Borneo Journal of Language and Education
Volume I No 2, 2021
ISSN: 2775-4790

Pengaruh Metode Bermain Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa MTS Sabilarrasyad

Rahmatia
IAIN Samarinda
Ahmad Fadhel Syakir Hidayat
IAIN Samarinda

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di MTS Sabilarrasyad Sangasanga masih kurang efektif, sehingga motivasi dan semangat belajar siswa menurun, karena penggunaan metode pembelajaran yang tidak beragam. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan metode yang belum pernah ada sebelumnya, yaitu metode game edukasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimental dengan menggunakan tipe desain unequal quasi eksperimen control group design dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik saturasi yaitu seluruh anggota masyarakat dijadikan sampel penelitian yaitu 41 siswa kelas VII MTS Sabilarrasyad Sangasanga. Alat penelitian yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji hipotesis untuk sampel berpasangan dan N-Gain diperoleh nilai sig2 Tailed sebesar 0,000 < 0,05 dengan nilai mean pretest kelompok eksperimen sebesar 84,48 dan nilai mean posttest kelompok kontrol sebesar 75,30. Berdasarkan hasil uji N-Gain diketahui rerata kelompok eksperimen 62,23 dan rerata kelompok kontrol 48,85.

Kata kunci: pengaruh, metode permainan edukatif, penguasaan kosakata

أ. مقدمة

التعليم ظاهرة اجتماعية تعتمد على التفاعل البشري كموضوع لكل منها قيمة متساوية. يصف قانون جمهورية إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ المتعلق بنظام التعليم الوطني بأنه جهد واعٍ لإعداد التلاميذ من خلال أنشطة التوجيه والتدريس أو التدريب لدورهم في المستقبل[١]. لتكون قادرًا على إنتاج تلاميذ يتمتعون بالجودة ، فإن دور المعلم مهم جدًا بالطبع في تنفيذ التعلم. التعلم هو اكتساب المهارة الجديدة وو إدراك الأشياء طريق الممارسة بما في ذلك تجنب بعض أنماط السلوك التي يتضع للكائن الحي عدم فعاليتها أو ضررها[٢].

في إندونيسيا ، يعتبر تعلم اللغة العربية كلغة ثانية أمرًا شائعًا للغاية ،[٣] بل إنه أصبح احدى المواد الإلزامية ، من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الجامعية ،[٤] خاصة في المدارس أو المؤسسات التعليمية الإسلامية تحت رعاية الوزارة الدينية في جمهورية إندونيسيا[٥]. تعلم اللغة العربية الجيد هو التعلم الذي يتم بشكل منهجي يعني أنه يتم تنفيذه بناءً على مراحل الشعارات وفقًا لمستوى إتقان المادة ، والاختلافات في أساليب التعلم ، والاختلافات الفردية[٦].

في تعلم اللغة العربية ، تتمتع الطريقة بمكانة مهمة للغاية لتحقيق الهدف.[٧] يرى مُحَمَّد عارفين فإن الطريقة هي طريق يتم اتباعه لتحقيق الهدف. الطريقة المستخدمة في التعلم لها تأثير كبير على ما إذا كانت أهداف التعلم قد تحققت أم لا.

تقوم الباحثة بملاحظة بسيطة في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا. هناك بعض

---

[1] Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan: Teori, Konsep, dan Aplikasi*, (Bandung: Manajemen Qolbun Salim, 2010), h. 12-13.

[٢] رمضان مُحَمَّد القدافي " نظريلت التعلم والتعليم" (طربلس،ليبيا: الدار العربية للكتاب ،١٩٨١)، ص.١٢

[3] Evi Zuliyanti, Mustamin Fattah, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Meningkatkan Keterampilan Tarjamah Siswa," *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 1, no. 3 (June 29, 2020): 283–95, https://doi.org/10.21093/JTIKBORNEO.V1I3.3802.

[4] Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, "'Al-Arabiyyah Baina Yadaik' Textbook (An Evaluative Descriptive Analysis Study)" (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019).

[5] Hasan, Psikolinguistik: Urgensi dan Manfaatnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurnal Al-Mi'yar: Jurnal ilmu Pembelajaran bahasa Arab dan Kebahasa Araban no. 2, Vol. 1, 2018.

