OPEN ACCESS
Proceeding of International Conference on Islamic Studies
Vol. 7 No. 1 (2025)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary Derived from the Qur'an to Fourth Grade Students at Ar-Raayah Islamic Elementary School

فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية

Dyah ayu widyaningrum[1], Sa'diyah Ratna Sari Sagala[1], Siti Mufarokah[2]
[1.2.3] Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia
Email: dyah.ayu.lpg88@gmail.com [1], saadiyahsagala@gmail.com [2], sitimufarokah@arraayah.ac.id[3]

Submission: 17-05-2025	*Revised: 24-05-2025*	*Accepted: 20-02-2025*	*Published: 28-07-2025*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using language games in teaching vocabulary derived from the Qur'an to fourth-grade students at Ar-Raayah Islamic Elementary School. Teaching methods play a crucial role in the successful delivery of educational materials. The use of inappropriate teaching methods can hinder the achievement of learning objectives. This research employs a quantitative approach with an analytical ex perimental design. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. The study involved 22 fourth-grade students during the 2023–2024 academic year. Data analysis was conducted using the t-test (Paired Two Sample for Means) within a One Group Pretest-Posttest Design, utilizing Excel software to calculate t and p values (two-tailed), with a significance level of 0.05. Statistical analysis revealed that the use of language games in vocabulary instruction is effective, with a calculated t-value of -7.52 and a p-value of 0.000000218, which is significantly lower than the established significance level of 0.05. This indicates a statistically significant difference. Therefore, the use of language games has proven effective and can be adopted as an enjoyable alternative method in the learning process.

Keywords: *Language Games; Qur'an; Vocabulary Instruction.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata yang diambil dari Al-Qur'an kepada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Ar-Raayah. Metode pengajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan penerapan materi pembelajaran. Penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen analitik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas IV pada tahun ajaran 2023–2024. Analisis data dilakukan menggunakan uji t (t-Test: Paired Two Sample for Means) dengan desain Pretest-Posttest Satu Kelompok (One Group Pretest-Posttest Design), serta menggunakan perangkat lunak Excel untuk

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

menghitung nilai t dan p (dua sisi), dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran kosakata efektif, dengan nilai t sebesar -7,52 dan nilai p (p-value) sebesar 0,000000218, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, penggunaan permainan bahasa terbukti efektif dan dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Al-Qur'an; Pengajaran Kosakata; Permainan Bahasa

ملخص البحث

هدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية. فإن لأساليب التعليم دورا محوريا في نجاح تطبيق المواد التعليمية. فاستخدام وسيلة التعليم غير مناسبة قد يعيق تحقيق الأهداف المرجوة في نهاية عملية التعليم. هذا البحث هو البحث الكمي على المنهج التجريبي التحليلي. والطريقة لجمع البيانات هي طريقة الملاحظة والمقابلة والاختبار والوثائق على عدد عين مجتمع البحث ٢٢ طلبة الصف الرابع للسنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٢٤م. وتحليل البيانات بالرمز التائي باستخدام البرنامج *Excel* لمعرفة *(p(T<= t,two-tail)* ومعيار المعتمد (0,05) بتسميم *(One Group Posttest Design Pretest)* باستخدام اختبار *t-Test: Paired Two Sample for Means* أن مدى فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات ظهرت فعاليتها بعد عملية تحليل إحصائي، حيث بلغ قيمة t المحتسبة -7,52 وقيمة الاحتمال (*p-value*) كانت 0,000000218، وهي أقل بكثير من معيار المعتمد 0,05. مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا. وبذلك، فإن استخدام الألعاب ثبتت فعاليتها ويمكن اعتمادها كطريقة بديلة ممتعة للتعليم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية؛ تعليم مفردات؛ القرآن الكريم.

المقدمة

الاهتمام بتعلم اللغة العربية معيار من معاير تقدم الأمة الإسلامية وتطورها. بعض الأجنبية التي تتعلم هذه اللغة منها المسلمون في إندونيسيا، وهم يتدارسون هذه اللغة لكونها لغة الدين، فمعلمها بحاجة إلى الطريقة المناسبة والأنساب لكونهم غير ناطقين بها، في كل دروس اللغة العربية وخاصة في تعليم المفردات(Shahreer, 2013) والمفردات هي من عناصر اللغة وأساسها. فتعليم المفردات للناطقين بغير العربية جزء رئيس في التعليم (Faruq, 2013) فكفاءة استيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية تساعد المتعلم على فهم المراد التعليمية أو النصوص العربية، مع أنه يحتاج إلى كفاءة استيعاب المفردات للتواصل مع الآخرين أو أصحاب اللغة، وخاصة في فهم القرآن

