El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan
Vol. 2, No. 2 (2021) 363-373

تأثير لعبة "تخمين الصور" على تحفيظ المفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج جاوى الشرقية

Ririn Dwi Cahyati, Fathur Rohman, Siti Durotun Naseha
Universitas Hasyim Asy'ari , Indonesia
Email: ririndwicahyati15@gmail.com

Abstract

Games are one way to improve students academic abilities and achievements in arabic language teaching, especially in understanding mufrodat, because games in education are fun, and create a happy atmosphere or renew the spirit in education. The game "guess the picture" is one of the alternative methods for Arabic. The purpose of this study is to increase the level of Arabic language teaching related to the application of educational methods "Guess the Picture" for arabic language teaching at MA Darul Hikmah Bandung Diwek Jombang. This study uses graphic media in the form of images of messages from the source to the recipients of the message. A special message is the subject of teaching Arabic. Pour the message you want to convey on the visible bananas. The results of the research in this research is the influence of picture guessing game on memorization of mufrodat for class X MA Darul Hikmah Bandung Diwek Jombang.

Keywords: *Learning Media, Memorising vocabulary*

Abstrak

Permainan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi akademik siswa dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam pemahaman mufrodat, karena permainan dalam pendidikan adalah hal yang menyenangkan, dan membuat suasana gembira atau memperbarui semangat dalam pendidikan. Permainan "tebak gambar" adalah salah satu metode alternatif untuk bahasa Arab. Tujuan penelitian ini yakni Meningkatkan level pengajaran bahasa Arab yang berkaitan dengan penerapan metode pendidikan “Tebak Gambar” untuk pengajaran bahasa Arab di MA Darul Hikmah Bandung Diwek Jombang. Penelitian ini menggunakan media grafis berupa gambar-gambar pesan dari sumber kepada penerima pesan. Pesan khusus adalah mata pelajaran pengajaran bahasa Arab. Tuangkan pesan yang ingin disampaikan pada pisang yang terlihat. Adapun hasil penelitian dalam penenlitian ini adalah adanya pengaruh permainan tebak gambar terhadap hafalan mufrodat untuk kelas X MA Darul Hikmah Bandung Diwek Jombang.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Hafalan Mufrodat*

مقدمة

يستخدم مصطلاح "لعبة" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصيلة، لتزويد المعلم والدرس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير

الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.[١] اللعبة إحدى الطرائق لرفع قدرات وتحصيل الدراسة للتلاميذ في تعليم اللة العربية، وخصوصا في استيعاب المفردات، ولأن اللعبة في التعليم و التعليم هي شيء ممتع، وتجعل الجو سعيد او تجدد الحماسة في التعليم.

كانت المفردات هي عنصر من عناصر اللغة بحيث تتضمن عليها المعاني واستخدام الكلمات في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكتاب. و الشخص ستزيد له مهارته في اللغة إذا إزدادت مفرداته لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوفق على المفردات التي استوعب عليها.[٢]

تستخدم هذه الدراسة الوسائط الرسومية على شكل صور الرسائل من المصدر إلى مستلم الرسالة. الرسالة المعينة هي مادة تعليم اللغة العربية. سكب الرسالة المراد نقلها في ورموز مرئية. تعمل الوسائط الرسومية على نقل الرسائل بكفاءة، وجذب انتباه متلقي الرسالة، وتوضيح عرض الافكار، وتواضيح او تزين الحقائق التي قد تنسى بسرعة او حتى يتم تجاهلها اذا لم تكن رسومية. بنائ على هذا الوصف هناك حاجة للابتكار في تطوير وسائط العبة لتقديم النفردات العربية باسخدام الوسائط الرسومية في شكل صور. يمكن العب التي يتم استخدامها بحكمة ان تضيف التنوع والحماس والاهتمام لبعض برامج التعليم وتعزز التعليم.

تعلم اللغة العربية في الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج تطبق طريقة المحاضرة،حتى يصبح الطلاب سلبيين، ويسهل عليهم الملل. هذا يجعل الطلاب يتحدثون إلى أنفسهم عندما يشرح المعلم. يواجه الطلاب في الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج صعوبة يحافظ المفردات.

إذا كانت المشكلة مهمولة فسوف يكون لها تأثير على قدرة الطلاب على الوصول إلى المرحلة التالية، وهي فهم دروس اللغة العربية جيدا. ولذالك، بحتاج المعلم إلى وسيلة التعليمية لتحسين تحفيظ المفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، أحدها باستخدام وسيلة التعليمية الصور، سيكون من الأسهل على الطلاب تذكر المفردات التي تعلموها.

