α مما يعني

وجود تأثير^{٣٦}

ومع ذلك، إذا كانت البيانات لا يتم توزيعها بشكل طبيعي، ثم الاختبار ويمكن

تنفيذ الفرضية باستخدام اختبار مان ويتني باستخدام البرنامج SPSS .

مع المعيار أنه إذا كانت قيمة الأهمية (Sig.) > 0.05 ،، فسيتم رفض H_0 .

إذا كانت قيمة الأهمية $(Sig.) \geq 0.05$ ، فسيتم قبول H_0 .^{٣٧}

³⁶Gangga Anuraga, "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software," *Jurnal BUDIMAS* 3, no. 2 (2021): 555–61.

³⁷ Ibid. Hlm.60

الباب الرابع

نتائج البحث

الفرق في العلاج في هذه الدراسة يكمن في الاستخدام وسائط لعبة السلم والثعبان، في

فصل التعلم التجريبي وذلك من خلال تطبيق وسائل الإعلام لعبة السلم والثعبان، أثناء التعلم في

الفصل التحكمي يطبق الأسلوب عادي. لجمع البيانات، افعل تم جمع البيانات مرتين، وهي البيانات

التي تم الحصول عليها من قبل العلاج (الاختبار القبلي) والبيانات بعد العلاج (الاختبار البعدي).

البيانات الحصول عليها ومن ثم تحليلها على النحو التالي:

أ استخدام لعبة السلم و اثعبان في استيعاب مفردات اللغة العربية

يتم ترتيب استخدام الوسائط التعليمية على شكل لعبة السلم والثعبان على تعلم اللغة

العربية من خلال ضبط المادة التي سيتم تقديمها للطلاب. تناول الباحث في هذا الدرس مادة

عن أجزاء المنزل والأدوات الموجودة فيه.

يتم لعب لعبة السلم والثعبان هذه على جولتين. يتم ذلك لأنه، في اللعبة الأولى، لا

يزال الطلاب بحاجة إلى السؤال عن كيفية لعب الثعبان والسلم، ثم القيام بجولتين حتى يكرر

الأطفال أكثر ويتذكروا المفردات الموجودة في اللعبة.

في عملية التعلم باستخدام وسائط لعبة السلم والثعبان، يكون الطلاب أكثر نشاطاً

ويتم نقل المادة بسهولة. ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج أداة استجابة الطالب المقدمة

للطلاب. هناك جانبان، وهما فهم المادة وسهولة استخدام الوسائط.

ومن هذين الجانبين، أجاب الطالب العادي موافق بشدة، بحيث كانت الدرجة المعطاة

عالية جداً. ذكر ٨٥% من الطلاب أنهم متفوقون بشدة على أن وسائط التعلم الخاصة بالسلم

والثعبان ساعدت الطلاب على أن يصبحوا أكثر مهارة في العثور على الإجابات.

وبصرف النظر عن ذلك، في جوانب أخرى، ذكر ٩٣% من الطلاب أن وسائط

التعلم بالسلم والثعبان كانت سهلة الاستخدام وأن الطلاب ما زالوا مهتمين بالتعلم باستخدام

هذه الوسائط.

ب تأثير نتائج الاختبار القبلي والبعدي

جدول ١.٤

درجة تعلم اللغة العربية للمجموعة التجريبية

الدرجة	أسماء الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	بيل جفري	٤٠	٨٠
٢	نبيل عزكا	٤٠	٧٠
٣	ستنجر	٧٠	٩٠
٤	أبين روشان إديسون	٨٠	٩٠
٥	أنقرة الرفقي	٤٠	٨٠
٦	نظيف رمضان	٤٠	٨٠
٧	ألفي فكري	٥٠	٧٠
٨	ريني زياد	٥٠	٧٠
٩	الفارس أنديرا	٧٠	١٠٠
١٠	راديتيو	٥٠	٩٠
١١	نوفل	٨٠	١٠٠