[6] Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab: Teori dan Praktek*, (Yogyakarta- TrustMedia Publishing, 2012), h. 1.

[7] Devi Rafika Sari, Ahmad Fadhel, and Syakir Hidayat, "The Effects of Using Animation Movies Toward Students Understanding on Sharaf Rules At Twelve Grade of Religious Class At MAN 2 Samarinda In Academic Year 2020/2021," *Borneo Journal of Language and Education* 1, no. 1 (April 2, 2021): 81–95, https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/5271.

المشاكل التي يواجهه الباحثة بعد إبداء هذه الملاحظات. غالبًا ما تظهر المشكلات التي تحدث عند تعلم اللغة العربية. كانت بعض المشكلات التي وجده الباحثة هي قلة الحماسة للتعلم ، وقد لوحظ هذا عندما لم يساهم التلاميذ بنشاط عند حدوث التعلم ،التلاميذ غير نشيطين في القيام بالمهام المستقلة التي قدمها المعلم ، ويمكن ملاحظة ذلك من ندرة قيامهم بجمع المهام ، بالإضافة إلى ذلك نظرًا لأن طريقة التعلم التي يستخدمها المعلم رتيبة ، فإنها تجعل التلاميذ يشعرون بالملل بسهولة عند حدوث التعلم. بناءً على هذه المشكلات ، فقد حفزت البحاثة ، ليكون قادرًا على زيادة حماسة التلاميذ للتعلم وتحفيزهم على التعلم من خلال طريقة قد تكون تشجيعًا للطلاب ليكونوا أكثر اهتمامًا وإثارة أثناء عملية التعلم ، خاصة عند إعطاء مواد المفردات العربية لأنها لا تزال تفتقر. إتقان الطلاب المفردات. الطريقة التي ستستخدمه الباحثة هي طريقة لعبة تعليمية تشعر الباحثة أنها فعالة وفعالة في التغلب على هذه المشاكل.

لذلك ، أثار البحث عنوان "تأثير طريقة الألعاب التعليمية على إتقان المفردات لتلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا". مع تنفيذ هذه الطريقة ، تأمل الباحثة أن تكون اقترحا للمعلمين الذين يواجهون أيضًا نفس المشكلات التي تواجهه الباحثة.

ب. طريقة البحث

يستخدم هذا البحث المدخل الكميي. في حين أن نوع البحث المستخدم هو بحث تجريبي بتصميم شبه تجريبي – تصميم مجموعة الضابطة غير المتكافئ. تم إجراء هذا البحث لشرح وفحص العلاقة بين المتغيرات وتحديد سببية المتغيرات واختبار النظريات والبحث عن التعميمات التي لها قيمة تنبؤية (للتنبؤ بأعراض)[٨].

١. السكان والعينة

كان السكان في هذا البحث جميعهم من تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا.لذلك كانت تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث عبارة عن عينة مشبعة نتيجة استخدام جميع أفراد المجتمع كعينة .لذلك ،

[8] Neliwati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*, (Medan: CV Widya Puspita,2018), h. 68.

كانت العينة في هذا البحث واحد وأربعون شخصًا تتكون من تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا. اختارت الباحثة VIIA فئة التجريبية و VIIB فئة الضابطة.

٢. تقنيات جمع البيانات

أ. الملاحظة

الملاحظة هي المراقبة المنهجية وتسجيل الظواهر التي سيتم التحقيق فيها [٩].تستخدم هذه الطريقة للحصول على وصف عام للوضع الفعلي في موقع البحث.

ب.الاختبار

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التدريبات والأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارات أو المعرفة أو الذكاء أو القدرات أو المواهب التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات[١٠]. الاختبار الذي ستقدمها الباحثة هو اختبار موضوعي لقياس مهارات إتقان المفردات لدى التلاميذ ، وستكون هناك اختبار القبلي واختبار البعدي في هذه الدراسة.

ت.التوثيق

التوثيق هو البحث عن بيانات حول الأشياء أو المتغيرات في شكل ملاحظات ونصوص وكتب وصحف ومجلات وما إلى ذلك[١١].

