OPEN ACCESS
Proceeding of International Conference on Islamic Studies
Vol. 8 No. 1 (2026)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

The Effectiveness of Language Games in Vocabulary Development Among Female Students at the Ma'had Al-Tarbiyah Sukabumi

فعالية أسلوب الألعاب اللغوية في تنمية المفردات عند طالبات معهد التربية سوكابومي

Athikah Afaf[1], Saadiyah Ratnasari Sagala[2], Siti Mufarokah[3]
Institut Muslim Cendekia, Sukabumi, Indonesia
E-Mail: atikahafaaf@gmail.com[1]; saadiyahratna@edu.mc.id[2]; sitimufarokah@arraayah.ac.id[3]

Submission: 17-05-2025	*Revised: 24-05-2025*	*Accepted: 12-06-2025*	*Published: 28-06-2025*

Abstract

Vocabulary is one of the key elements in learning Arabic, as it helps students understand texts and express themselves correctly. However, some students struggle to understand and use vocabulary, which affects their academic performance. Therefore, the researcher employed a language games approach to develop vocabulary in a fun and effective way. This study aims to determine the effectiveness of this method in developing vocabulary from the book "Arabic in Your Hands" among female students at the Chibadek Sukabumi Institute of Education, using a quantitative approach with an experimental design (pre- and post-tests on a single group), in addition to data collection through observation and tests, which were analyzed using the N-Gain test. The research results showed a significant improvement in the students' learning outcomes after applying the language games method, as the average score on the pre-test rose from 75 to 98 on the post-test. In addition, the results of the N-Gain analysis showed that the effectiveness value reached 0.92, which falls within the high category as it exceeds 0.70. This indicates that language games effectively contribute to the development of students' vocabulary, as they make learning more interactive and engaging, and help students better understand and use vocabulary. Furthermore, language games enhance students' motivation to participate, create a fun atmosphere that alleviates boredom during learning, and help retain new vocabulary for a longer period. Therefore, the language games approach is considered one of the most suitable methods for teaching Arabic vocabulary, especially for beginners, as it facilitates learning and increases interest in the subject matter.

Keywords: *Female students at the Institute of Education; Language games approach; Vocabulary development.*

Abstrak

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Arab, karena membantu para siswa memahami teks dan mengekspresikan diri dengan benar. Namun, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode permainan bahasa untuk mengembangkan kosakata secara menyenangkan dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode tersebut dalam mengembangkan kosakata yang diambil dari buku

© 2026by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative CommonsAttribution-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.

"Al-Arabiyah Bayna Yadayk" pada siswa Institut Pendidikan Cibadak Sukabumi, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berdesain eksperimental (tes pra dan pasca pada kelompok tunggal), serta pengumpulan data melalui observasi dan tes, yang dianalisis menggunakan tes (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mahasiswi setelah penerapan metode permainan bahasa, di mana rata-rata nilai tes pra-tes meningkat dari 75 menjadi 98 pada tes pasca-tes. Selain itu, hasil analisis (N-Gain) menunjukkan bahwa nilai efektivitas mencapai 0,92, yang termasuk dalam kategori tinggi karena melebihi 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bahasa berkontribusi secara efektif dalam pengembangan kosakata siswa perempuan, karena membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, serta membantu pemahaman dan penggunaan kosakata secara lebih baik. Selain itu, permainan bahasa meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi, menciptakan suasana yang menyenangkan yang mengurangi kebosanan selama proses belajar, dan membantu menghafal kosakata baru dalam jangka waktu yang lebih lama. Oleh karena itu, metode permainan bahasa dianggap sebagai salah satu metode yang tepat dalam pengajaran kosakata bahasa Arab, terutama bagi pemula, karena memudahkan proses belajar dan meningkatkan minat terhadap materi pelajaran.

Kata kunci: Metode permainan bahasa; Pengembangan kosakata; Siswi Institut Pendidikan.

