Jurnal Pelita Nusantara:
Kajian Ilmu Sosial Multidisiplin
Vol. 1. No. 3., November 2023 Hal. 297-308

ISSN (Online) 2987-0283

تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة "Teka Teki Silang" على استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور

Wahyu Safitri[1]
[1]Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang, e-mail: wahyuzain1610@gmail.com

Histori Naskah

Diserahkan:
15-10-2023

Direvisi:
22-10-2023

Diterima:
24-10-2023

مستلخص

الهدف من هذا البحث هي هل يوجد تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة "Teka-Teki Silang"في الصف الأول لدي الطلاب بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور، يهدف لمعرفة تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة. والمنهج البحث المستخدم في هذا البحث العلمي هو البحث الكمي الميداني بالنوع التجريبي بالتصميم التجربية الحقيقة صحيح (*True-Eksperimental*)، والطريقة المستعملة لتحليل البيانات هي طريقة إحصائية t . والنتيجة من هذا البحث هي وجود التأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة على استيعاب المفردات. وفوجدت نتيجة الاختبار- ت 13،15 أكبر من نتيجة t_t وهي كما يلي: 2،88<13،15>2،10. فالخلاصة أن الفرق التبادلية *Alternatif (H_a)* مقبول والعدمية *Nihil (H_0)* مردودة. فلهذا يعرف أن هذه اللعبة تؤثر على استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور.

الكلمات الدالة : التعلم، اللغة العربية، ألعاب اللغة

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan bahasa "Teka-Teki Silang" terhadap penguasaan kosakata pada siswa di kelas 1 Pondok Pesantren Modren Ta'dib Al-Syakirin?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan bahasa "Teka-Teki Silang" terhadap penguasaan kosakata. Metode penelitian untuk menganalisis data yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif berjenis eksperimen dengan desain true-eksperimental dengan teknik rumus statistika uji-t. Hasil penelitian ini menujukkan adanya pengaruh penggunaan permainan bahasa teka-teki silang terhadap penguasaan kosakata. Adapun nilai hasil uji-t sebesar 13,15 sedangkan nilai tt = 2,10 pada taraf signifikan 5% dan nilai tt = 2,88 pada taraf signifikan 1% maka Ha diterima dan H0 ditolak. Maka dari itu dapat diketahui bahwa penggunaan permainan bahasa "teka-teki silang" berpengaruh terhadap penggunaan kosakata pada siswa kelas 1 Pondok Pesantren Modern Ta'dib Al-Syakirin.

Kata Kunci : Belajar, Bahasa Arab, Permainan Bahasa

Corresponding Author : Wahyu Safitri, Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Jl. Medan-Tanjung Morawa Km.13GangDarmo, Desa Bangun Sari, Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, 20362, e-mail: wahyuzain1610@gmail.com

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261
https://glorespublication.org/index.php/jupenus

المقدمة

اللغة العربية هي اللغة الأولى في العالم. اللغة العربية من اللغات التي يجب أن يتعلمها على كل مسلم، لأن القرآن ومصادر المعرفة الإسلامية الأخرى تستخدم اللغة العربية. اللغة العربية تتكون من عناصر اللغة ومهارة اللغة. عناصر اللغة تتكون من الأصوات، والمفردات، والتراكب، والقواعد. أمّا مهارة اللغة تتكون من الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

لقد ثبت في تعليم اللغة العربية كثير من الأسالب التدريس لا تؤدي إلى تحقيق الأهداف المرجوة من تعليم وتعليم اللغة، وإحدى منها هي الألعاب اللغوية. فهذه الألعاب يمكن أن يدبر الطلاب على استعمال اللغة موافقها الطبيعية، واستخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ليكون التعليم سهلة وأجودا للطلاب المبتدئين في المرحلة المتوسطة، وكثير من أنواع الألعاب اللغوية كالكلمات المتقاطعة، وحدد المفردات في الصورة، وعشرون سؤالا، وابحث عن أزواج بين الأسئلة والأجوبة، و غير ذلك.[1] الألعاب اللغوية تناسب لاستعاب اللغة لدى طلاب.[2] وهذه الألعاب التي قد ذكرت الكاتبة هي الألعاب التي تناسب لتعليم المفردات. لقد استخدمت الكاتبة إحدى من الألعاب اللغة العربية هي الكلمات المتقطعة لتعليم المفردات.