ث.تقنيات تحليل البيانات

في هذه الدراسة، تستجدمها الباحثة تقانيات تحليل البيانات

[9] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), h. 136.
[10] Suharsimi Arikunto, P*rosedur Penelitian …,* h. 193.
[11] Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar …*, h. 78

هو اختبار الفرضيات، اختبار الحالة الطبيعية الكسب *N-Gain*، اختبار الارتباط، و اختبار معامل المحدد.

ج. نتائج البحث والمناقشة

هذا البحث هو بحث تجريبي تم الحصول على بيانات البحث من نتائج الاختبار الاقبلي والاختبار البعدي . بدأت هذه الدراسة في ١٧ فبراير ٢٠٢٢ حتى ١٩ مارس ٢٠٢٢. العينة في هذه الدراسة الذين تلقوا العلاج (الفصل التجريبي) كانوا تلاميذ صف VIIA والفصل الذي تلقى العلاج كالمعتاد (فئة الضابطة) كانوا تلاميذ صف VIIB. في هذه الدراسة طرحت متغيرين هما المتغير المستقل والمتغير التابع. طريقة الألعاب التعليمية كمتغير مستقل وإتقان المفردات كمتغير تابع. تم الحصول على بيانات مخرجات التعلم من خلال إعطاء اختبارات الاختيار من متعدد التي تحتوي على مواد المفردات المتعلقة ببرنامج (الأدوات المدرسية).

في هذه الدراسة حصلت الباحثة على بيانات من نتائج الاختبار القبلي والبعدي الممنوحة للفئة التجريبية والفئة الضابطة. أعطي الاختبار القبلي لتحديد مدى إتقان التلاميذ للمفردات قبل تطبيق طريقة الألعاب التعليمية وأعطي الاختبار البعدي لتحديد الزيادة في إتقان التلاميذ للمفردات بعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية. طريقة الألعاب يعمل هذا الاختبار على تحديد مدى تأثير طريقة الألعاب التعليمية على إتقان المفردات.

إتقان المفردات عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة الألعاب التعليمية لتلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا.

إلى البيانات أعلاه ، يمكن ملاحظة أنه لا يزال هناك العديد من التلاميذ الذين لم تتطابق درجاتهم مع KKM ، وقيمة KKM التي حددتها المدرسة هي ٧٠ ، ثم هناك ١٥ طالبًا درجاتهم غير مكتملة.

جدول ١

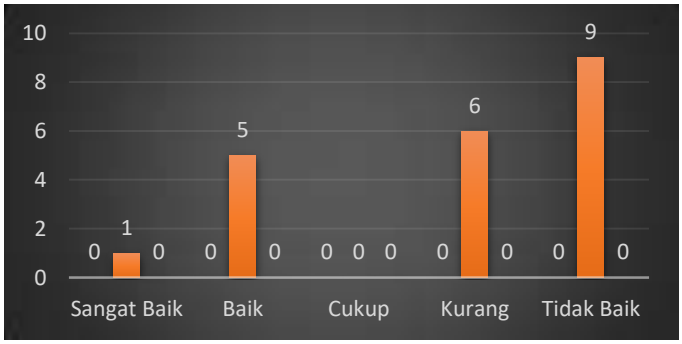
توزيع نتائج اختبار البعدي لإتقان المفردات

رقم	الفئة	F	%
١	جيد جدا	١	٤,٧٦
٢	جيد	٥	٢٣,٨١
٣	كاف	٠	٠
٤	أقل	٦	٢٨,٥٧
٥	قليل جدا	٩	٤٢,٨٥
المجموع		٢١	%١٠٠

بناءً على جدول توزيع التكرار ، يمكن ملاحظة أن هناك ٥ فئات في جدول التوزيع مع التفاصيل التالية ، تلميذ واحد لديه قدرة جيدة جدًا ، و ٥ تلاميذ يتمتعون بقدرة جيدة ، و ٦ تلاميذ لديهم قدرة ضعيفة ، و ٩ تلاميذ يعانون من ضعف شديد قدرة. يمكن أيضًا رؤية وصف قدرات إتقان المفردات لتلاميذ قبل تطبيق طريقة الألعاب التعليمية من خلال الرسم البياني على النحو التالي:

