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 Picture Guessing Game in Facilitating Students' Understanding of Arabic Vocabulary at Al-Imam Islamic Boarding School Sukabumi

فعالية استخدام لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات لدى الطالبات بمعهد الإمام سوكابومي

Nur Khairah Rafrin[1], Evi Khulwati [2], Kisti Robati [3]
[1.2.3] Institut Muslim Cendekia, Sukabumi, Indonesia
E-Mail: khairahrafrin02@gmail.com[1]; evikhulwati@edu.mc.ac.id [2]; kistirobati@edu.mc.ac.id 3

Submission: 17-05-2026	*Revised: 24-05-2026*	*Accepted: 20-02-2026*	*Published: 28-06-2026*

Abstract

This study aims to identify how the picture guessing game is implemented in teaching Arabic vocabulary and to examine its effectiveness in facilitating students' understanding of vocabulary at Al-Imam Islamic Boarding School, Sukabumi. The researcher chose this topic because vocabulary mastery plays an important role in acquiring language skills, while many students still experience difficulties in understanding and using Arabic vocabulary. Therefore, interactive learning media are needed to improve students' comprehension and learning motivation. This study employed a quantitative method with a one-group experimental design using a pre-test and post-test (One Group Pretest-Posttest Design). Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and then analyzed using the Paired Sample T-Test and N-Gain. The results showed that the use of the picture guessing game increased students' participation and improved their understanding of Arabic vocabulary, as indicated by the increase in the mean score from 36.94 in the pre-test to 76.67 in the post-test. In addition, the Paired Sample T-Test showed a statistically significant difference between the two tests, while the average N-Gain score was 0.63, which falls into the moderate category. Based on these findings, the study concludes that the use of the picture guessing game was moderately effective in facilitating students' understanding of Arabic vocabulary at Al-Imam Islamic Boarding School, Sukabumi.

Keywords: *Arabic vocabulary comprehension; Educational games; Picture guessing game; Vocabulary teaching.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab serta mengungkap tingkat efektivitasnya dalam mempermudah pemahaman kosakata pada siswi di Ma'had Al-Imam Sukabumi. Peneliti memilih tema ini karena pentingnya penguasaan kosakata dalam memperoleh keterampilan berbahasa, serta adanya kesulitan yang dihadapi siswi dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman

© 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.

dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok menggunakan pre-test dan post-test (One Group Pretest-Posttest Design). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji (Paired Sample T-Test) dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak gambar berkontribusi dalam meningkatkan interaksi siswi dan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Arab, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai dari 36,94 pada pre-test menjadi 76,67 pada post-test. Selain itu, hasil uji (Paired Sample T-Test) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua tes, dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak gambar cukup efektif dalam mempermudah pemahaman kosakata bahasa Arab pada siswi di Ma'had Al-Imam Sukabumi.

Kata kunci: permainan tebak gambar; pembelajaran kosakata; pemahaman kosakata bahasa Arab; permainan edukatif.

ملخص البحث

يهدف هذا البحث إلى التعرف على كيفية توظيف لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية، والكشف عن مدى فاعليتها في تسهيل فهم المفردات لدى الطالبات بمعهد الإمام سوكابومي. واختارت الباحثة هذا الموضوع نظرا لأهمية المفردات في اكتساب المهارات اللغوية، ووجود صعوبات تواجه الطالبات في فهم المفردات العربية واستعمالها، مما يستدعي استخدام وسائل تعليمية تفاعلية تساعد على زيادة الفهم والدافعية في التعلم. واستخدمت الباحثة المنهج الكمي بالتصميم التجريبي من نوع المجموعة الواحدة باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والاختبار والوثائق، ثم تحليلها باستخدام اختبار (*Paired Sample T-Test*) ومعامل الكسب .(*N-Gain*) وأظهرت نتائج البحث أن استخدام لعبة تخمين الصور أسهم في زيادة تفاعل الطالبات وتحسين فهمهن للمفردات العربية، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من ٣٦،٩٤ في الاختبار القبلي إلى ٧٦،٦٧ في الاختبار البعدي. كما بينت نتائج اختبار (*Paired Sample T-Test*)وجود فرق دال إحصائيا بين الاختبارين، وبلغ متوسط قيمة *N-Gain* ٠،٦٣، وهي تقع ضمن الفئة المتوسطة. وبناء على ذلك، خلص البحث إلى أن استخدام لعبة تخمين الصور كان فعالا بدرجة متوسطة في تسهيل فهم المفردات العربية لدى الطالبات بمعهد الإمام سوكابومي.