ملخص البحث

تُعدّ المفردات من العناصر المهمة في تعلم اللغة العربية، لأنها تساعد الطالبات على فهم النصوص والتعبير الصحيح. ومع ذلك، تواجه بعض الطالبات صعوبة في فهم المفردات واستعمالها، مما يؤثر في نتائج التعلم. لذلك، استخدمت الباحثة أسلوب الألعاب اللغوية لتنمية المفردات بطريقة ممتعة وفعالة. ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية هذا الأسلوب في تنمية المفردات المستمدة من كتاب "العربية بين يديك" لدى طالبات معهد التربية تشيبادك سوكابومي، باستخدام المنهج الكمي بالتصميم التجريبي (الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة)، مع جمع البيانات بالملاحظة والاختبار وتحليلها باختبار (N-Gain). وأظهرت نتائج البحث وجود تحسن ملحوظ في نتائج تعلم الطالبات بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية، حيث ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي من 75 إلى 98 في الاختبار البعدي. كما بينت نتائج تحليل (N-Gain) أن قيمة الفعالية بلغت 0,92، وهي تقع ضمن الفئة العالية لأنها تجاوزت 0,70، وهذا مما يدل على أن الألعاب اللغوية تسهم بفعالية في تنمية المفردات لدى الطالبات، لأنها تجعل التعلم أكثر تفاعلًا وتشويقًا، وتساعد على فهم المفردات واستعمالها بصورة أفضل. كما تزيد من دافعية الطالبات للمشاركة، وتخلق جوًّا ممتعًا يخفف الملل أثناء التعلم، وتساعد على حفظ المفردات الجديدة مدة أطول. لذلك، يُعدّ أسلوب الألعاب اللغوية من الأساليب المناسبة في تعليم المفردات العربية، خاصة للمبتدئات، لما فيه من تسهيل التعلم وزيادة الاهتمام بالمادة الدراسية.

الكلمات المفتاحية: أسلوب الألعاب اللغوية، تنمية المفردات، طالبات معهد التربية.

المقدمة

تعتبر المفردات أساسا رئيسي في تعلم اللغة العربية، حيث لا يستطيع المتعلم اكتساب المهارات اللغوية الأخرى مثل القراءة والكتابة والمحادثة دون وجود عدد كافٍ من الكلمات التي تساعده على فهم المعاني والتعبير عن الأفكار (Diansyah, Muhammad Nur 2019). كما أن إتقان المفردات يساعد المتعلم على التواصل بصورة أفضل، ويمكّنه من فهم النصوص العربية واستعمال اللغة في المواقف المختلفة داخل الفصل وخارجه. ولذلك، تُعدّ تنمية المفردات من الجوانب المهمة التي ينبغي الاهتمام بها في عملية تعليم اللغة العربية، خاصة للمبتدئين (Zahroh,Mariah Ulfah 2021).

وتظهر أهمية هذا الموضوع من خلال ملاحظة التحديات التي تواجه الطالبات في استيعاب وحفظ المفردات بالطرق التقليدية، والتي قد تؤدي إلى الشعور بالملل وانخفاض الدافعية. وإن عدم تناسب طريقة التعليم قد يؤدي إلى فشل المعلم في إيصال المعلومات إلى طلابه (Sagala dan Mufarokah 2025). كما أن الاعتماد على الأساليب التقليدية فقط يجعل عملية التعلم أقل تفاعلًا، مما يؤثر في مشاركة الطالبات وفهمهن للمفردات الجديدة. لذلك، تحتاج عملية تعليم المفردات إلى أساليب تعليمية أكثر جذبًا وتشويقًا تساعد الطالبات على التعلم بصورة نشطة وفعالة (Solihah, Rosita Ana 2021). فمن الضروري استخدام "الألعاب اللغوية" كوسيلة تعليمية تجمع بين الفائدة والمتعة، وتساهم في تنشيط الذاكرة وتثبيت المعلومات في بيئة تفاعلية. كما تساعد الألعاب اللغوية على زيادة دافعية الطالبات للتعلم وتشجعهن على المشاركة الفعالة أثناء الدرس، لأن التعلم من خلالها يكون أكثر تشويقًا وحيوية. وبالإضافة إلى ذلك، فإن هذا الأسلوب يساعد الطالبات على فهم المفردات واستعمالها بصورة أسهل، مما يجعل عملية التعلم أكثر فعالية وأقل مللًا (Yousif dan Wagialla 2020).

