تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر

الرسالة العلمية

مقدمة إلى كلية التربية وعلوم التعليم

شرطا للحصول على درجة الإجازة الإسلامية في تعليم اللغة العربية

إعداد :

محمد زين

رقم التسجيل: ٢١٣٠١٠٢٠٢٩

طالب كلية التربية وعلوم التعليم قسم التعليم اللغة العربية

جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكار

م ٢٠٢٦ /هـ ١٤٤٦

THE EFFECT OF THE SCATTERGORIES GAME ON VOCABULARY MASTERY AMONG SEVENTH-GRADE STUDENTS AT MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 TANAH DATAR

THESIS

Submitted to the Arabic Teaching Department
Faculty of Tarbiyah and Teacher Training of UIN Mahmud Yunus Batusangkar
as a Requirement to Obtain Bachelor Degree (S1) in Arabic Teaching

By:

MUHAMMAD ZEN
Reg. No. 2130102029

ARABIC TEACHING DEPARTMENT
FACULTY OF TARBIYAH AND TEACHER TRAINING
ISLAMIC STATE UNIVERSITY (UIN) MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2026 M / 1447 H

PENGARUH PERMAINAN SCATTERGORIES TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 TANAH DATAR

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

(S-1)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Oleh:

MUHAMMAD ZEN

Reg. No. 2130102029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR

2026 M / 1447 H

شهادة الأصالة

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zen

NIM : 2130102029

Tempat/ Tanggal lahir : Sarik Alahan Tigo, 08 April 2003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi Saya yang berjudul:

"تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر"

Adalah benar karya Saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2026

Yang menyatakan,

Muhammad Zen

2130102029

موافقة مشرف الرسالة العلمية

بعد الإطلاع على هذه الرسالة العلمية التي كتبها **محمد زين** رقم التسجيل **٢١٣٠١٠٢٠٢٩** تحت العنوان "**تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر**". فأوافق أنها أصبحت مكملة الشروط ولائقة للمناقشة أمام لجنة الامتحان.

باتوسنكر، أغسطس ٢٠٢٦

المشرف،

الدكتور سوهارمون، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٩١٠١١١٩٩٩٩٠٣١٠٠٣

قرار لجنة المناقشة

قد قامت مناقشة الرسالة العلمية التي اعدها: **محمد زين** رقم التسجيل **٢١٣٠١٠٢٠٢٩** تحت العنوان **"تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر"** أمام لجنة امتحان المناقشة لكلية التربية وعلوم التعليم جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكر في يوم السبت، ١٥ أغسطس ٢٠٢٦ م. وقبلت شرطا من شروط اللازمة للحصول درجة الجامعية الإسلامية في تعليم اللغة العربية.

الرقم	لجنة المناقشة	الوظيفة	التوقيع	التاريخ
١	بارتوموان هارهاب، الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٢٧٢٠٠٦٠٤١٠٠١	رئيس اللجنة		
٢	الدكتور سوهارمون، الماجستير رقم التوظيف: ١٩٦٩١٠١١١٩٩٩٩٠٣١٠٠٣	سكرتير اللجنة		
٣		عضو اللجنة		

باتوسنكر، أغسطس ٢٠٢٦

اعتماد

عميد كلية التربية وعلوم التعليم

الدكتور ريدوال تريسوني، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٥٢٦١٩٩٥٠٣١٠٠١

البيانات الشخصية



Nama	: Muhammad Zen
Tempat / Tanggal Lahir	: Sarik Alahan Tigo, 08 April 2003
Alamat	: Sariak Alahan Tigo
Anak Ke	: 7 (Ketujuh) dari 7 orang bersaudara
No. Hp	: 082311015247
Email	: zeynhilgum@gmail.com
Motto Hidup	: "*Hidup Penuh Berkah"*

Riwayat Pendidikan

TK Taratak Teleng	: Tahun 2008 - 2009
SDN 06 Taratak Teleng	: Tahun 2009 - 2015
MTsS Taratak Teleng	: Tahun 2015 - 2018
Pondok pesantren Darul Ulum Padang	: Tahun 2018 - 2021
Strata Satu (S1) Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar	: Tahun 2021 - 2026

Nama Orang Tua

Ayah	: Bahar (Alm)
Ibu	:Yunizar

الإهداء

".....رب اشرح لي صدري[٢٥] ويسرلي امري[٢٦] واحلل عقدة من الساني[٢٧] يفقهوا قولي[٢٨]

"25. Ya Tuhanku, lapangkanlah dadaku, 26. dan mudahkanlah untukku urusanku, 27. dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku, 28. agar mereka mengerti perkataanku"

طٰهٰ (٢٠) : ٢٥-٢٨

مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ عَظُمَتْ قِيمَتُهُ، وَمَنْ نَظَرَ فِي الْفِقْهِ نَبُلَ قَدْرُهُ، وَمَنْ كَتَبَ الْحَدِيثَ قَوِيَتْ حُجَّتُهُ، وَمَنْ حَفِظَ اللُّغَةَ رَقَّ طَبْعُهُ.