والسنة النبوية.(Irfan, 2019) فمتعلم اللغة العربية لايخلو تعليمه عن نصص القرآن والسنة وقد تكون مفردات النصص تساعد المعلم في استيعاب المفردات العربية. فعندما يتعلم الطالب العربية ويحفظ القرآن في نفس الوقت فيمكن الاستفادة من مفردات القرآن لمساعدته على تنمية مهارته اللغوية، فهو استثمار ثابت في تربية القرانية وتعلمه القرآني(Rasikh., n.d.) وقال الراغب الأصفهاني رحمه الله: إن أول ما يحتاج أن يشتغل به من علوم القرآن العلوم اللفظية، ومن علوم اللفظية تحقيق الألفاظ المفردة، فتحصيل معاني مفردات القرآن في كونه من أوائل المعاون لمن يريد أن يدرك معانيه، كتحصيل اللبن في كونه من أول المعاون في بناء مايريد أن يبنيه. وليس ذلك نافعا في علم القرآن فقط، بل هو نافع في كل علم من علوم الشرع، فألفاظ القرآن هي لب كلام العرب وزبدته، وواسطته وكرائمه، وعليها اعتماد الفقهاء والحكماء في أحكاهم وحكمهم، وإليها مفزع حذاق الشعراء والبلغاء في نظمهم ونثرهم-Al) (Raghib al-Asfahani, n.d. ومع تطور الزمان تطور كذلك استراتيجيات تعليم المفردات للناطقين بغيرها، من مستوى الطفولة حتى مستوى أعلى من ذلك. وفي استراتيجية تعليم مفردات القرآن كثيرة لتنمية فعالية بالألعاب اللغوية لطلبة الابتدائية. فأنهم يحبون الألعاب في مرحلتهم، وإذا كانت الدراسة التعليمية لفهم مفردات القرآن تعتمد على استراتيجيات بالألعاب اللغوية فستكون رغبة وفعالية أكبر وأكثر في داخل الصف وخارجه (Al-Jami, 2024) للاستراتيجية دور محوري في نجاح تطبيق المواد التعليمية. فاستخدام استراتيجية تعليم غير مناسبة قد يعيق تحقيق الأهداف المرجوة في نهاية عملية تعلم اللغة الأجنبية. ولا يقتصر تعلم اللغة العربية على معرفة القواعد فقط، وإنما على استيعاب مفرداتها(Alfa, 2018) وللعبة فوائد وأهمية كبيرة في حياة الطلبة، فهي لا تقتصر على كونها وسيلة للتسلية، بل يمتد ليشمل جوانب عديدة في نموهم وتطورهم (Hasanah, 2024) فهناك الألعاب اللغوية التي تمكن أن تساعد الطلبة في استيعاب المفردات. واختيارها بحاجة إلى الاستراتيجية المناسبة لتقديم اللعبة التي تليق بحاجة الطلبة.

لقد تمت الدراسات السابقة حول هذا البحث كما يلي: أولها أماليا نور سانيا رحمة بعنوان الألعاب اللغوية والاستفادة منها في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب بالمدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية بسوكابومي، لنيل على درجة البكالوريوس من قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الراية سوكابومي، تم البحث في سنة ٢٠٢٠م. ووجه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هو في استخدام اللعبة لتكون وسيلة لحصول على المعلومة لدى المتعلمين الطلبة. ووجه الاختلاف أن ركزت الدراسة السابقة في تنمية مهارة الكلام وأما الدراسة الحالية ركزت على تقريب فهم الطلبة بمفردات القرآن.(Raḥmah, 2020) ثانيها رسالة الماجستير أعدها عرفان

تحت العنوان العلاقة بين حفظ القرآن واستيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية بمعهد العزة الإسلامي العالمي من قسم التعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، تم البحث في سنة ٢٠١٩م. ووجه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية أنهما تكلمتا عن حفظ القرآن ومفرداته واختلفتا في أن الدراسة الحالية اختصت بتعليم مفردات القرآن وليس استيعابها مجردا وأما الدراسة السابقة ركزت على تنفيذ برنامج حفظ القرآن نفسه.(Irfan 2019) وثالثها البحث قدمه محمد فردوس نور حيات غيانطو بالموضوع فعالية استخدام الصورة لترقية قدرة التلاميذ على فهم المفردات فى المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية من قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الراية سوكابومي، تم البحث في سنة ٢٠٢٣م. وجه التشابه بين هذه الدراسة والدراسة السابقة أن كلتيهما باستخدام الاختبار القبلي والبعدي، وتعرف النتيجة بعد التقييم الدرجة المعدلة في نتائج الاختبار القبلي وفي نتائج الاختبار البعدي، ووجه الاختلاف أن الدراسة السابقة ركزت على وسيلة الصور وأما الدراسة الحالية ركزت على وسيلة أخرى يعنى الألعاب اللغوية لتحصيل على المعلومات والبيانات.(Ghayantu 2023) هدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية. فإن لأساليب التعليم دورا محوريا في نجاح تطبيق المواد التعليمية. فاستخدام وسيلة التعليم غير مناسبة قد يعيق تحقيق الأهداف المرجوة في نهاية عملية التعليم.

