Kilmatuna : Journal of Arabic Education
P-ISSN: 2775-829X E-ISSN: 2776-8775 | Vol. 01 No. 02 (Oktober, 2021) | p. 124-137

تأثير طريقة ألعاب اللغوية على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان

Nurul Fauziyah[1], Zakiyatul Abidah[2], Muhammad Husain[3]

[1] Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia
[2] Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia
[3] Department of Commerce and Manajemen US Interglobal University, Amerika
Email: nurfauziyah674@gmail.com[1], zakiyahnajihi@gmail.com[2] support@usinterglobaluniversity.edu.so[3]

Abstak : Proses Belajar Bahasa Arab di MTs Ma'arif 16 Nurul Hidayah Banyubang Solokuro Lamongan kurang efektif, siswa menghadapi beberapa masalah terutama dalam hal pencapaian pendidikan bahasa Arab karena siswa tidak tertarik untuk belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pengajaran yang relevan agar mampu meningkatkan pencapaian pendidikan, kebutuhan bahasa Arab yaitu salah satunya adalah metode permainan bahasa (tebak kata) terhadap hasil belajar bahasa Arab bagi siswa kelas VIII (a) MTs Ma'arif 16 Nurul Hidayah Banyubang Solokuro Lamongan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pengujian suku dan desain *pretes-postes* satu kelompok pada siswa MTs Ma'arif 16 Nurul Hidayah Banyubang Solokuro Lamongan. Sampel membuat siswa kelas 8 (a) dan total 28 siswa. Bahkan peneliti mengambil sampel itu dengan tujuan mempromosikan koleksi pendidikan. Cara mendapatkan data dengan tes, wawancara, catatan, resolusi, dan dokumentasi.

Dengan hasil 33,21 dan d.b adalah N-1 = 28-1 = 27 dan panel T-tes (utilitas 1) yang menggunakan satu set yang menunjukkan peran bilangan besar 0,05 adalah 1.703 dan 0,01 adalah 2.473. Berkenaan dengan H_0 penerimaan atau penolakan dapat diterima H_a jika hasilnya t_tabel < t_test tingkat kepentingan (signifikasi) 0,05 dan 0,01.

Kata Kunci : *cara; permainan bahasa; hasil belajar bahasa arab*

Abstrack : The process of teaching Arabic in Junior high school 16 Nurul Hidayah Banyubang Solokoro Lamongan is less effective, students face different problems, especially in the lack of educational attainment of Arabic because students are not interested in learning Arabic. Therefore, the relevant teaching method, which is able to improve educational attainment, needs Arabic, one of which is the method of language games (guess the word) on the educational achievement of Arabic for students in the eighth grade (a) of the Junior high school 16 Nurul Hidayah Banyubang Solokoro Lamongan.

This research uses the experimental method with tribal testing and the one group pretest-posttest. The community in this research students in Junior high school 16 Nurul Hidayah. The sample made the students 8th grade (a) and a total of 28 students. Even the researcher takes that sample with the aim of promoting educational collection. How to get data with the test, interview, note, resolution and documentation.

By the results of that computer the result is 33.21 and d.b is N-1 = 28-1 =27 and the T-tes panel (utilities 1) which uses one set indicating the role of large numbers 0.05 is 1,703 and 0.01 is 2,473. With regard to the H_0 acceptance or rejection may be H_a accepted if the result t_tabel < t_test the level of importance (signifikasi) 0.05 and 0.01.
Keywords: *strategy; language games; the achievement of arabic language courses*

المقدمة

التعلم هو عملية تتم داخل الأفراد الذين يتفاعلون مع بيئتهم لإحداث تغييرات في سلوكهم. والتعلم هو نشاط عقلي/ نفسي يحدث في تفاعل نشط البيئة مما يؤدي إلى تغييرات في المعرفة والمهارات والمواقف. يتم الحصول على التغيير من خلال الجهد (ليس بسبب النضج)، ويستمر لفترة طويلة نسبيا وهو نتيجة الخبرة.[1]