"Barang siapa mempelajari Al-Qur'an, maka tinggi nilainya; barang siapa mendalami fikih, maka mulia kedudukannya; barang siapa menulis hadis, maka kuat hujahnya; dan barang siapa menjaga (mempelajari) bahasa, maka halus perangainya"

اللهُ لَا يَخْذُلُ يَدَا رُفِعَتْ لَهُ

"Allah tidak akan mengecewakan tangan yang diangkat untuk selalu memohon kepada-Nya"

تصفيق الباحث

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dialah Pemilik segala ilmu, yang menerangi hati dengan petunjuk-Nya dan menguatkan langkah hamba-Nya dalam setiap perjalanan menuntut ilmu.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Beliaulah teladan terbaik yang mengajarkan arti kesabaran, keikhlasan, dan pentingnya menuntut ilmu sebagai jalan menuju kemuliaan.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini sebagai bentuk rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga karya ini menjadi amal yang bermanfaat serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

Untuk Ayah dan Ibu tercinta

Untuk ibuku tercinta {Yunizar} dan ayahandaku tercinta {Bahar (Alm)}

Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, doa, dan dukungan yang tak pernah putus. Kalian adalah sumber kekuatan yang selalu mengiringi setiap langkahku. Dari kalian aku belajar arti ketulusan, kerja keras, kesabaran, dan keikhlasan dalam menjalani kehidupan.

Ayah, meskipun engkau telah lebih dahulu kembali ke hadirat Allah Swt., cinta, nasihat, dan perjuanganmu akan selalu hidup dalam hati dan menjadi semangat yang menguatkanku. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat, ampunan, dan menempatkanmu di tempat terbaik di sisi-Nya.

Ibu, terima kasih karena tidak pernah lelah mendoakan, mendukung, dan menguatkanku dalam setiap keadaan. Setiap tetes keringat, setiap doa di sepertiga

malam, dan setiap pengorbanan yang engkau lakukan menjadi alasan bagiku untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

Karya sederhana ini tidak akan pernah mampu membalas semua jasa dan cinta kalian. Namun, semoga dapat menjadi salah satu bukti perjuanganku dan hadiah kecil yang dipersembahkan dengan penuh cinta untuk kalian. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ibu, serta merahmati Ayah dengan rahmat-Nya yang luas.

Untuk Keluarga Besar

Teruntuk keluarga besarku yang tidak bisa di sebutkan satu persatu

Terima kasih atas doa, perhatian, semangat, dan dukungan yang selalu diberikan selama perjalanan studiku. Kehadiran kalian menjadi penyemangat dalam menghadapi setiap tantangan dan kesulitan. Setiap nasihat, senyuman, dan perhatian yang kalian berikan menjadi kekuatan yang tidak ternilai harganya. Semoga skripsi ini dapat menjadi kebanggaan kecil bagi keluarga dan menjadi awal dari langkah-langkah baik berikutnya. Terima kasih telah percaya kepadaku, selalu mendoakan, serta menjadi tempat kembali di setiap lelah dan perjuangan. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan kalian dengan pahala yang berlipat ganda, melimpahkan keberkahan dalam kehidupan, dan senantiasa menjaga tali kasih sayang di antara kita.

Untuk Dosen dan Pembimbing

Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, nasihat, motivasi, dan keteladanan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Setiap ilmu yang diajarkan menjadi bekal yang sangat berharga, bukan hanya dalam dunia akademik, tetapi juga dalam menjalani kehidupan. Semoga setiap ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya di sisi Allah Swt.

Teruntuk Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Dr. Devy Aisyah, M.Ag.**,** penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas arahan, perhatian, serta dukungan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam setiap pengabdian yang dilakukan.

Khusus kepada dosen pembimbing skripsi penulis, Dr. Suharmon, S.Ag., M.A.**,** penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala waktu, kesabaran, perhatian, ilmu, kritik, dan saran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap koreksi dan arahan yang Ustadz berikan menjadi pelajaran yang sangat berharga bagi penulis untuk terus belajar menjadi pribadi yang lebih baik. Tanpa bimbingan dan kesabaran Bapak, skripsi ini tentu tidak akan terselesaikan dengan baik.

Semoga Allah Swt. membalas seluruh kebaikan Ustadz dan Ustadzah dosen dengan balasan yang terbaik, melimpahkan kesehatan, keberkahan umur, keluasan rezeki, serta menjadikan setiap ilmu yang telah diajarkan sebagai amal jariyah yang terus mengalir pahalanya hingga akhir hayat.

Untuk Diriku Sendiri

Kepada diriku sendiri, Muhammad Zen**.**

Skripsi ini bukanlah akhir dari perjalanan, melainkan awal dari langkah yang lebih besar dalam menuntut ilmu dan mengabdi kepada masyarakat. Semua proses yang telah dilalui menjadi pelajaran berharga tentang kesabaran, keikhlasan, tanggung jawab, dan arti sebuah perjuangan.

Semoga segala ikhtiar yang telah dilakukan menjadi jalan menuju keberkahan dan ridha Allah Swt. Teruslah belajar, tetap rendah hati, dan jangan pernah berhenti bermimpi serta berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Yakinlah bahwa setiap kesulitan pasti diiringi kemudahan, dan setiap doa yang dipanjatkan dengan penuh keyakinan akan menemukan waktu terbaik untuk dikabulkan.

Terima kasih telah berjuang sejauh ini. Semoga langkah-langkah berikutnya senantiasa berada dalam lindungan dan petunjuk Allah Swt.

آمين...آمين...آمين يا رب العالمين يا الله يا مجيب، انك سميع الدعاء

شكرا وتقديرا

الحمدلله الذي أنزل السكينة في قلوب المؤمنين ليزدادوا إيمانا مع إيمانهم والله خلق السموات والأرض وكان الله عليما حكيما وقد وفقني الله تعالى لتحقيق هذه الرسالة العلمية تحت العنوان "**تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر**". والصلاة والسلام على النبي الشريف محمد صلى الله عليه وسلم وأصحبه وآله ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

وكتب الباحث هذه الرسالة العلمية لتكميل الشروط اللازمة للحصول على درجة البكالوريوس في جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكار. وهذه الرسالة العلمية تبحث عن كيف تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر.