الرسم ١

الرسم البيانية لمخرجات تعلم التلاميذ من نتائج الاختبار القبلي



إتقان المفردات عند التلاميذ بعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية لتلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا. بناءً على البيانات أعلاه ، من

المعروف أن جميع التلاميذ البالغ عددهم ٢١ تلميذا حصلوا على درجة أعلى من ٧٠ ، ويمكن ملاحظة أن درجة التلميذ قد زادت حتى يتمكنوا من تلبية KKM التي حددتها المدرسة.

جدول ٢

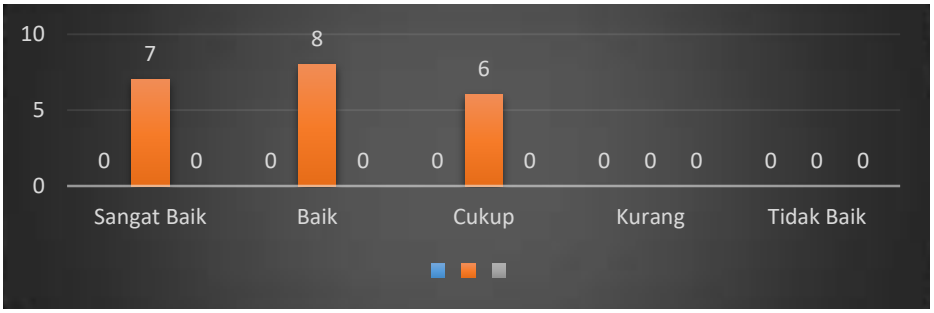
توزيع نتائج اختبار القبلي لإتقان المفردات

رقم	الفئة	F	%
١	جيد جدا	٧	٣٣,٣٣
٢	جيد	٨	٣٨,١٠
٣	كاف	٦	٢٨,٥٧
٤	أقل	٠	٠
٥	قليل جدا	٠	٠
المجموع		٢١	%١٠٠

بناءً على جدول توزيع نتائج ما بعد الاختبار ، يمكن ملاحظة أن هناك زيادة كبيرة في الفئات التالية ، فهناك ٧ تلاميذ يتمتعون بمهارات إتقان جيدة جدًا للمفردات ، و٨ تلاميذ يتمتعون بقدرات جيدة ، و٦ تلاميذ بقدرات متوسطة . يمكن أيضًا رؤية وصف قدرات إتقان المفردات لتلاميذ بعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية من خلال الرسم البياني التالي:

الرسم ٢

الرسم البيانية لمخرجات تعلم التلاميذ من نتائج الاختبار القبلي



تأثير طريقة الألعاب التعليمية على إتقان المفردات لتلاميذ الصف السابع من المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا.للتمكن من تحديد تأثير تطبيق طريقة الألعاب التعليمية استخدمت الباحثة اختبار الفرضية للعينة المزدوجة باستخدام برنامج IBM SPSS 22 وكانت نتائج اختبار البيانات كالتالي.

جدول ٣

نتائج اختبار العينات المقترنة

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PREEKS - POSTEKS	-25.429	13.970	3.048	-31.788	-19.070	8.341	20	.000
Pair 2	PREKON - POSTKON	-22.400	10.338	2.312	-27.239	-17.561	9.690	19	.000

من المعروف ما إذا كان t-hitung > t-tabel أو *p-value* في عمود 2) .sig– الذيل) <مستوى معنوي (٠.٠٥) يمكن استنتاج قبول Ha.

بناءً على نتائج اختبار الفرضية للعينات المقترنة أعلاه ، يمكن ملاحظة أن قيمة 2 sig (الذيل) في الزوج ١ والزوج ٢ هي ٠.٠٠٠ <٠.٠٠٥. وفي الوقت نفسه ، فإن قيم t-hitung و t-tabel في الزوج ١ هي ٨.٣٤١ و ١.٧٢٥. بناءً على البيانات ، من المعروف أن ٨.٣٤١> ١.٧٢٥ ، ثم قيم t-hitung و t-tabel في الزوج ٢ هي ١.٧٢٩ و ٩.٦٩٠. بناءً على هذه البيانات ، من المعروف أن ٩،٦٩٠> ١،٧٢٩. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في القيمة في وقت التعلم باستخدام كل من طريقة الألعاب التعليمية والطريقة التقليدية.

