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 Using the Scrabble Game in Improving Vocabulary Mastery among Female High School Students at Bina Madani Boarding School Bogor through the Al-'Arabiyyah Baina Yadaik Textbook

فعالية استخدام لعبة سكرابل Scrabble في إتقان المفردات لدى طالبات الثانوية بمعهد بناء مداني بوغور من خلال مقرر العربية بين يديك

Salsabila Duhani[1], Syirojul Huda[2], Hadil Ismail Hasan[3], Neng Silvia[4]
[1.2.3.4] Institu Muslim Cendekia, Sukabumi, Indonesia
E-Mail: duhanibila@gmail.com[1]; syirojulhuda@.edu.mc.ac.id[2];
hadilismail@edu.mc.ac.id[3]; nesiqolbii20@edu.mc.ac.id[4]

Submission: 17-05-2026	*Revised: 24-05-2026*	*Accepted: 20-02-2026*	*Published: 28-07-2026*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the Scrabble game in improving vocabulary mastery among Female high school students at Bina Madani Islamic Boarding School, Bogor, through Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk textbook. The researcher employed an experimental method using a One Group Pretest–Posttest Design. The population of this study consisted of 163 students, while the sample included 69 students selected through purposive sampling. Data were collected through pre-test, post-test, non-participant observation, and unstructured interviews. The data were analyzed using the Paired Sample T-Test and N-Gain analysis with Excel and SPSS programs. The findings showed that the mean score increased from 75.5 in the pre-test to 85.4 in the post-test, with an improvement of 9.9 points. The result of the Paired Sample T-Test revealed that the significance value (Sig. 2-tailed) was 0.000, which was lower than the significance level of 0.05. This indicates a statistically significant difference between the pre-test and post-test results. Meanwhile, the N-Gain result was 0.3281, categorized as a moderate gain level. These findings indicate that the use of the Scrabble game was moderately effective in improving students' vocabulary mastery and also increased their motivation and classroom participation.

Keywords: *Al-'Arabiyyah Bayna Yadayk; Arabic language learning; Educational games; Vocabulary mastery; Scrabble game.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan Scrabble dalam penguasaan kosakata pada siswi sekolah menengah atas di Ma'had Bina Madani Bogor melalui buku Al-'Arabiyyah Bayna Yadaik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 163 siswi, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 69 siswi yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test, post-test, observasi nonpartisipan, dan wawancara tidak terstruktur. Data dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test dan analisis N-Gain dengan bantuan program Excel dan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswi meningkat dari 75,5 pada pre-test menjadi 85,4 pada post-test dengan peningkatan sebesar

© 2026 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.

9,9 poin. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Adapun hasil analisis N-Gain sebesar 0,3281 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan permainan Scrabble terbukti cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswi serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.
Kata kunci: Al-'Arabiyyah Bayna Yadaik; Pembelajaran bahasa Arab; Penguasaan kosakata; Permainan edukatif; Permainan Scrabble.

ملخص البحث

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام لعبة سكرابل (Scrabble) في إتقان المفردات لدى طالبات المرحلة الثانوية بمعهد بناء مداني بوغور من خلال مقرر العربية بين يديك. واعتمدت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والاختبار البعدي (One Group Pretest–Posttest Design). وتكون مجتمع البحث من ١٦٣ طالبة، أما العينة فبلغت ٦٩ طالبة تم اختيارهن بأسلوب العينة العمدية (Purposive Sampling). وجمعت البيانات باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي، والملاحظة غير المشاركة، والمقابلة غير المنظمة. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار (Paired Sample T-Test) وتحليل (N-Gain) بواسطة برنامجي Excel وSPSS. وأظهرت نتائج البحث أن المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات ارتفع من ٧٥،٥ في الاختبار القبلي إلى ٨٥،٤ في الاختبار البعدي بزيادة قدرها ٩،٩ درجات. كما بينت نتائج اختبار (Paired Sample T-Test) أن قيمة الدلالة الإحصائية (Sig. 2-tailed) بلغت ٠،٠٠٠ وهي أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارين. أما نتائج تحليل (N-Gain) فقد بلغت ٠،٣٢٨١، وهي تقع ضمن مستوى الكسب المتوسط. وتدل هذه النتائج على أن استخدام لعبة سكرابل فعال بدرجة متوسطة في تحسين إتقان المفردات لدى الطالبات، كما أسهم في زيادة دافعيتهن وتفاعلهن داخل الصف.
الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، إتقان المفردات، العربية بين يديك، تعليم اللغة العربية، لعبة سكرابل.

المقدمة

إن تعلم أي لغة لا ينفصل عن المفردات، إذ تعد المفردات أحد أهم مكونات اللغة التي يجب أن يمتلكها المتعلم عند دراسة لغة أجنبية، ومنها اللغة العربية (Fitriya and Fajarina 2023). فبدون المفردات الكافية، يواجه المتعلم صعوبة في التعبير عن أفكاره وفهم ما يُقال له (Quines 2022). كما أن نقص المفردات سيُعيق إتقان المهارات اللغوية الأخرى مثل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة (Zeng et al. 2025). فإن امتلاك عدد كاف من المفردات يساعد المتعلم على التواصل وفهم الدروس بعمق، ولذلك تعتبر المفردات أساسا في تعلم اللغة العربية. لكن كثيرا من المتعلمين يضعف اهتمامهم في التعلم وينسون المفردات بسرعة نتيجة لعدم وجود الأساليب الحديثة في التدريس تخلو من عناصر التفاعل والمتعة (Khaira et al. 2021). مهما كانت مهارات الطالب في فهم التركيب النحوي أو جمال اللغة الأجنبية، إذا لم يتقن المفردات، فلن تكون النتائج مرضية، ويمكننا تحسين إتقاننا للمفردات من خلال أشياء قريبة من المدرسة مثل وسائط رقمية حديثة (Sabila and Niswa 2023).