يهدف هذا البحث: ١) لمعرفة لعبة "تخمن الصور" للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. ٢) لمعرفة يحفظ المفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. ٣) لمعرفة تأثر لعبة "تخمن الصور" على تحفيظ المفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج.

---

١ ناصف مصطفى عبد العزيز، الأعاب اللغوية، (الرياض: المكة العربية السعودية،١٤٠١ ه) ص. ١٢

[2] Ahmad, Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2004) hlm. 96

لذالك، يهتم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان "تأثير لعبة تخمين على تحفيظ المفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج".

مناهج البحث

تستخدم الباحثة هنا منهج الكمي. الكمي هو طريقة البحث تستند على فلسفة الوضعية، يستعمل للبحث السكان أو العينية معينة، تقنية أخذ العينات بشكل عام أجريت عشوائيا، جمع البيانات باستخدام أداة البحث، التحليل الكمي من أجل إختبار الفرضية التي تم تطبيقها.[٣] وفي هذا البحث هناك نوعان من المتغيرات، وهما متغير مجاني (variabel independen) هي حفظ القرآ،ومتغير ذات صلة (variabel dependen) هي تحصيل الدلااسي اللغة العربية.

والباحث يستعمل التصميم التجريبي(desain eksperimen)، وهو طريقة منهجية لبناء العلاقات التي تحتوي على ظاهرة سببية.[٤] وهذا البحث يستخدم طريقة Quasi Experimental، هذا التصميم له مجموعة التحكيم، ولكن لا يمكن أن تعمل على التحكم في المتغيرت الخارجية التي تؤثر على تنفيذ التجربة.[٥]

هذا البحث متعمد في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج بموضوع تأثر لعبة "تخمن الصور" على يحفظ مفردات (دراسة كمية للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج).

فإن المتغيرات البحث هو في الأساس أي شيء في شكل ما يحدده الباحث لدراسته حتى الحصول على معلومات عنه، ثم يتم استخلاص النتائج.[٦] من الناحية النظرية، يمكن تعريف المتغير كمسة لشخص اخر أو شيئ وبين شيئ اخر. يمكن أن تكون المتغيرات أيضا سمة خاصة بمجال معين من العلوم أو النشاط.[٧] في هذا البحث، متغير مستقبل (Independen Variable) هو لعبة "تخمن صور" ومتغير التابع هو حفظ الكلام.

للحصول على البيانات التي ارادتها الباحثة فتستخدم الباحثة فتستخدم الباحثة ثلاثة مناهج جمع البيانات يعني الملاحظات و المقابلات و الوثائق.

---

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 14.

[4] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 179.

[5] Sugiyono, *Metode Penelitian*,hlm. 114.

[6] Sugiyono, *Metode Peneltian Kuantitatif*, hlm. 38

[7] Sugiyono, *Metode Pnelitian Kuantitatif Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2011) hlm. 63

لاختبار صحة أو أدة البحث تجريبا مع تحليل البند بتبحث عن مئشر الترابط بين كل بند مع القيمة الكلة ثم في الحسابة المستخدم فرودك مومين(Produck Moment) من سفسس(SPSS)، في حسابها يمكن استخدام الصيغة يعني:

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2 (N\sum Y^2 - (\sum Y))^2}}$$

المعلومات:

rxy : أثر متغير x و Y.

N : عدد من المستجيبين.

∑xy : مجموع نتائج الضرب بين (X) درجات البند (Y) جميع الدراجات.

∑x : مجموع كل درجات البند.

∑y : مجموع كل جمع الدراجات.

لاختبار الثبات يستعمل طريقة كرونباخ ألفا (Crobanch Alpha)ببرنامج سفسس (SPSS)، لأنّ هذه الأداة البحث استباني. في حسبها يمكن استخدام الصيغة يعني:

$$r11 = \frac{k}{k-1} \times \left\{1 - \frac{\sum Si}{St}\right\}$$

المعلومات:

r11 : قيمة الثبات.

∑Si : عجج درجات التباين لكل عنصى.

St : التباين كلي.

K : عدد العناصر.

الفرضية الأولية الباحثة في هذا التحديد هي الفرضية البديلة (HA)، يعني يوجد أثر لعبة "تخمن الصور" للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج.