الكلمات المفتاحية: لعبة تخمين الصور؛ تعليم المفردات؛ فهم المفردات العربية؛ الألعاب التعليمية.

المقدمة

تشكل المفردات عنصرا أساسيا في بناء اللغة وتحقيق التواصل ، إذ تمثل العنصر الذي يحمل المعنى ويمكن المتعلم من التعبير عن أفكاره وفهم ما يسمعه أو يقرؤه. ومن ثم فإن إتقان المفردات يعد شرطا ضروريا لاكتساب المهارات اللغوية الأخرى كالمحادثة والقراءة والكتابة.(Hasyem, 2016) وفي سياق تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، تبرز المفردات بوصفها أحد أبرز التحديات التي تواجه المتعلمين، حيث يؤدي ضعف الحصيلة المعجمية إلى صعوبة في الفهم والتعبير، ويؤثر سلبا في مستوى التحصيل اللغوي العام.(Ismail, 2021) وقد لوحظ في البيئات التعليمية، ولا

سيما في المعاهد الدينية، أن كثيرا من الطالبات يواجهن صعوبات في حفظ المفردات واستعمالها في مواقف تواصلية، مما يستدعي البحث عن طرائق تعليمية أكثر فاعلية وملاءمة لطبيعة هذه البيئات.(Al-Zuhri, 2022)

ومع تطور الاتجاهات التربوية الحديثة، لم يعد التعليم مقتصرا على الأساليب التقليدية القائمة على التلقين والحفظ، بل اتجه نحو اعتماد أساليب تفاعلية تشرك المتعلم في عملية التعلم وتنمي دافعيته. ومن بين هذه الأساليب، برزت الألعاب التعليمية بوصفها وسيلة فعالة تجمع بين التعلم والمتعة، حيث تسهم في خلق بيئة تعليمية نشطة، وتساعد على ترسيخ المعلومات من خلال التفاعل والتكرار.(Nasruni, 2017) وتتميز الألعاب التعليمية بقدرتها على تقليل التوتر والخوف من الخطأ، مما يتيح للمتعلمين فرصة استخدام اللغة بحرية وثقة. وفي هذا الإطار، تعد لعبة تخمين الصور من النماذج التطبيقية التي يمكن توظيفها بسهولة في تعليم المفردات، إذ تعتمد على الربط بين الصورة والمعنى، وهو ما يسهل الفهم ويعزز الذاكرة لدى المتعلم، خاصة في المراحل الأولى من تعلم اللغة. (Mukhtar, Ḥāmid, & Ḥasan, az-Zuhri, 2022)

وقد اهتمت الدراسات التربوية الحديثة ببحث فعالية الوسائط البصرية والألعاب التعليمية في تنمية المفردات اللغوية. فقد أظهرت نتائج عدد من الدراسات أن استخدام الصور في التعليم يسهم في تعزيز الربط بين الدال والمدلول، ويقلل من العبء المعرفي، مما يساعد المتعلمين على استيعاب المفردات بشكل أسرع وأكثر ثباتا. كما بينت دراسات أخرى أن الألعاب التعليمية تسهم في تنمية التعلم النشط، وتعزز التفاعل الاجتماعي بين المتعلمين، وتزيد من دافعيتهم للمشاركة في الأنشطة الصفية. وفي هذا السياق، توصلت دراسة براتيوي ورانتي الرشيد وهارون (٢٠٢٣) إلى أن استخدام لعبة تخمين الصور أدى إلى تحسن ملحوظ في قدرة الطلاب على حفظ المفردات، حيث ارتفعت نتائجهم بعد تطبيق هذه الطريقة.(Pratiwi , Al Rashid, 2023) كما أشار دراسة أماليّة وكوسفريانتو التي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الصور في تنمية إتقان المفردات العربية لدى طلاب. وقد بينت نتائج الدراسة أن استخدام الصور التعليمية أسهم في زيادة تركيز الطلاب ورفع قدرتهم على حفظ المفردات(Amaliyah , Kusferiyanto, 2023). .وأكدت دراسة السهيمي (٢٠١٩) أن استخدام الصور في تعليم المفردات يساعد على تحسين قدرة الطلاب على الاحتفاظ بالمفردات واستدعائها بصورة أفضل من الطريقة التقليدية المعتمدة على الترجمة.(Alsuhaymi, 2019)