مع ملاحظة الزيادة في متوسط القيمة التي زادت بالتساوي بين الفصل التجريبي والفئة الضابطة ، أجرى الباحثون اختبار *N-Gain* لمعرفة المزيد عن الزيادة في نتائج تعلم التلاميذ قبل وبعد إعطاء العلاج. فيما يلي نتائج اختبار *N-Gain*.

جدول ٤

نتائج اختبار *N-Gain*

Descriptives				
kelas			Statistics	Std. Error
N_Gain_persen	Eksperimen	Mean	62.2345	3.56108
		Median	65.0000	
		Minimum	35.00	
		Maximum	100.00	
	Kontrol	Mean	48.8569	5.10410
		Median	46.2766	
		Minimum	14.89	
		Maximum	85.11	

بناءً على هذه البيانات يمكن الاستنتاج أن استخدام طريقة الألعاب التعليمية

فعالية للغاية في التعلم لأن متوسط القيمة هو ٦٢.٢٣٤٥ بينما الطريقة التقليدية أقل فعالية في التعلم لأن متوسط القيمة هو ٤٨.٨٥٦٩.

تشير الزيادة في القدرة التي تحدث للتلاميذ إلى أن تطبيق طريقة الألعاب التعليمية له تأثير إيجابي على قدرة التلاميذ على إتقان المفردات. لذلك ، بناءً على البيانات ونتائج التحليل ، يمكن الاستنتاج أن طريقة الألعاب التعليمية فعالية جدًا ومؤثرة في زيادة إتقان التلاميذ للمفردات.

ثم للتمكن من معرفة ارتباط النتائج قبل وبعد تطبيق طريقة اللعبة التعليمية أجريت الباحثة اختبار الارتباط بالنتائج التالية:

جدول ٥

نتائج اختبار الارتباط

Correlations

		Sebelum Menggunakan Metode Permainan Edukatif	Sesudah Menggunakan Metode Permainan Edukatif
Sebelum Menggunakan Metode Permainan Edukatif	Pearson Correlation	1	.705**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	21	21
Sesudah Menggunakan Metode Permainan Edukatif	Pearson Correlation	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	21	21

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

بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها ، فإن قيمة علامة سيج (٢ طرف) هي ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ ، لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك علاقة إيجابية بين قبل وبعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية مع مستوى علاقة قوي لأن قيمة الارتباط هو ٠.٧٠٥. علاوة على ذلك ، لمعرفة مدى تأثير تطبيق طريقة الألعاب التعليمية على إتقان التلاميذ للمفردات ، أجريت الباحثة اختبار المعامل المحدد من خلال مقارنة نتائج درجات إتقان التلاميذ قبل وبعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية. ها هي النتائج:

جدول ٦

نتائج اختبار المعامل المحدد

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.705[a]	.497	.471	6.386

a. Predictors: (Constant), M.P EDUKATIF

بناءً على هذه البيانات كانت النتيجة ٠.٤٩٧ ومن المعروف أن معامل التحديد هو ٤٩.٧٪. لذلك يمكن الاستنتاج أن تأثير طريقة الألعاب التعليمية على إتقان المفردات التلاميذ من خلال بيانات مخرجات التعلم قبل وبعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية يبلغ ٤٩.٧٪.

تم إجراء هذا البحث في الصف السابع في مدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا في مواد عربية مع مادة المفردات. قبل إجراء البحث ، أبدت الباحثة الملاحظات أولاً من خلال ملاحظة عملية التعلم وكيف كانت البيئة المدرسية. تم إجراء البحث بناءً على خطط الدروس التي أعدها الباحثة مع تحضير العلاج بطريقة الألعاب التعليمية. كما هو معروف سابقًا ، الألعاب التعليمية هي ألعاب بها عناصر تربوية يتم الحصول عليها من شيء موجود ومرفق ويصبح جزءًا من اللعبة نفسها[١٢].