تحصيل الدراسى هي أهم جزء من التعلم. نتائج التعلم للطلاب على أنها تغييرات سلوكية نتيجة التعلم بمعنى أوسع يشمل المجالات المعرفية والعطافية والحركية. ذكر ديمياتي و مودجيونو أيضا أن نتائج التعلم هي نتيجة تفاعل إجراءات التعلم وإجراءات التدريس. من وجهة نظر المعلم، ينتهي عمل التدريس بعملية تقييم تحصيل الدراسى. من وجهة نظر الطالب، فإن تحصيل الدراسى نهاية التدريس من أعلى عملية التعلم. يرتكز الإهتمام بدراسة عملية **التعلم** على الرغبة في تقديم خدمات تعليمية بأقصى قدر من التحصيل. التدريس هو عملية جعل التعلم يحدث في الطفل. تحصيل الدراسى هو تحقيق الأهداف التعليمة للطلاب الذين يتابعون عملية التعليم و التعلم.[2]

أهداف التربوية في المدارس بتدريس جميع المكونات مثل طرق التدريس **وأوسائل** والمواد وأدوات التقييم وما إلى ذلك وفقا للأهداف التعليمية المختارة. تشمل تحصيل الدراسى مكونات تربوية يجب تعديلها لتلائم الأهداف التربوية، لأن مخرجات التعلم تقاس لتحديد مدى تحقيق الأهداف التربوية من خلال عملية التعليم والتعلم.

لعبة جزء مهم جدا من حياة الإنسان، في الحياة اليومية يبدو أن الجميع، ذكورا وإناثا، أطفالا وبالغين، أغنياء وفقراء، يستمتعون جميعا بالألعاب. يجب الأطفال الأصوات والألوان، ويحب الأطفال لعب إطلاق النار أو الألعاب الحربية، ولدى البالغين أيضا أنواعا مختلفة من الألعاب، المحلية والوطنية والعالمية. كل إنسان سعيد باللعب.[3] لعبة هي حاجة تنشأ بشكل

[1] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:PUSTAKA BELAJAR, 2016), 39
[2] *Ibid.* 46
[3] Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV.Bintang Sejahtera 2011), 2

طبيعي في كل فرد. كل الإنسان لديه غريزة للحصول على المتعة والرضا والمتعة والفرح والسعادة في الحياة. هذا بسبب الطبيعة الفطرية التي يريحها البشر حتى يموتوا.

لدى كل إنسان دائما الرغبة في جعل كل حالة يواجهما في وضع يكون ممتعا ومفيدا ومستقرا. الرغبة البشرية في اللعب حاضرة دائما وتتطور ليس فقط في مرحلة الطفولة، ولكن أيضا لدى البالغين. ألعاب ليست دائما مجرد ترفيهيه بطبيعتها، ولكنها أيضا تعليمية بطبيعيها. أسهل دليل على ذلك هو استخدام تقنيات اللعب في التعلم قبل المدرسي، على سبيل المثال في رياض الأطفال أو مجموعات اللعب. في مرحلة ما قبل المدرسة. يكتسب الأطفال، يصرف النظر عن الاستمتاع بالألعاب، عددا من الخبرات التعليمية حول الموافق والمهارات الحركية والأشكال والألوان واللغة وغيرها.[4]

بالنسبة للأطفال، يعد اللعب وسيلة للتعلم وهو أمر مهم للغاية كعملية نضج ذاتي، ويساعد في الحافظ على الاستقرار العاطفي، ويشجع السلوك الاجتماعي، بالإضافة إلى تعريفه بالعالم الأوسع. بينما تتطلب الألعاب للبالغين أهداف مفاهيم وتقنيات مختلفة. تعتبر الألعاب أداة فعالة وفعالة ومهمة للترفيه والتثقيف وإحداث تأثير إيجابي ورعاية كل فرد.[5] "فارتين" وجهات النظر تلعب الأنشطة كوسيلة للتنشئة الإجتماعية. من خلال اللعب، من المأمول أن يوفر فرصا لطفل وطالب وطالبة لاستكشاف واكتشاف والتعبير عن المشاعر والإبداع والتعلم بطريقة ممتعة.[6]