منهج البحث

هذا البحث هو البحث الكمي وهذا النوع من البحوث العلمية يفترض وجود حقائق اجتماعية موضوعية، منفردة ومستقلة عن مشاعر ومعتقدات الأفراد، ويعتمد غالبًا على الأساليب الإحصائية في جمع البيانات وتحليلها. والبحث من النوع الكمي، فإنه يعتبر بحثًا كميًا بالنظر إلى معرفة فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية(Al-Samarra'i, 2009) واتّبعت الباحثة في هذا البحث المنهج التجريبي، وذلك لأنه أحد مناهج البحث العلمي القادرة على حلّ المشكلات بطريقة علمية، كما قال أحمد بدر في كتابه "أصول البحث العلمي ومناهجه": "إنّ المنهج التجريبي من أقرب مناهج البحث لحلّ المشكلات بطريقة علمية"(Al-Samarra'i, 2009) وهذا المنهج التجريبي، المسمّى بتصميم مجموعة واحدة بالاختبار القبلي والبعدي *(One Group Posttest Design Pretest)*، حيث تكون البيانات التي تمّ الحصول عليها بشكل أرقام بواسطة الملاحظة والمقابلة والاختبارات. وفي هذا التصميم، تُجرى الاختبارات بقياس

متغيرات قبليًا وبعديًا، وتُدخل المعالجة أو التجربة في المجموعة من المشاركين، يتمّ ذلك لتقييم تأثير التدخل على المتغيرات الناتجة. قبل التدخل، تُقاس المتغيرات للحصول على معرفة أساسية عن الحالة الأولية للمشاركين، ثمّ يُطبّق التدخل أو المعالجة المقترحة، وبعد ذلك يُقيّم التأثير بمقارنة القياسات بعد التدخل مع القياسات الأولية (Sugiono, 2010)يشتمل مجتمع البحث من جميع المتعلمين الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية بسوكابومي في السنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤م. وبلغ عدد المتعلمين ثلاثين شخصا واشترك ٢٢ منهم في الاختبارين. صنف سوجيونو تقنيات أخذ العينات إلى فئتين (اثنتين) وهما أخذ العينات الاحتمالية وأخذ العينات غير الاحتمالية. في أخذ العينات غير الاحتمالية، لا تُمنح جميع عناصر (أعضاء) المجتمع فرصة متساوية للاختيار لتصبح جزءًا من العينة. وعينة مشبعة هي تقنية تحديد العينة عندما يتم استخدام جميع أعضاء المجتمع كعينة، وتندرج تحت أخذ العينات غير الاحتمالية(Amin, 2023)وأخذت الباحثة بهذا العدد باعتماد على الطريقة عينة التشبع وهي تقنية تحديد العينة عندما يتم استخدام جميع أفراد المجتمع كعينة، غالبًا ما يتم استخدام هذا في الأبحاث التي يكون فيها حجم العينة أقل من ٣٠ شخصًا، أو للأبحاث التي تريد إجراء تعميمات مع هامش خطأ صغير أو ضئيل. على سبيل المثال، إذا كان حجم المجتمع ٢٠ شخصًا، فإن هؤلاء الـ ٢٠ شخصًا هم الذين يتم اختيارهم كعينة. ويتكون عينة البحث من مجتمع البحث المذكور ثلاثين شخصا واشترك ٢٢ منهم في الاختبارين. (Abidat, Zukon Abdurrahman Ads, 1984)

النتائج والمناقشة

أ. نتائج البحث

من أهم مراحل البحوث العلمية هو تحليل البيانات، فلهذا تكون البيانات لها معان مهمة. وتحليل البيانات كما عرف *Bogda* في *Sugiono* أنه عملية البحث بشكل منهجي وتجمع البيانات التي تم الحصول عليها من المقابلات والملاحظات الميدانية والمواد الأخرى بحيث يمكن فهمها بسهولة وإبلاغ النتائج للآخرين (Sugiono, 2010) وفي هذا البحث البيانات الكمية. البيانات الكمية هي البيانات عن فعالية استخدام الألعاب اللغوية في المفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية. وتحليل البيانات بالرمز التائي باستخدام البرنامج *Excel* لمعرفة *(p(T<=t,two-tail)* ومعيار الاختبار ألفا *(0,05)* والرموز المعتمد هو:

H1 مقبولة، إذا كانت نتيجة *(p(T<=t,two-tail)* > معيار الاختبار ألفا (0,05)

H0 مردودة، إذا كانت نتيجة *(p(T<=t,two-tail)* < معيار الاختبار ألفا (0,05)

ما يلي تقسيم فرضية هذا البحث:

H0 عدم فعالية استخدام لعبة لدى طلبة الفصل الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية.

H1 فعالية استخدام لعبة لدى طلبة الفصل الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية.