الكلمات المتقطعة تستعمل لذكر المفردات الجديدات وذكر العلوم العام بطريقة السهلة. من هذه الصفة اللعبة التي تسهل التعليم المفردات وتسقط الملل في الدراسة التي كانت ممل عند الطلاب في الفصل.[3] الكلمات المتقطعة هي تندرج من الألعاب التربوية لأنها تدخل إلى الألعاب التربوية التي تملء المربعات الفراغات بسلسلة من الحروف. من هذه اللعبة هناك الفوائد كثيرة وهي لتدريب المهارات الحركية، وتدريب التركيز، وتدريب اللغة، والبصيرية.[4]

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على التفكير في الكلمات الصحيحة لملء الأعمدة الفارغة، إما أفقيًا أو لأسفل. يمكن لهذه اللعبة أيضًا تدريب الطلاب على التفكير بسرعة ومنطقية ودقة.[5] سيؤدي إكمال الألغاز المتقاطعة في اللغة الإنجليزية عن طريق تحديد موضوع معين إلى زيادة المفردات في مجموعة متنوعة من الموضوعات المختلفة.[6]

إذن، من هذه النظريات أخذت الكاتبة إستنباطا فهي أن هذه اللعبة تناسب للتعليم عنصر من عناصر اللغة وهو المفردات، وتناسب لتعليم مهارة من مهارات اللغة وهي الكتابة.

من الملاحظات التي قدمت الكاتبة، وجدت الكاتبة أن في إحدى المدارس الإسلامية ميدان سومطرة شمالية يوجد تعلم اللغة العربية هو أحد الرؤى الموجودة فيه. وجب على كل طلاب وطالبات يستخدمون لغتين فهما اللغة العربية واللغة الإنجليزية. بعد أن لحظت الكاتبة، ذكر بعض الطلاب والطالبات أن لفظ المفردات اللغة العربية صعبة، وتطبيقها في لغة اليومية صعبة، وصعوبة في تكرار المفردات التي قد أعطاها المعلم، وصعوبة في استيعاب المفردات. بعد أن لحظت الكاتبة، التعليم اللغة العربية في الفصل بطرقة المباشرة فقط ولم يستخدم أي شيء أو وسائل أخرى لتعليم اللغة العربية سوى المعلمة والسبورة ولم يستخدم طريقة لعبة الكلمات المتقطعة.

---

[1] محدم علي الصويركي, **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية** (عمان: مكتبة الطلبة الجامعة اربد, 2005).

[2] Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).

[3] Kadek Wirahyuni, "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-Teki Silang Dan Balsem Plang," no. 1 (2017): 1–11.

[4] Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk.,"Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 7 (2019): 66–74, h. 72.

[5] Fathul Mujib dan Nairul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), h. 125.

[6] Julie Medikawati, *Membuat Anak Gemar & Pintar Bahasa Asing* (Jakarta Selatan: Visimedia, 2012), h. 75-77.

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

نتائج البحث

أ- عرض البيانات

طريقة البحث هي طريقة للحصول على بيانات أو معلومات بأهداف وفوائد معينة. وطريقة البحث هي طريقة إحصائية لأنها تبحث عن تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة على استيعاب المفردات لدي الطلاب في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي مدخل الكمي بالنوع التجربي. وأخذت التصميم التجريبية الحقيقة صحيح (*True-Eksperimental*) بالنوع (*Posttest-Only Control Design*) أو بطريقة الاختبار البعدي. فيكون هذا البحث من المتغيرين هما استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة وهو المتغير X أو متغير المستقبل (الفرقة التجريبية) ، واستعاب المفردات وهو المتغير Y المتغير غير المستقبل (الفرقة الضابطية).