على وجه التحديد فيما يتعلق بتعلم اللغة، فإن المبادئ المذكورة أعلاه للتعلم أثناء اللعب واللعب أثناءالتعلم تتماشى مع نظرية التعليم أو تعلم اللغة، كل من اللغة الأم واللغة الثانية واللغات الأجنبية. تعني النظرية أن المهارات اللغوية للمتعلم يتم الحصول عليها من خلال عملية اكتساب طبيعية. لذلك، في تعلم اللغة الأجنبية الذي يتم عادة بشكل رسمي، من الضروري إنشاء أو تهيئة جو غير رسمي، بحيث يمكن أن تحدث عملية اكتساب المعلومات وإتقان اللغة بشكل طبيعي لدى الطلاب. إحدى الطرق لتهيئة فصل لغة مريح وغير رسمي هي استخدام أم الألعاب اللغوية.[7]

من أجل استخدام الألعاب في أنشطة تعلم اللغة، هناك سؤالان رئيسيان على الأقل. أولا، متى يتم استخدام الألعاب؟ ثانيا، كيف يتم استخدام الألعاب؟ فيما يتعلق بالسؤال الأول، يقدم

[4] Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Bahasa Arab*, 2.

[5] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*,26.

[6] *Ibid*,27

[7] Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, 3

هداية و تاتانج توجيهات بعدم استخدام اللعبة في بداية الدرس أو عندما لا يزال الطلاب حديثي العهد. وبحسبه، يجب استخدام اللعبة في نهاية الدرس، أي عندما يبدأ شغف الطالب بالهبوط. يختلف عن "هداية و تاتانج"، يقول "إم سي كالوم" أنه لا يجب تنفيذ اللعبة في نهاية الدرس، ولكن يمكن تنفيذها في أي وقت إذا شعر المعلم أن طلابه يحتاجون إلى أنشطة استرخاء.[8]

تأتي اللعبة من كلمة "لعب" التي تعني فعلا يرضي القلب. أما بالنسبة لسياق اللغة، فاللعب يعني نشاطا لاكتساب مهارة لغوية معينةبطريق ممتعة. من هذا المعنى، يمكن فهم أن الألعاب اللغوية لها غرض مزدوج، بالإضافة إلى اكتساب الإثارة، وكذلك لممارسة المهارات اللغوية.[9]

يهدف الألعاب اللغوية إلى الاستمتاع وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والكلام **والقراءة والكتابة والأدب) وعناصر اللغة (المفردات والقواعد) إذا كانت اللعبة تسبب المتعة** ولكنها لا تكتسب مهارات لغوية أو عناصر معينة ، فإن اللعبة ليست لعبة لغوية. على العكس من ذلك ، إذا كان النشاط يهدف إلى تدريب المهارات اللغوية أو عناصر معينة ، ولكن لا يوجد عنصر من المرح ، فإن هذا النشاط لا يسمى لعبة لغوية. وبالتالي ، يمكن تسمية النشاط بلعبة لغوية إذا كان النشاط يحتوي على عنصر من المرح ويدرب مهارات لغوية أو عناصر لغوية معينة.

أهداف الأساسي من الألعاب اللغوية ليس مجرد الاستمتاع بل تعلم المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة وفقًا لديوي ، يوفر التفاعل بين اللعب والتعلم تجربة تعليمية مهمة جدًا **للأطفال.**