وقد واجه الباحث الصعوبات والمشكلات في أثناء كتابة هذه الرسالة العلمية، وذلك يشكر الباحث شكرا جزيلا على:

١. فضيلة الكريم رئيس الجامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكر، أ/د دلموس بونيري سليم، الماجستير الذي أعطى الباحث الفرصة لإكمال المحاضرات وتجميع هذه الرسالة العلمية؛
٢. فضيلة الكريم عميد كلية التربية وعلوم التعليم الجامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكر، د.ريدوال تريسوني، الماجستير؛

٣. فضيلة الكريم رئيسة شعبة اللغة العربية، الدكتورة ديفي عائشة الماجستيرة التي قد أعطتني الإستمرار هذه الرسالة العلمية؛

٤. فضيلة الكريم الدكتور سوهارمون، الماجستير كالمشرف الذي شرفها لكتابة هذه الرسالة العلمية حتى تمام الكتابة؛

٥. فضيلة الكريم رئيس اللجنة المناقشة، بارتوموان هارهاب، الماجستير ؛

٦. فضيلة الكريم رئيس الجامعة ومحاضرها التي قد سمح الباحث لأداء البحث؛

٧. الشكر إلى والدي ووالدتي ربياني من الصغير إلى اليوم وشجعاني لطلب العلوم النافعة، أطال الله عمرهما آمين، وأشكر أيضا إلى أختي الكبيرة قد ساعدني على كتابة هذه الرسالة العلمية؛

شكرا جزيلا لكل من ساعدني لإتمام هذه الرسالة العلمية. وأخيرا، ترجي الفكرة النافعة والإقتراحات والإنتقادات المتقدمة من القراء لتكميل هذه الرسالة العلمية وأرجو من الله أن يجعل هذه الرسالة العلمية رسالة نافع للباحث وللقراء ولمن يهتم بها وعسى أن تكون عملا صالحا، آمين يا رحمن.

ليما قوم، أغسطس ٢٠٢٦

الباحث،

محمد زين

١٩٣٠١٠٢٠٠٥

ملخص

محمد زين، رقم التسجيل: ٢١٣٠١٠٢٠٢٩، عنوان الرسالة: "**تأثير لعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر**". قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنغكار، سنة ٢٠٢٦م.

يُعَدُّ إتقانُ المفردات من الأسس الرئيسة في تعلُّم اللغة العربية، غير أن نتائج الملاحظة الأولية في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر أظهرت انخفاض مستوى إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع بسبب اعتماد طرائق تدريس تقليدية قلَّلت من جاذبية التعلم ودافعية التلاميذ؛ لذلك استُخدِمت لعبة *Scattergories* بوصفها وسيلةً تعليميةً مبتكرةً لتحسين إتقان المفردات. هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام لعبة*Scattergories* في إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي *(Quasi Experimental)*، وذلك بتصميم الاختبار القبلي والبعدي مع المجموعة الضابطة. وتكوَّنت عينة الدراسة من (٣٢) تلميذًا في الصف السابع (أ) بوصفه المجموعة التجريبية، و(٣٢) تلميذًا في الصف السابع (ب) بوصفه المجموعة الضابطة. وجُمعت البيانات بواسطة اختبار لإتقان المفردات بعد التحقق من صدقه وثباته، ثم حُلِّلت باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار *Mann–Whitney U*، وتحليل *N-Gain* بمساعدة برنامج *SPSS*.

أظهرت نتائج الدراسة وجود تأثير دال إحصائيًا لاستخدام لعبة*Scattergories* في إتقان المفردات، حيث بلغت قيمة الدلالة في اختبار *Mann–Whitney U (0.009 < 0.05)*، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية. كما ارتفع متوسط درجات المجموعة التجريبية من ٧٣،٢٣ في الاختبار القبلي إلى ٩٣،٥٥ في الاختبار البعدي، وبلغ متوسط قيمة *N-Gain* ٧٢،٠٨ ، وهو ما يُصنَّف ضمن الفئة الفعالة. وتخلص هذه الدراسة إلى أن لعبة *Scattergories* تؤثر تأثيرًا معنويًّا في تحسين إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع بالمدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر، ويمكن اعتمادها وسيلةً تعليميةً مبتكرةً وفعّالةً في تعليم اللغة العربية.

الكلمات الأساسية: اللعبة التعليمية Scattergories، المفردات العربية، تعليم اللغة العربية

ABSTRACT

Muhammad Zen, Student ID 2130102029, Thesis Title: **"The Effect of the Scattergories Game on Vocabulary Mastery among Seventh-Grade Students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar."** Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University Batusangkar, 2026.

Vocabulary mastery is one of the fundamental components of Arabic language learning, as it serves as the basis for developing listening, speaking, reading, and writing skills. However, preliminary observations conducted at Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar revealed that the vocabulary mastery of seventh-grade students was still relatively low. This condition was mainly caused by the use of conventional teaching methods, which made the learning process less engaging and reduced students' learning motivation. Therefore, an innovative learning strategy was required to improve students' vocabulary mastery, one of which was the implementation of the Scattergories game. This study aimed to determine the effect of the Scattergories game on the vocabulary mastery of seventh-grade students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The participants consisted of 32 students in Class VIIA as the experimental group and 32 students in Class VIIB as the control group. Data were collected through a vocabulary mastery test whose validity and reliability had been established. The data were analyzed using the normality test, homogeneity test, Mann–Whitney U test, and N-Gain analysis with the assistance of SPSS software.