الإطار النظري

أ. تعريف اللعبة اللغوية

أما بالنسبة للعبة اللغوية هي كيفية تعليم اللغة من خلال لعبة. اللعبة اللغوية ليست ممن أنشطة زائدة بسرور فقد، ولكن هذه اللعبة تحصلأن تدخل في التعليم التي تهدف أن تعطى الفرص للتلاميذ لتطبيق منهارة اللغة التى قد تعلموها. العبة اللغوية هي النشاطة التي تختط في التعليم، وبنسابة على محتويات الدراسة مباشرة أو غير مباشرة.

اللعبة اللغوية تهدف إلى نيل السرور أو تدريب مهارات اللغة (مهارة الإستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة) وعناصر اللغة (المفردات و القواعد). اذا كانت اللعبة

سرورا لكن لا تنال مهارة اللغة أو عنصرمعين. فذالك لست من اللعبة اللغة. و العكس من ذلك، اذا كانت الأنشطة تهدف إلى تدريب مهارة اللغة أو عنصر معين، ولكن ليست سارة، فهذا لا يسمى اللعبة اللغوية. وبهذا، كانت الأنشطة تحصل أن تذكر اللعبة اللغوية اذا كانت الأنشطة تحتوى سرورا وتدريب مهارة اللغة أو عنصر اللغة المعين. وهكذا تدل أن هذه اللعبة اللغوية هي من الطريقة الوظيفية لأن فيها ليست تحتوي الفرحة فقد ولكن تحتوي النشاطات التي تهدف أن تحصل اهداف التعلمية اللغوية ومنها لعبة تديق حاسة الإنسان.

وذكر ناصف مصطفى أن اللعبة في تعليم اللغة لها وظائف فيا يلي: أولا، توفير متنوعة من الأنشطة الفرحة في عملية التعليم.و الثاني، وتحفيز المدرس الطلاب لتكون التعليم الفرح. والثالث، تدريب عناصر اللغة وتطوير المهارات اللغوية المختلفة.[٨]

ب. لعبة تخمين صور

لعبة تخمين الصور هي لعبة عالمية يتم تنفيذها بواسطة مجموعة من الأشخاص حيث يكون أحد أعضاء المجموعة هو الرسم ويخمن الأعضاء الأخرون الصور من البطاقة التي أظهرها المدرب.[٩] هذه اللعبة تستخدم الصور كوسيلة.

تسمى وسائط الصور أيضا صور ثابتة. الصور هي وسيط مرئي على شكل صور تنتج من خلال عملية التصوير، وهذا النوع من الوسائط هو الصور.[١٠]

تتضمن كلمة صور جميع أنواع اللوحات و الرسوم التوضيحية المستخدمة في تقديم عملية تعليم اللغة. عادة، لا تطلب اللوحات او الرسم التوضيحية المستخدمة في الكتب المدرسة كتابة جميلة. السبب هو أن الصور الجميلة ليست بالضرورة ضمانا أو لا تساعد بالضرورة كثيرا في فهم النص. هذا هو السبب في أن نجد غالبا رسوما توضيحية لكتب اللغة في شكل رسومات خطية فقط.

ج. المفردات

إن المفردات هي أدوات حمل المعن كما أنها في وقت آخر كوسيلة للتفكير. لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ماخطر في باله و فكره بكلمات ما يريد.[١١] المفردات واحدها مفردة. وهي اللفظ أو الكاليمة التي تتكون من حرفين فأكثر و تدل على معنى، سواء كانت

---

[8] Fathul Mujib, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011) hlm. 27

[9] Diah Ratna F,… hlm. 43

[10] M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogykarta: Aswaja Pressindo), hlm. 77

[٦] محمود كاميل الناقة، تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى: أسساسة، مداخلة، طريق تدريس،(مكة المكرمة:: جامعة أم القرى،١٩٨٥) ص.٨٤

فعلا أم اسما أم أدة.[١٢] المفردات اي صلبه اللغة ذات أهمية عنددارسى اللغة. ومغفرة عدد كبير من المفردات تلعب دوارا هاما في استيعاب القراءة كذلك تؤدي إلى تنمية الثروات اللغوية. و من التعريفات المذكرة، تلخص الثاحثة أما المقصود باستاب مفرادات العربية هي عبارة عن مجموعة من الكليمات التي تشكل لغة يفهمها ذلك الشخص و تستخدم للتواصل.