وجرت تجربة فعالية استخدام تعليم مفردات القرآن بالألعاب اللغوية لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية على ثلاثة فترات وهي الأنشطة التمهيدية وتقديم المواد ومشاركة الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي. وأما شرحها كالتالي: ١. الأنشطة التمهيدية: الإجراءات الأولى ألقت الباحثة السلام واستمرت بشرح غاية حضورها في ذلك اليوم ثم وزعت الباحثة ورقة الاختبار القبلي مع شرح مختصر من الأسئلة. فبدأت العملية الأولى تطبيقيا لاستراتيجية تعليم مفردات القرآن بالألعاب اللغوية لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية. ٢. تقديم جوهر المادة: بدأ الأمر بتقديم المادة، وضعت الباحثة المفردات ولصقت على السبورة، قرأت المفردات ثلاث أو أربع مرات ويقلدها الطلبة ثم استمرت بالمفردات التالية واحدة تلو أخرى، وتكرارها جماعة حتى نهاية العرض. والمادة حول بعض مفردات القرآن الكريم المأخوذة من بعض الآيات الموجودة في سورة البروج، حيث بلغ عددها ١٠ مفردات. وهاهي صورة المادة الملقاة:

الجدول ١ المادة الملقاة

الرقم	الصورة	المعنى والآية المتعلقة بها
١.		**السماء** **Langit** ﴿ وَالسَّمَآءِ ذَاتِ الْبُرُوْجِۙ ١ ﴾ 1. Demi langit yang mempunyai gugusan bintang.

٢.

البروج

gugusan bintang

﴿ وَالسَّمَآءِ ذَاتِ الْبُرُوْجِۙ ١ ﴾

1. Demi langit yang mempunyai gugusan bintang.

٣.

أصحاب الأخدود

Orang -orang yang membuat parit

﴿ قُتِلَ اَصْحٰبُ الْاُخْدُوْدِۙ ٤ ﴾

4. Binasalah orang-orang yang membuat parit (tempat menyiksa orang mukmin)

٤.

الوقود

Api yang dinyalakan dengan kayu bakar

﴿ النَّارِ ذَاتِ الْوَقُوْدِۙ ٥ ﴾

5. (yang dikobarkan) api penuh kayu bakar.

٥.

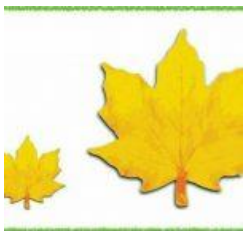
الفوز

Kemenangan

﴿ اِنَّ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا وَعَمِلُوا الصّٰلِحٰتِ لَهُمْ جَنّٰتٌ تَجْرِيْ مِنْ تَحْتِهَا الْاَنْهٰرُ ۭذٰلِكَ الْفَوْزُ الْكَبِيْرُ ١١ ﴾

11. Sesungguhnya, orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka akan mendapat surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Itulah kemenangan yang besar.

٦.



الكبير

Yang besar

﴿ اِنَّ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا وَعَمِلُوا الصّٰلِحٰتِ لَهُمْ جَنّٰتٌ تَجْرِيْ مِنْ تَحْتِهَا الْاَنْهٰرُ ۭذٰلِكَ الْفَوْزُ الْكَبِيْرُ ١١ ﴾

11. Sesungguhnya, orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka akan mendapat surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Itulah kemenangan yang besar.

٧.

الجنود

Bala tentara

﴿ هَلْ اَتٰىكَ حَدِيْثُ الْجُنُوْدِۙ ١٧ ﴾

17. Sudahkah sampai kepadamu berita tentang bala tantara.

٨.

فرعون

﴿ فِرْعَوْنَ وَثَمُوْدَۗ ١٨ ﴾

18. (yaitu bala tentara) Fir'aun dan Samud?

٩.

ثمود

﴿ فِرْعَوْنَ وَثَمُوْدَۗ ١٨ ﴾

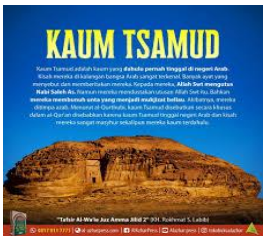
18 .(yaitu bala tentara) Fir'aun dan Samud?

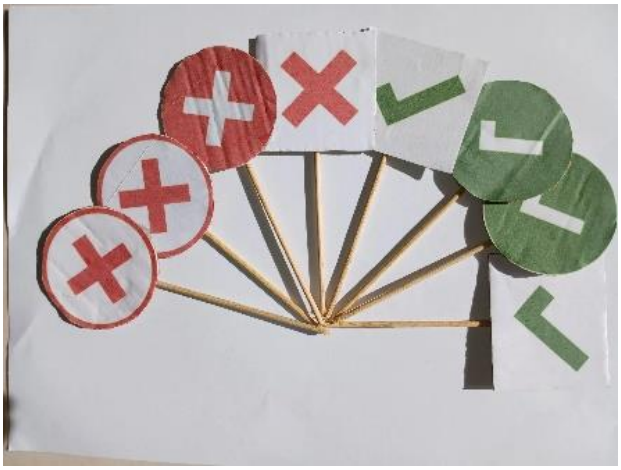
١٠.