The findings indicated that the Scattergories game had a significant effect on students' vocabulary mastery. This was evidenced by the Mann–Whitney U significance value of 0.009 (< 0.05), indicating that the alternative hypothesis was accepted while the null hypothesis was rejected. Furthermore, the mean score of the experimental class increased from 73.23 in the pretest to 93.55 in the posttest, with an average N-Gain score of 72.08, which was categorized as effective. This study concludes that the Scattergories game significantly improves the vocabulary mastery of seventh-grade students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar and can be used as an innovative, interactive, and enjoyable alternative medium for Arabic language learning.

Keywords: Arabic Vocabulary, Arabic Language Learning, Scattergories Game

ABSTRAK

Muhammad Zen, NIM 2130102029, Judul Skripsi: "**Pengaruh Permainan Scattergories terhadap Penguasaan Kosakata pada Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar**". Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, 2026 M.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, hasil observasi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas VII masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan penguasaan kosakata siswa, salah satunya melalui permainan Scattergories. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Scattergories terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri atas 32 siswa kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas VIIB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann–Whitney U, serta analisis N-Gain dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan Scattergories terhadap penguasaan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji Mann–Whitney U sebesar 0,009 (< 0,05) sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Selain itu, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 73,23 pada pretest menjadi 93,55 pada posttest dengan rata-rata N-Gain sebesar 72,08 yang termasuk kategori efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan Scattergories berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Tanah Datar dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Arab, Permainan Scattergories, Pembelajaran Bahasa Arab

محتويات الرسلة العلمية

شهادة الأصالة.....أ

موافقة مشرف الرسالة العلمية.....ب

قرار لجنة المناقشة .....ج

البيانات الشخصية.....د

الإهداء .....هـ

تصفيق الباحث .....و

شكرا وتقديرا .....ط

ملخص.....ك

محتويات الرسلة العلمية.....ن

قاعة الجداول .....ص

الباب الاول ١

مقدمة.....١

أ.الدوافع لاختيار المشكلات..... ١

ب.تعرف المشكلة ٧

ج.تحديد المشكلات ٧

د.المشكلات المبحوثة ٨

هـ.أغرض البحث..... ٨

و.فوائد البحث..... ٨

الباب الثاني **١٠**

الاطار النظري **١٠**

أ.إتقان المفردات ١٠

ب.لعبة (Scattergories) ٢١

ج.البحوث المناسبة ٢٥

د.شكل الفكر ٢٦

هـ.فرضية البحث ٢٧

الباب الثالث **٢٩**

منهج البحث **٢٩**

أ.منهج البحث ٢٩

ب.مكان البحث ووقته ٢٩

ج.المجتمع و العينة ٣٠

١. المجتمع ٣٠

٢. العينة ٣١

د.تقنية جمع البيانات ٣١

هـ.أدوات البحث ٣٢

و.تحليل البيانات ٣٣

الباب الرابع **٣٥**

نتيجة البحث و مناقشتها **٣٥**

أ.نتيجة البحث ٣٥

١. التحقق من صحة الأداة..... ٣٦

٢. تأثير للعبة *Scattergories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ في الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر..... ٤٤

٣. وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة الضابطة والتجريبية.....٥٧

ب.مناقشة البحث ٦٣

١. نتائج التحقق على التقيم والمواد لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية.....٦٣

٢. تأثير اللعبة *Scattegories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية... ٦٦

٣. تأثير فروق ذات الدلالة الإحصانية بين المجموعة الضابطة والتجريبية لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ٦٨

الباب الخامس ٧٢

الخاتمة ٧٢

أ.الخلاصة..... ٧٢

١. نتائج التحقق على التقيم والمواد لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية..... ٧٢

٢. تأثير اللعبة *Scattegories* على إتقان المفردات لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية..... ٧٢

٣. تأثير فروق ذات دلالة إحصانية بين المجموعة الضابطة والتجريبية لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ٧٣

ب.الإقتراحات ٧٣

المراجع ٧٥

أ.المراجع العربية ٧٥

ب.المراجع الأجنبية ٧٦

الملاحق ٨٠

قاعة الجداول

الباب الرابع: نتيجة البحث و مناقشتها

الجدول ٤,١ نتائج التحقق من صحة التقييم..... ٣٦

الجدول ٤,٢ مقارنة درجات الأهلية..... ٣٨

الجدول ٤,٣ نتائج التحقق من صحة المواد..... ٤٠

الجدول ٤,٤ مقارنة درجات اختبارات الأهلية..... ٤٢

الجدول ٤,٥ اختبار الطبيعية..... ٤٤

الجدول ٤,٦ اختبار التجانس..... ٤٦

الجدول ٤,٧ اختبار غير معلمي (اختبار مان–ويتني U)..... ٤٨

الجدول ٤,٨ اختبار N-gain ٥٠

الجدول ٤,٩ الاختبار الوصفي..... ٥٢

الجدول ٤,١٠ حجم التأثير..... ٥٥

الجدول ٤,١١ إحصائيات وصفية لنتائج ما بعد الاختبار..... ٥٧

الجدول ٤,١٢ نتائج تصنيفات اختبار مانويتني يو (Mann-Whitney U)..... ٥٨

الجدول ٤,١٣ نتائج اختبارات مان ويتني يو ٥٩

الجدول ٤,١٤ قيم حجم التأثير..... ٦٠

الجدول ٤,١٥ نتائج N-gain..... ٦١

الباب الاول

مقدمة

أ. الدوافع لاختيار المشكلات

اللغة العربية، باعتبارها إحدى اللغة الدولية ولغة الدين الإسلامي، لها دور مهم في التعليم في إندونيسيا، لا سيما في المدارس المتوسطة الإسلامية. ومن الجوانب الأساسية في تعلم اللغة العربية هو إتقان المفردات(Khamsiyah, 2021). فهذه القدرة تُعدّ أساسًا مهمًا للطلاب في فهم الأفكار والتعبير عنها باللغة العربية، سواء شفويًا أو كتابيًا. ومع ذلك، وفي سياق تعلم اللغة، غالبًا ما يواجه تلاميذ تحديات في تطوير إتقانهم للمفردات بطريقة فعالة وجذابة.