وقفا لغاس في المؤمنين، المفردات باللغة العربية تسمي موفرودات، في المفردات الانجليزية هي مجموعة من الكلمات أو مخبا الكلمات التي هي مفهومه و الامكانية موجودة انه كان يؤلف الجمل الجديدة. ومن المفترض ععموما ان ثروة المفردات هي صورة للمستوى التعليم. المفردات هي واحده من العناصر الثلاثة للغة المنطوقة و كذالك كتابة اللغة، وهي واحده من الادات لتطوير قدرات الشخص اللغة العربية.[١٣]

نتائج البحث

أ. إستخدام لعبة "تخمن الصور" للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج

في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، يستخدم المعلمون التعليمية الموجودة فقط. وبالنسبة لمدرسة مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، يستخدم المعلم وسائل التعليمية الكتب و القاموس والمعلمة والسبورة والممسحة. لذا فإن عملية التعليم هي مجرد محاضرات وأسئل وأجوبة دون استخدام وسائل تعليمية أخرى إلى جانب الكتب.

وشرحت المعلمة اللغة العربية أيضا، "لقد استخدمة أيضا وسائل التعليم غير الكتب دراسة المفردات. اسمه الوسيلة التعليمية بطقات الملونة، تحتوي كل بطاقة على اثنين من المفردات نفسها. والمفرضات تتوافق مع موضوعات الكتاب. يقوم الطلاب الذين يحصلون على نفس المفرداتبإجراء محادثات وفقا لما يتم الحصول عليه من البطاقة. لكن التعليم هكذا يستغرق وقتا طويل في عملية التدريس لأنه يبطئ الوقت. يحدث هذا لأن بعض الطلاب سوف يصرحون عن شريكهم.[١٤]

---

[٧] ناصر عبد الله الغالى و عبد الحميد عبد الله ، أسس إععداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، (الرياض: دار الغالى، ١٩٩١) ص. ٨٧

[13] Mu'at, "Strategi Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) bahasa Arab" *Jurnal Al Ta'dib,* Vol. 3, No. 1(2013), hlm. 83

[١٤] مقابلة مع الأستاذة نورول جاملة و هي مدرسة اللغة العربية في التاريخ ٢٠ ابريل في الساعة الحادية غشر صباحا

في حفظ المفردات، حاول الباحثون استخدام لعبة تخمين الصور، وأوضح المعلم أولا كيفية استخدام وسائل الإعلام من لعبة تخمين الصور، ثم طلب من الطلاب لتشكيل مجموعات من الطلاب مقسمة إلى مجموعات. كل طالب من كل مجموعة ملزم بإخبار أو وصف شيئ في الصور باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلم أيضا عرض بعض الصور. وتتعلق الصور بصور أخرى تشكل سلسلة من القصص. يتم ترقيم كل صور بالترتيب وفقا لقصة.

وفقا لأحد طلاب الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، فإنهم يفضلون حفظ المفردات دون استخدام لعبة تخمين الصور، يشرحها الطلاب. "استخدام لعبة تخحين الصور، يجعلني غريبة ولا أعرف".بعد ذلك، يطلب من الطلاب المفردات مقدما ما العنوان، يمكن أن يكون أن يكون من السهل أو الصعب استخدام وسائل الإعلام التعليمية، تخمين الصور، وجعل لي غريبة ولا أعرف، يمكن أن يكون من السهل أو الصعب. ولكن عندما لا نستخدم تخمين لعبة صور، نخلق مفهوما وفقا وفقا ماذا نريد".[١٥]

وفقا لطالبتين من الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، قالو إنهم سعداء ومتحمسون أكثر عند استخدام لعبة تخمين الصور، لأنهم يمارسون أيضا المفردات و المفردات على نطاق أوسع. و أوضح الطالبتين. "لأنه يوجد في تخمين الصور أنواع مختلفة من المفردات في الصور لم نكن نعرف عنها من قبل.باستخدام أدوات التعليم، تصبح الفصول الدراسية أكثر نشاطا وليست مملا".[١٦]

ب. حفظ المفردات للفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج

تعليم حفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، أولا للمفردات في مادة تسليمها أولا لطلاب. بعد الانتهاء من قراءة المفردات، يرشد المعلم الطلاب إلى حفظ الطلاب ومحاكاة بالتناوب في جميع مقاعد الطلاب.