تم إجراء البحث في ٤ اجتماعات مع ٣ علاجات ابتداءً من ٢٤ فبراير ٢٠٢٢- ١٩ مارس ٢٠٢٢. قبل إعطاء العلاج ، أعطى الباحث اختبار الصلاحية أولاً في الفئة VIII B في ١٧ فبراير ٢٠٢٢. تم إجراء اختبار الصلاحية بحيث يمكن تفسير الأسئلة للحقيقة.

في ٢٤ فبراير ٢٠٢٢ قدمت الباحثة أول اختبار تمهيدي وأسئلة علاجية باستخدام طريقة الألعاب التعليمية. اللعبة التي تستخدمها الباحثة هي لعبة بنغو كلمة مع مواد اللعبة وخطوات اللعبة وقواعد اللعبة التي أعدها الباحث. بعد دخول الباحثة إلى الفصل التجريبي ،

[12] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode ..., h. 29.

قامت الباحثة بتدريس فئة الضبطة مرة أخرى بالطريقة التقليدية (طريقة المحاضرة). قبل إعطاء المادة ، طرحت الباحثة أيضًا أسئلة الاختبار الأولي أولاً.

في الاجتماع التالي ، وهو الاجتماع الثاني والثالث والرابع ، أعطت الباحثة العلاج باستخدام لعبة الكلمات وكلمات التصفيق ، ثم أعطت سؤالاً بعد الاختبار. تمامًا مثل الاجتماع الأول ، أعدت الباحثة أيضًا خطط الدروس ومواد اللعبة وخطوات اللعبة وقواعد اللعبة.

بناءً على نتائج ملاحظات تلاميذ الصف التجريبي الذين تلقوا العلاج ، يمكن ملاحظة أن تطبيق طريقة الألعاب التعليمية يجعل التلاميذ متحمسين عند تلقي الموضوع. وفقًا للتعريفات الأخرى للألعاب التعليمية ، تعتبر الألعاب التعليمية أنشطة ممتعة ويمكن أن تكون تعليمية ومفيدة لتحسين المهارات اللغوية والتفكير وربط الأطفال ببيئتهم.[١٣]. من خلال نتائج الملاحظات ، من المعروف أيضًا أن تطبيق طريقة الألعاب التعليمية يمكن أن يزيد أيضًا من الثقة بالنفس ، وجذب الانتباه ، وتحسين عملية التعلم ، والتعاون بشكل جيد ، ويسهل على التلاميذ فهم الموضوع ، وفقًا لـ بعض فوائد الألعاب التعليمية نفسها.

بعد إجراء البحث ، أجريت الباحثة تحليلاً بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها ميدانياً ، وجاءت البيانات من مخرجات التعلم للفصل التجريبي باستخدام طريقة الألعاب التعليمية. تحليل البيانات على النحو التالي:

١. توجد فروق في مخرجات تعلم التلميذ قبل وبعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية ، فمن المعلوم من البيانات أن متوسط قيمة الاختبار القبلي للفصل التجريبي ارتفع إلى ٨٤.٤٨ بعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية.

٢. تطبيق طريقة الألعاب التعليمية له تأثير إيجابي على التعلم ، وخاصة في ترقية إتقان التلاميذ للمفردات. يرى من نتائج اختبار الفرضيات البسيط المزدوج

[13] Andang Ismail, Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan anak anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009). h. 112.

الذى قال إنه تم قبول Ha لأن النتائج كانت مهمة، وقد تم تعزيزها من خلال نتائج اختبار *N-gain* ٦٢,٢٣ بحيث يمكن استنتاج أن طريقة الألعاب التعليمية كان لها تأثير وكانت تماما فعال في ترقية إتقان التلاميذ لمفردات. ثم لقيمة الارتباط ٠.٧٠٥ مع مستوى فئة قوي. من خلال هذه الطريقة ، يمكن أيضًا زيادة تحفيز تعلم التلاميذ ونشاطهم أثناء عملية التعلم.