ومن نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الفصل التجريبي تم

الحصول على بيانات وهي أن أعلى درجة اختبار قبلي هي ٨٠ أدنى درجة اختبار

قبلي هي ٤٠ و أعلى درجة اختبار بعدي هي ١٠٠ أدنى درجة اختبار بعدي هي

جدول ٢ . ٤

درجة تعلم اللغة العربية للمجموعة الضابطة

النمرة	أسماء الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	الآغا	٧٠	٨٠
٢	الشامل	٧٠	٨٠
٣	أدهم	٦٠	٧٠
٤	اشرف	٥٠	٧٠
٥	حبيبي	٤٠	٥٠
٦	ويلدان	٣٠	٥٠
٧	عزام	٤٠	٦٠
٨	لييب	٨٠	٨٠
٩	احسان	٤٠	٦٠
١٠	حبيب	٧٠	٨٠
١١	فتح	٥٠	٧٠
١٢	أشرفي	٥٠	٩٠
١٣	فجر	٣٠	٦٠
١٤	باكتي	٤٠	٦٠
١٥	رافا	٧٠	٩٠

ومن نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الفصل الضابطة تم

الحصول على بيانات وهي أن أعلى درجة اختبار قبلي هي ٨٠ أدنى درجة اختبار

قبلي هي ٣٠ و أعلى درجة اختبار بعدي هي ٩٠ أدنى درجة اختبار بعدي هي

.٥٠

جدول ٣.٤

حساب البيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي

البيانات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
	الضابطة	التجريبية	الضابطة	التجريبية
عدد الطلاب	١٥	١١	١٥	١١
أعلى الدرجات	٨٠	٨٠	٩٠	١٠٠
أدنى الدرجات	٣٠	٤٠	٥٠	٧٠
متوسط	٥٣	٥٥	٧٠	٨٤

وبناء على البيانات التي تم الحصول عليها من الجدول ٤,٣، يمكن استنتاج ذلك

أن متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الفصل التجريبي هو ٥٥ مع أدنى درجة هي ٤٠ وأعلى

درجة هي ٨٠. وفي الوقت نفسه، متوسط النتائج الاختبار القبلي في الفصل الضابطة هو

٥٣ مع أدنى درجة ٣٠ وكانت أعلى درجة ٨٠. وهذا يدل على أن كلا الفصلين حصلا

على نفس متوسط درجات الاختبار القبلي تقريباً قبل تطبيق العلاج. وبعد العلاج تم

الحصول على متوسط نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي هو ٨٤ بأدنى درجة ٧٠

وأعلى درجة ١٠٠. وفي الوقت نفسه, وكان متوسط نتيجة الاختبار البعدي للفصل الضابط

٧٠ مع أدنى درجة ٥٠ وأعلى درجة هي ٩٠.

ج نتائج المراقبة

لمعرفة تطبيق وسائل التعلم السلم والتعبان لإتقان المفردات العربية، تم استخدام

البيانات من الملاحظات. تكون بيانات الملاحظة على شكل ورقة ملاحظة توضح أنشطة

المعلم أثناء أنشطة التعلم يحدث. وبناء على نتائج الحساب كانت النتائج ٨٨% وهو ما يعني

جيد جداً.

د نتائج الاستبيان

بناءً على استبيان إجابة الطالب الذي تم تعبئته من قبل طلاب الصف التجريبي،

والعروض أن وسائط السلم والتعبان يمكن أن تساعد الطلاب في تعلم المفردات العربية وجدت

في جانب فهم المادة في البيانات ١-٥ حصل على ٨٥%-١٠٠% ثم في الجانب الثاني

بخصوص سهولة استخدام الوسائط في التعلم في العبارات ١-٥ حصلت على ٩٣%-

١٠٠%

عموماً يمكن أن نستنتج ذلك استخدام وسائط لعبة السلم واللعبة تعلم المفردات

العربية تلقى الرد إيجابية من طلاب الصف التجريبي. وقد ثبت هذا حيث تم تضمين جانبين في

استبيان استجابة الطالب وبشكل عام تراوحت النسب بين ٨٣٪ - ١٠٠٪ معيار قوي جداً.

هـ نتائج اختبار الحالة الطبيعية

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية على بيانات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار.