للاجتماع الأول حول حفظ المفردات، ذكر الطلاب مفردات في الكتاب وسألو بعضهم البعض من ١٠-١٥ مفردات. يتم تخزين مفردات أنها حفظت وتمارس الاسبوع

[١٥] مقابلة مع الطلاب إسمهما إإس زولياتي وصفي أوليا في التاريخ ٩ مايو ٢٠٢١ في الساعة الحادية عشر و النصف صباحا

[١٦] مقابلة مع الطلاب إسمهما محمد جمل الدين و محمد احسان في التاريخ ٩ مايو ٢٠٢١ في الساعة الحادية عشر و النصف صباحا

المقبل، وينبغي أن يكون مع الحركة المناسبة والتجاعيد. سيحصل الطلاب الذين يدخرون ويرعون فقط من خلال ممارسة الرياضة على درجات مختلفة.[١٧]

وفقا للطالبين من الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، و أوضح. "تعليم مهارات الكلام في الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، نحن نفعل الحفظ وفقا للمواد في الكتاب، ومن ثم قمنا بتخزينة وممارستها أمام الفصل".[١٨]

مدرس اللغة العربية في الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج، هذا العام يستخدم فقط أساليب المحاضرات، وأسئلة و أجوبة، ويستخدم وسائل الإعلام مثل الكتب و القاموس والمعلمين والقرطاسية. ويمكن رؤية ذلك من خطة ينفذ تعلم (RPP) مدرس مادة اللغة العربية في الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. (مرفق).

عند حفظ باستخدام لعبة التخمين صور ولا استخدام لعبة التخمين صور، فهناك اختلافات. ويمكن رؤية مايلي في نتائج اختبار طلاب الفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج من الفصل التحكم و الفصل التجريبي في تعليم اللغة العربية.

يمكن أن يكون معروفا أن تعلم اللغة العربية هو أفضل لاستخدام لعبة تخمين الصور، من تعلم اللغة العربية باستخدام المحاصرات وأسئلة وأجوبة أسالب فقط.

ج. تأثير لعبة تخمين الصور على حفظ المفردات للفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج

١. اختبار الصدق من أداة الاختبار

من نتائج اختبار صلاحية أداة الاختبار، قام الباحث بتوزيع ٢٠ سؤالا على عينة صغيرة من ٦ عينات. بعد الانتشار على نطاق صغير حصلت الباحثة على ١٢ فقرة اختبار صديق، نشر الباحثون ١٠ من هذه الاختبارات على عينة من ٢٤ طلاب. للحصول على بيانات عناصر اختبار الصدق، يمكن رئيتها من الجدول أدناه:

الجدوال ٤,٣ اختبار الصدق

الرقم	السؤال	سيك/r hitung	المعلومات

[١٧] مقابلة مع الأستاذة نورول جاملة و هي مدرسة اللغة العربية في التاريخ ٢٠ ابريل ٢٠٢١ في الساعة الحادية غشر صباحا

[١٨] مقابلة مع الطلاب إسمهما محمد جمل الدين و محمد احسان في التاريخ ٩ مايو ٢٠٢١ في الساعة الحادية عشر و النصف صباحا

١	P1	٠,٨٩٤/٠,٠١٥	الصدق
٢	P2	٠,٨١٥/٠,٠٤٨	الصدق
٣	P3	٠,٩٧٩/٠,٠٠٠	الصدق
٤	P4	٠,٩١٢/٠,٠١١	الصدق
٥	P5	٠,٩٧٩/٠,٠٠٠	الصدق
٦	P6	٠,٩٧٩/٠,٠٤٦	الصدق
٧	P7	٠,٨١٧/٠,٠٢	الصدق
٨	P8	٠,٩٦٠/٠,٠٠٠	الصدق
٩	P9	٠,٩٧٩/٠,٠٠٠	الصدق
١٠	P10	٠,٩٧٩/٠,٠٠٠	الصدق

٢. اختبار الموثوقية

يستخدم اختبار موثوقية الجهاز للحصول على مستوى الموثوقية أو الثقة في نتيجة القياس. في هذه البحث، يتم حساب الموثوقية باستخدام المعامل كورومباج الفا(Cronbach Alpha). ويقال إن الأداة يمكن الاعتماد عليها إذا كانت تحتوي على كورومباج الفا(Cronbach Alpha>0.60. فيما يلي نتائج اختبار موثوقية الجهاز في هذه البحث:

الجدول ٤,٤ اختبار الموثوقية

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.903	20

من نتائج الاختبار أعلاه، تم الحصول على قيمة كورومباج الفا(Cronbach Alpha) البالغة ٠,٩٠٣ للأسئلة التي يتم اختبارها. نظرا لأنه يحتوي على ٠,٦٠ كورومباج الفا(Cronbach Alpha)، يمكن استنتاج أن عناصرالعبارات العشرة لقياس الصعوبة موثوقة ويمكن استخدامها في هذه الدراسة.