1- عرض البيانات من تجربية

أقيمت تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة. ثم أقيمت الاختبار البعدي لمعرفة نتيجة من هذا تعليم. والنتيجة كما يلي:

الجدول 1 نتيجة التعليم المفردات بالألغاب اللغوية الكلمات المتقطعة (متغير x)

الرقم	الأسماء	النتيجة
1	الطالب 1	100
2	الطالب 2	100
3	الطالب 3	100
4	الطالب 4	85،7
5	الطالب 5	85،7
6	الطالب 6	79،6
7	الطالب 7	75،5
8	الطالب 8	75،5
9	الطالب 9	73،5
10	الطالب 10	73،5
11	الطالب 11	67،3
12	الطالب 12	67،3
13	الطالب 13	55،1
14	الطالب 14	51،0
15	الطالب 15	46،9
16	الطالب 16	36،7
17	الطالب 17	32،7
18	الطالب 18	30،6
19	الطالب 19	24،5
المجموع		**1261،1**
المعدل		**64،5**
أعلى النتيجة		**100**
أدنى النتيجة		**24،5**

يعرف من اجدول السابق أن المجموع من النتيجة هي 1261،1، والمعدل منها هي 64،5.

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

2- عرض البيانات من ضابطية

أقمت التعليم المفردات دون الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة. وأقيمت الاختبار لمعرفة النتيجة بعد تعليمها. فهي كما يلي:

الجدول 2نتيجة التعليم المفردات دون الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة (متغير y)

الرقم	الأسماء	النتيجة
1	الطالب 1	73،5
2	الطالب 2	61،2
3	الطالب 3	32،7
4	الطالب 4	26،5
5	الطالب 5	26،5
6	الطالب 6	26،5
7	الطالب 7	24،5
8	الطالب 8	24،5
9	الطالب 9	22،4
10	الطالب 10	20،4
11	الطالب 11	20،4
12	الطالب 12	16،3
13	الطالب 13	16،3
14	الطالب 14	14،3
15	الطالب 15	14،3
16	الطالب 16	14،3
17	الطالب 17	8،2
18	الطالب 18	8،2
19	الطالب 19	0
المجموع		**451**
المعدل		**23،7**
أعلى النتيجة		**73،5**
أدنى النتيجة		**0**

يعرف من الجدول السابق أن المجموع نتيجة هي 451، و المعدل منها 23،7.

ب- نتيجة تأكيد الصدق جمع البيانات وثباتها

1- نتيجة تحليل الصدق

استخدام برنامج *SPSS 22* لمعرفة صدق جمع البيانات كما يلي:

الجدول 3 نتيجة تحليل الصدق

الرقم	رقم الأسئلة	الحساب r	الجدولr	نتيجة sig	البيان
1	السؤال 1	0،698	0،632	0،025	صادق
2	السؤال 2	0،687		0،028	صادق
3	السؤال 3	0،689		0،028	صادق
4	السؤال 4	0،845		0،002	صادق
5	السؤال 5	0،777		0،008	صادق
6	السؤال 6	0،777		0،008	صادق

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

7	السؤال 7	0،739		0،015	صادق
8	السؤال 8	0،689		0،028	صادق
9	السؤال 9	0،689		0،028	صادق
10	السؤال 10	0،662		0،037	صادق
11	السؤال 11	0،873		0،001	صادق
12	السؤال 12	0،873		0،001	صادق
13	السؤال 13	0،798		0،006	صادق

بناء على الجدول السابق يعرف أن كل سؤال صادق لأن نتيجة sig أكبر من 0،05 ونتيجة r الحساب أكبر من r الجدول.

