

فعالية ألعاب اللغة على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكارايا

احمد سيوطي*

الملخص

السؤال في هذا البحث هو هل الطلاب الذين يُعلّمون بالألعاب اللغوية أكثر استيعاباً بمفردات اللغة العربية من الطلاب الذين لا يُعلّمون بها؟ وهدفه هو تقييس فعالية ألعاب اللغة على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكارايا. أما موضوع البحث هو الطلاب في الفصل الخامس بمدرسة الإبتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكارايا الذين يعلّمون بالألعاب اللغوية، أكثر استيعاباً بمفرداتهم من الطلاب الذين لا يُعلّمون بها.

تركز هذا البحث في المدرسة الإبتدائية الحكومية كيرينك بانكيري في الشارع "مانكو رايا" كيرينك بانكيري بالنكارايا. هذا البحث هو دراسة تجريبية التي تستخدم المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية كمادة الدراسة. وأما مجتمع البحث في هذا البحث هو الطلاب في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكارايا و كان جملة الطلاب فيها ٥٠ طالبا، الطلاب في الفصل الخامس-أ عددهم ٢٦ طالبا وهي المجموعة التجريبية برمز X والطلاب في الفصل الخامس-ب عددهم ٢٤ طالبا وهي المجموعة الضابطة برمز Y. لجمع البيانات التي تم الحصول عليها في هذا البحث، الباحث يستخدم أسلوب الإختبار وأسلوب الوثائق.

وأن النتيجة المعدلة لطلاب المجموعة التجريبية هي ٧٢،٥٨ والمجموعة الضابطة هي ٥٩،٣٣ وهذا بمعنى أن القيمة المختلفة في قيام التعليم والتعلم بوسيلة ألعاب اللغة و بعدمها هي ١٣،٢٥ . ولذلك فمن نتيجة البيان السابق تجاد إن H_a مقبول و H_0 مردود و قدرة استيعاب المفردات العربية بين استخدام ألعاب اللغة وبعدها خلافا كبيرا بينهما.

*متخرجة في الجامعة الاسلامية الحكومية بالنكارايا

المقدمة

خلفية البحث

اللغة العربية مع الجدل حولها في نسبتها كاللغة الدينية، قد استخدمها المسلمون في جميع أنحاء العالم، وخصوصا في عبادتهم يوميا. وكانت اللغة العربية استخدمها العرب في بلاد العربية كاللغة اليومية حتى في بعض بلاد أخرى كإندونيسيا. في إندونيسيا، لم يكن يدرسها الطلبة في المعاهد الدينية فقط، ولكن يتطوّر إلى اشكال ما في مؤسّسة التربيّة الشّكلية. المدارس في اندونيسيا، منهج التعليم اللغة العربية عينتها الحكومة في المدرسة الإبتدائية و المدرسة المتوسطة و المدرسة الثانوية. و في كل مرحلة دراسية قد تكون اللغّة العربية واجبا (Nazri Syakur, 2010: 55).

اللغة العربية بالنسبة إلى الإندونيسيين، في الحين تكون قريبا و بعيدا في نفس الوقت. فقريب لأنها تستعمل في أيامنا مثل الصلاة و الدعاء و التهتئة و بعيد لأنها قد تجي المشكلات عند تعلّمها. لذلك، كانت اللغة العربية هي اللغة التي تساعدنا على طلب العلوم من أهم مصادر الدين الإسلامي و هما القرآن و السنة المطهرة. و هما مرجع رئيسي في حياة الإنسان وطبيعتهم كل يوم. فيجب المطالعة ما فيه. انزل الله القرآن على محمد بالعربية (Azhar Arsyad, 2003: 7). كما قال الله تعالى:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (Depag RI, 2002: 331)

تبين من الآية السابقة أنّ القرآن أنزل باللغة العربية، لذلك قد قيل أن اللغة العربية هي لغة القرآن أو اللغة الدينية.

اللغة العربية هي اللغة التي استخدمها العرب في تعبير أغراضهم (الأفكار والمشاعر) (Ulin Nuha, 2012: 31) في اللغة العربية، اتفق الخبراء على أن المهارات اللغوية تنقسم إلى أربعة أقسام، وهي: مهارة الاستماع و مهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة (Ulin Nuha, 2012: 83). وفي كل مهارة عناصرها مثل الصوت والمفردات و التركيب.