ومع ذلك، لا تزال الطالبات يواجهن صعوبة في إتقان المفردات، بسبب ضعف اهتمامهن بالتعلم وقلة استخدام الأساليب التعليمية التفاعلية، وتدعم ذلك نتائج دراسة (Supriadi and Jalaluddin 2023) التي بينت أن استخدام الوسائل التعليمية يسهم في تحفيز المتعلمين وتحسين نتائج تعلمهم، وأن غيابها يؤدي إلى ضعف التفاعل والدافعية لدى الطلاب .وبوجود هذه التحديات، تبرز الحاجة إلى توظيف أساليب تعليمية تفاعلية تُضفي على عملية التعلم جوّا من الحيوية، وتساعد في تهيئة بيئة صفية ممتعة، مما يساعد المتعلمين على استيعاب المادة بشكل أفضل، ويعزز دافعيتهم للمشاركة النشطة. فإن الوسيلة التعليمية الفعالة قادرة على رفع دافعية التعلم لدى المتعلمين، وتنمية اهتمامهم، وتشجيعهم على المشاركة النشطة في الصف. وفي هذا السياق، تعدّ الألعاب التعليمية من أبرز الأساليب التي يمكن توظيفها.

ومن أبرز الأساليب المستخدمة في تنمية المفردات الألعاب التعليمية، إذ تعد وسيلة فعالة صُمّمت لتحقيق أهداف تعليمية محددة.دة. ومن أشهرها لعبة سكرابل التي تقوم على تكوين الكلمات من الحروف المتفرقة على اللوحة بين شخصين إلى أربعة أشخاص. وتسهم هذه اللعبة في تنمية التفكير الاستراتيجي والتخطيط لدى المتعلمين كما في لعبة الشطرنج (Marzuki et al. 2024). يمكن توظيف لعبة سكرابل بصورة فردية أو ثنائية أو ضمن مجموعات صغيرة، كما يمكن تكييفها وفق موضوع التعلم أو مستوى المتعلمين. ولا يقتصر دورها على كونها وسيلة لغوية، بل تمتد آثارها إلى الجانبين النفسي والمعرفي لدى المتعلمين. فقد أشار هادفيلد في (Farich and Wahyuni 2025) إلى أن الألعاب التعليمية تسهم في تعزيز الثقة بالنفس، والتقليل من القلق اللغوي، وتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو عملية التعلم. ومن الناحية المعرفية، تعمل هذه اللعبة على تنشيط الذاكرة، وتنمية مهارات معالجة اللغة، وتعزيز القدرة على اتخاذ القرارات بشكل استراتيجي. وبناء على ذلك، فإن لعبة سكرابل لا تسهم في اكتساب المفردات فحسب، بل تدعم أيضا تنمية مهارات التفكير العليا، مثل التحليل والتركيب والتقويم.

وقد تناولت عدة دراسات سابقة فعالية هذه اللعبة في العملية التعليمية حيث أشارت إحدى الدراسات بالموضوع استخدام لعبة سكرابل كوسيلة تعليمية في تحسين نتائج التعلم، حيث أظهرت نتائجها أن توظيف هذه اللعبة يسهم في زيادة دافعية المتعلمين وتعزيز تفاعلهم داخل الصف، مما يؤدي إلى تحسين مستوى تحصيلهم الدراسي (Farich & Wahyuni, 2025). وتتفق هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في اعتماد لعبة سكرابل كوسيلة تعليمية فعالة، إلا أن الدراسة الحالية يتميز بتركيزه على إتقان المفردات العربية ضمن مقرر العربية بين يديك، بخلاف الدراسة السابقة التي تناولت النتائج بشكل عام. وفي سياق تطوير الوسائل التعليمية، سعت دراسة أخرى إلى تصميم لعبة سكرابل عربية لتنمية المفردات، وقد أثبتت نتائجها صلاحية هذه الوسيلة وفعاليتها من خلال التقويم، مما يدل على إمكانية توظيفها في تعليم اللغة العربية (Bukhori and Sulton 2022). وتتقاطع هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في توظيف لعبة سكرابل لتنمية المفردات العربية، غير أنها انصرفت إلى تطوير الوسيلة، بينما يركّز الدراسة الحالية على تطبيقها وقياس فعاليتها لدى الطالبات ضمن مقرر العربية بين يديك. كما بيّنت الدراسة الثالثة إلى أن توظيف

لعبة سكرابل في العملية التعليمية يساعد في رفع دافعية التعلم وتحسين النتائج الدراسية، من خلال اعتماد أسلوب التعلم القائم على التفاعل والمشاركة (Siringoringo et al. 2023). وتتشابه هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في استخدام لعبة سكرابل كوسيلة تعليمية، غير أنها ركزت على النتائج العامة للتعلم، بينما يركّز الدراسة الحالية على بيان قياس مدى فعالية لعبة سكرابل داخل الصف.

وعلى الرغم من أهمية هذه الدراسات، إلا أنها لم تتناول بشكل كاف كيفية تطبيق لعبة سكرابل في تعليم المفردات العربية ضمن إطار منهجي منظم، خاصة في البيئات التعليمية التي تعتمد على مقرر العربية بين يديك. ومن هنا، تتمثل الفجوة البحثية في الحاجة إلى تقديم وصف تطبيقي واضح لآلية استخدام هذه اللعبة داخل الصف، مع قياس فعاليتها في تحسين إتقان المفردات. ويساعد هذه الدراسة في تقديم نموذج تعليمي يجمع بين الجانب التطبيقي والتحليل الإحصائي، بما يدعم تطوير أساليب تعليم المفردات. ويركّز هذه الدراسة على بيان قياس مدى فعالية لعبة سكرابل لدى الطالبات في المرحلة الثانوية.