وعلى الرغم من هذه النتائج الإيجابية، إلا أن مراجعة الأدبيات تشير إلى أن معظم الدراسات السابقة ركزت على البيئات التعليمية العامة أو المدارس النظامية، في حين لم تحظ المعاهد الدينية الصغيرة في إندونيسيا بنصيب

كاف من البحث والدراسة، على الرغم من خصوصية هذه المؤسسات من حيث طبيعة المناهج والإمكانات المتاحة. كما أن تطبيق الألعاب التعليمية في هذه البيئات غالبا ما يواجه تحديات تتعلق بقلة الموارد التعليمية، وضيق الوقت المخصص للحصة، وضعف تدريب المعلمين على تصميم الأنشطة التفاعلية المناسبة. إضافة إلى ذلك، فإن الدراسات التي تناولت لعبة تخمين الصور لم تركز بشكل كاف على تقديم نموذج تطبيقي بسيط يمكن تنفيذه في بيئات تعليمية محدودة الإمكانات، كما لم تتناول بصورة واضحة أثر هذه اللعبة في تنمية المفردات داخل المعاهد التي تجمع بين التعليم التراثي والنظامي.

واستنادا إلى هذه المعطيات، تتجلى الفجوة البحثية في الحاجة إلى دراسة تطبيقية تعنى بتوظيف لعبة تخمين الصور في سياق المعاهد الدينية الصغيرة، مع مراعاة ظروفها وإمكاناتها، وقياس مدى فاعلية هذه الطريقة في تحسين تحصيل المفردات لدى الطالبات. وتكمن أصالة هذه الدراسة في تركيزها على معهد الإمام بسوكابومي بوصفه نموذجا لمثل هذه المؤسسات، وفي سعيها إلى تقديم معالجة تربوية عملية تستند إلى توظيف الألعاب التعليمية بصورة مبسطة وقابلة للتطبيق. كما تسهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية من خلال تقديم بيانات ميدانية من سياق محلي لم يحظ باهتمام كاف في الدراسات السابقة، مما يعزز من قيمتها العلمية والتطبيقية.

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على كيفية توظيف لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية داخل الصف، من خلال بيان خطواتها وآليات تطبيقها لدى طالبات معهد الإمام بسوكابومي، والكشف عن مدى فاعليتها في تسهيل فهم المفردات العربية. وترجو هذه الدراسة الإسهام في تطوير طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، وتحسين جودة العملية التعليمية في المعاهد الدينية، خاصة في البيئات ذات الموارد المحدودة. كما تتمثل الفوائد العلمية لهذا البحث في تقديم نموذج تطبيقي مبسط يمكن للمعلمين توظيفه في تعليم المفردات العربية، وتوفير مرجع تطبيقي يفيد المعلمين والباحثين في مجال تعليم اللغة العربية، إضافة إلى إثراء الدراسات المتعلقة باستخدام الألعاب التعليمية في تعليم المفردات العربية.

منهج البحث

يعد منهج البحث الطريقة العلمية المنظمة التي يعتمد عليها الباحث في جمع البيانات وتحليلها للوصول إلى نتائج دقيقة تساعد في تفسير الظواهر والإجابة عن أسئلة البحث.(Al-ghashi, Idali, and Tayri 2025) يعتمد هذا البحث على المنهج الكمي باستخدام البحث التجريبي، ويهدف إلى معرفة فعالية استخدام لعبة تخمين الصور

في تسهيل فهم المفردات لدى الطالبات بمعهد الإمام سوكابومي. ويعد هذا المنهج من المناهج المناسبة في الدراسات التربوية؛ لأنه يساعد على قياس أثر الوسائل التعليمية بصورة دقيقة من خلال البيانات الرقمية والتحليل الإحصائي. وتقوم الباحثة في هذا البحث بتطبيق لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية، ثم تقارن بين نتائج الطالبات قبل استخدام اللعبة وبعدها لمعرفة مدى تأثيرها في تحسين فهم المفردات واستيعابها.