ومن جميع وجوه اللغة العربية التي لا بد لطالب أن يقدّر عليها في عملية تعلّم اللغة العربية هي المفردات. كما في كتاب السالب تدريس في اللغة العربية أن استيعاب المفردات له فوائد كثيرة و أهميّة. يختلف خبراء تعليم اللغات الثانية في معنى اللغة، وفي أهداف تعليمها. ومع ذلك فإنهم يتفقون على أن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطلب تعلم اللغة الثانية وشروط إجابتها (رشدي أحمد طعيمة, ١٩٨٩: ١٩٤). استيعاب المفردات له فائدة لغير الناطقين بها الذين يريدون ان يكتبوا و يألّفوا باللغة العربية.

كما معناها أن المفردات هي قطعة الصغرى التي تعين قوة اللغة. وكل اللغة لها مفردة كثيرة ولا يساوي بعضها بعضا. اللغة العربية مشهورة بكثرة مفرداتها عند الباحثين (Acep Hermawan, 2011: 64).

في تعليم المفردات عدّة خطوات التي تُعتبر علامة النجاح للتعليم. في كتاب وسائل التعليم اللغة العربية, أن أحسن تعليم المفردات بالطريقة التدبير كالتريقة المباشرة (المفردة) أو بإحضار ما (المفردة) تُعَلِّم, أو بالتظاهر من المفردة تُعَلِّم (Abdul Wahab Rosyidi, 2009: 54-55). ولذلك تُعَلِّم المفردات باستراتيجيات و طرق متنوعة ولا ضَجْر. كمثل في المدرسة الابتدائية كيرينك بانكيري الفصل الخامس خصوصا, يعلمها المدرس بالطريقة المحاضرة, وبالوسيلة كتاب اللغة العربية.

وعلى الأكثر ينسجم تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري, ولكن التعليم المملّ يسبّب ضجر الطلاب والحاصل يجدون المشكلة, كما المراقبة التي جرى عليها الباحث في المدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكا راي, قابل الباحث الطلاب في الفصل الخامس, وسأل إليهم عن طرق استيعابهم المفردات في تعلم اللغة العربية, وأجابوا أسئلة الباحث, الطالب أ = حفظ المفردات ممل, الطالب ب = حفظ المفردات صعوب, الطالب ج = حفظ المفردات لصعب جدا, وإن يعَلِّم المدرّس اللغة العربية التي يتقلّدون الطلاب المشكلة بالطريقة الفرحة فالضجر و المشكلة حلاً كحفظ مفردات اللغة العربية باللعب.

وبذلك تعليم المفردات تُعَلِّم بالطرق والاستراتيجيات, مثل بألعاب اللغة, ألعاب اللغة هي الوسائل الجديدة تُنتفع في برنامج/ منهج تعليم اللغة العربية. وعلى أساس كذا تعليم اللغة الأجنبية لها وضعيّة فرحية (Abdul Wahab Rosyidi, 2009: 81).

ألعاب اللغة تُعين الطلاب في تعليم اللغة العربية, وبالخصوص استيعاب المفردات بطريقة ألعاب اللغة والوسائل الأخرى لتدخل الفرحة والسّرور للطلاب. ولذلك, جرّب الباحث في المدرسة السابقة تحت الموضوع " فعالية ألعاب اللغة على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكارايا "

سؤال البحث

هل الطلاب الذين يُعَلِّمون بألعاب اللغة أحسن في استيعاب المفردات من الطلاب الذين

لا يُعَلِّمون بألعاب اللغة؟

هدف البحث

لقياس فعالية ألعاب اللغة على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل الخامس المدرسة الابتدائية الحكومية كبرينك بانكيري بالنكارايا.

الإطار النظري

تعريف الفعالية

فعالية هي اسم مستمد من تأثير أساسي لها معنى و تأثير، و التأثير هو صفة لكلمة "فعالة" أن يكون لها معنى الفعال، أي تأثير (تأثير، و العاقبة، و الانطباع) (W. J. S Poerwadarminta, 2007: 311)

فعالية هي تحقيق أهداف محددة أو أهداف اختيار من سلسلة البديلة لتحديد الاختيار بين خيارات أخرى. ويمكن أن تفسر فعالية مقياسا لنجاح في تحقيق الأهداف التي يتم تحديدها.