نتائج معالجة البيانات باستخدام برنامج SPSS مع المستويات الأهمية المستخدمة هي ٠,٠٥

والتي يمكن رؤيتها في الجدول التالي:

جدول ٤.٤

اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality							
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	PreTestEksperimen	.267	11	.027	.817	11	.016
	PostTestEksperimen	.173	11	.200*	.889	11	.135
	PreTestkontrol	.190	14	.185	.914	14	.182
	PostTestKontrol	.185	14	.200*	.924	14	.255

a. Lilliefors Significance Correction

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

وبناء على معالجة البيانات باستخدام برنامج SPSS تم الحصول على بيانات

الاختبار القبلي للفصل التجريبي وهي $(0.016 > 0.05)$ أي أن البيانات لم تكن موزعة

توزيعاً طبيعياً والاختبار البعدي للفصل التجريبي بقيمة إشارة $(0.135 < 0.05)$ أي أن

البيانات تم توزيعها بشكل طبيعي بعد ذلك كانت بيانات الاختبار القبلي التي تم الحصول

عليها في الفصل الضابط $(0.182 < 0.05)$ مما يعني أن البيانات كانت موزعة بشكل طبيعي

وبعد الاختبار التجريبي بقيمة إشارة $(0.255 < 0.05)$ مما يعني أن البيانات تم توزيعها بشكل

طبيعي أيضاً.

و نتائج اختبار التجانس

تم إجراء اختبار التجانس على بيانات الاختبار القبلي والبعدي. نتائج معالجة

البيانات باستخدام برنامج SPSS مع المستويات الأهمية المستخدمة هي ٠,٠٥ والتي يمكن

رؤيتها في الجدول التالي:

جدول ٥.٤

اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa Based on Mean	.110	1	23	.744
Based on Median	.107	1	23	.746
Based on Median and with adjusted df	.107	1	22.978	.746
Based on trimmed mean	.120	1	23	.732

وبالاعتماد على الجدول، يمكنك الاطلاع على نتائج اختبار التجانس تم الحصول

عليها من درجات الاختبار القبلي والبعدي وحصلت على أهمية (Sig) < ٠,٠٥ لذلك وذكر

أن البيانات لديها تباين متجانس

ز نتائج اختبار الفرضية

يتم إجراء اختبار الفرضيات باستخدام اختبار t . نتائج المعالجة البيانات

باستخدام SPSS مع مستوى الأهمية المستخدمة هي ٠,٠٥ والتي يمكن رؤيتها في الجدول

التالي:

جدول ٦.٤

اختبار الفرضية

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				95% Confidence Interval of the Difference						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.110	.744	3.157	23	.004	15.065	4.772	5.194	24.936
	Equal variances not assumed			3.195	22.443	.004	15.065	4.716	5.297	24.833

استنادا إلى الحسابات باستخدام SPSS، $t_{hitung} = 3,157$ ، $t_{tabel} = 2,086$ مع

درجات حرية ٠,٠٥ مع Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٤ $> ٠,٠٠٥$ بمعنى H_0 مرفوض. لذلك يمكن

أن نستنتج ذلك أنّ هناك تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات

اللغة العربية في مدرسة جاهايا اسلام الاسلامية باياكمبوه.

ح تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان على ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

انطلاقاً من جدول اختبار الحالة الطبيعية، نحصل على قيمة $\text{sig} < 0,05$ ، مما

يعني أن البيانات الموجودة في الدراسة موزعة بشكل طبيعي. بعد ذلك، تم إجراء اختبار

التجانس وكانت قيمة $\text{sig} < 0,05$ ، بحيث خلصت البيانات إلى أن مجموعتين أو أكثر من

بيانات العينة جاءت من السكان. والتي لها نفس التباين. ولأن البيانات موزعة بشكل طبيعي

ومتجانسة، فإننا نستخدم اختبار t لاختبار الفرضية

وبناء على نتائج التحليل فمن المعروف أن هناك اختلافات في النتائج الطلاب الذين

يتعلمون الرياضيات باستخدام الوسائط الثعبانية السلام مع الطلاب الذين لا يستخدمون

وسائط الثعبان والسلم في الصف السابع في مدرسة كاهايا الإسلام في باياكومبوه. ويمكن

ملاحظة ذلك من نتائج اختبار t يوضح أن قيمة t المحسوبة أكبر من جدول t مع نتائج

التعلم للطلاب الذين يستخدمون وسائط الثعابين والسلام حصل على متوسط درجات ٨٤

بينما الطلاب الذين لا يستخدمونه يبلغ متوسط قيمة وسائط الثعابين والسلام ٧٠.