منهج البحث

وقد اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج التجريبي من نوع الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمجموعة واحد (One Group Pretest–Posttest Design) بهدف الكشف عن مدى فعالية لعبة سكرابل في تحسين مستوى إتقان المفردات. يشير Gall و Borg إلى أن التجربة هي المنهج الأكثر قوة في الدراسة الكمية لإثبات علاقة السببية بين متغيرين أو أكثر (Akbar et al. 2023). وقد أُجريت الدراسة في معهد بناء مداني بوغور، إندونيسيا، على طالبات الثانوية اللواتي يدرسن اللغة العربية باستخدام مقرر العربية بين يديك. يتكوّن مجتمع هذه الدراسة من ١٦٣ طالبة، وتم اختيار العينة من ٦٩ طالبة. استخدم أسلوب العينة العمدية ***(Purposive Sampling)*** التي تعتمد العينة العمدية على انتقاء العينة وفق أهداف واعتبارات خاصة (Sugiyono 2017).حيث تم اختيار الطالبات اللاتي لديهن خلفية سابقة في تعلم اللغة العربية لمدة كافية، بما ينسجم مع أهداف الدراسة.

تم جمع البيانات باستخدام عدة أدوات، تمثلت في الاختبار القبلي والاختبار البعدي لقياس مستوى إتقان المفردات قبل تطبيق لعبة سكرابل وبعدها، إضافة إلى الملاحظة غير المشاركة (Non-participant Observation) تعني الملاحظة التي يقومها الباحث في ميدان البحث دون أن يشارك في أنشطة المشاركين. لمتابعة تفاعل الطالبات أثناء تنفيذ الأنشطة التعليمية، والمقابلة غير المنظمة (Non-structured Interview) وهي نوع من المقابلات التي تتميز بالمرونة، حيث لا يستخدم الباحث دليل المقابلة الذي تم إعداده بشكل منهجي ومفصل خلال عملية جمع البيانات (Sugiyono 2017). مع مديرة المعهد، مسؤولة قسم اللغة، والمعلمات للحصول على معلومات داعمة حول عملية تعليم المفردات. وقد نفّذت التجربة من خلال تطبيق الاختبار القبلي أولا، ثم تقديم المعالجة المتمثلة في استخدام لعبة سكرابل ضمن عملية تعليم المفردات، تلاها إجراء الاختبار البعدي لقياس أثر هذه المعالجة في تحسين مستوى الطالبات للمفردات.

أما تحليل البيانات، فقد تم باستخدام اختبار (Paired Sample T-Test) لقياس دلالة الفروق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، بالاعتماد على برنامج Excel وSPSS. كما تم استخدام معادلة (N-Gain) لقياس مستوى التحسين في نتائج التعلم. والرمز الأساسي وبيانه لتصميم المجموعة الواحدة *One Group Prettest Posttest Design* على ما يلي(Mahmud 2025):

الجدول ١. نموذج التصميم *One-Group Pretest-Posttest Design*

الاختبار القبلي		المعالجة		الاختبار البعدي
O_1	←	X	←	O_2

المصدر: Buku Metode Penelitian Pendidikan

النتائج والمناقشة

أ. نتائج البحث

يتناول هذا المبحث عرض نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي وتحليلها بعد تنفيذ جميع الإجراءات البحثية المقررة، وذلك بهدف معرفة مدى فعالية استخدام لعبة سكرابل في تنمية إتقان المفردات لدى طالبات الثانوية في معهد بناء مداني .وقد استخدمت الباحثة أسلوب Paired T-Test من خلال برنامجي SPSS وExcel للحصول على البيانات الرقمية وتحليل الفروق بين نتائج الاختبارين. وهذه النتائج أساس لتحديد مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

١. نتائج الاختبار القبلي

قبل تطبيق لعبة سكرابل، أجري الاختبار القبلي لقياس مستوى إتقان المفردات لدى الطالبات في معهد بناء مداني. وقد شمل هذا الاختبار ٦٩ طالبة من الصف الرابع والخامس والسادس، وتكون الأسئلة مقالية بمجموع السؤال ١٥ سؤالا. وقائمة نتائج الطالبات في الاختبار القبلي فيما يلي:

الجدول ٢. نتائج الاختبار القبلي

الرقم	الفصل	النتيجة
١	الرابع العادي	٦١
٢	الرابع العادي	٥٥
٣	الرابع العادي	٦٢
٤	الرابع العادي	٨٩،٥
٥	الرابع العادي	٧٠،٥
٦	الرابع العادي	٥٩

٧	الرابع العادي	٦٦،٥
٨	الرابع العادي	٨٦
٩	الرابع العادي	٧٥
١٠	الرابع العادي	٦٨
١١	الرابع العادي	٦٠
١٢	الرابع العادي	٤٨
١٣	الرابع العادي	٧٠
١٤	الرابع العادي	٨٦
١٥	الرابع العادي	٨٨
١٦	الرابع العادي	٨٨،٥
١٧	الرابع العادي	٧٥
١٨	الرابع العادي	٧٩،٥
١٩	الرابع العادي	٦٠
٢٠	الرابع العادي	٦٦
٢١	الرابع العادي	٨٢
٢٢	الرابع العادي	٥٥
٢٣	الرابع العادي	٨٨
٢٤	الرابع العادي	٧٥
٢٥	الرابع العادي	٨٩
٢٦	الخامس العادي	٧٢،٥
٢٧	الخامس العادي	٨٩،٥
٢٨	الخامس العادي	٨٣
٢٩	الخامس العادي	٥١،٥
٣٠	الخامس العادي	٧٩،٥
٣١	الخامس العادي	٣٨
٣٢	الخامس العادي	٧٧،٥
٣٣	الخامس العادي	٧٩،٥
٣٤	الخامس العادي	٨٢،٥
٣٥	الخامس العادي	٨٥