مفردات اللغة

المفردات (الإنجليزية : *Vocabulary*) تعيين كلمة أو كلمات معروفة الكنوز من قبل شخص أو كيان آخر، أو هي جزء من لغة معينة (Syaiful Mustofa, 2011: 61). المفردات لدي شخص يعرف باسم كل مجموعة من الكلمات التي يفهمها الناس، ومن المرجح أن تستخدم لبناء الجملة. وتعتبر ثروة من المفردات المرء عموما أن يكون تصويرا من المحادثات أو مستوى التعليم.

تعريف اللعبة

اللعبة وهي أصله من كلمة "العب" يعني فعلة مسايرة ويتم ذلك باستخدام أدوات متعة أو بدون استخدام الوسائل. وعند سوفازنو ويعطي تفسيراً من لعبة اللغة هي الأساس عملية النشاط للحصول على المهارات اللغوية المحددة في الطريقة التي تتمها مشجعة (Abdul Wahab Rosyidi, 2009: 82).

اللعبة التربوية

اللعبة التربوية هي اللعبة التي تمت عناصر تثقيف الحصول عليها من شيء موجود ويتم إرفاق فضلا عن كونها جزءا من اللعبة نفسها. بالإضافة إلى ذلك، كما اللعبة تعطي ردا إيجابيا على تحفيز اللاعبين. الحسية المقصود هنا من السمع، والبصر، والصوت (الكلام، والاتصالات)، والكتابة، و طاقة التفكير، وميزان المعرفة والحركية (حركة التوازن والتحمل والقوة والمهارة والبراعة)، الوجدانية، والثروة الإجتماعية والروحية (الحب والرحمة والأخلاق والصدق وآداب، المنافسة السليمة،

(والتضحية). ميزان الحواس هو مخطط من أجل التأثير على المنطق والخيال والطابع، حتى يهدف النضج نفسه. ولذلك، كل الفرد يحدد اتجاه رحلة حياته.

ألعاب اللغة

ألعاب اللغة هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب. ألعاب اللغة ليست نشاطا إضافيا للحصول على المتعة وحدها ولكن يمكن أن تصنف هذه اللعبة في التعلم الذي يهدفه إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية تعلموه (Abdul Wahab Rosyidi, 2009, 32). اللعبة النشاط مصممة اللغة في التدريس وتتعلق بمضمون محتوى الدرس بشكل مباشر أو غير مباشر.

فائدة اللعبة

التعلم لا يحتاج إلى اللعبة دائما ، واللعبة في حد ذاتها ليست بالضرورة من أجل تسريع عملية التعلم. ومع ذلك، يتم استخدام الألعاب بحكمة تمكن أن تضيف متنوعة، والإثارة، والفائدة على جزء من برامج التعلم. كما هو الحال مع جميع التقنيات المستفاد، واللعبة ليست غاية في حد ذاتها، بل وسيلة لتحقيق غاية، والتي تحسن التعلم. وكثيرا ما يشكو المعلمون أن العديد من الطلاب دوافعهم للتعلم منخفضة، على الرغم من أن المعلم كان قد حاول باستخدام أساليب مختلفة. تطبيق وسائل اللعبة هو أحد البدائل لتحسين دافعية الطلاب. كثير من الناس تفترض أن اللعب والتعلم هما طريقتي نقيض. لعب العديد يمكن أن تقلل من الوقت اللازم للتعلم، وهذا قاله الوالد. وفي الوقت نفسه، وفقا للأطفال، واللعب متعة، في حين أن التعلم هو ممل! (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, 2011: 35.) وبطبيعة الحال يجب تغيير هذه النظرة حتى أن التعلم يكون أفضل وأحب للأطفال جذابا. في بعض الأحيان، ولعب يساوي مع هرج ضار تافه، ليس مهما، ويعتبر كعمل الطفل. في الواقع، العديد من الجوانب الواردة في المسرحية، وخاصة الألعاب التي تحتوي على عناصر التعليم.