أ) معامل درجة الصعوبة

أقيمت بتحليل درجة الصعوبة الاختبار الاحصاء كما يلي:

$$P = \frac{JJB}{JPT} \times ١٠٠٪$$

الإيضاء:

P : درجة الصعوبة

JJB : عدد المستجيب الصحيح

JPT : عدد جميع المستجيب

الجدول 4 تنضيف درجة الصعوبة

الرقم	درجة	تصنيف
1	0،15-0،00	صعب
2	0،85-0،15	معتدل
3	0،100-0،85	سهل

الجدول 5 درجة الصعوبة

رقم الأسئلة	معتدل	درجة الصعوبة
1	0،4	معتدل
2	0،6	معتدل
3	0،9	سهل
4	0،8	معتدل
5	0،7	معتدل
6	0،7	معتدل
7	0،6	معتدل
8	0،9	سهل
9	0،9	سهل
10	0،3	معتدل
11	0،7	معتدل
12	0،7	معتدل
13	0،5	معتدل
رقم الأسئلة	معتدل	درجة الصعوبة
1	0،4	معتدل
2	0،6	معتدل
3	0،9	سهل
4	0،8	معتدل

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

يعرف من الجدول أن 10 أسئلة من 13 سؤال تصنيفها معتدل و 3 أسئلة من 13 سؤال تصنيفها سهل.

أ) معامل التمييز

$$D = \frac{\sum benar\ upper - \sum benar\ lower}{\sum kelompok\ (upper\ atau\ lower)} \times ١٠٠٪$$

الجدول 6 تنصنيف معامل التمييز

تصنيف	درجة
جيد	0،50-100
معتدل	0،20-0،50
قبيح	0،00-0،20
مردود	0،00
سلبي	-

الجدول 7 معامل التمييز

رقم الأسئلة	معتدل	معامل التمييز
1	0،8	جيد
2	0،8	جيد
3	0،2	معتدل
4	0،4	معتدل
5	0،6	جيد
6	0،6	جيد
7	0،8	جيد
8	0،2	معتدل
9	0،2	معتدل
10	0،6	جيد
11	0،6	جيد
12	0،6	جيد
13	0،6	جيد

1- نتيجة تحليل الثبات

الجدول 8نتيجة تحليل الثبات

الرقم	X	Y	Xy	X^2	Y^2
1	100	73،5	7350	10000	5402،25
2	100	61،2	6120	10000	3746،49
3	100	46،9	4690	10000	2199،61
4	85،7	24،5	2099،65	7344،49	600،25
5	79،6	0	.	6336،16	.
المجموع	**465،3**	**206،1**	**20259،65**	**43680،65**	**11948،6**

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

$$= \frac{٥(٢٠٢٥٩،٦٥) - (٤٦٥،٣)(٢٠٦،١)}{\sqrt{[٥(٤٣٦٨٠،٦٥) - (٤٦٥،٣)^{٢}][٥(١١٩٤٨،٦) - (٢٠٦،١)^{٢}]}}$$

$$= \frac{١٠١٢٩٨،٢٥ - ٩٥٨٩٨،٣٣}{\sqrt{[٢١٨٤٠٣،٢٥ - ٢١٦ ٥٠٤،٠٩][٥٩٧٤٣ - ٤٢٤٧٧،٢١]}}$$

$$= \frac{٥٣٩٩،٩٢}{\sqrt{[١٨٩٩،١٦][١٧٢٦٥،٧٩]}} = ٠،٩٤٣$$

dan r Jadwal di df/db = 3 pada tingkat signifikansi 5% adalah 0،878 dan dari analisis sebelumnya, Anda dapat melihat bahwa hasilnya r_{xy} = 0،943 lebih besar dari hasil r pada tabel pada tingkat signifikansi 5%. Ini menunjukkan bahwa data dapat dipercaya.

Adapun untuk menganalisis reliabilitasnya, digunakan rumus *Spearman Brown* ( ) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{٢r_b}{١ + r_b} = \frac{٢(٠،٩٤٣)}{١ + (٠،٩٤٣)} = ٠،٩٧٠$$

df/db = N-2 = 5-2 = 3

dan r Jadwal di df/db = 3 pada tingkat signifikansi 5% adalah 0،878 dan dari analisis sebelumnya, Anda dapat melihat bahwa hasilnya r_i = 0، 970 lebih besar dari hasil r pada tabel pada tingkat signifikansi 5%. Ini menunjukkan bahwa data dapat dipercaya.

ج- امتحان شرط التحليل

قبل أن تنفيد تحليل البيانات امتحان التحليل بمراعاة امتحان معياري وامتحان تجاسي. وجعل اختبار البعدي لرؤية النتيجة في تعليم المفردات.