٣٦	الخامس العادي	٥٤
٣٧	الخامس العادي	٨٧،٥
٣٨	الخامس العادي	٨٨،٥
٣٩	الخامس العادي	٨٦
٤٠	الخامس العادي	٨٩
٤١	الخامس العادي	٨١،٥
٤٢	الخامس العادي	٩٧
٤٣	الخامس العادي	٩٠
٤٤	الخامس العادي	٩٤
٤٥	الخامس العادي	٨٧،٥
٤٦	الخامس العادي	٩٠،٥
٤٧	السادس العادي	٩٠
٤٨	السادس العادي	٥١
٤٩	السادس العادي	٩١
٥٠	السادس العادي	٨٥
٥١	السادس العادي	٧٦
٥٢	السادس العادي	٨٥
٥٣	السادس العادي	٧٤
٥٤	السادس العادي	٢٥
٥٥	السادس العادي	٩٠
٥٦	السادس العادي	٦٠
٥٧	السادس العادي	٦٩
٥٨	السادس العادي	٥٥
٥٩	السادس العادي	٨٥،٥
٦٠	السادس العادي	٩٠
٦١	السادس العادي	٦٧،٥
٦٢	السادس العادي	٨٢،٥
٦٣	السادس العادي	٥٥

٦٤	السادس العادي	٦٥
٦٥	السادس العادي	٨٥
٦٦	السادس العادي	٩٢،٥
٦٧	السادس العادي	٧٥،٥
٦٨	السادس العادي	٨٢،٥
٦٩	السادس العادي	٨٩
المجموعة		**٥٢٠٧،٥**
المعدلة		**٧٥،٥**

المصدر: نتائج الاختبار القبلي

بلغ مجموع الدرجات ٥٢٠٧,٥، بينما كان المتوسط الحسابي ٧٥,٥، مع أعلى درجة ٩٧ وأدنى درجة ٢٥. تشير هذه النتائج إلى أن مستوى الطالبات قبل المعالجة كان في المستوى المتوسط، مع وجود تفاوت ملحوظ بين الدرجات. من خلال تحليل نتائج الاختبار القبلي استخدم الرمز *Paired T-Test* بالبرنامج الإحصائي *Excel*، وذلك لحساب مجموع الدرجات، والمتوسط الحسابي.مما يلي نتيجة الحساب:

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	PRE TEST	*POST TEST*
Mean	75,4710145	85,3623188
Variance	225,462383	92,807971
Observations	69	69
Pearson Correlation	0,44484774	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	68	
t Stat	-5,9674716	
P(T<=t) one-tail	4,8458E-08	
t Critical one-tail	1,66757228	
P(T<=t) two-tail	9,6916E-08	
t Critical two-tail	1,99546893	

الصورة ١. الحساب الإحصائي لمعرفة نتيجة المعدلة للاختبار القبلي

المصدر: Microsoft Excel t-Test: Paired Two Sample for Means

الجدول ٣. الجدول التقديري

الرقم	النتيجة	التقدير	العدد
١	٩٠ – ١٠٠	ممتاز	٢٦
٢	٨٠ – ٨٩	جيد جدا	٢٧

٣	٧٠ – ٧٩	جيد	١٠
٤	٦٠ – ٦٩	مقبول	٤
٥	٥٠ – ٥٩	راسب	٢
	المجموع		**٦٩**

المصدر: Yogyakarta Vredeburg Fort Museum Based to Conduct the Designation of Learning Video of Social Science

ومن حيث توزيع التقديرات، حصلت ٩ طالبات على تقدير ممتاز، و٢٣ طالبة على تقدير جيد جدا، و١٦ طالبة على تقدير جيد، و١١ طالبة على تقدير مقبول، و١٠ طالبات على تقدير راسب. ومن هنا ظهر هذا التوزيع تباينا في مستوى إتقان المفردات قبل استخدام اللعبة.

٢. نتائج الاختبار البعدي

بعد أن تبقت هذه اللعبة كوسيلة لتعليم المفردات، أقيم الاختبار البعدي لقياس مدى تطور مستوى إتقان المفردات لدى الطالبات في معهد بناء مداني بعد تلقي المعالجة التعليمية. وقد صممت أسئلة الاختبار البعدي بما يتوافق مع أسئلة الاختبار القبلي من حيث مستوى الصعوبة ونطاق المفردات، وذلك بهدف ضمان دقة المقارنة بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي، والتأكد من أن الفروق في النتائج تعود إلى استخدام لعبة سكرابل. وقد أظهرت نتائج الاختبار البعدي تغيرًا إيجابيًا في مستوى إتقان المفردات لدى الطالبات مقارنة بنتائج الاختبار القبلي، مما يدل على وجود أثر للتعلم بعد تطبيق لعبة سكرابل.

وفيما يلي عرض نتائج الطالبات في الاختبار البعدي تمهيدا لتحليلها ومقارنتها بنتائج الاختبار القبلي لمعرفة مدى فعالية لعبة سكرابل في إتقان المفردات:

الجدول ٤. نتائج الاختبار البعدي

الرقم	الفصل	النتيجة
١	الرابع العادي	٩٢،٥
٢	الرابع العادي	٨١
٣	الرابع العادي	٥٩
٤	الرابع العادي	٨٧،٥
٥	الرابع العادي	٨٥
٦	الرابع العادي	٨٥،٥
٧	الرابع العادي	٨٢،٥
٨	الرابع العادي	٧٩،٥
٩	الرابع العادي	٧٩،٥