خصائص لعبة اللغة الجيدة

لعبة اللغة الجيدة لا تقتصر على اية لعبة، ولكن تجب أن تؤثر على الطلاب في اكتساب مهارات اللغة. وبالإضافة إلى ذلك، فإنه يمكن أن يساعد الطلاب على تعلم المهارات اللغويات مزيدا من مجرد اللعب نفسه. ولذلك، كل معلم اللغة بحاجة إلى معرفة خصائص لعبة لغوية جيدة وملائمة، ثم يناسب حالة التنفيذ في التدريس. خصائص ألعاب اللغة الجيدة هي كما يلي:

١. تمكن تعزيز وتحسين التمكن من اللغة، مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وبالإضافة إلى ذلك، فإنها يمكن أيضا تحسين التمكن من عنصر اللغة (المفردات والقواعد).
٢. لديها المحفزات والمواد المثيرة للاهتمام وفقا لمستوى إتقان الطلاب.

٣. توفر الفرص للطلاب للتفاعل مع الطلاب الآخرين، والمعلمين، ومادة اللغة.
 ٤. تمكن أن تحفز الطلاب على العمل بشكل فعال وإيجابي وتمكن أن تزيد من اهتمامها.
 ٥. إشتراك الطلاب، سواء في مجموعة أو فصل خاص.
 ٦. لديها مبادئ توجيهية وأنظمة واضحة وكذلك من السهل أن تفهم.
 ٧. تمكن تشغيلها داخلا بحيث أن تتحقق التعلم موضوعيًا في الوقت والمكان المناسبين.
- (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, 2011: 53-55.)

منهج البحث

وقت البحث ومكانه

يكون وقت البحث شهرين من فبراير إلى أبريل ٢٠١٦ لدراسة هذا الموضوع. سيجري البحث في المدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري في الشارع "مانكو رايا" كيرينك بانكيري بالنكا رايا. إخترت هذا المكان لأنه في تلك المدرسة المدرس لا يستخدم ألعاب اللغة في تعليم مفردات اللغة العربية.

نوع البحث

هذا البحث يعتبر من الدراسة التجريبية التي تستخدم المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية كمادة الدراسة. بشكل عام، يستخدم هذا البحث المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية كالموضوع الكائن في بحثه. الفصل الأول الذي يتم فحصه في حين الفصل الثاني على سبيل المقارنة. من المتوقع أن تكون هناك اختلافات واضحة في فعالية عملية التعليم بين استخدام لعبة اللغة في تعلم المفردات اللغة العربية ولا يستخدم لعبة اللغة في تعلمها. في هذه الدراسة هناك نوعان من المتغيرات، وهي مستقلة وغير مستقلة. غير مستقلة هي المتغير التابع وهو توسيع المفردات. في حين مستقلة وهو المتغير الحر وهي فعالية الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية. (Deni Darmawan, 2013:109)

مجتمع البحث

أما مجتمع البحث في هذا البحث هو الطلاب في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكا رايا. وجملة الطلاب كلها ٥٠ طالبا. وأما مجتمع البحث في هذا البحث هي الطلاب في الفصل الخامس-أ وهي المجموعة التجريبية برمز X والطلاب في الفصل الخامس-ب وهي المجموعة الضابطة برمز Y , في الفصل الخامس-أ عددهم ٢٦ طالبا

في الفصل الخامس-ب عددهم ٢٤ طالبا في المدرسة الابتدائية الحكومية كيرينك بانكيري بالنكا رايا.

تقنيات جمع البيانات

لجمع البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة، الباحث يستخدم الوضع على النحو التالي:

١. الاختبار

الإختبار هو عبارة مسلسلة من الأسئلة أو التمارين وغيرها من الأدوات المستخدمة لقياس المهارات والمعرفة والذكاء والقدرة أو المهوبة التي يمتلكها الفرد/ المجموعة. ويتم هذا الأسلوب للحصول على بيانات عن نتائج تعلم الطلبة، وبين الواردة بالنماذج تعلم المفردات اللغة العربية بلعبة اللغة وبدون استخدامها في المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية.

٢. أسلوب الوثائق

وهي أسلوب جمع البيانات من خلال جمع المحفوظات والوثائق والكتابة وغيرها. وسوف يتم جمع البيانات من خلال هذا الأسلوب هي:

(أ) كشف الحضور لطلاب فصل الخامس.