في هذا العصر الرقمي، أدّى تطوّر التكنولوجيا إلى ظهور العديد من الابتكارات في أساليب التعليم، بما في ذلك استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية. وتُعدّ لعبة"Scattergories" واحدة من أنواع الألعاب التي تركز على تصنيف وكتابة الكلمات بناءً على موضوع معيّن، ولها إمكانية كبيرة للدمج في تعليم اللغة(Hidayatullah Zarkasyi, 2014). ويُعتقد أن استخدام الألعاب في التعليم يمكن أن يعزّز دافعية تلاميذ للتعلّم، ويخلق جوًا تعليميًا أكثر تفاعلية ومتعة، كما يساعد في إتقان المفردات وتراكيب اللغة.

بالإضافة إلى ذلك، فإن إتقان المفردات في اللغة العربية يُعدّ أمرًا مهمًا لدعم المهارات اللغوية الأخرى، مثل فهم المقروء والقدرة على التحدّث(Al Husna et al., 2023). فعندما يمتلك تلاميذ حصيلة غنية من المفردات، سيكون من الأسهل لهم فهم النصوص التي يقرؤونها والتواصل بطلاقة أكبر. كما أن عملية اكتساب المفردات تُمكّن تلاميذ من معالجة المحتوى الدراسي

واستيعابه بشكل أعمق(Muin et al., 2023) . وبذلك، فإن إتقان المفردات لا يُعتبر جانبًا منفصلًا، بل هو أساس يدعم تطوّر المهارات اللغوية بشكل عام.

تُعدّ هذه الظاهرة ذات صلة أيضًا في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر،وبالتحديد في الصف السابع(أ)، حيث تُعتبر الجهود المبذولة لتحسين جودة تعليم اللغة العربية، وخاصة في مجال إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع، أمرًا بالغ الأهمية في سبيل تحقيق الأهداف التعليمية بشكل أمثل. ومن ثم، تهدف هذه الدراسة إلى بحث تأثير استخدام لعبةScattergories على قدرة طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه على إتقان المفردات، وذلك بشكل أكثر عمقًا وتحليلًا.

وقد تم اختيار مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتروالصف السابع(أ)كعينة للدراسة استنادًا إلى عدة اعتبارات تتماشى مع أهداف هذا البحث. فمدرسةالثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داترتم اختيارها لأنها تُعدّ من المدارس التي تدمج تعليم اللغة العربية ضمن الأنشطة اليومية، مما يجعلها مناسبة جدًا لاختبار مدى فعالية استخدام لعبة Scattergories في تعزيز إتقان المفردات لدى تلاميذ(Siregar, 2023) . بالإضافة إلى ذلك، تمتلك هذه المدرسة موارد وإمكانيات تسهّل تنفيذ أساليب تعليمية أكثر ابتكارًا، مثل استخدام التكنولوجيا ووسائل التعليم التي تدعم أنشطة التعليم القائمة على الألعاب.

بعد فهم سياق أهمية إتقان المفردات في تعلم اللغة العربية وإمكانات دمج الألعاب التعليمية مثل لعبة Scattergories ، أظهرت الملاحظات الأولية في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر وجود تفاوت في مستوى إتقان المفردات لدى طلاب الصف

السابع(Fitriani, 2023) . فبينما يُظهر بعض تلاميذ مستوى جيدًا في إتقان المفردات، لا يزال عدد غير قليل منهم يواجه صعوبة في تذكّر المفردات الموضوعية واستخدامها بشكل صحيح.

غالبًا ما تعود هذه التحديات إلى ضعف الدافعية لدى تلاميذ في تعلم المفردات، أو إلى استخدام أساليب تدريس تفتقر إلى التفاعل، أو إلى محدودية تنوّع مصادر التعليم(Ahyarudin et al., 2022). وعلى الرغم من عدم توفّر بيانات إحصائية محددة منشورة حول مستوى إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر ، إلا أن المهام الصفية والملاحظات الميدانية تشير إلى وجود حاجة ملحّة للبحث عن أساليب تعليمية أكثر جذبًا وفعالية(Tauhid, 2020a) .كما تشير دراسات سابقة إلى أن الأساليب التقليدية في التعليم قد لا تكون كافية لتحفيز تلاميذ على تطوير مهاراتهم في إتقان مفردات اللغات الأجنبية(عبد الرحمن نورين محمد آدم, ٢٠١٩). وبناءً على ذلك، يركّز هذا البحث على إمكانية استخدام لعبةScattergoriesكنهج بديل يُتوقّع أن يُسهم في معالجة مشكلات ضعف الدافعية ومحدودية التمكن من المفردات الموضوعية، مما يؤدي في النهاية إلى تحسين قدرة طلاب الصف السابع في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر على إتقان المفردات.