وفي سياق التعليم اللغة العربية، الجهود المبذولة للإبتكار وخلق التعليم هي إجتهاد يجب النضال من أجله. لكن نظام التعليم اللغة العربية مستخدم في المدرسة لا يؤدي إلى استخدام اللغة العربيةكلغة تواصل، ولكنه يعتمد بشكل أكبر على إدخال أشكل اللغة العربية المستقلة عن السياق.في أنشطة التعليم، مهم جدا أن تملك المعلم طرقا مختلفة. يجب أن يكون لدي المعلم نظرة واسعة حول كيفية حدوث انشطة التعليم، والخطوات التى يجب عليه اتخادها في التعليم. إذا لم يكن عند المعلم طريقة التعليم، فسيكون أن أقل من المستوى الأمثل، بل يميل إلى **الفشل.**[10]

[8] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*,34

[9] Nanang Kosim, *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab (*Bandung: CV. Arvino Raya, 2016), 125

[10] Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016),145

يتم التوصل إلى أهداف طريقة ما من خلال عملية التدريس ومن خلال التفاعل المنظم والموجه بين المعلمين والدارسين والمواد التعليمية في الصف ، سواء أتم تحديد هذه الأهداف في إطار الناتج أم العملية، وتتضح لنا الفروق بين الطرائق على مستوى المذهب من إختيارها لأنواع مختلفة من أنشطة التعلم والتعليم في الصف. فقد تختلف أنشطة التعليم التي تؤكد على الصحة النحوية تماما عن الأنشطة التي تؤكد على المهارات الإتصالية.[11]

نتائج المقابلات والملاحظات ، يمكن العثور على عدة عوامل تؤثر على نتائج التعلم المنخفضة لتعلم اللغة العربية لدى الطلاب ، بما في ذلك: قلة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية ، وانخفاض تحفيز الطلاب ، وضعف الطلاب من حيث المفردات. افتراضات أن اللغة العربية هي لغة يصعب تعلمها ومملة. لذلك يفترض الباحثة أن طريقة اللعبة اللغوية قادرة على توفير فوائد للطلاب بحيث يكون الطلاب متحمسين لتعلم اللغة العربية بحيث تزداد تحصيل الدراسى. من خلفية البحث وتأخذ الباحثة البحث العلمي بأخذ الموضوع " تأثير طريقة ألعاب اللغوية على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16نور الهداية بانيوبانج سولوكولو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 ".

منهج البحث

تحددت الباحثة خطة بحثها وتصف الإجراءات التي قام بها والمناهج الذي تستخدم الباحثة. وهذا البحث اختارت الباحثة من نوع الدارسة الميدانية الكمية (*Quantitative Research*)، وأما الكمية هي طريقة البحث التي تتأسس على الفلسفة الوضعية، تستخدم بها لبحث المجتمع أو عينته.[12]

وفي تعرف هذا البحث استخدمت الباحثة للبحث بالمتغيرين، وهما :

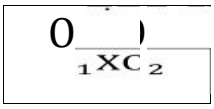
1. المتغير المستقل (x) : طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة)
2. المتغير التابع (y) : تحصيل الدراسى

يستخدم تصميم البحث الكمي طرق البحث التجريبية. طرق البحث التجريبية هي أكثر طرق البحث اختيارًا والأكثر إنتاجية في البحث. لاختبار الفرضية حول وجود أو عدم وجود تأثير العلاج المعطى ، ثم استخدام الصيغة تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار - **الاختبار البعدي** *(one group design pre test – post test)* . وبالتالي يمكن معرفة أن نتائج العلاج أكثر دقة ، لأنه يمكن مقارنتها بالظروف قبل العلاج.

[11] غرب مؤسسة التحلية ، مذاهب و طرائق في تعليم اللغات ، (الرياض: دار عالم الكتب، 1900)، 40.

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, (Bandung : ALFABETA 2017), 14

إذا تراد معرفة تأثير المعاجلة على الأخر فمنهج التجريبي أحق للإستخدام.[13] فالحاصيل المعاجلة يستطيع بمرفة دقة للمقابلة بأحوال قبل إعطاء المعاجلة. وهذا التصميم يتصور فيما يلي :



البيات :

O_1 : قدر الاختبار القبلي

X : المعاجلة

O_2 : قدر الاختبار البعدي

تأثير طريقة ألعاب اللغوية (خمن الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية = $(o_2 - o_1)$.