(ب) قائمة الدرجة

(ت) كتاب اللغة العربية

(ج) ورقة الاسئلة

(د) قائمة الإجابة للطلاب

قياس البيانات وتحليلها

١. القياس

لقياس الاختبارات المستخدمة في استخدام لعبة اللغة في تعلم المفردات، يمكن

أن ينظر في المؤشرات التالية:

أ. الإختبار الإختياري

ب. القدرة على التزويجي

ج. القدرة على إجابة أسئلة المقالية

لمؤشرات التقويم على الاختبار الإختياري, القدرة على التزويجي، والإجابة على

الأسئلة المقالية، الباحث يستخدم الهدف هناك لكل اختبار , وطريقة التقييم كالتى:

$$S = R$$

البيان

S = النتيجة

R = عدد الإجابات الصحيحة

للإجابة الصحيحة يعطى الباحث درجة من ١٠-٥ وسيتم تقديم عدد العناصر المفردات التي شأنها أن للاختبار والأوزان الإجابة الصحيحة في الجدول التالي:

الجدول الأول

قائمة عدد الأسئلة و وزن الأجوبة:

النتيجة	وزن الإجابة الصحيحة	عدد الأسئلة	شكل الاختبار/ نموذج الأسئلة
١٠٠	٥	٢٠	الاختبار الإختياري
١٠٠	٥	٢٠	الاختبار التزويجي
١٠٠	١٠	١٠	الاسئلة المقالية
٣٠٠			أقصى درجة مثالية

للحصول على قيمة الشكل العام للاختبار، الصيغة:

$$\text{قيمة} = \frac{\text{النتيجة} \times 100}{\text{النتيجة المثالية}}$$

النتيجة المثالية

وبالتالي الحصول على القيمة في اختبار لاستخدام الألعاب اللغوية في تعلم

المفردات اللغة العربية، على النحو التالي:

الجدول الثاني

الدرجة	قيمة	الرقم
جيد جدا	٨٠-١٠٠	١
جيد	٦٦-٧٩,٩٩	٢
مقبول	٥٦-٦٥,٩٩	٣
ناقص	٤٦-٥٥,٩٩	٤
فاشل	٠ - ٤٥,٩٩	٥

٢. تحليل البيانات

الباحث يستخدم البحث الكمي بأسلوب تحليل المقارنة وهي أسلوب بالتحليل الإحصائي الذي يمكن استخدامه لاختبار فرضيات حول وجود أو عدم وجود فرق بين المتغيرات المدروسة. إذا توجد اختلافات، سواء كانت تلك الاختلافات هي اختلافات كبيرة أو مقنعة (كبيرة)، أو أن الفرق جاءت عن طريق الصدفة وحدها فقط.

من الاختبار الإحصائي، هو اختبار "ت" أول من وضعه *William Seely Gosset* وهناك انه يستخدم كاسم مُكْتَبِي "Student" وحرف "ت" الواردة في اختبار المدى "ت" اتخذ من الحرف الأخير اسمه. هذا هو أيضا السبب في أن اختبار "ت" هو غالبا ما يشار إليها من قبل اسم أو مصطلح "ت طالب". (Triwid, 2010: 74)

المقصود ب "ت" هو الاختبار الإحصائية المستخدمة لاختبار الحقيقة أو الزيف في الفرضية التي تنصها من بين العينتين متوسط تؤخذ من نفس السكان، لا يوجد الفرق. وبالتالي فإن "ت" الاختبار هو مستندة بأسوب تحليل المقارنة على الفرق بين المتغيرين (Murdan, 2003: 150).

ويجري أسلوب "ت" الاختبار من أجل اختبار فرضية ما إذا كان هناك فرق كبير بين اثنين من المتغيرات. إذا تم الحصول على قيمة اختبار (t_0) مساوية أو أكبر من ت الجدول (t_t) ثم الفرضية البديلة (H_a) مقبولة، ولكن على العكس من ذلك إذا كان الاختبار السعر تم الحصول عليها (t_0) أصغر من أسعار ت الجدول انتقادات ت (t_t) ثم الفرضية البديلة (H_a) غير مقبولة.