ويتكون مجتمع البحث من جميع طالبات معهد الإمام سوكابومي اللاتي يدرسن اللغة العربية في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م، ويبلغ عددهن ١٨ طالبة. أما عينة البحث فهي جميع أفراد المجتمع، حيث استخدمت الباحثة أسلوب العينة المشبعة (*Total Sampling*) ، وذلك بسبب قلة عدد الطالبات، مما يساعد على الحصول على نتائج أكثر دقة ووضوحا. وقد اختارت الباحثة هذا المجتمع لأن معظم الطالبات يواجهن صعوبة في فهم المفردات العربية وحفظها واستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة.

ولتنفيذ هذا البحث مرت الباحثة بعدة مراحل منظمة، بدأت بمرحلة التخطيط، حيث قامت بتحديد مشكلة البحث وأهدافه وصياغة أسئلة البحث، إضافة إلى جمع المراجع والدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب التعليمية وتعليم المفردات. ثم انتقلت إلى مرحلة التنفيذ، حيث طبقت الباحثة لعبة تخمين الصور في عملية تعليم المفردات داخل الصف الدراسي، مع متابعة تفاعل الطالبات أثناء الأنشطة التعليمية. وبعد ذلك أجرت الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة مستوى التحسن في فهم المفردات لدى الطالبات بعد استخدام اللعبة. أما المرحلة الأخيرة فهي مرحلة تحليل البيانات وكتابة النتائج، حيث قامت الباحثة بتنظيم البيانات ومناقشتها للوصول إلى نتائج علمية دقيقة.

واستخدمت الباحثة عدة أدوات لجمع البيانات، منها الاختبار القبلي والاختبار البعدي لقياس مستوى فهم الطالبات للمفردات قبل تطبيق اللعبة وبعدها، والملاحظة الصفية لمتابعة نشاط الطالبات وتفاعلهن أثناء التعلم، والمقابلة المحدودة مع بعض الطالبات والمعلمة لمعرفة آرائهن حول استخدام لعبة تخمين الصور وأثرها في تسهيل فهم المفردات. كما استعانت الباحثة بالوثائق والمراجع العلمية لدعم الجانب النظري للبحث.

أما في تحليل البيانات، فقد استخدمت الباحثة برنامجي *Excel* و *SPSS* لتنظيم البيانات وتحليلها إحصائيا. واستخدم برنامج *Excel* في ترتيب البيانات وإعدادها، بينما استخدم برنامج *SPSS* في إجراء الاختبارات الإحصائية، خاصة اختبار*(T-Test)* ، لمعرفة مدى دلالة الفروق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ومن خلال هذه الإجراءات تسعى الباحثة إلى التحقق من فعالية استخدام لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات لدى الطالبات، وتقديم نتائج علمية يمكن الاستفادة منها في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية بصورة أكثر تفاعلا وجاذبية.

النتائج والمناقشة

أ. نتائج البحث

١. إجراء لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية داخل الصف بمعهد الإمام سوكابومي.

معهد الإمام الإسلامي هو أحد المعاهد الإسلامية الواقعة في منطقة تشيكيمبار بسوكابومي بجاوا الغربية، وقد أسسه الشيخ بخاري مسلم رحمه الله سنة ١٩٩٥م بهدف خدمة المجتمع من خلال توفير التعليم الإسلامي للأيتام والفقراء برسوم ميسرة مع الحفاظ على جودة التعليم. ويعتمد المعهد على منهج متكامل يجمع بين تدريس العلوم الشرعية والكتب التراثية ومنهج وزارة الشؤون الدينية للمرحلتين المتوسطة والثانوية الشرعية. كما يسعى المعهد إلى إعداد جيل صالح متحلي بالأخلاق الإسلامية، ومتقن للعلوم الشرعية واللغتين العربية والإنجليزية، وقادر على حمل رسالة الدعوة وخدمة الأمة وفق منهج أهل السنة والجماعة. (Pondok Pesantren Al-Imam Al-Islamiah, 2002)

واعتمدت الباحثة في جمع البيانات على الاختبار القبلي والاختبار البعدي لقياس مدى فهم الطالبات للمفردات قبل تطبيق لعبة تخمين الصور وبعدها، وقد أُجري الاختباران في ١٩ يناير ٢٠٢٦م. كما استخدمت الباحثة الملاحظة الصفية لمتابعة تفاعل الطالبات ومشاركتهن أثناء تنفيذ اللعبة داخل الصف، وأجريت هذه الملاحظة في ٢٨ نوفمبر ٢٠٢٥م. وإضافة إلى ذلك، أجرت الباحثة مقابلات محدودة مع بعض الطالبات والمعلمة لمعرفة آرائهن حول استخدام لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات، وذلك في التاريخ نفسه. واستعانت الباحثة كذلك بالوثائق والمراجع والدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب التعليمية وتعليم المفردات دعما للجانب النظري للبحث.