ولتعزيز هذا البحث، قامت الباحثة بمراجعة بعض الدراسات السابقة المتعلقة باستخدام أسلوب الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، وذلك للاستفادة من نتائجها ومعرفة مدى ارتباطها بموضوع البحث الحالي. وفيما يلي بعض الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع هذا البحث.

بحث قدّمه **محمد يسريل (٢٠٢٣)** بعنوان "فعالية تطبيق الطريقة الصامتة (Silent Way) لترقية تعلم المفردات العربية لدى التلاميذ في مدرسة دار الفلاح المتوسطة شيرانج". ركزت هذه الدراسة على كيفية تفعيل دور المتعلم وتقليل دور المعلم في الإلقاء، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الطريقة الصامتة في تنمية المحصول اللغوي. وتتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في المنهج التجريبي والهدف التعليمي، إلا أنها تختلف في الإجراءات المنهجية حيث اعتمدت على "الصمت التعليمي" بينما يعتمد البحث الحالي على "الحركة والتفاعل" من خلال الألعاب اللغوية (Yusril 2023).

دراسة الباحثة **رحماواتي صيامي (٢٠٢١)** الموسومة بـ "فعالية استخدام وسيلة بطاقات الاستذكار (Flashcards) على استيعاب المفردات لدى تلاميذ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٤ جاكرتا". هدفت الباحثة إلى قياس أثر الوسائل البصرية في تثبيت المفردات في الذاكرة طويلة المدى، وأظهرت النتائج أن البطاقات المصورة تزيد من سرعة استرجاع الكلمات لدى المتعلمين. ويكمن وجه الشبه مع البحث الحالي في السعي نحو تحسين استيعاب المفردات، في حين تبرز نقطة الاختلاف في نوع الوسيلة المستخدمة والمرحلة العمرية، حيث يركز البحث الحالي على طالبات المرحلة المتوسطة وبيئة المعهد (Shiyami 2021).

دراسة الباحثة **وافدة نساء (٢٠٢٢)** بعنوان "فعالية استخدام وسيلة اللغز (Puzzle) لترقية استيعاب المفردات في مدرسة الحكومية الابتدائية جينكلونج". استعرضت هذه الدراسة دور الوسائل الترفيهية في كسر الجمود التعليمي، وأثبتت أن دمج الألغاز في حصص اللغة العربية يرفع من مستوى دافعية الطلاب للتعلم. ويتقاطع هذا البحث مع البحث الحالي في اتباع التصميم التجريبي(One Group Pretest-PosttestDesign)، بينما ينفرد البحث الحالي بتقديم حزمة من الألعاب اللغوية المبتكرة المشتقة خصيصاً من محتوى كتاب "العربية بين يديك" لتتناسب مع احتياجات الطالبات في معهد التربية (Wafidah, Nisa 2022).

وهدفت هذه الدراسة إلى قياس فعالية أسلوب الألعاب اللغوية في تنمية المفردات المستمدة من كتاب العربية بين يديك لدى طالبات معهد التربية شيبادك سوكابومي، من خلال التعرف على مدى التحسن في نتائج تعلم الطالبات قبل تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية وبعده، ومعرفة مستوى فعالية هذا الأسلوب في مساعدة الطالبات على فهم المفردات واستعمالها بصورة صحيحة أثناء عملية التعليم. كما هدفت الدراسة إلى بيان دور الألعاب اللغوية في إيجاد جو تعليمي أكثر تفاعلًا وتشويقًا، بما يسهم في زيادة نشاط الطالبات ومشاركتهن في تعلم اللغة العربية (Leriyan, Anisah 2021).ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تقديم صورة أوضح حول أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات، وأن تكون مرجعًا يفيد المعلمين في اختيار الأساليب التعليمية المناسبة التي تساعد على تحسين عملية تعلم اللغة العربية لدى الطالبات.