أولها للمتغير الأول (لطبقة السيطرة) نعطي رمز X ، المتغير الثاني (الطبقة التجريبية) نعطي شعار Y . عشرات الانحراف الأول متغير نعطي شعار X ، والانحراف عشرات الثاني نعطي رمز Y . لحساب أو للبحث عن "ت" استخدام الصيغة التالية:

$$T = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

"T" = الاختبار المبحوث

M_1 = المتوسط المجموعة التجريبية

M_2 = المتوسط من المجموعة الضابطة

SE_{M_1} = معيار الخطاء للمتوسط من المجموعة التجريبية

SE_{M_2} = معيار الخطاء للمتوسط المجموعة الضابطة

معرفة الفرق بين المتغيرين، ثم نتائج الإختبار حساب من "ت" استشارة أعلاه مع الجدول "ت". إذا كانت قيمة اختبار (ت) مساوية أو أكبر من قيمة ٥% "ت" الجدول ثم يمكننا القول أن هناك اختلافات كبيرة. إذا كانت قيمة اختبار (ت) هي أصغر من قيمة ٥% ر الجدول ثم يتم رفض الفرضية البحثية غير المقبولة.

جعل التفسيرات لإجراءات ت من اختبار الحق والباطل من الفرضية المذكورة بالمقارنة كبيرة النتائج لحساب ت. و ت مدرجة في جدول القيمة من "ت" في المجال في كثير من الأحيان بمعدل ٥% بعد ما أنه تحدّد وتعرف درجاته الحرة، مع الصيغة: مدافع أو

$$df \text{ atau } db = (N_1 + N_2) - 2 = \text{ديسيل}$$

من خلال الحصول على df أو db بعد ذلك يمكن البحث السعر t_t عند مستوى الدلالة ٥% إذا t_0 لها النتيجة بنفس القدر أو أكبر من t_t فيكون H_0 غير مقبول. يعني أن هناك فرق كبير بين الاثنين يعني أنني بحث المتغيرات. إذا t_0 أصغر من t_t فيكون H_0 مقبول. يعني لا يوجد فرق كبير بين متغير والمتغير الثاني.

المواصفات:

$$T = \text{أسعار طاولة النقد "ت"}$$

$$X = \text{المجموعة التجريبية}$$

$$Y = \text{المجموعة الضابطة}$$

$$M_x \text{ أو } M_1 = \text{متوسط درجات في المجموعة التجريبية}$$

$$M_y \text{ أو } M_2 = \text{متوسط درجات في المجموعة الضابطة}$$

$$SE = \text{معيان الخطاء}$$

$$SD = \text{معيان الانحراف من العينة المبحوثة}$$

$$\Sigma = \text{مجموع كل الانحراف بعد عملية تربيع}$$

$$N = \text{عدد من الموضوعات في البحث (Martono, 2011: 173-174)}.$$

نتائج البحث

يجاد حقائق البحث بعد الإختبار (post-test) يتكون من الإختبار الإختياري بعشرين (٢٠) سؤالاً، و الإختبار التزويجي بعشرين (٢٠) سؤالاً و الإختبار المقالية بعشر (١٠) سؤالاً، يختبر الباحث في آخر الأنشطة بعد انتهاء التعليم و التعلم. ثم ينظم الباحث نتائج الاختبار حتى يجاد منها نتيجة "t" أي الاختبار وقيمة "t" أي اللوحة في المرتبة الأهمية، فجملة نتيجة "t" المتاحة من نتيجة الحساب هي $\geq 3,137$ أكبر من "t" أي اللوحة في المرتبة الأهمية ٥%

وهي $\leq 2,02$ من $3,137$ حتى يكون الافتراض البديل (H_a) القائل إن هناك الفرق الكبير لجودة الطلبة بين الذين يستخدمون ألعاب اللغة ولايستخدمونها مقبول، ومن ثم أن بين الفرقة الأولى (X) والفرقة الثانية (Y) فرق كبير.