1- امتحان التجاسي

أقيمت بتحليل تجاسي بين نتيجة الاختبار البعدي في الصف التجريبي والضابطي لمعرفة امتحان تجاسي. والقاعدة امتحان التجاسي كما يلي:

الجدول 9نتيجة امتحان التجاسي

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.107	1	36	.050

أن النتيجة *sig.* في الجدول السابق تدل على أن البيانات التي تؤخذ من الاختبار البعدي في الصف التجريبي والضابطي تجانسي.

د- تحليل البيانات والبحث

استخدامت الفرضية هما الفرضية التبادية (H_a) والفرضية العدمية (H_0). نتيجة من تحليل احصائي اختبار t_0 باستسشار إلى t_t على درجة 5% و 1%. وإذا كانت نتيجة اختبار -ت أكثر من t_t ، فالفرض التبالية *Alternatif (H_a)* مقبول والعدمية *Nihil (H_0)* مردودة. وأن كانت نتيجة اختبار-ت أقل من t_t ، فالغرض التبادلية *Alternatif (H_a)* مردودة والعدمية *Nihil (H_0)* مقبول.

أقيمت الاختبار البعدي لمعرفة الفرق بين النتيجتين. فالنتيجة كما يلي:

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

الجدول 10نتيجة x و y

رقم	X	Y	Xy	X^2	Y^2
1	100	73،5	7350	10000	5402،25
2	100	61،5	6120	10000	3746،44
3	100	32،7	3270	10000	1069،29
4	85،7	26،5	2271،05	7349،49	702،25
5	85،7	26،5	2271،05	7349،49	702،25
6	79،6	26،5	2109،4	6336،16	702،25
7	75،5	24،5	1849،75	5700،25	600،25
8	75،5	24،5	1849،75	5700،25	600،25
9	73،5	22،4	1646،4	5402،25	501،76
10	73،5	20،4	1499،4	5402،25	416،16
11	67،3	20،4	1372،92	4529،29	416،16
12	67،3	16،3	1096،99	4529،29	265،69
13	55،1	16،3	898،13	3036،01	265،69
14	51	14،3	729،3	2601	204،49
15	46،9	14،3	670،67	2199،61	204،49
16	36،7	14،3	524،81	1346،89	204،49
17	32،7	8،2	268،14	1069،29	67،24
18	30،6	8،2	250،92	936،36	67،24
19	24،5	0	0	600،25	0
المجموع	**1261،1**	**451**	**36048،68**	**94078،13**	**16137،64**

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$= \frac{١٩\ (٣٦٠٤٨،٦٨) - (١٢٦١،١)(٤٥١)}{\sqrt{[١٩(٩٤٠٧٨،١٣) - (١٢٦١،١)^٢][١٩(١٦١٣٧،٦٤) - (٤٥١)^٢]}}$$

$$= \frac{٦٨٤٩٢٤،٩٢ _ ٥٦٤٧٥٦،١}{\sqrt{[١٧٨٧٤٨٤،٤٧ _ ١٥٩٠٣٧٣،٢١][٣٠٦٦١٥،١٦ _ ٢٠٣٤٠١]}}$$

$$= \frac{١١٦١٦٨،٣٧}{\sqrt{[١٩٧١١١،٢٦][١٠٣٢١٤،١٦]}}$$

$$= \frac{١١٦١٦٨،٣٧}{١٤٢٦٣٤،٧٥٤٣} = ٠،٨١٤$$

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

الجدول 11نتيجة العلاقة بين المتغيرين

Correlations

		KELAS_EKSPERIMEN	KELAS_KONTROL
KELAS_EKSPERIMEN	Pearson Correlation	1	.814**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	19	19
KELAS_KONTROL	Pearson Correlation	.814**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	19	19

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

df/db = N-2 = 19-2 = 17

وr الجدول في df/db = 17 في نتيجة الهام 5% هو 0،456 ومن التحليل السابق، تعرف أن النتيجة r_{xy}= 0،814أكثر من النتيجة r الجدول في الهام 5%. وهذا يدل على أن البيانات صادقة.