هذه طريقة البحث مجموعة واحدة قبل الاختبار والاختبار البعدي (*one group pre test – post test design*) على مجموعة واحدة بدون مجموعة ضابطة مقارنة. في هذا التصميم لم يتم اختيار المجموعة المستخدمة للدراسة بشكل عشوائي. من المتوقع أن تعرف طريقة البحث تأثير الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان.

يرتبط البحث أساسًا بالبيانات أو الحقائق في المجال أو في الأدبيات ، سواء كانت بيانات كمية أو نوعية. تعتمد دقة وشمولية نتائج البحث بشكل كبير على دقة وشمولية البيانات أو الحقائق التي تم جمعها. للحصول على مثل هذه البيانات أو الحقائق ، هناك حاجة إلى أداة جمع والتي تسمى في هذه الحالة أداة البحث. في غضون ذلك ، تُعرف طريقة الحصول على البيانات باسم إجراء جمع البيانات.[14]

[13] *Ibid*, 34

[14] Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang : CV. BINTANG SEJARAH, 2019),116

أدوات البحث إلى اختبارات وغير اختبارات. فيما يلي ترتيب أنواع أدوات البحث الاختبارية وغير الاختبارية هم الملاحظة (Observasi) ، المقابلة (Wawancara) ، الإختبار (Tes) ، الوثائقة (Dokumentasi) ، الاستبانة (Angket).

تحليل البيانات هي إحدى أساليب إجابات الأسئلة في البحث، والإجابة المسئلة الأولى والثاني فتستخدم الباحثة تحليل عرض الكمية من البيانات الموجودة عن تأثير طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدارسية 2021-2022. وأما طريقته كما يلي :

1. إعطاء الإمتحان قبل إستخدام الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) للطلاب.
2. إعطاء الطريقة ألعاب اللغوية (تخمبن الكلمة) وفائدته.
3. إعطاء الإمتحان بعد إستخدام الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) للطلاب.
4. يقرر الحاصل من النتيجة قبل إستخدام طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) وبعده.
5. إستعمال الرمز قبل إستخدام الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) إذا كان له فرق مهم.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\ (N - 1)}}}$$

D : اختبار القبلي واختبار البعدي

Md : من فرق الاختبار القلبي بلاختبار البعدي

Xd : الانحراف لكل التابع (d-Md)

$\sum x^2 d$: جملة الأس الانحراف

نتائج البيانات ومناقشتها

1. تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بامدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامنوجان في السنة الدراسية 2021-2022.

تعلم اللغة العربية ليس بالأمر السهل ، وأحيانًا يكون مملاً أيضًا ، لذلك يجب أن تكون عملية التعلم مصحوبة بتعلم جاد. التعلم أيضًا له معناه الخاص ، أي عملية تطوير الحياة البشرية ، حيث يمكن للبشر التعلم من تحسين معارفهم حتى يتمكنوا من إجراء التغييرات والجودة مثل الآخرين.[15] حتى تتم عملية التعليم والتعلم بسلاسة أو تتم بفعالية وكفاءة ، هناك حاجة إلى الأدوات في شكل طريقة و وسائل التعليم.

كثير من الطريقة و الوسائل استخدم في التعليم اللغة العربية، احد منهم هو الباحثة تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية.شكل لعبة التخمين الكلمة مستخدمة كأسلوب في هذا البحث هو تخمين مفهوم أو مصطلح مع صورة. لعبة تخمين الكلمات هي لعبة بسيطة. حيث يُطلب من الطلاب تخمين صورة وكلمة ذكرها المعلم. شكل اللعبة هو تزويد اللاعب ببطاقة إجابة وبطاقة سؤال. تكون بطاقة الإجابة على شكل صورة بينما تكون بطاقة الأسئلة في شكل سرد يصف ما يتعين عليهم تخمينه ، حيث يكون السرد سمة بارزة أو يرتبط ارتباطًا وثيقًا بشيء يتم تخمينه. ثم يجب على اللاعب تخمين الخصائص الموجودة في الصورة ، عدد الأخطاء في التخمين محدود. إذا تجاوزت حد الخطأ ، تنتهي اللعبة. ولكن إذا تمكن اللاعب من تخمين الكلمة بشكل صحيح ، فستزيد النتيجة. يمكن أن توفر ألعاب التخمين فرصًا للأطفال للمشاركة بنشاط في عملية التعلم باستخدام وسائل بطاقات الصور.[16]