واعتمدت الباحثة في تعليم المفردات العربية على استخدام لعبة تخمين الصور بوصفها إحدى الوسائل التعليمية التفاعلية التي تساعد الطالبات على فهم المفردات واستعمالها بصورة أكثر سهولة ومتعة. (Aini , Ammar, 2025) ولهذا أعدت الباحثة خمسا وعشرين مفردة عربية مناسبة لمستوى الطالبات، شملت الأفعال والأسماء، مع إعداد صور تمثل هذه المفردات باستخدام عرض تقديمي *(PowerPoint)* ، ثم وزعت قائمة المفردات على الطالبات دون صور. واعتمدت الباحثة في التدريس على الطريقة المباشرة، وهي طريقة تعتمد على تعليم المفردات من خلال ربط اللفظ بالمعنى مباشرة باستخدام الصور والسياق والإشارات دون اللجوء إلى الترجمة، بهدف تعويد الطالبات على فهم اللغة العربية واستعمالها بصورة طبيعية(Ramadhan , Saputro, 2021).

وقبل تنفيذ اللعبة، أجرت الباحثة الاختبار القبلي لمعرفة مستوى الطالبات في فهم المفردات، ثم بدأت بعرض المفردات الجديدة ومراجعتها ذاتيا من قبل الطالبات. بعد ذلك، عرضت الصور عبر الشاشة وطلبت من

الطالبات تخمين المفردات المناسبة، ثم توظيفها في جمل مفيدة، مع منح درجات للإجابات الصحيحة. كما قدمت الباحثة تغذية راجعة فورية وتشجيعا مستمرا لتحفيز الطالبات على المشاركة الفعالة داخل الصف. وفي نهاية التدريس، أجرت الاختبار البعدي لقياس مدى التحسن في فهم المفردات.

وتبين من خلال هذه الإجراءات أن لعبة تخمين الصور أسهمت في إيجاد بيئة تعليمية تفاعلية ساعدت الطالبات على فهم المفردات وربطها بالسياق والصور بصورة أفضل، كما شجعت على المشاركة النشطة وأسهمت في تحسين إتقان المفردات العربية لدى الطالبات.

٢. مدى فعالية لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات العربية في معهد الإمام بسوكابومي.

لمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات العربية لدى الطالبات بمعهد الإمام بسوكابومي، اعتمدت الباحثة على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بوصفهما أداتين أساسيتين لقياس مستوى فهم المفردات قبل تطبيق اللعبة وبعدها. ومن خلال مقارنة نتائج الاختبارين يمكن التعرف على مقدار التحسن الذي طرأ على مستوى الطالبات بعد تنفيذ العملية التعليمية باستخدام لعبة تخمين الصور، ومن ثم تحديد مدى فاعلية هذه الوسيلة التعليمية في تسهيل فهم المفردات العربية ويتضح ذلك من خلال الجدول الآتي:

الجدول ١. مدى فعالية لعبة تخمين الصور

الرقم	الاسم	المستوى اللغوي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	الطالبة ١	١	١٠	٥٠
٢	الطالبة ٢	١	٣٠	٤٥
٣	الطالبة ٣	١	٢٥	٨٠
٤	الطالبة ٤	٣	٣٠	٨٠
٥	الطالبة ٥	٣	٤٠	٧٥
٦	الطالبة ٦	٣	٣٥	٧٥
٧	الطالبة ٧	٣	٣٥	٧٠
٨	الطالبة ٨	٣	٤٠	٦٥
٩	الطالبة ٩	٣	٤٥	٦٥
١٠	الطالبة ١٠	٣	٥٠	٩٠