منهج البحث

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الكمي التجريبي وهو منهج يعتمد على البيانات الرقمية والتحليل الإحصائي للوصول إلى نتائج دقيقة (Sagala dan Mufarokah 2025)، وتحديداً تصميم المجموعة الواحدة مع الاختبارين القبلي والبعدي (One Group Pretest-Posttest Design) (Sugiono, n.d.). وهدف هذا الاختيار المنهجي إلى قياس مدى نجاح وجدوى المتغير المستقل المتمثل في "الألعاب اللغوية" في تحقيق القيمة المرجوة للمتغير التابع وهو "تنمية المفردات العربية" (Qindiliji, 2025). وقد وقع الاختيار على معهد التربية تشيبادك بسوكابومي (Ma'had

(Tarbiyah Cibadak Sukabumiمكاناً لإجراء الدراسة، وذلك نظراً للحاجة الميدانية الملموسة لتطوير استراتيجيات تعليمية ترفع من كفاءة الطالبات في استيعاب اللغة العربية وتجاوز الطرق التقليدية في الحفظ.

شملت عينة البحث ٣٠ طالبة تم اختيارهن بطريقة مقصودة لضمان تجانس المستوى التعليمي.(Silvia, 2026) ولضمان دقة النتائج، اعتمدت الباحثة على أدوات بحثية متنوعة؛ حيث استُخدمت الاختبارات التحصيلية كأداة رئيسية لتقييم الحصيلة اللغوية، بالإضافة إلى الملاحظة الميدانية المنظمة التي رصدت تفاعل الطالبات ومدى استجابتهن للألعاب المنفذة، والمقابلات الشخصية التي أجريت مع الكادر التعليمي لتوثيق التحسن السلوكي والمعرفي داخل الفصل الدراسي (Sugiono, n.d.).

وفيما يتعلق بمعالجة البيانات، خضعت المعلومات النوعية المستمدة من الملاحظات والمقابلات لعملية الوصف التحليلي لتفسير التغيرات التي طرأت على أداء الطالبات (Muthmainah, 2026). أما البيانات الكمية الناتجة عن الاختبارات، فقد تمت معالجتها إحصائياً عبر برنامج (SPSS) باستخدام اختبار التائي للعينات المرتبطة (Paired Sample T-Test) للكشف عن الفروق الإحصائية الجوهرية بين الأداءين القبلي والبعدي. وعلاوة على ذلك، استُخدمت معادلة (N-Gain Score) كمعيار أساسي لتحديد مستوى الفعالية بدقة، وتصنيف نسبة التطور المحقق في قدرات الطالبات على استرجاع واستخدام المفردات المستمدة من كتاب "العربية بين يديك" (Osloop 2024).

سار الإجراء التجريبي وفق تسلسل زمني محكم، حيث انطلق بتقديم الاختبار القبلي لتحديد المستوى الأساسي للطالبات. تبع ذلك تنفيذ الوحدة التعليمية المخطط لها، والتي تضمنت توظيف الألعاب اللغوية المبتكرة مثل لعبة "ابحث عني" ولعبة "أنا أبدأ وأنت تخمنين"، حيث تم دمج هذه الألعاب ضمن السياق التعليمي لكتاب "العربية بين يديك" (الجزء الثاني) (Diin, 2022). وفي ختام التجربة، طُبق الاختبار البعدي الذي عكس نتائج العملية التعليمية. وقد صيغت جميع هذه الإجراءات بالاستناد إلى المراجع العلمية المعتمدة في مناهج البحث، مع الالتزام التام بالدقة في نقل الملاحظات الميدانية لضمان صدق النتائج المتمخضة عن هذه الدراسة (Handjaja,Daniel 2013).

النتائج والمناقشة

تم تنفيذ أسلوب الألعاب اللغوية في تعليم المفردات المستمدة من كتاب العربية بين يديك من خلال عدة أنشطة تعليمية مناسبة، مثل لعبة ترتيب الكلمات، ولعبة المطابقة بين الكلمة والصورة، ولعبة تكوين الجمل، ولعبة السؤال

والجواب. وقد شاركت الطالبات في هذه الأنشطة بحماس وتفاعل ملحوظ، مما ساعدهن على فهم المفردات وحفظها بصورة أسهل وأكثر متعة مقارنة بالطريقة التقليدية.