١٠	الرابع العادي	٧٣،٥
١١	الرابع العادي	٧٣،٥
١٢	الرابع العادي	٨٤،٥
١٣	الرابع العادي	٦٧،٥
١٤	الرابع العادي	٩٥،٥
١٥	الرابع العادي	٩٥،٥
١٦	الرابع العادي	٨٨،٥
١٧	الرابع العادي	٨٧،٥
١٨	الرابع العادي	٩٦،٥
١٩	الرابع العادي	٨٧
٢٠	الرابع العادي	٩٣
٢١	الرابع العادي	٩٣
٢٢	الرابع العادي	٧٥
٢٣	الرابع العادي	٨٨،٥
٢٤	الرابع العادي	٩٠
٢٥	الرابع العادي	٩٢،٥
٢٦	الخامس العادي	٩٧
٢٧	الخامس العادي	٩٧،٥
٢٨	الخامس العادي	٩٧
٢٩	الخامس العادي	٨٩
٣٠	الخامس العادي	٦٧،٥
٣١	الخامس العادي	٥٩
٣٢	الخامس العادي	٨٥
٣٣	الخامس العادي	٦٩،٥
٣٤	الخامس العادي	٨٤،٥
٣٥	الخامس العادي	٨٢
٣٦	الخامس العادي	٧٨،٥
٣٧	الخامس العادي	٩٧
٣٨	الخامس العادي	٨٦

٣٩	الخامس العادي	٩٧
٤٠	الخامس العادي	٩٢
٤١	الخامس العادي	٨٩،٥
٤٢	الخامس العادي	٩٩
٤٣	الخامس العادي	٩٩
٤٤	الخامس العادي	٨٩
٤٥	الخامس العادي	٨٩
٤٦	الخامس العادي	٩٠
٤٧	السادس العادي	٨٩
٤٨	السادس العادي	٩٤
٤٩	السادس العادي	٩٠،٥
٥٠	السادس العادي	٧٠
٥١	السادس العادي	٧٥
٥٢	السادس العادي	٩٠،٥
٥٣	السادس العادي	٨٠
٥٤	السادس العادي	٨٥
٥٥	السادس العادي	٩٢
٥٦	السادس العادي	٦٦
٥٧	السادس العادي	٨٠
٥٨	السادس العادي	٨٥،٥
٥٩	السادس العادي	٩٠
٦٠	السادس العادي	٩٠،٥
٦١	السادس العادي	٧٥
٦٢	السادس العادي	٨٠
٦٣	السادس العادي	٨٩
٦٤	السادس العادي	٧٠
٦٥	السادس العادي	٩٥
٦٦	السادس العادي	٩٥

٦٧	السادس العادي	٨٥،٥
٦٨	السادس العادي	٨٠
٦٩	السادس العادي	٩٥
المجموعة		**٥٨٩٠**
المعدلة		**٨٥،٤**

المصدر: نتائج الاختبار البعدي

أظهرت نتائج الاختبار البعدي تحولا إيجابيا في مستوى إتقان المفردات لدى الطالبات بعد تطبيق لعبة سكرابل. فقد ارتفع المتوسط الحسابي إلى ٨٥,٤ مقارنة بالاختبار القبلي، مما يعكس تقدما في التحصيل الدراسي. بلغ مجموع الدرجات ٥٨٩٠، مع أعلى درجة ٩٩ وأدنى درجة ٥٩. ويشير ارتفاع الحد الأدنى للدرجات إلى تغير مستوى الطالبات ذوات التحصيل المنخفض.

وبالتالي، وضحت هذه النتائج في تقدم مستوى إتقان المفردات بعد استخدام لعبة سكرابل، وهو ما يمثل دليلا تطبيقيا على فاعلية هذه الوسيلة التعليمية في تحسين مستوى التحصيل اللغوي لدى الطالبات. يوضح الجدول الآتي نتائج الاختبار البعدي بعد تطبيق المعالجة التعليمية:

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	PRE TEST	***POST TEST***
Mean	75,4710145	85,3623188
Variance	225,462383	92,807971
Observations	69	69
Pearson Correlation	0,44484774	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	68	
t Stat	-5,9674716	
P(T<=t) one-tail	4,8458E-08	
t Critical one-tail	1,66757228	
P(T<=t) two-tail	9,6916E-08	
t Critical two-tail	1,99546893	

الصورة ٢. الحساب الإحصائي لمعرفة نتيجة المعدلة للاختبار البعدي

المصدر: Microsoft Excel t-Test: Paired Two Sample for Means

الجدول ٥. الجدول التقديري

الرقم	النتيجة	التقدير	العدد
١	٩٠ – ١٠٠	ممتاز	٢٦
٢	٨٠ – ٨٩	جيد جدا	٢٧

٣	٧٠ – ٧٩	جيد	١٠
٤	٦٠ – ٦٩	مقبول	٤
٥	٥٠ – ٥٩	راسب	٢
	المجموع		**٦٩**

المصدر: Yogyakarta Vredeburg Fort Museum Based to Conduct the Designation of Learning Video of Social Science

وما يتعلق بالجدول التقديري، ارتفع عدد الطالبات الحاصلات على تقدير ممتاز إلى ٢٦ طالبة، وبلغ عدد الحاصلات على تقدير جيد جدا ٢٧ طالبة. في حين انخفض عدد الطالبات في فئتي المقبول والراسب، وهذا التغيير يبرز انتقال أغلب الطالبات إلى فئات تقديرية أعلى.

٣. عرض نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

تظهر البيانات في الجدول مقارنة واضحة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لدى الطالبات من طريقة الحساب الإحصائي Excel على النحو التالي:

الجدول ٦. نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الرقم	الفصل	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	الرابع العادي	٦١	٩٢،٥
٢	الرابع العادي	٥٥	٨١
٣	الرابع العادي	٦٢	٥٩
٤	الرابع العادي	٨٩،٥	٨٧،٥
٥	الرابع العادي	٧٠،٥	٨٥
٦	الرابع العادي	٥٩	٨٥،٥
٧	الرابع العادي	٦٦،٥	٨٢،٥
٨	الرابع العادي	٨٦	٧٩،٥
٩	الرابع العادي	٧٥	٧٩،٥
١٠	الرابع العادي	٦٨	٧٣،٥
١١	الرابع العادي	٦٠	٧٣،٥
١٢	الرابع العادي	٤٨	٨٤،٥
١٣	الرابع العادي	٧٠	٦٧،٥
١٤	الرابع العادي	٨٦	٩٥،٥
١٥	الرابع العادي	٨٨	٩٥،٥