الباب الخامس

الخاتمة

أ استنتاج

من نتيجة البحث السابقة، أخذ الباحث الخلاصة ان هناك فرق بين نتيجة التلاميذ باستعمال لعبة السلم والثعبان و نتيجة التلاميذ بغير استعمال لعبة السلم والثعبان على تعليم مفردات في مدرسة جاهايا اسلام الاسلاميه باياكمبوه. من نتيجة البحث أخذ الباحث الخلاصة كما يلي:

١. من جانبين لاستبيان استجابة الطلاب، وهما فهم المادة وسهولة استخدام الوسائط ومن هذين الجانبين، أجاب الطالب العادي موافق بشدة، بحيث كانت الدرجة المعطاة عالية جداً. ذكر ٨٥% من الطلاب أنهم متفقدون بشدة على أن وسائط التعلم "الثعبان والسلم" تساعد الطلاب على أن يصبحوا أكثر مهارة في العثور على الإجابات. وبعيداً عن ذلك، وفي جانب آخر، ذكر ٩٣% من الطلاب أن وسائط التعلم الثعبان والسلم كانت سهلة الاستخدام وأن الطلاب ما زالوا مهتمين بتعلم استخدام هذه الوسائط.

٢. وبناء على نتائج التحليل فمن المعروف أن هناك اختلافات في النتائج الطلاب الذين

يتعلمون الرياضيات باستخدام الوسائط الشعبانية السلام مع الطلاب الذين لا يستخدمون

وسائط الشعبان والسلام في الصف السابع في مدرسة كاهايا الإسلام في باياكومبوه. ويمكن

ملاحظة ذلك من نتائج اختبار t يوضح أن قيمة t المحسوبة أكبر من جدول t مع نتائج

التعلم للطلاب الذين يستخدمون وسائط الشعبان والسلام حصل على متوسط درجات

٨٤ بينما الطلاب الذين لا يستخدمونه يبلغ متوسط قيمة وسائط الشعبان والسلام ٧٠.

ب اقتراحات

وبناء على نتائج هذا البحث يمكن للمألف أنقل الاقتراحات التالية:

١. زيادة النشاط الطلابي ونتائج التعلم نحو الأفضل باستخدام وسائط التعلم السلام والشعبان

على هذه العملية تعلّم

٢. من المتوقع أن يتحسن الطلاب بشكل أكبر أنشطتهم التعليمية المتعلقة بمواد اللغة العربية،

بحيث لا تجد صعوبة في متابعة الدرس.

٣. من المتوقع أن يكون الباحث المستقبليون قادرين على استخدام الوسائط

تعلم السلم والشعبان أفضل ومليء بالإبداع.

المراجع

أ. المراجع بالعربية

الفاروق, عمر. “أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.”

لسان الضاض, 2014 هـ

ازرا جوليا, تحليل الصعوبات في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس بمدرسة عثمان

بن عفان الابتدائية الاسلامية مارنديلي سردانج, *jurnal Pelita nusantara, Kajian Ilmu Sosial*

Multidisiplin. Vol. 1. No. 2, Agustus 202

نور ليل رحموت. “نرقلا تاراهم في لافطال ةيبرعلا ةغللا ملعتل ملسلاو ةيمقرلا بعفلا ةبعل

ةيلاعف نيرشعلاو يدالحا.” *Proceeding AEC: Arabic Education*

2021 Conference,

فرح قنت, تعلم مهارة الكلام باللغة العربية والعوامل المؤثرة في تعلمها واكتسابها, *OSF*,

2018 Center for Open Science هـ

عثمان و عبد العزيز العزيز, "معجم سياقي للمفردات في سلسلة كتب دروس تعليم اللغة

العربية بالجامعة الاسلامية في المدينة المنورة", *اجلد ٣٣ - العدد الاول - جزء ثاني*

— يناير ٢٠١٧ هـ

ب. المراجع اندونيسية

Aulia, Rambu -, Nasrun Supardi, Iskandi Iskandi, And M.Thaib Rizki. “Peran Media Dalam

Pembelajaran Mufrodat.” *Al-Mu’arrib: Journal Of Arabic Education* 1, No. 2 (2021):

39–48. <https://doi.org/10.32923/Al-Muarrib.V1i2.2051>.