ثمود

﴿ فِرْعَوْنَ وَثَمُوْدَۗ ١٨ ﴾

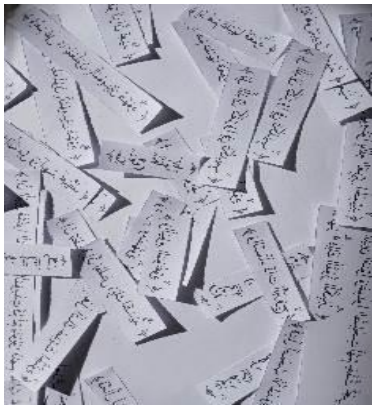
18. (yaitu bala tentara) Fir'aun dan Samud?





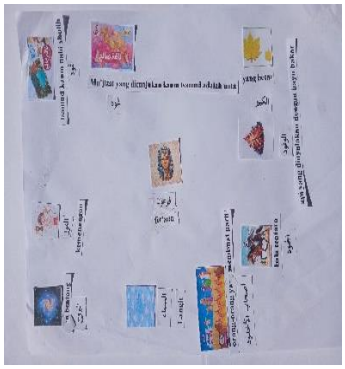
٣. مشاركة الطلبة: في تطبيق هذه الاستراتيجية فإن الطلبة لهم دور في المشاركة إنهم أجابوا السلام ثم سمع شرح الباحثة مع تكرار المادة الملقاة وقرأ سورة البروج بشكل جماعي. ثم دخل إلى مشاركة الطلبة في اللعبة الأولى وهي التي تُسمى "صح أو خطأ"، بتوزيع العصى التي تم لصق الصور عليها، وهي علامة صح خضراء اللون، وعلامة خطأ حمراء اللون. وبعد التوزيع، بدأت مراجعة المادة باستخدام لعبة "صح أو خطأ"، حيث تم طرح عبارات على الطلبة، وإذا كانت العبارة صحيحة، رفع الطلبة العصى التي تحمل علامة صح خضراء اللون، بينما إذا كانت العبارة خاطئة، رفع الطلبة العصي التي تحمل علامة خطأ حمراء اللون، مما يعني أن العبارة التي تم طرحها خاطئة. واستمرت هذه اللعبة بطرح ٥ عبارات. والتالي صورة ١ من صورة العصى للعبة "صح أو خطأ"

واللعبة الثانية وهي ترتيب أجزاء الآيات التي تم خلطها عشوائيًا لتصبح مرتبة بشكل صحيح وفقًا للترتيب الحقيقي، حيث بدأت بتقسيم الطلاب إلى مجموعتين، ثم تم توزيع الآيات المكتوبة على كل قطعة من الورق على كل مجموعة. فقام الطلبة بترتيبها وفقًا للترتيب الصحيح، والفريق الذي ينهي اللعبة بشكل أسرع هو الفائز في هذه اللعبة. والتالي صورة من لعبة ترتيب أجزاء الآيات: الصورة ٢ من لعبة "ترتيب أجزاء الآيات"



فاللعبة الآخرة على وهي "من ترتب تجد"، حيث تم ترتيب المفردات المتناثرة وغير مرتبة بشكل صحيح مع الصور التي تناسب مع الصور ذات الصلة. ففي هذه اللعبة، وفرت الباحثة الغراء والورق الفارغ لكل مجموعة لترتيب وإقران المفردات بالصور المناسبة عن طريق لصقها على الورق المتاح. ثم طلبت الباحثة من الطلبة مراجعة أو تكرار مفردات المادة التي تم تقديمها في اللقاء الأول، وبعد ذلك قامت الباحثة بدعوة الطلاب والطالبات إلى القيام بجلسة إحماء للطلبة لزيادة الحماس والتركيز مرة أخرى قبل أداء لعبة "من ترتب تجد". ثم بدأت اللعبة التي تم شرحها سابقًا وذلك بتقسيم الطلاب إلى مجموعتين، وكذلك الطالبات، مما أدى إلى وجود ٤ مجموعات، فلما بدأت اللعبة، بدأت كذلك إبداعيتهم وانشغالت عقولهم لترتيب الجمل المناسبة للصور بحيث يمكن لصقها على الورق المقدم. والتالي صورة لعبة ترتيب تجد:

الصورة ٣ من لعبة "من ترتب تجد"



٤. الاختبار: أعطت الباحثة الطلبة الأسئلة الاختيارية وحفظت عملية الاختبار في كليهما، واقتربت الباحثة أمكنة الطلبة ولاحظت بعض الأجوبة ثم فتشت الأجوبة من الاختبار القبلي والبعدي ثم التالي أعطت الباحثة النتيجة لكل واحدة في ورقة الاختبار وأدخلتهما إلى برنامج *Excel* لمعرفة نتائج منهما. والتفصيل النتائج الاختبار بينتها الباحثة في المبحث التالي. وفي هذه النتائج تكون لبا في هذا البحث لمعرفة مدى الفعالية.