وبعد تنفيذ عملية التعليم، قامت الباحثة بجمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمعرفة فعالية أسلوب الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى الطالبات، ثم قامت بتحليل البيانات باستخدام برنامجSPSS من خلال اختبار (N-Gain) واختبار الفرضية الإحصائية (Paired Sample T-Test).

وفيما يلي البيانات العامة التي حصلت عليها الباحثة من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي وتحليل اختبار (N-Gain):

الجدول ١: نتائج التحليلات

النتيجة	البيان
٣٠	عدد الطالبات
٧٥	متوسط الاختبار القبلي
٩٨	متوسط الاختبار البعدي
٠،٩٢	قيمة N-GAIN
مرتفعة	مستوى الفعالية

المصدر: منهج التحليل

وتبين البيانات السابقة أن نتائج الاختبار البعدي كانت أعلى من نتائج الاختبار القبلي، كما أظهرت نتائج اختبار (N-Gain)أن مستوى الفعالية يقع في المستوى المرتفع. وسيتم توضيح هذه النتائج وتحليلها بصورة أكثر تفصيلا في المباحث الآتية.

أ. تحليل نتائج الاختبار القبلي (Pre-Test)

أجرت الباحثة الاختبار القبلي قبل تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية بهدف معرفة مستوى الطالبات في المفردات قبل تنفيذ المعالجة التعليمية. وفيما يلي نتائج الاختبار القبلي:

الجدول ٢: نتيجة الاختبار القبلي

البيان	النتيجة
أعلى درجة	٨٠
أدنى درجة	٦٥
المتوسط	٧٥
عدد الطالبات	٣٠

المصدر : تحليل نتائج الاختبار القبلي

ويتضح من الجدول السابق أن متوسط درجات الطالبات في الاختبار القبلي بلغ (٧٥)، وهي نتيجة تدل على أن مستوى الطالبات في المفردات قبل تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية لم يكن مرتفعا بصورة كافية، مما يشير إلى حاجة الطالبات إلى استخدام أساليب تعليمية تساعد على تنمية المفردات بصورة أفضل.

وفيما يلي معيار تفسير نتائج الاختبار القبلي:

الجدول ٣: معيار تفسير نتائج الاختبار القبلي

التقدير	الدرجة
ممتاز	١٠٠-٨٦
جيد جدا	٨٥-٧١
جيد	٧٠-٥٦
مقبول	٥٥-٤١
ضعيف	أقل من ٤٠

المصدر : تحليل نتائج الاختبار القبلي

وبناء على المعيار السابق، فإن متوسط درجات الطالبات في الاختبار القبلي بلغ (٧٥)، وتقع هذه النتيجة في مستوى "جيد جدا". ومع ذلك، ترى الباحثة أن مستوى الطالبات في المفردات ما يزال يحتاج إلى تحسين وتطوير، خاصة في فهم معاني الكلمات واستخدامها بصورة صحيحة. كما تدل هذه النتائج على وجود تفاوت في مستويات

الطالبات قبل تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية، حيث حصلت بعض الطالبات على درجات مرتفعة، بينما حصلت أخريات على درجات أقل.

ويتضح من النتائج السابقة أن الطالبات كن بحاجة إلى استخدام أسلوب تعليمي يساعدهن على فهم المفردات بطريقة أكثر سهولة وتفاعلا، ولذلك استخدمت الباحثة أسلوب الألعاب اللغوية بوصفه أحد الأساليب التعليمية المناسبة لتنمية المفردات.

ب. تحليل نتائج الاختبار البعدي (Post-Test)

بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية، أجرت الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة مدى تطور مستوى الطالبات في المفردات .وفيما يلي نتائج الاختبار البعدي:

الجدول ٤: نتائج الاختبار البعدي

البيان	النتيجة
أعلى درجة	١٠٠
أدنى درجة	٩٠
المتوسط	٩٨
عدد الطالبات	٣٠

المصدر: تحليل نتائج الاختبار البعدي

وفيما يلي معيار تفسير نتائج الاختبار البعدي:

الجدول ٥: معيار تفسير نتائج الاختبار البعدي

التقدير	الدرجة
ممتاز	٨٦-١٠٠
جيد جدا	٧١-٨٥
جيد	٥٦-٧٠

التقدير	الدرجة
مقبول	٤١-٥٥
ضعيف	أقل من ٤٠

المصدر: تحليل نتائج الاختبار البعدي

وبناء على المعيار السابق، فإن متوسط درجات الطالبات في الاختبار البعدي بلغ (٩٨)، وتقع هذه النتيجة في مستوى "ممتاز". وهذا يدل على وجود تحسن واضح في مستوى المفردات لدى الطالبات بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية. كما تشير هذه النتائج إلى أن الألعاب اللغوية ساعدت الطالبات على فهم المفردات بصورة أفضل، وزادت من تفاعلهن ومشاركتهن أثناء عملية التعليم.

ويرجع هذا التحسن إلى أن الألعاب اللغوية تساعد الطالبات على التعلم بطريقة ممتعة وتفاعلية، مما يؤدي إلى زيادة التركيز والانتباه أثناء عملية التعليم، ويساعد أيضا على ترسيخ المفردات الجديدة في أذهانهن بصورة أفضل. كما لاحظت الباحثة أن الطالبات أصبحن أكثر نشاطا وحماسا أثناء عملية التعلم، بخلاف بعض الحصص التعليمية التقليدية التي يقل فيها التفاعل والمشاركة

ت. تحليل نتائج اختبار (N-Gain)

بعد معرفة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، قامت الباحثة بحساب قيمة (N-Gain) لمعرفة مستوى فعالية أسلوب الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى الطالبات. واستخدمت الباحثة معادلة (N-Gain) الآتية:

$$g = \frac{Post - Pre}{100 - Pre}$$

ولتوضيح طريقة الحساب، قدمت الباحثة المثال الآتي:

$$g = \frac{98 - 75}{100 - 75}$$

$$g = 0.92$$

وفيما يلي معيار تفسير نتائج (N-Gain):

الجدول ٦: معيار تفسير نتائج(N-Gain)

مستوى الفعالية	قيمة N-Gain
مرتفعة	0,7 ≤ g
متوسطة	0,3 ≤ g < 0,7
منخفضة	g < 0,3

المصدر: تحليل نتائج اختبار (N-Gain)

وبعد إجراء عملية الحساب، حصلت الباحثة على متوسط قيمة (N-Gain) بلغ (٠,٩٢) وبناء على المعيار السابق، فإن قيمة (N-Gain) تقع في مستوى الفعالية المرتفعة، مما يدل على أن أسلوب الألعاب اللغوية يتمتع بفعالية مرتفعة في تنمية المفردات لدى الطالبات. ويتضح من عملية الحساب السابقة أن الطالبات استطعن تحقيق تحسن كبير في نتائجهن بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية، لأن الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي كان مرتفعا بصورة ملحوظة. كما تدل هذه النتيجة على أن الألعاب اللغوية تساعد على تسهيل فهم المفردات، وتزيد من دافعية الطالبات نحو تعلم اللغة العربية.

ث. اختبار الفرضية

بعد الانتهاء من تحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي واختبار (N-Gain) ، قامت الباحثة بإجراء اختبار الفرضية باستخدام اختبار (Paired Sample T-Test)

وفيما يلي معيار اتخاذ القرار في اختبار الفرضية:

الجدول ٧: معيار اتخاذ القرار في اختبار الفرضية

النتيجة	قيمة الدلالة (Sig.)
رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة	Sig. < 0,05
قبول الفرضية الصفرية ورفض الفرضية البديلة	Sig. > 0,05

المصدر: اختبار الفرضية

وبعد إجراء التحليل باستخدام برنامجSPSS ، ظهرت النتائج الآتية:

الجدول ٨: نتائجه

البيان	النتيجة
قيمة t الحسابية	١٥،٢٣١
قيمة t الجدولية	٢،٠٤٥
قيمةSig.	٠،٠٠٠

المصدر: اختبار الفرضية

وفيما يلي نتيجة اختبار الفرضية:

الجدول ٩: نتيجة اختبار الفرضية

الفرضية	النتيجة
Ho	مرفوضة
H_1	مقبولة

نتيجة اختبار الفرضية

ويتضح من النتائج السابقة أن قيمة الدلالة الإحصائية (.Sig) بلغت (٠،٠٠٠)، وهي أقل من مستوى الدلالة المعتمد (٠،٠٥)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