Firmansyah, Deri, And Dede. “Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi

Penelitian: Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)* 1, No. 2 (2022):

- 85–114. <https://doi.org/10.55927/Jiph.V1i2.937>.
- Gangga Anuraga. “Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software.” *Jurnal Budimas* 3, No. 2 (2021): 555–61.
- Hastjarjo, T Dicky. “Rancangan Eksperimen-Kuasi.” *Buletin Psikologi* 27, No. 2 (2019): 187. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>.
- Hayati, Fussyha Sabila. “Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flashcard) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Semnasbama* 5 (2021): 462–69.
- Iis Maisyaroh. *Penerapan Metode Pembelajaran Ular Tangga (Snake Ladder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.* <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>.
- Jannah, Bambang Perastyo Dan Lina Miftahul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Pt Rajagrafindo Persada. Vol. 3, 2016.* <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>.
- Muradi, Ahmad. “Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Ditinjau Dari Berbagai Aspek.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 10–27.
- Nurjannah. “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4, No. 8* (2019): 292–313.
- Priwitasari, Ashlih. “Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Smk Muhammadiyah

- Kartasura Di Era New Normal Covid-19.” *Uktub: Journal Of Arabic Studies* 2, No. 1 (2022): 11. <https://doi.org/10.32678/Uktub.V2i1.6479>.
- Rizqi, Lailatur. “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah,” 2015, 1–156.
- Sholihatin, Laily. “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (Tts) Pada Siswa Mi Wahid Hasyim Yogyakarta.” *Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2016.
- Sidik Priadana. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited By Della. *Jurnal Sains Dan Seni Its*. 1st Ed. Vol. 6. Tangerang: Pascal Books, 2017. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>.
- Umi, Siti. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3d) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 3 Man Sidoarjo Tahun Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3d) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Manda.” *Universitas Negeri Surabaya*, 2015, 1–7.
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, No. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/Ip.V7i1.2281>.
- Wafa, Harum Nisaul. “Peningkatan Hafalan Mufrodat Siswa Melalui Media Pembelajaran My Happy Route Kelas V Mi Ya Bakii Kalisabuk 02 Disusun.” *Skripsi* 01 (2020): 1–23.
- Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>.

الملاحق



**PEMERINTAH KOTA PAYAKUMBUH
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Jambu Telp. (0752) 94474 - Payakumbuh 26213

IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 570/177/DPM-PTSP/PYK/V-2024

Kami Pemerintah Kota Payakumbuh melalui Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu berdasarkan :

Surat Pengantar : SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL QUR'AN (STAIDA) PAYAKUMBUH
Nomor : PTAIS 19/KPW.VI/HM/239/2024
Tanggal : 31 Mei 2024

Dengan ini menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan Izin Penelitian di Kota Payakumbuh yang dilakukan oleh :

Nama : **Jordan Yatsaveri**
Tempat/Tgl.Lahir : Pekanbaru/06-06-1998
NIM : S1.VI.19.18.057
Alamat : Baran Barat Kec. Meral Kab. Karimun
No KTP : 2102040606980003
Maksud/Tujuan : Melaksanakan Kegiatan Penelitian dan Pengambilan Data yang berhubungan dengan PENERAPAN PERMAINAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB DI KELAS VII SEKOLAH CAHAYA ISLAM PAYAKUMBUH

Lokasi : 1. Pondok Pesantren CahayaIslam Payakumbuh

Waktu : Juni 2024 s/d Juli 2024
Anggota :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan Penelitian akan dilakukan setelah memperoleh persetujuan dari Dinas/ Kantor/Instansi/otoritas lokasi tempat dilaksanakannya penelitian.
2. Tidak boleh menyimpang dari tujuan melaksanakan Penelitian.
3. Memberitahukan/melaporkan diri pada Pemerintah, Dinas/Kantor setempat dan menjelaskan atas kedatangannya serta menunjukkan surat - surat keterangan yang berhubungan dengan itu serta melaporkan diri sebelum meninggalkan daerah / lokasi penelitian.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat Istiadat serta kebijaksanaan masyarakat setempat.
5. Mengirimkan laporan hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) exemplar pada Walikota Payakumbuh cq Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Payakumbuh.
6. Apabila terjadi suatu penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan - ketentuan yang tersebut di atas maka izin penelitian ini akan dicabut kembali.