ب. نتائج الاختبار القبلي والبعدي

نتائج الاختبار القبلي والبعدي حصلت عليها الباحثة بعد أن قامت بالاختبار في الفصل الدراسي ووجوده مبينا فعالية استراتيجية تعليم مفردات القرآن بالألعاب اللغوية لاثنين وعشرين طالبا في الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية هل كانت الألعاب تفيد الطلبة أم لا. تتكون أسئلة الاختبار من ١٠ أسئلة اختيارية التي قد بينت في المبحث السابق. ومما يلي المجموع بين نتيجي الاختبار القبلي والبعدي الذي حصلت عليها الباحثة وهي على التفصيل التالي:

الجدول 2 نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
.١	١٠٠	١٠٠
.٢	٩٠	١٠٠
.٣	٩٠	١٠٠
.٤	٩٠	١٠٠
.٥	٩٠	١٠٠
.٦	٧٠	١٠٠
.٧	٨٠	١٠٠
.٨	٩٠	١٠٠
.٩	٩٠	١٠٠
.١٠	٩٠	١٠٠
.١١	٩٠	١٠٠
.١٢	١٠٠	١٠٠
.١٣	٩٠	١٠٠
.١٤	٧٠	١٠٠
.١٥	٨٠	١٠٠
.١٦	٨٠	١٠٠
.١٧	٥٠	٩٠
.١٨	٧٠	١٠٠
.١٩	٧٠	١٠٠
.٢٠	٧٠	١٠٠
.٢١	٨٠	١٠٠
.٢٢	٨٠	١٠٠
المجموع	**١٨١٠**	**٢١٩٠**

المعدلة	**٨٢،٢٧**	**٩٩،٥٤**

اعتمادا على الجدول السابق يعرف بأن الطلبة قد حصلت على الدرجة المعدلة في الاختبار القبلي **٨٢،٢٧**. وهذا بمعنى أن تقدير تحصيلهم في تعليم اللغة العربية على المستوى **جيد جدا**. هذا يدل على فهم الطلبة في الدرس أو فهم الأسئلة عندهم في المستوى المذكور. وأما الدرجة المعدلة في الاختبار البعدي بعد عملية التعليم هي **٩٩،٥٤**. وهذا بمعنى أن تقدير تحصيلهم في تعليم اللغة العربية على المستوى **ممتاز**. هذا يدل على فهم الطلبة في الدرس أو فهم الأسئلة عندهم أحسن من قبل وهناك ارتقاء في مستوى فهمهم. والتالي نتيجة تقدير العدد من الاختبار القبلي والبعدي:

الجدول 3 الجدول التقديري

الرقم	النتيجة	التقدير	العدد من الاختبار القبلي	العدد من الاختبار البعدي
١.	90%-100%	ممتاز	١١	٢٢
٢.	80%-89%	جيد جدا	٥	٠
٣.	70%-79%	جيد	٥	٠
٤.	60%-69%	مقبول	٠	٠
٥.	0%-59%	راسب	١	٠
	المجموع		**٢٢**	**٢٢**

يعرف من الجدول في تقدير العدد من الاختبار القبلي بأن احدى عشرة طلبة قد حصلت على درجة **ممتاز** في الاختبار القبلي. و أما عدد الطلبة التي قد حصلت على درجة **جيد جدا** فهم خمسة الطلبة وخمسة الطلبة على درجة **جيد** وصفر لدرجة **مقبولة**. أما درجة **راسبة** فواحد من الطلبة حصلت عليها. وأما في تقدير العدد من الاختبار البعدي وهو اثنين وعشرون الطلبة قد حصلت على درجة ممتاز في هذا الاختبار. وعدد الطلبة التي قد حصل على درجة **جيد جدا** فهم صفر وكذا على سواء في درجة **جيد** وكذا على بقية النتيجة من **مقبولة** حتى **راسبة**. ومن هنا وجدت الباحثة الفرق الكبير بين الاختبار القبلي والبعدي من حيث زيادة عدد الطلبة لكل تقدير النتيجة. هذه العملية تتكون حسابين للفرقة واحدة وهما الاختبار القبلي *Pretest* والاختبار البعدي *Posttest* بطريقة الحساب *Excel*. قبل أن تقوم الباحثة بتطبيق وتنفيذ التدخل أو المعالجة تقوم الباحثة بالاختبار القبلي

وحصلت عليه النتيجة المعدلة **٨٢،٢٧**. وبعد تطبيق أو تنفيذ التدخل أو المعالجة قامت الباحثة بالاختبار البعدي وحصلت عليه النتيجة المعدلة **٩٩،٥٤**. والرمز المستخدم لهذا البحث العلمي لتحليل البيانات الرمز التائي وهو ما يلي:

الجدول 4 الرقم التقديري

عدد التلاميذ	الاختبار القبلي	العمل التجريبي	الاختبار البعدي
٢٢	y^1	X	y^2

وأثر العلمية التجريبية تحسب على رمز: $y^1 : y^2$ = **٨٢،٢٧ : ٩٩،٥٤**

أُجري هذا البحث لمعرفة فاعلية استراتيجية تعليم مفردات القرآن من خلال الألعاب اللغوية في تحسين قدرة طلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية. فللوقوف على مدى نجاح هذه الاستراتيجية، قامت الباحثة بإجراء الاختبار القبلي قبل تنفيذ الاستراتيجية (التعليم باستخدام الألعاب)، ثم الاختبار البعدي بعد تنفيذها. وقد بلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي **82,27**، بينما ارتفع متوسط نتائج الاختبار البعدي إلى **99,55**، مما يدل على وجود تحسّن ملحوظ في قدرة الطلبة على اكتساب المفردات بعد تطبيق الاستراتيجية. وهتان النتيجتين أدخلتا في برنامج *Excel* فظهرت كما في الجدول: الجدول ٧ نتائج التحليل من العمل التجريبي

t-Test: Paired Two Sample for Means

	PRE TEST	*POST TEST*
Mean	82,27272727	99,54545455
Variance	142,2077922	4,545454545
Observations	22	22
Pearson Correlation	0,604457842	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	21	
t Stat	-7,521610656	
P(T<=t) one-tail	1,09058E-07	
t Critical one-tail	1,720742903	
P(T<=t) two-tail	2,18116E-07	
t Critical two-tail	2,079613845	

تشير نتائج التحليل السابقة إلى أن هناك **تحسنًا كبيرًا وملحوظًا في نتائج الطلبة** بعد تطبيق استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات المستفادة من القرآن الكريم. وأن الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي ليس مصادفا، بل نتائج من تأثير الاستراتيجية التعليمية. فنظرا إلى معيار الفريضة التالية:

عدم وجود الفرق بين النتيجة القبلي والبعدي **H_0.** وجود الفرق بين نتيجة القبلي والبعدي **H_1**.

فمن استنتاج التحليل فيما سبق، ظهر أن قيمة التباين في الاختبار القبلي بلغت **142,21**، مما يشير إلى وجود تفاوت كبير في نتائج الطلبة قبل التطبيق. أما في الاختبار البعدي، فانخفضت قيمة التباين إلى **4,55** فقط، مما يدل على أن نتائج التعلم أصبحت أكثر استقرارًا وتجانسًا بعد التطبيق، ويُفهم من ذلك أن معظم الطلبة قد شهدوا تحسّنًا متقاربًا. وقد تم استخدام اختبار "ت" للعينات المترابطة (*Paired Sample t-Test*) لقياس دلالة الفروق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. وقد أظهرت نتائج التحليل أن قيمة "ت" المحسوبة بلغت **7,52-**، بينما كانت القيمة الحرجة (ثنائية الاتجاه) **±2,08**. ونظرًا لأن القيمة المحسوبة أكبر من القيمة الحرجة من حيث القيمة المطلقة، فإن هذا يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين النتيجتين. كما أن قيمة الاحتمال (*p-value*) للاتجاهين بلغت **0,000000218**، وهي أقل بكثير من المعيار المعتمد **0,05**. وبناءً على ذلك فالفرضية الصفرية **(H_0) مرفوضة** والفرضية البديلة **(H_1) مقبولة**، مما يعني أن: **استراتيجية التعليم بالألعاب اللغوية فعّالة في تحسين قدرة الطلاب على فهم وحفظ مفردات القرآن**.

خلاصة البحث

بعد عملية وتجريبة الألعاب اللغوية في تعليم مفردات القرآن لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية توصلت الباحثة إلى النتيجة المهمة. فالنتيجة أن مدى فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات المستفادة من القرآن الكريم لطلبة الصف الرابع بمدرسة الراية الابتدائية الإسلامية ظهرت فعاليتها بعد عملية تحليل إحصائي ببرنامج *Excel* باستخدام اختبار "ت" للأزواج المترابطة (*Paired Sample t-Test*)، حيث بلغ قيمة t المحتسبة - 7,52 وقيمة الاحتمال (*p-value*) كانت 0,000000218، وهي أقل بكثير من معيار المعتمد 0,05. مما يدل على وجود فرق دال إحصائيًا. وإن الزيادة في متوسط الدرجات من اختبار القبلي (*Pre-test*) الذي بلغ 82,27 إلى اختبار البعدي (*Post-test*) الذي بلغ 99,55 تدل على أن استخدام الألعاب في التعليم يخلق بيئة تعليمية ممتعة،

ويسهل فهم مفردات القرآن الكريم، ويزيد من مشاركة الطلبة في العملية التعليمية. وبذلك، فإن استخدام تعليم مفردات القرآن من خلال الألعاب اللغوية فاعليتها، ويمكن اعتمادها كطريقة بديلة مبتكرة وممتعة لتعليم المفردات لطلبة المرحلة الابتدائية. استنادًا إلى نتائج البحث والملاحظات التي تم الحصول عليها، توصي الباحثة بالتالي:

للمعلمين : يُستحسن تطبيق استراتيجية تعليم مفردات القرآن باستخدام الألعاب اللغوية كتنويع في أساليب التعليم. لإدارة المدرسة :من الضروري دعم الابتكارات التعليمية الإبداعية والممتعة مثل استخدام الألعاب التعليمية باللغة العربية. للباحثين القادمين :يُنصَح بتوسيع نطاق البحث من خلال تطبيق هذه الاستراتيجية على مراحل دراسية أو مدارس أخرى، أو من خلال دمجها مع أساليب تعليمية

المراجع

Abidat, Zukon Abdurrahman Ads, K. A. H. (1984). *Al- Bahtsu Al-Ilmi Mahmumihi wa Adawatihi wa Asalibihi*. Oman: Dar Al-Fikri.