١٦	الرابع العادي	٨٨،٥	٨٨،٥
١٧	الرابع العادي	٧٥	٨٧،٥
١٨	الرابع العادي	٧٩،٥	٩٦،٥
١٩	الرابع العادي	٦٠	٨٧
٢٠	الرابع العادي	٦٦	٩٣
٢١	الرابع العادي	٨٢	٩٣
٢٢	الرابع العادي	٥٥	٧٥
٢٣	الرابع العادي	٨٨	٨٨،٥
٢٤	الرابع العادي	٧٥	٩٠
٢٥	الرابع العادي	٨٩	٩٢،٥
٢٦	الخامس العادي	٧٢،٥	٩٧
٢٧	الخامس العادي	٨٩،٥	٩٧،٥
٢٨	الخامس العادي	٨٣	٩٧
٢٩	الخامس العادي	٥١،٥	٨٩
٣٠	الخامس العادي	٧٩،٥	٦٧،٥
٣١	الخامس العادي	٣٨	٥٩
٣٢	الخامس العادي	٧٧،٥	٨٥
٣٣	الخامس العادي	٧٩،٥	٦٩،٥
٣٤	الخامس العادي	٨٢،٥	٨٤،٥
٣٥	الخامس العادي	٨٥	٨٢
٣٦	الخامس العادي	٥٤	٧٨،٥
٣٧	الخامس العادي	٨٧،٥	٩٧
٣٨	الخامس العادي	٨٨،٥	٨٦
٣٩	الخامس العادي	٨٦	٩٧
٤٠	الخامس العادي	٨٩	٩٢
٤١	الخامس العادي	٨١،٥	٨٩،٥
٤٢	الخامس العادي	٩٧	٩٩
٤٣	الخامس العادي	٩٠	٩٩
٤٤	الخامس العادي	٩٤	٨٩

٤٥	الخامس العادي	٨٧،٥	٨٩
٤٦	الخامس العادي	٩٠،٥	٩٠
٤٧	السادس العادي	٩٠	٨٩
٤٨	السادس العادي	٥١	٩٤
٤٩	السادس العادي	٩١	٩٠،٥
٥٠	السادس العادي	٨٥	٧٠
٥١	السادس العادي	٧٦	٧٥
٥٢	السادس العادي	٨٥	٩٠،٥
٥٣	السادس العادي	٧٤	٨٠
٥٤	السادس العادي	٢٥	٨٥
٥٥	السادس العادي	٩٠	٩٢
٥٦	السادس العادي	٦٠	٦٦
٥٧	السادس العادي	٦٩	٨٠
٥٨	السادس العادي	٥٥	٨٥،٥
٥٩	السادس العادي	٨٥،٥	٩٠
٦٠	السادس العادي	٩٠	٩٠،٥
٦١	السادس العادي	٦٧،٥	٧٥
٦٢	السادس العادي	٨٢،٥	٨٠
٦٣	السادس العادي	٥٥	٨٩
٦٤	السادس العادي	٦٥	٧٠
٦٥	السادس العادي	٨٥	٩٥
٦٦	السادس العادي	٩٢،٥	٩٥
٦٧	السادس العادي	٧٥،٥	٨٥،٥
٦٨	السادس العادي	٨٢،٥	٨٠
٦٩	السادس العادي	٨٩	٩٥
	المجموعة	**٥٢٠٧،٥**	**٥٨٩٠**
	المعدلة	**٧٥،٥**	**٨٥،٤**

المصدر: نتائج الاختبار القبلي والبعدي

يتضح من الجدول التفصيلي السابق عرض درجات الطالبات في الاختبار القبلي والاختبار البعدي بصورة فردية، حيث أظهرت البيانات وجود فروق واضحة بين نتائج الاختبارين على مستوى كل طالبة. ولتوضيح تلك الصورة، يبين الجدول الملخص لكل من الاختبارين مما يلي:

الجدول ٧. نتائج القيم الإحصائية للاختبار القبلي والاختبار البعدي

عامل	النتيجة		
	أدنى النتيجة	أعلى النتيجة	المعدلة
الاختبار القبلي	٢٥	٩٧	٧٥،٥
الاختبار البعدي	٥٩	٩٩	٨٥،٤

المصدر: نتائج الاختبار القبلي والبعدي

من الجدول السابق عرفت نتائج المقارنة في القيم الإحصائية للاختبار البعدي والاختبار القبلي. فقد سجل المتوسط الحسابي زيادة قدرها ٩,٩ درجات، منتقلا من ٧٥,٥ إلى ٨٥,٤. ارتفع الحد الأدنى للدرجات من ٢٥ إلى ٥٩ بما يبين تقارب مستويات الطالبات بعد تطبيق اللعبة.

٤. اختبار فرضية البحث

لتأكيد الفرضية البحثية المتعلقة بفاعلية لعبة سكرابل، تم استخدام اختبارPaired T-Test لمقارنة متوسطات الدرجات في الاختبارين القبلي والبعدي. وقد أظهرت المعالجة الإحصائية أن قيمة الدلالة. -Sig 2) (tailed بلغت (0,000)، وهي قيمة أقل من مستوى الدلالة المعتمد (0,05). وهذا يشير من الناحية الإحصائية إلى وجود فروق ذات دلالة معنوية بين القياسين، مما يثبت تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع. وبالتالي، تعتمد الفرضية البديلة وتستبعد الفرضية الصفرية.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	of the Difference Lower	of the Difference Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-9,89130	13,76854	1,65754	-13,19887	-6,58374	-5,967	68	0,000

الصورة ٣. الحساب الإحصائي لمعرفة نتيجة الدالة الإحصائية

المصدر: SPSS Paired Samples Test Sig. (2-tailed)

ويلي المعيار المعتمد لفرضية هذا البحث:

١ (H_0) مردودة، إذا كانت نتيجة "ت" *(two-tail)* أقل من (0,05).