الخاتمة

الخلاصة

بناء على نتائج البحث والتحليل مع اختبار الفرضيات كما كتبه الباحث في الأبواب السابقة، فيمكن النظر نتيجته كالتالي:

وبعد انتهاء الباحث في بحثه فتعرف أن نتيجة "t" أي الإختبار وقيمة "t" أي الجدول في المرتبة الأهمية، فتعرف نتيجة "t" المحصولة من نتيجة الحساب وهي $3,137$ أكبر من "t" أي الجدول، في المرتبة الأهمية 5% وهي $2,02 \leq$ من $3,137$ حتى يكون الافتراض البديل (H_a) القائل بأن هناك فرق كبير في استيعاب المفردات اللغة العربية للطلاب الذين يستخدمون ألعاب اللغة ولايستخدمونها عند تعلم المفردات العربية مقبول للمجموعة التجريبية (X) والمجموعة الضابطة (Y) لوجود الفرق الكبير بينهما.

ومن نتائج الحساب قبلها فتعرف أن نتيجة المعدل في X وهي $72,58$ ونتيجة حساب المعدل Y وهي $59,33$ فيكون هناك فرق كبير لاختلاف بينهما $13,25$.

الاقتراح

بناء على هذا البحث، فقدم الباحث بعض الاقتراحات ما يلي:

لجميع مدرسي اللغة العربية في المدرسة الإبتدئية، المدرسة المتوسطة، المدرسة الثانوية بكاملتتان الوسطى خاصة في مدينة بالنكارايا أن يحاولوا القيام باستخدام ألعاب اللغة متنوعة في تعليم وتعلم المفردات العربية أو غيرها.

مراجع

- Adisasmita, Rahardjo, *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah*, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta : Pustaka pelajar, cet III februari 2003).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, PT. Grafindo, Jakarta, 2002.
- Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Hidayakarya Agung, 2002.
- Effendy, Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Misykat Malang, Yogyakarta 2005.
- Fakhrurrozi, Aziz dan Erta Wahyudi, *Pembelajaran Bahasa Arab*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, Cet. 2 edisi revisi, Jakarta Pusat, 2012.
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011.
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran*, Antasari Press, Banjarmasin, 2009.
- Martono, Nanang, *Metodi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011.
- Murdan, *Statistik Pendidikan dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2003.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, UIN Maliki Press, Malang, 2011.
- Najah, Triwid Syafaratun, *Statistik*, STAIN Palangka Raya, 2010.
- Nuha, Ulin, *Metode super efektif pembelajaran bahasa arab*, Diva Press, Jogjakarta 2012.
- Revolusi metodologi pembelajaran bahasa Arab*, PT Bintang Pustaka Abadi (Bipa) Mei 2010.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN-Malang Press, Malang, 2009.
- S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Pt :Rineka Cipta.2000.
- Soejanto, Agoes, *Psikologi Perkembangan*, PT. Rineka Cipta, Jakarta 2005
- Sukamto, Imanuddin, *Tata Bahasa Arab Sistematis*, Nurma Media Idea, Yogyakarta, 2008.

Tarigan, Henry Guntur, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Angkasa: Bandung, 2008.

Tim Pustaka Merah Putih, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Guru dan Dosen*, Pustaka Merah Putih, Yogyakarta, 2007.

W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Disusun Oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.2007.

Wahyudi, Agus, *Aku Cinta Bahasa Arab 4*, PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo, 2010.

أبي الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ابن منظور الأفرقي المصري. ١١١٩. *لسان العرب*. كورنيش
نيل: دار المعارف. ص. ٣٤٣٩.

حسن شرقوى, *نحو تربية إسلامية*, مؤسسة الشباب الجامعة, الكانديا.

رشدي أحمد طعيمة, *عميد كلية التربية جامعة المنصورة*, مصر, ١٩٨٩ م.

سوزانا مينر, *سيكولوجية اللعب*, صدرت السلسلة في يناير ١٩٧٨ بإشراف أحمد مشاري العدواني
١٩٩٠-١٩٢٣.

عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, *تصميم مواد اللغة العربية لغير الناطقين بها*, ١٤٢٨ هـ.
محمد الصدوقي, *المفيد في التربية*.

محمد بن أحمد بن عبد الباري, *الكواكب الدرّية*, دار الفكر, ٢٠١١ م.

محمد علي الخولي, *علم اللغة*, الناشر دار الفلاح للنشر والتوزيع, ١٩٩٣.