أما لتحليل ثباتها، أستخدمت برمز الإحصاء سبيرمان برون (*Spearman Brown*) كما يلي:

$$r_i = \frac{٢r_b}{١ + r_b} = \frac{٢(٠،٨١٤)}{١ + ٠،٨١٤} = \frac{١،٦٢٨}{١،٨١٤} = ٠،٨٩٧$$

df/db = N-2 = 19-2 = 17

وr الجدول في df/db = 17 في نتيجة الهام 5% هو 0،456 ومن التحليل السابق، تعرف أن النتيجة r_i = 0، 897 و هذا أكثر من r الجدول في نتيجة 5%. وهذا يدل على أن البيانات ثباة.

استعمال اختبار-ت واختبار الإحصائ من *SPSS 22* لمعرفة تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة على استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين. لأن عدد عينة أكثر من 30 وفيه العلاقة فهي برمز كما يلي:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

أما الخطوات في إنهائه يلي:

1) البحث عن الفرق نتيجة الصف التجريبي (x) والصف الضابطي (y). فهي كما يلي:

الجدول 12 نتيجة *D= X-Y*

D²= (X-Y)²	***D= X-Y***	**نتائج**		**الرقم**
		Y	***X***	
702،25	26،5	73،5	100	**1**
1505،44	38،8	61،2	100	**2**
4529،29	67،3	32،7	100	**3**
3504،64	59،2	26،5	85،7	**4**
3504،64	59،2	26،5	85،7	**5**
2819،61	53،1	26،5	79،6	**6**
2601	51	24،5	75،5	**7**
2601	51	24،5	75،5	**8**
2611،21	51،1	22،4	73،5	**9**
2819،61	53،1	20،4	73،5	**10**
2199،61	46،9	20،4	67،3	**11**

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

2601	51	16،3	67،3	**12**
1505،44	38،8	16،3	55،1	**13**
1346،89	36،7	14،3	51	**14**
1062،76	32،6	14،3	46،9	**15**
501،76	22،4	14،3	36،7	**16**
600،25	24،5	8،2	32،7	**17**
501،76	22،4	8،2	30،6	**18**
600،25	24،5	0	24،5	**19**
38118،41	**810،1**	**451**	**1261،1**	**المجموع**

2) البحث عن المعدل من فرق النتيجة بينها

$$M_D = \frac{\sum D}{N} = \frac{٨١٠،١}{١٩} = ٤٢،٦٣$$

3) البحث عن الانحراف المعيار من الفرق النتيجة

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{٣٨١١٨،٤١}{١٩} - \left(\frac{٨١٠،١}{١٩}\right)^{٢}}$$

$$= \sqrt{٢٠٠٦،٢٣ - ١٨١٧،٩٠}$$

$$= \sqrt{١٨٨،٣٣}$$

$$= ١٣،٧٢$$

4) البحث عن المقياس على المعدل من الفرق النتيجة

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-١}} = \frac{١٣،٧٢}{٤،٢٤} = ٣،٢٣$$

5) البحث عن اختبار "ت" باستخدام :

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}} = \frac{٤٢،٦٣}{٣،٢٤} = ١٣،١٥$$

6) التفسير:

وُجدت النتيجة من تحليل احصائ اختبار (t_0) وتقارن بين نجربين ومنهما ونتيجة t_t على t_0 درجة 5% و 1%. وإذا كانت نتيجة اختبار -ت أكثر من t_t ، فالفرض التبالية *Alternatif (Ha)* مقبول والعدمية *Nihil (H0)* مردودة. وأن كانت نتيجة اختبار-ت أقل من t_t ، فالغرض التبادلية *Alternatif (Ha)* مردودة والعدمية *Nihil (H0)* مقبول.

فوجدت النتيجة من اختبار -ت 13،10 واتعريف النتيجة فتُبحث عن درجة حرورية (*df/db = N -1*).