أما تحليل عن تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) في يوم الخامس التاريخ 15 يوليو 2021 على النحو التالي :

أ.) النشاط الأولى

1. تقول الباحثة مرحبا و السلام.
2. طلبت الباحثة رئيس الفصل لإمام الدعاء.
3. تسأل الباحثة الحل وحضور الطلاب.
4. تبلغ الباحثة الأهداف التعليم هو توجيه و تنفيذ الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة).

[15] Drs. Widodo Supriyono, Drs. H. Abu Ahmadi. *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT Rineka , 2008), 125.

[16] Elinda Prastyani, *Jurnal Ilmiah PGSD*, h. 12.

من سلسلة في النشاط الأولى تم تنفيذ بالكامل على الباحثة. تبلغ الباحثة الأهداف التعليم هو توجيه و تنفيذ الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة). في هذا **الانشطة، تأمر الباحثة إلى** الطلاب ليفتح الدفترها و تقوم محو الأمية بتكرير المواد السابقة. وبعد ذلك تشرح الباحثة عن **الخطوات اللعبة.**

ب.) الأنشطة الأساسية

1. تكرر الباحثة المادة التي علم قبلها.
2. تقوم الباحثة سؤال و جواب عن المادة التعليم.
3. **تقسم الباحثة الطلاب تكون 4 مجموعات.**
4. تشرح الباحثة عن طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة).
5. تعطى الباحثة النحو تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) إلى المادة يومياتنا في المدرسة.
6. تأمر الباحثة وكيل المجموعات تقدم إلى الأمام و تأخذ واحد من البطاقة تخمين الكلمة.
7. **الطلاب الذي توكّل مجموعته** يصف المفردات في البطاقة.
8. يخمن أعضاء المجموعة ما وصفه ممثل المجموعته.
9. تستمر الباحثة إلى المجموعة الأخرى إذا مجموعة قبله ناجحا تخمين الكلمة **في البطاقة.**

إن تطبيق هذا طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) تقريبا نفس نظرية "آليندا فراستياني" كما هو مذكور أعلاه. تقوم الباحثة أيضا بتطوير طريقة تخمين الكلمة وفقا لظروف وقدرات الطلاب.من الأنشطة الباحثة فيما يتعلق بالطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة)، هناك المزيد من الباحثة و تعطى الهدية لكل المجموعة وفقا للبطل يحصلون عليهم. بأهداف لتحسين التحفيز و حماس الطلاب في تعلم اللغة العربية حتى تزداد التحصيل الدراسى الغة العربية. و هذه الطريقة ليست نظرية "آليندا فراستياني" في تطبيق طريقة تخمين الكلمة.

ت.) الإختتام

في هذا النشاط، تعطى الباحثة الخلاصة على التعليم التي تنفذها و تعطى التحفيز إلى الطلاب في الفصل الثامن (أ) ليكون متحمسا دائما في تعلم اللغة العربية. و قبل تأخر الباحثة، تعفوا و تشكر إليهم ثم تطلب الباحثة انطباع الرسالة والوثائقة تصور مع الطلاب. و تأخير الباحثة التعليم بدعاء والسلام.

2. تأثير طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022.

في هذا البحث، تمنى الباحثة عن تأثير الذي نظر من موضوع البحث العلمى ثبت الباحثة بنتائج الإستبانة و نتائج الإختبار بحسب لستخدم نتائج الإختبار والنسبة المئونة. الباحثة تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية.