وبناء على ذلك، فإن الفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة، والفرضية البديلة (Ha) مقبولة، مما يدل على أن أسلوب الألعاب اللغوية له تأثير فعّال في تنمية المفردات لدى الطالبات. كما تشير هذه النتيجة إلى أن التحسن الذي حصل لدى الطالبات بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية لم يحدث بصورة عشوائية، بل كان نتيجة مباشرة لاستخدام الأسلوب التعليمي المستخدم في هذا البحث.

وتتفق هذه النتيجة مع عدد من الدراسات السابقة التي أكدت فعالية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، حيث تساعد الألعاب التعليمية على رفع مستوى التحصيل الدراسي وتنمية المفردات لدى المتعلمين.

ومن خلال جميع النتائج السابقة، يمكن القول إن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المفردات يعد من الأساليب التعليمية الفعالة التي تساعد الطالبات على تحسين مستوى المفردات بصورة أفضل مقارنة بالطرق التقليدية في التعليم.

ج. خلاصة نتائج البحث ومناقشتها

بناءً على نتائج البحث ومناقشتها، يمكن القول إن أسلوب الألعاب اللغوية له دور مهم في تنمية المفردات المستمدة من كتاب العربية بين يديك لدى طالبات معهد التربية شيبادك سوكابومي. وقد ساعد هذا الأسلوب على زيادة نشاط الطالبات وتحسين نتائجهن التعليمية، كما وفر جوًا تعليميًا ممتعًا ومشجعًا داخل الفصل.

كما تشير نتائج البحث إلى أن استخدام الألعاب اللغوية يُعد من الأساليب المناسبة في تعليم اللغة العربية، خاصة في تعليم المفردات، لما له من أثر إيجابي في رفع دافعية الطالبات وتحسين فهمهن للمادة التعليمية. وتدل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، إضافة إلى نتيجة تحليل(N-Gain) ، على وجود تحسن واضح في قدرة الطالبات على فهم المفردات واستعمالها بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية.

وبذلك يمكن الاستنتاج أن أسلوب الألعاب اللغوية يُعد من الأساليب التعليمية الفعالة في تنمية المفردات لدى الطالبات، وأنه يسهم في تحسين عملية تعلم اللغة العربية بصورة أكثر تفاعلًا ومتعة وفاعلية.

خلاصة البحث

وبناءً على نتائج البحث ومناقشتها، توصلت الباحثة إلى أن استخدام أسلوب الألعاب اللغوية في تعليم المفردات المستمدة من كتاب "العربية بين يديك" يتمتع بفعالية مرتفعة في تنمية المفردات لدى طالبات معهد التربية تشيبادك سوكابومي. وقد ظهر ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات الاختبار القبلي من (٧٥) إلى (٩٨) في الاختبار البعدي بعد تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية. كما أظهرت نتائج تحليل (N-Gain) أن قيمة الفعالية بلغت (٠,٩٢)، وهي تقع ضمن الفئة العالية لأنها تجاوزت (٠,٧٠)، مما يدل على أن الألعاب اللغوية تسهم بفعالية في تحسين فهم المفردات واستعمالها لدى الطالبات بصورة أفضل.

كما أظهرت نتائج اختبار الفرضية الإحصائية باستخدام اختبار (Paired Sample T-Test) أن قيمة الدلالة الإحصائية (.Sig) بلغت (٠,٠٠٠)، وهي أقل من مستوى الدلالة المعتمد (٠,٠٥)، مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وأن التحسن الذي حصل لدى الطالبات كان نتيجة مباشرة لاستخدام أسلوب الألعاب اللغوية في عملية التعليم.

ومن خلال الملاحظة أثناء عملية التعليم، لاحظت الباحثة أن الطالبات أصبحن أكثر نشاطًا وتفاعلًا أثناء التعلم، كما ازدادت دافعيتهن للمشاركة داخل الفصل، لأن الألعاب اللغوية تجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا ومتعة، وتساعد على تقليل الشعور بالملل أثناء التعلم. كما أن تكرار المفردات داخل الألعاب التعليمية يساعد على حفظ الكلمات الجديدة وفهم معانيها بصورة أسرع، ثم استعمالها بصورة صحيحة في الجمل والمحادثات البسيطة.