٢ (H_0) مقبولة، إذا كانت نتيجة "ت" *(two-tail)* أكثر من (0,05).

وبيان تفسير النتائج لمعيار المعتمد على ما يلي:

H_0: عدم وجود فاعلية في استخدام لعبة سكرابل *Scrabble* في إتقان المفردات لدى طالبات الثانوية بمعهد بناء مداني بوغور من خلال مقرر العربية بين يديك.

H_1: وجود فاعلية في استخدام لعبة سكرابل *Scrabble* في إتقان المفردات لدى طالبات الثانوية بمعهد بناء مداني بوغور من خلال مقرر العربية بين يديك.

٥. اختبار مدى الفعالية

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	69	-1,07	1,00	0,3281	0,46025
Ngain_Percent	69	-106,07	99,00	32,4770	45,56437
Valid N (listwise)	69				

الصورة ٤. الإحصاءات الوصفية للكسب المعياري *N-Gain Score*

المصدر: SPSS Descriptive Statistics N-Gain Score

الجدول ٨. تصنيف الكسب المعياري *N-Gain Score*

مستوى الكسب	قيمة الكسب (g)
مرتفع	$g \geq 0,70$
متوسط	$0,30 \leq g < 0,70$
منخفض	$g < 0,30$

المصدر: Development of e-Book Based on Self Regulated Learning Enhancing Self Efficacy

أظهرت نتائج تحليل *N-Gain Score* أن متوسط الكسب المحسوب بلغ (0,3281)، وذلك من مجموع ٦٩ طالبة. وبالرجوع إلى معايير تصنيف الكسب، فإن متوسط (0,3281) يقع ضمن فئة الكسب المتوسط، مما يدل على أن تطبيق لعبة سكرابل أسهم بدرجة متوسطة في رفع مستوى إتقان المفردات لدى الطالبات.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	69	-1,07	1,00	0,3281	0,46025
Ngain_Percent	69	-106,07	99,00	32,4770	45,56437
Valid N (listwise)	69				

الصورة ٥. الإحصاءات الوصفية للكسب المئوي *N-Gain Percent*

المصدر: SPSS Descriptive Statistics N-Gain Percent

الجدول ٩. معايير التقدير حسب الدرجة المئوية

(٪) الدرجة المئوية	الرمز التقديري	التقدير
ممتاز	من 81% إلى 100%	A
جيد جدا	من 61% إلى 80%	B
جيد	من 41% إلى 60%	C
مقبول	من 21% إلى 40%	D
راسب	من 0% إلى 20%	E

المصدر: Jurnal Pendidikan MIPA

أما بالنسبة إلى الدرجة المئوية *N-Gain Percent* فقد بلغ متوسطه (٣٢،٤٧٪)، وهو يقع ضمن فئة مقبول وفقا لمعيار التقدير المعتمد في هذه الدراسة (٢١٪ إلى ٤٠٪). ولا يعد هذا الاختلاف تناقضا، بل يرجع إلى اختلاف معيار التصنيف المستخدم، حيث يعتمد معيار *Hake* على قيمة الكسب المعياري، في حين يعتمد معيار التقدير على النسبة المئوية المباشرة.

ب. مناقشة البحث

بناء على النتائج المذكورة في عرض البيانات، يمكن الخلاصة أن استخدام لعبة سكرابل في تعليم المفردات يسهم إسهامًا واضحًا في تحسين مستوى إتقان الطالبات، حيث أظهرت نتائج الاختبارين القبلي والبعدي ارتفاع المتوسط الحسابي من ٧٥،٥ إلى ٨٥،٤، بزيادة قدرها ٩،٩ درجات، كما ارتفع الحد الأدنى للدرجات من ٢٥ إلى ٥٩، مما يدل على تحسن شامل وتقارب ملحوظ في مستوى الطالبات بعد تطبيق المعالجة التعليمية. ولا يقتصر هذا التحسن على الجانب الكمي فقط، بل يعكس أيضا تطورا في الأداء العام داخل الفصل.

وتفسيرا لهذه النتائج، فإن هذا التحسن يرجع إلى طبيعة لعبة سكرابل التي تعتمد على التفاعل والممارسة المباشرة، حيث تشارك الطالبة في تكوين الكلمات وتحليلها من خلال ذكر مرادفها وجمعها وضدها، مما يسهم في تثبيت المفردات في الذاكرة وتعميق فهمها. كما تؤكد النتائج الإحصائية ذلك، إذ بلغت قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) (0,000) وهي أقل من مستوى الدلالة (٠،٠٥)، مما يدل على وجود تأثير دال إحصائيا، وبالتالي رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تثبت فعالية استخدام اللعبة في تعليم المفردات.

ومن الدروس المستفادة من هذا التطبيق أن استخدام الألعاب اللغوية يسهم في زيادة دافعية الطالبات، ويجعل عملية التعلم أكثر نشاطا وتفاعلا، كما يساعد على تقليل الفروق الفردية بين الطالبات، وهو ما يظهر من خلال ارتفاع الحد الأدنى للدرجات وانتقال عدد من الطالبات إلى مستويات أعلى في الأداء.

وتتوافق نتائج هذا البحث مع ما توصلت إليه الدراسة التي قام بها ثيو غاليه كونتشورو، حيث بينت أن استخدام لعبة سكرابل يساعد على تحسين إتقان المفردات لدى المتعلمين. كما أوضحت الدراسة أن استخدام

اللعبة يزيد من دافعية الطلاب ويشجعهم على المشاركة في عملية التعلم، مما ينعكس على تحسن مستواهم اللغوي. وهذا ما تؤكده نتائج البحث الحالي، حيث أظهرت أن هذه الوسيلة فعالة في تنمية المفردات من خلال التعلم القائم على النشاط والتفاعل. (Kuncoro 2022)

وبناء على ذلك، توصي الباحثة باستخدام لعبة سكرابل كوسيلة تعليمية فعالة في تدريس المفردات، مع ضرورة تطوير أساليب تطبيقها داخل الفصل، وتنويع الأنشطة المصاحبة لها بما يتناسب مع مستوى الطالبات، لضمان تحقيق نتائج تعليمية أفضل.