لمعرفة استجابات الطلاب في التعليم اللغة العربية باستخدم طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة)، تأخذ الباحثة أيضا البيانات قيمة الإستبيان الطلاب. حصل من البيانات أن طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية مناسبة للتطبيق في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان، بلستخدم الدرجة المثالية هي أن عدد عناصر السؤال هو 15 و عدد المستجيبين 28 ، فالنتيجة المثالية التي حصل عليها بالكامل هو 15 x 28 x 5 = 2100 ، ثم دخل في الصيغة على النحو التالي :

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

F = مجموعة نقاط الإستبيان

N = النتيجة المثالية

$$P = \frac{1801}{2100} X\ 100\% = 85,76\%$$

من نتائج حساب النسبة أعلاه يمكن القول ذلك أن طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 يصل 85،76% و هذا يشمل المجموعة 81% -100 % هو جيد جدا.

يمكن الإستنتاج من خلال نتائج بيانات الإستبيان أن كان تأثير معنويا طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 و النسبة المئوية لمتوسطة تقييم استبيان الطلاب أن الطلاب متحمسون في عملية التعليم .

معرفة نتائج تحليل البيانات و من نتائج الإختبار في هذا البحث، فتستخدم الباحثة طريقة قبل التجربة *(pra eksperimen)* واحد المجموعة. في هذا التصميم تم إجراء الملاحظات

مرتين، أي قبل التجربة و بعدها. تسمى الملاحظات التي قبل التجربة بالإختار القبلي (*pre test)* **وتسمى الملاحظات التي بعد التجربة بالإختبار البعدي** *(post test)*. [17]

تحليل البيانات لمعرفة هل كان تأثير طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 **نور** الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 . **بواسطة تلك اللوحة، الباحثة قد تحسب وفقا بإستخدام الرمز الإختبار القبلى ي** *(pre test)* **والإختبار البعدي** (*post test)*. النتيجة هي الإنحراف الكلي 930 و تربيعي الكيل 3615،25. للحصول على نتائج هامة **الباحثة تقسم في عدة مراحل التالي :**

1. **حسب** d

في حساب القيمة عن طريقة نتائج الإختبار البعدي مخفض نتائج الإختبار القبلي (النتائج **في اللوحة)**

2. حسب Md

في حساب الرمز T-tes **العد الأول** Md (Mean of Different) **والنتائج من** Md:

$$\text{Md} = \frac{\sum d}{N} = \frac{930}{28} = 33،21$$

3. **حسب** Xd

في النتائج Xd هو d-Md **(النتائج في اللوحة)**

4. **حسب** X^2d

في النتائج X^2d هو $Xd \times Xd$ (النتيجة في اللوحة)

5. **حسب** $T\text{-}tes$

في الحلسب الرمز T-tes هو :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X2d}{N\,(N-1)}}}$$

$$t = \frac{33,21}{\sqrt{\frac{3615,25}{28\,(28-1)}}}$$

$$t = \frac{33,21}{\sqrt{\frac{3615,25}{28\,(27)}}}$$

[17] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,* 124

$$t = \frac{33,21}{\sqrt{\frac{3615,25}{756}}}$$
$$t = \frac{33,21}{\sqrt{4,78}}$$
$$t = \frac{33,21}{2,18}$$
$$t = 15,23$$

بواسطة النتائج ذلك الحاسب فالنتيجة هي 33،21 **و** d.b هو N-1 = 28-1 =27 . **أما** اللوحة T-tes (المرفق 1) الذي يستخدم مجموعة واحدة مشيرا إلى دور أرقام كبيرة 0،05 هو 1،703 و 0،01 هو 2،473 . فيما يتعلق بمعايير القبول أو الرفض H_0 هو H_a **قبلت إذا كانت** النتيجة $t_{test} > t_{tabel}$ مستوى أهمية (signifikasi) 0،05% **و** 0،01% .