Demikianlah izin kegiatan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan oleh yang berkepentingan sebagaimana mestinya.

Payakumbuh, 03 Juni 2024
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAYAKUMBUH**



Ditandatangani secara elektronik oleh
Kepala DPMPTSP Kota Payakumbuh

MEIZON SATRIA, ST, M Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19710503 200312 1006



Terselenggara dan ditandatangani oleh :

1. Pj Walikota Payakumbuh di Payakumbuh
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Payakumbuh
3. Pimpinan Pusat Kecamatan Payakumbuh
4. Asatp



**YAYASAN AL ISLAM PAYAKUMBUH
LEMBAGA PENDIDIKAN DAN RISET
SMP CAHAYA ISLAM 2**

Jl. Nagari Sungai Kamuyang, Jr. Tabiang, Nagari Sungai Kamuyang, Kec. Luak, Kab. Lima
Puluh Kota-Sumatera Barat Telp. (0752) 90034 Kode Pos : 26261



SURAT BALASAN PENELITIAN
No : 420/094/SMP-CI/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala sekolah SMP Cahaya Islam 2 .

Nama : Arnol, S.Pd, M.Pd
NIP : 1968081119990310005
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama di bawah ini:

Nama : Jordan Yatsaveri
Tempat/Tgl Lahir : Pekanbaru/06-06-1998
NIM : S1.VI.19.18.057
Universitas : STAIDA Payakumbuh

Memang benar melakukan kegiatan penelitian dan pengambilan data yang berhubungan dengan " Penerapan permainan media ular tangga dalam pembelajaran kosa kata Bahasa arab di kelas VII SMP Cahaya Islam 2 "

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat digunakan dengan semestinya.

Sungai Kamuyang, 8 Agustus 2024

Kepala SMA Cahaya Islam,

NIP.19680811 199903 1 005

**KUISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BAHASA ARAB**

Nama : Saifulah Azam

Sekolah : Smp Cahaya Islam

Jabatan : Pembina

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS 5	S 4	Rr 3	TS 2	STS 1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓				
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan Bahasa Arab.		✓			
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.		✓			
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.		✓			
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap Bahasa Arab		✓			
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Abyan Moeham Edison
 Kelas : VIB
 No. Absen : 1 (Satu)
 Tanggal :

A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Resoin siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		✓			

5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGUNAAN MEDIA						
B. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
1	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.		✓			
2	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa		✓			
3	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓			
4	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.		✓			
5	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga	✓				

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....
 Lebih bagus belajar sambil bermain dan

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Dudul Irfan Idris
 Kelas : VII
 No Absen : 10
 Tanggal : 7/2024

A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Resoin siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				

5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGUNAAN MEDIA						
B. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
1	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓				
2	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓				
3	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
4	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓				
5	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga	✓				

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : M. Revindakotuz Zuyad Pahlani
 Kelas : 7B
 No. Absen : 6
 Tanggal : 08-06-2024

A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Resoin siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		✓			
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				

5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				
PENGUNAAN MEDIA						
3. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓				
2	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa	✓				
3	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
4	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓				
5	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga	✓				

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

.....











سيرة ذاتية

■ بيانات شخصية

اسم الكامل : جوردان يتسافيري
 الجنسية : رجل
 تاريخ ومكان الميلاد : بيكنبارو، ٦ يونيو ١٩٩٨
 الحالة الاجتماعية : متزوج
 اسم الوالد : جوهان
 اسم الوالدة : رحمهاياتي
 رقم الجوال : ٠٨١٢٧٦٠٣٩٧٢٩
 البريد الإلكتروني : yatsaverij@gmail.com
 العنوان : الشارع فغليما فوليم, فيا بادار



■ الخبرة التربوية الرسمية

١. مدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٢ - كاربمون سنة ٢٠١٠ م
٢. مدرسة المتوسطة معهد الروضة - كاربمون سنة ٢٠١٣ م
٣. مدرسة الثانوية معهد نور الهداية - بنكاليس سنة ٢٠١٧ م