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

df/db = N-1 = 1-19 = 18

فوجدت النتيجة *df/db* = 18 في نتيجة *sig* 5% هي 2،10 وفي نتيجة *sig* 1% هي 2،88. فوجدت النتيجة *sig* من ملحق 9.

وجدت النتيجة الاختبار- ت 13،15 أكبر من نتيجة t_t وهي كما يلي: 2،88< 13،15 >2،10. فالخلاصة أن الفرق التبادلية *Alternatif (H_a)* مقبول والعدمية *Nihil (H_0)* مردودة.

ومن هذه النتيجة أن استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة تؤثر كثيرا على نتيجة تعليم الطلاب في استيعاب المفردات في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. وهذ مناسب بنظارية فتح المجيب ونير الرحموتي أن أهداف استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة تساعد الطلاب لاستعمال مفردات في الجملة المناسبة. وقد صممت هذه اللعبة لعلاج : بعض أسباب التخليف في المفردات مثل أخطاء في نطق المفردات، و استعمال المفردات في الجملة المناسبة.

الخلاصة

بعد القيام بالتجريبة على تعليم المفردات في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور باستخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة تؤثر كثيرا على نتيجة تعليم الطلاب في استيعاب المفردات. والبرهان نتيجة الاختبار- ت 13،15 أكبر من نتيجة t_t وهي كما يلي: 2،88<13،15>2،10. فالخلاصة أن الفرق التبادلية *Alternatif (H_a)* مقبول والعدمية *Nihil (H_0)* مردودة.

ومن هذه النتيجة أن استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة تؤثر كثيرا على نتيجة تعليم الطلاب في استيعاب المفردات في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. وهذ مناسب بنظارية فتح المجيب ونير الرحموتي أن أهداف استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة تساعد الطلاب لاستعمال مفردات في الجملة المناسبة. وقد صممت هذه اللعبة لعلاج : بعض أسباب التخليف في المفردات مثل أخطاء في نطق المفردات، و استعمال المفردات في الجملة المناسبة.

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261

المراجع

الدين، سيف. "طرق في التعليم المفردات اللغة العربية." **التدريس** المجلد السابع (2019).

الصويركي، محدم علي. **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**. عمان: مكتبة الطلبة الجامعة اربد. 2005.

الضامن، منذر. **أساسيات البحث العلمي**. عمان: دار المسيرة. 2008.

العارفين، زين. **اللغة العربية طرائق وأسالب تدريسها**. بادنج: حفي فريس. 2010.

الفوزان، عبد الرحمن بن إبراهيم. **إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**. الرياض: المملكة العربية السعودية. 2015.

بدر، أحمد. **أصول البحث العلمي ومناهجه**. الكويت: وكالة المطبوعات. 1982.

طعيمة، رشدي أحمد. **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى 2**. جامعة أم القرى د.م.

ـــــــــ. **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه**. مصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة. 1989.

ناقة، محمود كامل. **تعليم اللغة العربية بلغات أخرى: أسسه-مداخله-طرق تدريسه**. مكة المكرمة: جامعة أم القرى. 1985.

Azwar, Saifuddin. "Asumsi-Asumsi Dalam Inferensi Statistika." *Buletin Psikologi*. No. 1 (2001): 8–17.

Madyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2016.

Mahyudin, Erta Dan Moh Matsna. *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab*. Tanggerang Selatan: Al-Kitabah. 2012.

Medikawati, Julie. *Membuat Anak Gemar & Pintar Bahasa Asing*. Jakarta Selatan: Visimedia. 2012.

Ni Putu Jati Dinar Wulan, Dkk. "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 7 (2019): 66–74.

Rahmawati, Nairul Dan Fathul Mujib. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press. 2011.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. 2014.

Sudjana, Nana Dan Ibrahim. *Penelitian Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2014.

Sugiono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Wirahyuni, Kadek. "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-Teki Silang Dan Balsem Plang." No. 1 (2017): 1–11.

Wiza, Rahmi. "Model Pembelajaran Tebak Kata Menggunakan Software Crossword Dalam Pengajaran Mufradat." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 2, No. 2 (2018): 189.

DOI: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.261