لعبة Scattergories هي لعبة تعليمية قائمة على الفئات، مصممة لتدريب وتحسين إتقان تلاميذ للمفردات في اللغة العربية من خلال نشاط ترتيب الكلمات ذات الصلة بفئة معينة وكتابتها. بحثت أولفا موادّاه أحمد أوبير وزملاؤها في مدرسةالمتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مالانج في تنفيذ لعبة Scattergoriesضمن تعليم مفردات اللغة العربية(Tauhid, 2020b) . ومن

خلال استخدام المنهج التجريبي الكمي، أظهرت نتائج الدراسة أن لعبةScattergories كان لها تأثير إيجابي على تلاميذ، من بين تلك التأثيرات: تعزيز الدافعية وتشجيعهم على التعليم، تمكين تلاميذ من التفكير بسرعة، بالإضافة إلى جعلهم أكثر تركيزًا أثناء عملية التعليم.

بناءً على نتائج المقابلة التي أجراها الباحث مع الأستاذ عيديل شفيتري في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر بتاريخ ١٥ أبريل ٢٠٢٥، تبيّن أن العقبة الرئيسية التي يواجهها المعلمون في تطوير المفردات هي نقص الوسائل المساندة في عملية التعليم، كما أن طريقة تعليم المفردات في تلك المدرسة لا تزال تقليدية، وهو ما يؤثر في فاعلية تعلم المفردات.

كما أظهرت نتائج المقابلة مع طلاب الصف السابع (أ) أنهم يشعرون بالملل أثناء عملية التعليم، وأن الاعتماد على الأساليب التقليدية دون استخدام طرق تعليمية جذابة يؤدي إلى انخفاض دافعهم للتعلم، مما يؤثر سلبًا على نتائج إتقان المفردات.

لذلك، بناءً على عرض المشكلة والبيانات السابقة، فإن الباحث مهتم بإجراء بحث في المدرسة المتوسطة الدينية الوطنية العاشرة بمنطقة تاناه داتار بعنوان: تأثير لعبة Scattergoriesعلى تعليم المفردات لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر.

في هذا البحث، يوجد متغيّران رئيسيان يشكّلان محور الدراسة. المتغيّر المستقل هو استخدام لعبة Scattergories وتُعدّ لعبة Scattergories لعبة تعليمية تتطلّب من اللاعبين كتابة كلمات تتوافق مع فئات أو مواضيع معيّنة خلال فترة زمنية محدودة، ويشترط أن تبدأ تلك

الكلمات بحرف معيّن. وقد تم اختيار استخدام هذه اللعبة نظرًا لإمكاناتها في تدريب تلاميذ على إتقان المفردات الموضوعية، وتنمية القدرة على التفكير السريع، وتعزيز مهارات تركيب الكلمات في بيئة تنافسية ممتعة ومشجّعة.

من جهة أخرى، فإن المتغير التابع في هذا البحث هو قدرة طلاب الصف السابع في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر على إتقان المفردات. ويُقصد بإتقان المفردات قدرة تلاميذ على فهم الكلمات وتذكّرها واستخدامها بشكل صحيح في اللغة العربية (Firmansyah et al., 2024). وتُعدّ هذه القدرة مؤشّرًا مهمًا على نجاح عملية تعلم اللغة العربية. ويهدف هذا البحث إلى اختبار ما إذا كان تطبيق لعبة Scattergories كطريقة تعليمية يمكن أن يؤثّر بشكل إيجابي على تحسين قدرة تلاميذ في إتقان مفردات اللغة العربية، وذلك بالنظر إلى ما تمتلكه هذه اللعبة من إمكانات في تنشيط الجوانب المعرفية والانفعالية لدى تلاميذ أثناء عملية التعليم.

يحمل هذا البحث أهمية كبيرة من الناحيتين النظرية والتطبيقية. من الناحية النظرية، يُتوقع أن يُسهم هذا البحث في إثراء المعرفة في مجال تعليم اللغة العربية، وخاصة في الدراسات المتعلقة بفعالية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب(Rahmi, 2021) . ويمكن لنتائج هذا البحث أن تُثري الأدبيات العلمية المتعلقة بتأثير لعبة Scattergories على تنمية إتقان المفردات في سياق تعليم اللغات الأجنبية، وهو مجال لا يزال فيه عدد الدراسات محدودًا نسبيًا، لا سيّما فيما يتعلّق باللغة العربية وعلى مستوى المدارس المتوسطة الإسلامية المدارس الثانوية الدينية.

علاوة على ذلك، يُحتمل أن يُقدّم هذا البحث فهماً أعمق حول كيفية تأثير آلية الألعاب القائمة على التصنيف والحرف الأول على العمليات المعرفية ودافعية تلاميذ في تعلم مفردات اللغة العربية(Harahap & Baharuddin, 2021) . ومن الناحية التطبيقية، من المتوقع أن يُوفّر هذا البحث رؤى قيّمة للمعلّمين ومطوّري مناهج تعليم اللغة العربية، خصوصًا في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر، وكذلك في المدارس/المعاهد الأخرى التي تتمتّع بخصائص مشابهة(Madani, 2021) . كما يمكن أن تُشكّل نتائج هذا البحث أساسًا في اتخاذ قرار بشأن إدراج لعبةScattergories كأحد البدائل المبتكرة والممتعة في أساليب التعليم، من أجل تحسين قدرة تلاميذ على إتقان المفردات.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن لنتائج هذا البحث أن تقدّم معلومات للطلاب حول إمكانات الألعاب التعليمية كأدوات مساعدة فعّالة وممتعة في عملية التعليم(Fatonah, 2014) . وبذلك، فإن لهذا البحث صلة وثيقة بجهود تحسين جودة تعليم اللغة العربية وتنمية قدرات تلاميذ في إتقان المفردات، والتي تُعدّ من الكفاءات الأساسية في التعليم الإسلامي.