خلاصة البحث

بناء على نتائج البحث وتحليل البيانات، تبيّن أن استخدام لعبة سكرابل في تعليم المفردات فعال في مساعدة تحسين مستوى إتقان المفردات لدى طالبات المرحلة الثانوية بمعهد بناء مداني بوغور من خلال مقرر العربية بين يديك. وقد ظهر ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، حيث ارتفع المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات من ٧٥,٥ في الاختبار القبلي إلى ٨٥,٤ في الاختبار البعدي، بزيادة بلغت ٩,٩ درجات، كما ارتفع الحد الأدنى للدرجات من ٢٥ إلى ٥٩، مما يدل على وجود تغير وتقارب في مستويات الطالبات بعد تطبيق المعالجة التعليمية باستخدام لعبة سكرابل.

وأظهرت نتائج اختبار (Paired Sample T-Test) أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت (٠،٠٠٠)، وهي أقل من مستوى الدلالة (٠،٠٥)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تنص على وجود فعالية لاستخدام لعبة سكرابل في إتقان المفردات. كما أظهرت نتائج تحليل (N-Gain) أن متوسط الكسب بلغ (٠،٣٢٨١)، وهو يقع ضمن مستوى الكسب المتوسط، مما يشير إلى أن اللعبة أسهمت بدرجة متوسطة في تحسين نتائج تعلم المفردات لدى الطالبات .وتبين من خلال الملاحظة والمقابلات أن لعبة سكرابل ساعدت في زيادة دافعية الطالبات نحو تعلم اللغة العربية، وخلقت جوا تعليميا أكثر تفاعلا ومتعة داخل الصف، كما شجعت الطالبات على المشاركة النشطة والتعاون في أثناء الأنشطة التعليمية. وتؤكد هذه النتائج أن استخدام الألعاب التعليمية لا يقتصر على تنمية المفردات فقط، بل يسهم أيضا في تحسين التفاعل الصفي وتنمية مهارات التفكير لدى المتعلمات.

وبناء على ذلك، توصي الباحثة باستخدام لعبة سكرابل كوسيلة تعليمية مساعدة في تدريس المفردات العربية، مع ضرورة تطوير أساليب تطبيقها بما يتناسب مع مستويات الطالبات المختلفة، وتشجيع المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الحديثة في عملية تعليم اللغة العربية من أجل تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعية المتعلمين.

المراجع

Akbar, Rahmatullah, Weriana, Rusdy A. Siroj, and M. Win Afgani. 2023. "Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (2): 465–74. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001.

Bukhori, Evi Muzaiyidah, and Ahmad Sulton. 2022. "Development of Arabic Scrabble Game to Improve Arabic Vocabulary for Students of Arabic Education Study Program IAIN Jember." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14 (4): 6197–214. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2597.

Farich, Afaniya Ika Aulin, and Sri Wahyuni. 2025. "View of Using Scrabble Game-Based Learning to Improve English Vocabulary Mastery: A Systematic Review." *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture.* (Semarang) 10 (3): 236–47. https://jurnal.unai.edu/acuity/article/view/4079/2674.

Fitriya, and Maskhurin Fajarina. 2023. "'The Effectiveness of Using Scrabble Game in Mastering English Vocabulary.'" *Journal of Student Research* 1 (1): 57–71. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.932.

Khaira, Mutia, Mahyudin Ritonga, and Syaflin Halim. 2021. "The Effectiveness of Scrabble Game Media in Improving Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1933 (1): 012128. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012128.

Kuncoro, Thio Galih. 2022. "The Effect of Using Scrabble Game on Students' Vocabulary Mastery through Blended Learning at the Eleventh Grade of SMAN 14 Bandar Lampung." Masters thesis, Lampung. http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/62031.

Mahmud. 2025. *Metode Penelitian Pendidikan*. 1st ed. Yayasan Darul Falah.

Marzuki, St. Lutfiah, A. Sri Wahyuni Asti, and Angri Lismayani. 2024. *Pengaruh Permainan Media Scrabble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Manggarupi*. Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024: 25213–20.

Quines, Zaldy Maglay. 2022. "Vocabulary Size of Students and Its Relationship to English Language Performance." *American Journal of Educational Research* 10 (12): 702–7. https://doi.org/10.12691/education-10-12-7.

Sabila, Indi, and Khairun Niswa. 2023. "Using Scrabble Word Game to Improve Students' Vocabulary Mastery | Sabila | English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)." *English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)* 4 (1): 35–38. https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/ETLiJ/article/view/13064/8424.

Siringoringo, Daniel J. O., Christian Neni Purba, and Asima Rohana Sinaga. 2023. "View of The Effect of Scrabble Game on Students' Vocabulary Mastery of Grade Eight at SMP Negeri 12 Pematang Siantar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial (JIIPSI)* 2 (03): 345–57. https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i3.441.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. CV. Alfabeta. https://kupdf.net/queue/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017_65c87e85e2b6f5ae567f54c3_pdf?queue_id=-1&x=1769419579&z=MTEwLjEzNi4yMTkuMTA2.

Supriadi and Jalaluddin. 2023. "View of The Use Of Scrabble Game As A Teaching Medium To Improve Students' Vocabulary Mastery." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2 (1): 62–67. https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/510/486.

Zeng, Yanfang, Li-Jen Kuo, Lu Chen, Jr-An Lin, and Haoran Shen. 2025. "Vocabulary Instruction for English Learners: A Systematic Review Connecting Theories, Research, and Practices." *Education Sciences* 15 (3): 262. https://doi.org/10.3390/educsci15030262.