١١	الطالبة ١١	٣	٣٥	٩٠
١٢	الطالبة ١٢	٤	٥٠	٨٥
١٣	الطالبة ١٣	٤	٥٥	٨٠
١٤	الطالبة ١٤	٥	٤٥	٨٠
١٥	الطالبة ١٥	٥	٤٥	١٠٠
١٦	الطالبة ١٦	٥	٣٠	١٠٠
١٧	الطالبة ١٧	٥	٢٥	٦٥
١٨	الطالبة ١٨	٥	٤٠	٨٥
المجموع			**٦٦٥**	**١٣٨٠**
المعدلة			**٣٦،٩٤**	**٧٦،٦٧**
N			y^1	y^2

ومن خلال الجدول السابق، تعرض نتائج هذا البحث استنادا إلى نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بوصفهما أداتين أساسيتين في قياس مستوى الطالبات قبل تطبيق لعبة تخمين الصور وبعدها. وبناء على ذلك، توصلت الباحثة إلى مجموعة من البيانات الإحصائية التي تعكس مقدار التغير والتحسن في إتقان المفردات العربية لدى الطالبات ، والتي سيتم عرضها وشرحها فيما يلي:

الجدول ٢. معدلة قيمة الاختبار القبلي

عامل	النتيجة		المعدلة
	أدنى النتيجة	أعلى النتيجة	
الاختبار القبلي	١٠	٥٥	٣٨،٥
الاختبار البعدي	٤٥	١٠٠	٧٨،٢٤

أظهرت نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي وجود اختلاف واضح في مستوى فهم المفردات العربية لدى الطالبات قبل تطبيق لعبة تخمين الصور وبعدها. فقد بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات في الاختبار القبلي ٣٦،٩٤، بينما بلغ المتوسط الحسابي في الاختبار البعدي ٧٦،٦٧ .كما أظهرت نتائج اختبار (*Paired* Sample T-Test)البيانات الآتية:

الجدول ٣. الحساب الإحصائي لمعرفة النتيجة المعدلة للاختباري القبلي والبعدي

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	PRE TEST	POST TEST
Mean	36.94444444	76.66666667
Variance	120.996732	223.5294118
Observations	18	18
Pearson Correlation	0.462005742	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	17	
t Stat	-12.14452986	
P(T<=t) one-tail	4.18822E-10	
t Critical one-tail	1.739606726	
P(T<=t) two-tail	8.37645E-10	
t Critical two-tail	2.109815578	

أظهرت نتائج اختبار (*Paired Sample T-Test*) ارتفاع المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات من ٣٦،٩٤ في الاختبار القبلي إلى ٧٦،٦٧ في الاختبار البعدي. كما بلغت قيمة Sig. (two-tailed) ٨,٣٧٦٤٥ E −١٠، وكانت القيمة المطلقة لـ t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية.

ولقياس مدى فعالية لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات لدى الطالبات، استخدمت الباحثة معامل الكسب (*N-Gain*)، وذلك لمعرفة مقدار الزيادة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بصورة نسبية، باستخدام المعادلة الآتية:

$$g = \frac{\left(\text{الاختبار البعدي} - \text{الاختبار القبلي}\right)}{\left(\text{الدرجة القصوى} - \text{الاختبار القبلي}\right)}$$

وقد أُجريت العمليات الحسابية باستخدام برنامج*SPSS* ، وأسفرت نتائج التحليل الإحصائي الوصفي وبلغ المتوسط الحسابي لقيمة (*Ngain_score*) *N-Gain* ٠،٦٣٥٨، بينما بلغ المتوسط الحسابي للنسبة المئوية % (*Ngain_persen*) ٦٣،٥٨٤.

ب. مناقشة البحث

تشير نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي إلى وجود تحسن ملحوظ في مستوى فهم المفردات العربية لدى الطالبات بعد تطبيق لعبة تخمين الصور، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من ٣٦،٩٤ إلى ٧٦،٦٧، مما يدل على وجود أثر إيجابي لاستخدام اللعبة في عملية التعلم.

كما أن قيمة Sig. (two-tailed) البالغة ٨,٣٧٦٤٥ E-10أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥، إضافة إلى أن القيمة المطلقة لـ t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية، مما يؤكد وجود فرق دال إحصائيا بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناء على ذلك، تُرفض الفرضية الصفرية (H_0) وتُقبل الفرضية البديلة(H_1) ، مما يدل على فعالية استخدام لعبة تخمين الصور في تسهيل فهم المفردات العربية لدى الطالبات.