استنادًا إلى عنوان البحث: ‘‘تأثير لعبة Scattergories على قدرة طلاب الصف السابع (أ) في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر على إتقان المفردات’’ ،يأمل الباحث أن يُسهم هذا البحث إسهامًا كبيرًا في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية، وخاصة في جانب تعزيز إتقان المفردات لدى تلاميذ(Safitri, 2023) . ومن خلال تطبيق لعبة Scattergories، من المتوقع أن يحظى تلاميذ بتجربة تعلم أكثر جاذبية وتفاعلية، لا تُسهم فقط في تعزيز فهمهم لمحتوى اللغة العربية، بل تساعدهم أيضًا على تنمية قدراتهم في المفردات بشكل

أكثر فعالية.كما يُنتظر أن يُقدّم هذا البحث رؤى جديدة للمربين في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر وكذلك في المدارس الأخرى، حول كيفية تحسين تعليم اللغة العربية من خلال أساليب ممتعة ومبتكرة.

ب. تعرف المشكلة

بناءً على تحديد المشكلة التي تم شرحها سابقًا، اختار الباحث المشكلة الرئيسية في هذه الدراسة العلمية،وهي:

١. يواجه التلاميذ صعوبة في إتقان المفردات.

٢. انخفاض نتائج التعليم في إتقان المفردات

٣. عدم الاستخدام الأمثل للألعاب في تعلم اللغة العربية.

٤. الافتقار إلى الابتكار في التعليم

ج. تحديد المشكلات

وقد تمت عملية تحديد حدود المشكلة في هذا البحث لتجنب الانحراف أو التوسع غير المرغوب فيه في الموضوع، حتى يكون البحث أكثر توجيهاً وتسهيلاً للمناقشة، وتحقيقاً للأهداف المرجوة. واستناداً إلى خلفية المشكلة وتحديدها، فقد قام الباحث بتحديد المشكلة في تأثير لعبة Scattergories لإتقان المفردات في الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلاميةالحكومية ١٠ تانه داتر.

د. المشكلات المبحوثة

بناءً على قيود المشكلة التي سبق وصفها، فإن صيغ المشكلة في هذه الدراسة هي:

هل هناك تأثير للعبة Scattergories لإتقان المفردات تلاميذ في الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر؟.

هـ. أغرض البحث

هدف البحثى هو معرفة هل توجد تأثير لعبة Scattergories على إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع أ في مدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر.

و. فوائد البحث

١. الفوائد النظرية:من المتوقع أن يسهم هذا البحث إسهامًا كبيرًا في تطوير النظريات والدراسات في مجال تعليم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق باستخدام وسائط الألعاب التعليمية. ويمكن لنتائج هذه الدراسة أن تثري كنز الأدبيات المتعلقة بتأثير لعبة Scattergories على إتقان المفردات لدى تلاميذ.

يمكن أن تكون هذه النتائج بمثابة أساس للدراسات المستقبلية التي ترغب في استكشاف فعالية أنواع مختلفة من الألعاب في تعلم اللغة العربية أو فحص العوامل الوسيطة والمعتدلة في العلاقة بين استخدام الألعاب وتحسين الكفاءة اللغوية. وهكذا، تسهم هذه الدراسة في فهم أشمل للابتكارات التربوية في تعليم اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية:من الناحية العملية، من المتوقع أن يقدم هذا البحث رؤى قيمة لمعلمي اللغة العربية والمعلمين في مدرسة ١٠ تاناه داتار والمدارس الأخرى التي لها خصائص مماثلة. يمكن

لنتائج هذه الدراسة أن تكون مفيدة في تطبيق لعبة Scattergories كأحد أساليب التعليم البديلة المثيرة للاهتمام والفعالة لإتقان المفردات لدى تلاميذ.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يوفر هذا البحث معلومات لمطوري مناهج اللغة العربية والمواد التعليمية في تصميم أنشطة تعليمية أكثر ابتكارًا ومواكبة للعصر. بالنسبة للتلاميذ، يمكن أن يوفر هذا البحث بشكل غير مباشر دافعية أعلى للتعلم من خلال استخدام وسائط تعليمية ممتعة وتفاعلية، والتي بدورها يمكن أن تحسن من جودة مهاراتهم في إتقان المفردات باللغة العربية.

الباب الثاني

الاطار النظري

أ. إتقان المفردات

١. مفهوم إتقان المفردات

المفردات هي مصطلح في اللغة العربية يشير إلى الكلمات المفردة أو أسماء المفرد (عيسوي & اميرة احمد محمد, ٢٠٢٥). وفي سياق تعلم اللغة العربية، تشير المفردات إلى الكلمات الأساسية أو الألفاظ التي تُعدّ مكوّنًا رئيسيًا في فهم اللغة العربية واستخدامها

يمكن أيضًا تعريف المفردات على أنها عنصر أساسي ومكوّن ضروري يُعدّ من المتطلبات والشروط الأساسية في تعلم اللغة العربية (Rusady, 2018). وبناءً عليه، يمكن استخلاص أن إتقان المفردات يعني فَهم مجموعة من الكلمات وتطبيقها، وهي كلمات لم تُركّب بعد مع كلمات أخرى في جمل. ومع وجود حصيلة كافية من المفردات، سيتمكّن تلاميذ من متابعة دروس اللغة العربية بشكلٍ أسهل وأكثر فعالية.