ثم الإستنتاج هو تحليل **الحساب** T-tes أعلى من مستوى قيمة كبيرة في اللوحة T-tes. يمكن افتراض أن التعليم اللغة العربية في الفصل الثامن (أ) المدرسة المتوسطة معارف 16 **نور** الهداية بعد باستخدام الطريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) يكون لها تأثير كبيرا جدا. و الفريضة الواردة في هذا البحث هي فرضية العمل (Ha) لأن $t_{test} > t_{tabel}$ ، **و من** المناسب تنفيذها في التعليم اللغة العربية و خاصة في التحصيل الدراسى.

الخلاصة

بناء على جمع البيانات وتحليلها الذي تقوم الباحثة فيما يتعلق عن تأثير طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة **المتوسطة معارف** 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 ، ثم يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية :

1. تطبيق طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) على التحصيل الدراسى اللغة العربية **للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف** 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022 .
   أ. يشرح المعلم المادة
   ب. يقسم المعلم الطلاب إلى أربع مجموعات
   ج. يطلب المعلم من ممثل المجموعة أن يتقدم

د. يعطي المعلم بطاقة تحتوي على أسئلة وأجوبة لممثل المجموعة
ه. يقرأ ممثل المجموعة سؤالاً يحتوي على سرد أو وصف
و. يخمن المشاركون الآخرون الكلمة التي قرأها ممثل المجموعة
ز. المجموعة التي يمكنها الإجابة بشكل صحيح وفقًا للصورة المدرجة في بطاقة الإجابة ، ثم يحصل على درجة ويمكنه الانتقال إلى البطاقة التالية.
ح. المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من الدرجات هي الفائزة.

2. طريقة ألعاب اللغوية (تخمين الكلمة) تعطي تأثير على التحصيل الدراسى اللغة العربية للطلاب في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة المتوسطة معارف 16 نور الهداية بانيوبانج سولوكورو لامونجان في السنة الدراسية 2021-2022. هذا الحال تعرف من تحليل البيانات $t_{hitung} > t_{tabel}$ على مستوى الأهمية () 0،05 و 0،01 .

المراجع

Ainin, Mohammad, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab,* Malang: CV. BINTANG SEJARAH, 2019.

Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik,

Asrori, Imam , *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2017.

Hasanatul Rahmi, Amalina, *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode Saintifik pada Siswa Kelas IIS 1 Madrasah Aliyah Negeri 14 Jakarta*, (JAKARTA: Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Bahasa dan Seni), 2016.

I Made Laut, Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif; Teori, Penerapan dan Riset Nyata*, Yogyakarta: Quadrant.

Kosim, Nanang, *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Bandung: CV. Arvino Raya, 2016.

Mansur, *Kamus dan Kumpulan Percakapan Bahasa Arab Super Lengkap* , Kediri: AL-FATIH PRESS,2015.

Mujib, Fathul, Rahmawati, Nailur, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,*.

Nasution, Khoirun Nisa', *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Swasta Al-Ulum Medan*, (MEDAN: UIN Sumatera Utara), 2020.

Nuha, Ulin , *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* , Yogyakarta: DIVA Press, 2016.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2016.

Sahabat Desain, *Konsep Game Eatbulaga Indonesia Pintar,2013 , http://cdinteraktif-info.blogspot. Com/2013/03/konsep-game-eatbulaga-indonesia-pintar.html*. diakses pada tanggal 05 april 2021.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*, Bandung : ALFABETA, 2017.

Supriyono, Widodo. Ahmadi, Abu, *Psikologi Belajar* , Jakarta: PT Rineka, 2008.

Syafe'I, Isop, *Penerapan Metode Tarkibiyyah dalam Pembelajaran Qiro'ah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (UIN Sunan Gunung Djati), 2020.

غرب مؤسسة التحلية، مذاهب و طرائق في *[illegible]* ج ، الرياض : دار عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع، 1990.