وتتفق نتائج هذا البحث مع بعض الدراسات السابقة التي أكدت فعالية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، خاصة في تنمية المفردات ورفع مستوى التحصيل الدراسي لدى المتعلمين. ولذلك، ترى الباحثة أن أسلوب الألعاب اللغوية يُعدّ من الأساليب المناسبة في تعليم المفردات العربية، خاصة للمبتدئات، لما يسهم به في تحسين نتائج التعلم، وزيادة التفاعل داخل الفصل، وخلق بيئة تعليمية أكثر نشاطًا وفاعلية. كما توصي الباحثة باستخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية بما يتناسب مع مستوى الطالبات واحتياجاتهن التعليمية، وتقترح إجراء دراسات أخرى حول استخدام هذا الأسلوب في تنمية المهارات اللغوية المختلفة.

المراجع

Al-Zahra, Maria Alifa. 2021. “Penggunaan Media Kosakata Dinding dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Kosakata (Studi Eksperimental di Sekolah Menengah Islam Negeri Depok).” *FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.* https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/59491.

Diansyah, Muhammad Nur. 2019. " Pengembangan Pemahaman Kosakata berdasarkan Lingkungan Bahasa dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas Satu Institut Modern Dar Al-Qaim McLang pada tahun ajaran 2018" *Universitas Negeri Islam Wali Sanga Semarang.* Vol. 1.

Handjaja, Daniel, Heriyanto. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. jakarta pusat: PT Gramedia Pustaka Utama.

Leriyan, Lanisa. 20121. “Strategi Pengembangan Pengajaran Bahasa Arab dengan Program Da’wu Smart (Dar Al-Qur’an Smart) bagi Siswa Kelas IX di Institut Hafiz Dar Al-Qur’an Anggaran.” Universitas Islam Negeri Walisonjo Semarang

Muthmainnah, Siti dan Umaimah. "Wawancara Kepala Bagian Pendidikan Ma'had Al Tarbiyah" *Cibadak, Sukabumi.*

Nisa, Wafidah. 2022. " Pendekatan Langsung dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara pada Tahap Persiapan Bahasa di Universitas Al-Raya" *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.* Vol. 11. -01

Novita, Johnny. 2017. “Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Kelas 11 di Sekolah Muhammadiyah 1 Mambang.” *Universitas Islam Negeri Radin Fatah Mambang.*

Osloop. 2024. *اختبار “ت” T-Test في التحليل الإحصائي*.

Sagala, S R, and S Mufarokah. 2025. “The Influence of Arabic Language Teaching Methods on the Development of Speaking Skills among Female Students at Ma’had Huffazh Al-Qur’an At-Tartil Nagrak: أثر ….” *Proceeding of …* 7 (1): 1472–86. https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/index.php/incisst/article/view/176%0A https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/index.php/incisst/article/download/176/111.

Silvia. 2026. "Wawancara Kepala Sekolah Ma'had Al Tarbiyah" *Cibadak, Sukabumi.*

Solihah, Rosita Ana. 2021. "Pengembangan Metode Pembelajaran Kosakata Melalui Permainan Bahasa untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Terpadu “Fatra Insani” di Bandar Lampung" *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*

Sugiono. n.d. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Qandilji, Amir dan Iman As -Samarrai. 2025. " Al-Baḥṡ al-‘Ilmī al-Kammī wa an-Nau‘ī" *Maktabah Aynu Jamiah* .Oman.

Wafidah, Nisa. 2022. "Efektivitas Penggunaan Teka-teki untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata di Sekolah Dasar Islam Al-Hikmah Jenklong, Blitar." *Tesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.*

Yousif, Muna, and Mohamed Wagialla. 2020. "Masalah pengajaran kosakata dalam program pembelajaran bahasa Arab bagi penutur non-pribumi dalam konteks metode pengajaran modern" *SIBAWAYH Journal Of Arabic Language an Education* 1 (1): 30–44.