Al-Jamī, A.-'Arabiyyah li. (2024). Al-Al'āb al-Lughawiyyah Bayna Yaday Awlādina. Retrieved November 30, 2024, from https://www.arabicforall.net/ar/product/detail/language-games

Al-Rāghib al-Aṣfahānī. (n.d.). *Al-Mufradāt fī Gharīb al-Qur'ān*. Bayrūt, Lubnān: Dār al-Ma'rifah.

Al-Sāmarrā'ī, 'Āmir Qandīljī wa Īmān. (2009). *Al-Baḥṯ al-'Ilmī al-Kammī wa al-Naw'ī*. Dār al-Yāzūrī al-'Ilmiyyah, Ammān.

Alfā, Ṣāḥib Waṣfiyyā. (2018). , "Istrātījiyyah Tadrīs al-Mufradāt bi-Istikhdām Mudakkarāt al-Dhakā' al-Muta'addid fī al-Madrasah al-Mutawassiṭah al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah (Ānjūk) wa al-Madrasah al-Mutawassiṭah al-Islāmiyyah (Dār al-Iḥsān) bi-Yāman Ānjūk. *Majallat Al-Tadrīs 6*, *6*. Retrieved from https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/tadris/article/view/1347/738.

Amin, nur fadilah. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, *14*(1), 15–31. https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7

Fārūq, M. (2013). *"Istrātījiyyāt Ta'līm al-Mufradāt fī al-Barāmij al-Khāṣ li-Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah bi-Jāmi'at Maulānā Mālik Ibrāhīm al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah bi-Mālānk (Dirāsah Waṣfiyyah Taqwīmiyyah bi-Jāmi'at Maulānā Mālik Ibrāhīm al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah bi*. (Jāmi'at Maulānā Mālik Ibrāhīm al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah bi-Mālānk, 2013.

Ghayāntū, A. F. N. Ḥayāt. (2023). *"Fa'āliyat Isti'māl al-Ṣuwar li-Tarqiyat Qudrat al-Talāmīdh 'alā Fahm al-Mufradāt fī al-Madrasah al-Ibtidā'iyyah al-Islāmiyyah al-Rāyah."* Jāmi'at al-Rāyah.

Ḥasanah, U. (2024). *"Fa'āliyat Isti'māl Li'bat Takhmīn al-Ṣuwar li-Ta'līm Mahārat al-Qirā'ah ladā Tilāmīdh al-Ṣaff al-Sādis fī al-Madrasah al-Ibtidā'iyyah al-Islāmiyyah al-Rāyah."* Jāmi'at al-Rāyah.

Irfān. (2019). *"Al-'alāqah bayna ḥifẓ al-Qur'ān wa istī'āb al-mufradāt fī ta'līm al-lughah al-'Arabiyyah bi-Ma'had al-'Izzah al-Islāmiyy al-'Ālamiyy."* (Jāmi'at Maulānā Mālik Ibrāhīm al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah Mālāng,.

Raḥmah, A. N. S. (2020). *Al-'Ab al-Lughawiyyah wa al-Istifādah Minhā fī Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah li-Tanmiyat Mahārat al-Kalām ladā al-Ṭullāb fī al-Madrasah al-Ibtidā'iyyah al-Islāmiyyah al-Tābi'ah li-Mu'assasat al-Rāyah (SDIT Ar-Raayah*. Jāmi'at al-Rāyah,.

Rāsikh., F. (n.d.). "Ta'līm al-Mufradāt li al-Nāṭiqīn bi Ghayr al-Lughah al-'Arabiyyah: Naẓariyyan wa Taṭbīqiyyan." *E-Journl Unida Gontor*, *01*(02). Retrieved from https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/view/457/413.

Shahreer, Ḥamad Ṣabr bin. (2013). "Al-al'āb al-lughawiyyah al-maḥūsabah fī ta'allum al-lughah al-'Arabiyyah li al-nāṭiqīn bighayrihā bayna al-naẓariyyah wa al-taṭbīq: al-Jāmi'ah al-Islāmiyyah al-'Ālamiyyah bi-Mālayziyyā namūdhajan." *Journal of Faculty of Al Uloom, Minia University*, *28*, 1–15. Retrieved from https://www.academia.edu/4200038/

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.