ويرجع هذا التحسن إلى أن استخدام الصور في تعليم المفردات يساعد الطالبات على الربط المباشر بين اللفظ والمعنى دون الحاجة إلى الترجمة، مما يسهم في تقوية الذاكرة البصرية وتسهيل عملية الفهم والاستيعاب. كما أن الألعاب التعليمية تخلق جوا تعليميا تفاعليا يزيد من دافعية الطالبات للمشاركة والانتباه أثناء عملية التعلم.

ومن خلال نتائج تحليل*N-Gain* ، تبين أن قيمة *N-Gain* بلغت ٠،٦٣، وهي تقع ضمن الفئة المتوسطة (٠،٣٠ — ٠،٧٠)، مما يدل على أن فعالية استخدام لعبة تخمين الصور في تحسين نتائج تعلم المفردات العربية كانت فعالية متوسطة .كما تشير نتائج النسبة المئوية لمعامل الكسب، التي بلغت ٦٣،٥٨٤٧٪، إلى أن معظم الطالبات حققن تحسنا ملحوظا بعد تطبيق المعالجة التعليمية، رغم وجود تفاوت بسيط في مستوى التحسن بين الطالبات، وهو ما يظهر من خلال قيمة الانحراف المعياري .وقد يرجع عدم وصول مستوى الفعالية إلى الفئة المرتفعة إلى قصر مدة تطبيق اللعبة، أو تفاوت المستوى اللغوي بين الطالبات، أو اختلاف سرعة استيعاب المفردات الجديدة لدى كل طالبة.

وتتفق نتائج هذا البحث مع دراسة بلقيس وآخرين التي توصلت إلى أن استخدام لعبة *Puzzle Tebak Gambar* يسهم في تحسين حفظ المفردات العربية وزيادة تفاعل الطالبات أثناء عملية التعلم. كما أكدت الدراسة أن الوسائل البصرية والألعاب التعليمية تساعد على رفع دافعية المتعلمين وتحسين نتائج التعلم بصورة ملحوظة .(Bulqis, Mujahidah, Aprilyanti, 2022) وبذلك يمكن القول إن استخدام لعبة تخمين الصور يعد من الوسائل التعليمية الفعالة التي تساعد على تسهيل فهم المفردات العربية وتنمية مشاركة الطالبات داخل الصف الدراسي.

بناء على نتائج البحث وتحليل البيانات، تبين أن توظيف لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية بمعهد الإمام سوكابومي تم من خلال عرض صور مرتبطة بالمفردات العربية باستخدام الوسائل البصرية، ثم طلبت الباحثة

من الطالبات تخمين المفردات المناسبة وتوظيفها في جمل مفيدة داخل الصف. وقد ساعدت هذه الطريقة على إيجاد بيئة تعليمية تفاعلية شجعت الطالبات على المشاركة الفعالة وزادت من اهتمامهن بعملية التعلم، كما أسهمت في تسهيل فهم المفردات وربطها بالمعاني بصورة مباشرة دون الاعتماد على الترجمة.

خلاصة البحث

دلت نتائج هذا البحث على أن استخدام لعبة تخمين الصور في تعليم المفردات العربية أسهم في تسهيل فهم الطالبات للمفردات وزيادة قدرتهم على نطقها واستعمالها بصورة صحيحة. وقد تم تطبيق اللعبة بطريقة منظمة بدأت بإعداد المفردات المناسبة لمستوى الطالبات، ثم عرضها باستخدام الطريقة المباشرة المدعومة بالصور دون الاعتماد على الترجمة. كما اشتملت خطوات التنفيذ على عرض المفردات، والمراجعة الذاتية، وتخمين الصور، وتكوين الجمل، مع تقديم تغذية راجعة فورية، مما جعل عملية التعلم أكثر تفاعلاً وأسهم في زيادة دافعية الطالبات للمشاركة داخل الصف الدراسي. وأظهرت نتائج اختبار (Paired Sample T-Test) أن قيمة (Sig. (2-tailed أقل من ٠،٠٥، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. كما بين تحليل (N-Gain) أن نسبة الكسب بلغت ٦٣،٥٨٪ بدرجة فعالية متوسطة، مما يدل على أن استخدام لعبة تخمين الصور كان فعالاً بدرجة متوسطة في تسهيل فهم المفردات العربية لدى الطالبات بمعهد الإمام سوكابومي. وبناء على ذلك، توصي الباحثة الباحثين بإجراء دراسات مماثلة باستخدام وسائل تعليمية تفاعلية أخرى، كما توصي المؤسسات التعليمية بالاهتمام بتطوير استخدام الألعاب التعليمية والوسائل البصرية في تعليم اللغة العربية لما لها من أثر إيجابي في تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعية الطالبات.