يمكن أن يؤدي تطبيق طريقة الألعاب التعليمية هذه أيضًا إلى زيادة شعور التلاميذ بالمسؤولية والفضول والحماس أثناء عملية التعلم.

د. الخلاصة

استنادًا إلى بيانات الاختبار الأولي ، يمكن ملاحظة أن إتقان مفردات التلاميذ قبل تطبيق طريقة الألعاب التعليمية ما زال ناقصًا للغاية ، من البيانات التي تم الحصول عليها أن تلميذا واحدًا فقط لديه القدرة في فئة جيدة جدًا ، و ٩ تلاميذ من فئة الفقر المدقع ، بمتوسط اكتساب ٥٩.٠٥ بقيمة لا تقل عن ٣٣.

بناءً على بيانات ما بعد الاختبار ، يمكن ملاحظة أن إتقان التلاميذ للمفردات بعد تطبيق طريقة الألعاب التعليمية قد زاد بشكل كبير. من نتائج الاختبار البعدي ، من المعروف أن هناك ٧ تلاميذ في فئة جيدة جدًا و ٦ تلاميذ في فئة متوسطة ، متوسط الاكتساب هو ٨٤.٣٣ والدرجة الدنيا ٧٣. هناك تغيير كبير في القيمة بعد التنفيذ من طريقة الألعاب التعليمية.

بناءً على تحليل بيانات البحث التي تم الحصول عليها ، يكون الفصل التجريبي الذي يستخدم طريقة الألعاب التعليمية أكثر فاعلية من الفصل الذي يستخدم الطريقة التقليدية. يمكن معرفة ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار الفرضية للعينات المقترنة و *N-Gain* ، فإن قيمة (sig 2 Tailed) هي ٠.٠٠٠ <٠.٠٥ بمتوسط قيمة الاختبار القبلي للفئة التجريبية هي ٨٤.٤٨ ومتوسط قيمة الاختبار البعدي للفئة الضابطة هو ٧٥.٣٠.

بناءً على نتائج اختبار *N-Gain* ، فمن المعروف أن متوسط الفئة التجريبية هو ٦٢.٢٣ ومتوسط الفئة الضابطة ٤٨.٨٥. بناءً على تحليل البيانات ، يمكن يظهر أن Ha قبول وHo رفض. ثم يمكن الاستنتاج أن تطبيق طريقة الألعاب التعليمية يؤثر على إتقان المفردات لتلاميذ الصف السابع من المدرسة الثانوية سبيل الرشاد سانغاسانغا.

المراجع

رمضان مُحَمَّد القدافي " نظريلت التعلم والتعليم" (طربلس،ليبيا: الدار العربية للكتاب ،١٩٨١).

Arikunto, Suharsimi. P*rosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis.* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Hadi,Sutrisno. *Metodologi Research II*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2002.

Hasan, Psikolinguistik: Urgensi dan Manfaatnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurnal Al- Mi'yar: Jurnal ilmu Pembelajaran bahasa Arab dan Kebahasa Araban no. 2, Vol. 1, 2018.

Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir. "'Al-Arabiyyah Baina Yadaik' Textbook (An Evaluative Descriptive Analysis Study)." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019.

Ismail, Andang. Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan anak anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009).

Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur.*Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Pres,2016.

Neliwati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: CV Widya Puspita,2018.

Rahmat, Abdul. *Pengantar Pendidikan: Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Manajemen Qolbun Salim, 2010.

Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab: Teori dan Praktek*, Yogyakarta-TrustMedia Publishing, 2012.

Sari, Devi Rafika, Ahmad Fadhel, and Syakir Hidayat. "The Effects of Using Animation Movies

Toward Students Understanding on Sharaf Rules At Twelve Grade of Religious Class At MAN 2 Samarinda In Academic Year 2020/2021." *Borneo Journal of Language and Education* 1, no. 1 (April 2, 2021): 81–95. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/5271.

Siyoto, Sandu dan Sodik, M. Ali, *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015.

Zuliyanti, Evi, Mustamin Fattah, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Meningkatkan Keterampilan Tarjamah Siswa." *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 1, no. 3 (June 29, 2020): 283–95. https://doi.org/10.21093/JTIKBORNEO.V1I3.3802.