٣. اختبار الفرضيات

لمعرفة الفرق بين الفصول التحكم وفصل التجريبي التي أجرت الاختبار، يجب أن تجتارا مختلفا بين المجموعتين باستخدام اختبار مان ويتني(Mann Whitney). يمكن مشاهدة نتائج اختبار مان ويتني(Mann Whitney). في الجدول التالي:

الجدوال ٥,٤ نتائج اختبار ويتني(Mann Whitney)

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Media	Eksperimen	12	18.50	222.00
	Kontrol	12	6.50	78.00
	Total	24		

من الجدول أعلاه يمكن استنتاج أن هناك اختلافات بين الفصل التحكم و الفصل التجريبية ١٨,٥٠ اعلى من الفصل التحكم ٥,٥٠.

الجدوال ٤,٦ اختبار الفرضية

Test Statistics[b]

	Score
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	78.000
Z	-4.290
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000[a]

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelas

بناء على نتائج اختبار الفرضية المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أنه في البحث الفرضية الفارغة (H_0) مرفوض و الفرضية البلدية (H_A) مقبول. وهذا يعني أن هناك تأثيرا في لعبة "تخمين الصور" ليحفظ المفردات لطلاب صف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. و أما سيك (Sig) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥.

الخلاصة

بعد انتهاء إجراء البحث عن إستخدام اللعبة تخمين الصور ليحفظ المفردات للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج فحصلت الباحثة على النتائج وصلت الباحثة إلى الإستنتاجات الأخيرة:

أ. تطبيق استخدام المعلم لعبة في تطبيق في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. ولكن من الأفضل إذا كان هناك شيء من هذا القبيل في تعليم اللغة العربية كوسيلة تعلم أنشأها المعلم نفسه، المثال الوسيلة التعليمية الصور. لأن وجود الوسيلة التعليم غير الكتب يمكن أن يزيد من نتائج وحماس

الطلاب عند تعليم اللغة العربية. هذا ما شرحه مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج.

ب. من النتائج التي تم الحصول عليها من قبل الباحثة من الاختبار الذي تم توزيعة على الطلاب، كان من الفصل التحكم والفصل التجريبي مختلفا جدا، أي في الفصل التجريبي تم الحصول على متوسط ١٨,٥٠ و في الفصل التحكم ٦,٥٠. إن الطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. في تعليم اللغة العربية هم يستطيعون أن يحفظون المفردات صحيحا وجيدا.

ج. هناك تأثير بين الفصل التجريبي و الفصل التحكم في تطبيق استخدام اللعبة تخمين الصور ليحفظ المفردات للفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج. يشار الى ذالك من خلال نتائج اختبار من ويتني (Mann Whitney) بقيمة سيك (Sig)٠,٠٠٠< ٠,٠٥ والتي يمكن استنتاجها بأن الفرضية الفارغة (H0) مرفوض و الفرضية البدلية (HA) مقبول. وهكذا تقول فرضية البحث: " هناك تأثر لعبة "تخمين الصور" على يحفظ مفردات لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "دار الحكمة" باندونج ديويك جومبانج".

المراجع

ناصف مصطفى عبد العزيز. ١٩٨٥. الأعاب اللغوية. الرياض: المكة العربية السعودية.

محمود كاميل الناقة. تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى: أسساسة، مداخلة، طريق تدريس. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

ناصر عبد الله الغالى و عبد الحميد عبد الله . ١٩٩١. أسس إععداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية. الرياض: دار الغالى.

Ahmad, Fuad Efendi. 2004. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat.

M. Khalilullah. Media Pembelajaran Bahasa Arab. Yogykarta: Aswaja Pressindo.

Mu'at. 2013. Strategi Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) bahasa Arab. Jurnal Al Ta'dib, Vol. 3, No. 1.

Mujib, Fathul. 2011. Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,. Jogjakarta: Diva Press.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kombinasi (Mixed Method). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta,.

Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan, Yogyakarta: Bumi Aksara.