المراجع

Aini, N., & Ammar, Farikh Marzuki. (2025). *Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Dalam Pembelajaran Mufrodaat Di Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo*. *Vol. 10 No*. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23429

Al-Ghashi, K. Haddaq Mohammed, Idali, M., & Tayri, Abdelkader Al. (2025). *Methodology of Scientific Research Process in the Humanities and Social Sciences*. *Vol. 5 No.*

Al-Zuhri, M. M. H. (2022). Aṡaru Istikhdāmi al-Alʻābi al-Lughawiyyati al-Iliktrūniyyah fī Tanmiyati Mahārāti al-Qirā'ah al-Mūssaʻah Ladā Talāmīdhi aṣ-Ṣaffi ats-Tsānī al-Iʻdādī. *Al-Majallatu at-Tarbawiyyah Li Taʻlīmi Al-Kibār.*, *Vol. 4*, *No*. https://doi.org/10.21608/altc.2022.281659

Alsuhaymi, Omar Haydra Mohsen. (2019). Impact of Using Pictures on English Vocabulary Retention and Recall by Primary Stage Learners in Al-Mikhwah Province. *Education and Psychological Sciences*, *3 No. 16 (*.

Amaliyah, F., & Kusferiyanto, B. (2023). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, *Vol. 1 No.* https://doi.org/https://doi.org/10.52185/baraaji.v1i01.309

Bulqis, Mujahidah, N., & Aprilyanti, M. (2022). Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Peserta Didik Pda Mata Pembelajaran Bahasa Arab. *Pendidikan Dan Sastra Arab*, *1.no.1: 20*.

Hasyem, S. (2016). Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah di Kota Banda Aceh. *Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, *Vol. 5 No.* https://doi.org/https://doi.org/10.22373/l.v5i1.860

Ismāʻīl, Baligh Ḥamdī. (2021). Faʻāliyyatu Barnāmajin Qāʾimin ʻalā Tadrīsi al-Mufradāti al-Lughawiyyati al-Muʻāṣirah wa Naẓariyyati al-Ḥuqūli ad-Dalāliyyah fī Ithrāʾi al-Ḥaṣīlah al-Lughawiyyah wa Tanmiyati Mahārāti ad-Dalālāti as-Siyāqiyyah Ladā Talāmīdhi al-Marḥalah al-Ibtidāʾiyyah. *Majallatu Al-Baḥṡi Fī at-Tarbiyah Wa ʻIlmi an-Nafs.*, *36*, *Issue*. https://doi.org/10.21608/MATHJ.2021.64453.1085

Mukhtar, M. ʻAbd ar-R., Ḥāmid, M. A., & Ḥasan, az-Zuhri, M. M. (2022). Aṡaru Istikhdāmi al-Alʻābi al-Lughawiyyati al-Iliktrūniyyah fī Tanmiyati Mahārāti al-Qirā'ah al-Mūssaʻah Ladā Talāmīdhi aṣ-Ṣaffi ats-Tsānī al-Iʻdādī. *Al-Majallatu at-Tarbawiyyah Li Taʻlīmi Al-Kibār, Kulliyyatu at-Tarbiyah, Jāmiʻatu Asyūṭ.*, *4*. https://doi.org/https://altk.journals.ekb.eg/article_281659_38215.html

Nasruni, N. (2017). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. ::*Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *1 No. 1 (2*. https://doi.org/: https://doi.org/10.26618/almaraji.v1i1.2399

Pondok Pesantren Al-Imam Al-Islamiah. (2002). Retrieved from https://www.alimamalislami.sch.id/pages/1/tentang-kami

Pratiwi, R., & Al Rashid, H. (2023). The Use of Media Pictures in Learning Arabic Vocabulary in Elementary Schools. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *5*(1), 310–321. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2583

Ramadhan, & Saputro, B. (2021). *Taṭbīqu aṭ-Ṭarīqati al-Mubāsyirah fī Taʻlīmi al-Lughati al-ʻArabiyyah bi-Madrasati al-Andalusī al-Mutawassiṭah al-Islāmiyyah Lilir Kabasin Banyumas*.