المفردات هي عملية تقديم المادة التعليمية في صورة كلمات أو حصيلة لغوية تُعدّ من العناصر الأساسية في تعليم اللغة العربية (Irmansyah & Puspita, 2022). وتُعتبر المفردات عنصرًا لا يتجزأ من عملية تعلم اللغة العربية، إذ تُشكّل الأساس الذي تُبنى عليه المهارات اللغوية الأخرى.

إذن، المفردات هي مصطلحفي اللغة العربية والتي تعني ''الكلمات'' أو ''المفردات''.وباختصار، تشير المفردات إلى الكلمات المفردة التي لها معنى محدد وهي العناصر

الأساسية في التواصل(شومان & نيرمين, ٢٠٢٢). إتقان المفرداتمهم جدًا في تعلم اللغة، لأنه كلما زاد عدد المفردات التي يتقنها المرء، تحسنت قدرته على التحدث.إتقانها، كلما تحسنت قدرة المرء على التحدث والقراءة والكتابة.

٢. الغرض من إتقان المفردات

إن إتقان المفردات في تعلم اللغة، وخاصة اللغة العربية، له عدة أغراض مهمة. أولاً، إتقان المفردات يسمح للمرء بالتواصل بشكل أكثر فعالية. فمن خلال امتلاك مفردات كبيرة، يمكن للمرء التعبير عن أفكاره ومشاعره وأفكاره بشكل أكثر وضوحًا ودقة (عبدالملك مسفر المالكي & عثمان عبدالله السلمي, ٢٠٢٣). بالإضافة إلى ذلك، فإن إتقان المفردات يساعد في فهم النصوص، الشفوية والمكتوبة على حد سواء. فكلما زادت المفردات التي يتقنها المرء، أصبح من السهل فهم معنى الجمل والسياق الأوسع في القراءة.

علاوة على ذلك، فإن إتقان مجموعة واسعة من المفردات يسمح للمرء بالكتابة بشكل أكثر تنوعًا وتشويقًا، وهو أمر مهم في إنتاج أعمال مكتوبة جيدة، سواء في السياقات الأكاديمية أو الإبداعية (طبيب & أسامة, ٢٠٢٢). يمكن أن يدعم إتقان المفردات أيضًا تعلم لغات أخرى، حيث أن العديد من الكلمات في اللغات المختلفة لها نفس الجذر أو المعنى، لذا فإن فهم المفردات يمكن أن يسرع عملية تعلم لغة جديدة.

بالإضافة إلى ذلك، من خلال إتقان المفردات، يمكن للمرء فهم المحادثات والمواد الصوتية باللغة التي يتعلمها بسهولة أكبر، وهو أمر مهم لتحسين الاستماع والاستجابة بشكل مناسب (Qibtiyah et al., 2023). كما أن إتقان المفردات يمكن أن يعزز ثقة المرء في

التواصل؛ فالشخص الذي يشعر بأن لديه مفردات كبيرة يميل إلى أن يكون أكثر شجاعة في التحدث والتفاعل مع الآخرين. وأخيرًا، غالبًا ما ترتبط المفردات بمجالات علمية وثقافية مختلفة، لذا فإن إتقان المفردات المتنوعة يتيح للمرء توسيع معارفه ورؤاه حول مختلف المواضيع. وبشكل عام، فإن إتقان المفردات هو المفتاح لتحقيق مهارات لغوية جيدة وفعّالة وللتفاعل بشكل أفضل في مختلف السياقات الاجتماعية والأكاديمية.

٣. معايير إتقان المفردات الجيدة

تشمل معايير إتقان المفردات الجيدة ما يلي (Rahmad et al., 2024):

أ) على مهارات الاستماع: القدرة على فهم وتحديد المفردات المستخدمة في المحادثة أو الكلام باللغة العربية.

ب) في مهارات التحدث: أن يكون المرء قادرًا على استخدام المفردات بشكل صحيح ومناسب في التحدث باللغة العربية، سواء في المحادثة اليومية أو في المواقف الرسمية.

ج) في مهارات القراءة: يكون المرء قادراً على قراءة النصوص وفهمها باستخدام المفردات بطلاقة ودقة.

د) في مهارات الكتابة: يكون المرء قادرًا على استخدام المفردات بشكل مناسب وصحيح في كتابة النصوص باللغة العربية، بما في ذلك الرسائل والمقالات والكتابات الأخرى. ويشمل الإتقان الجيد للمفردات أيضًا فهم المعنى والاستخدام السليم والقدرة على تحديد الأشكال المختلفة للكلمات المفردة. وبإتقان المفردات، يمكن للمرء اكتساب مهارات التواصل الفعال باللغة العربية.

٤ . انواع المفردات

يصنّف "تعأيمة" المفردات إلى أربع مفردات، كل منها ينقسم بحسب مهمته ووظيفته على النحو التالي (Salam & Agustina, 2022):

أ) تقسيم المفردات في سياق الكفاءة اللغوية

١) فهم المفردات الشفوية والنصية على حد سواء.

٢) مفردات للتحدث.

٣) مفردات الكتابة. تتطلب الكتابة اختيارًا جيدًا ودقيقًا للمفردات حتى لا يسيء القارئ فهمها.

٤) المفردات المحتملة. يتألف هذا النوع من المفردات من مفردات السياق التي يمكن تفسيرها حسب سياق اللغة، ومفردات التحليل التي يمكن تحليلها بناءً على خصائص اشتقاق الكلمة لتضييق أو توسيع معناها.

ب) تقسيم اللغة حسب المعنى

١) الكلمات الأساسية. وهي المفردات الأساسية التي تجعل قطعة من الكتابة صالحة، مثل الأسماء والأفعال وما إلى ذلك.

٢) الكلمات الوظيفية. وهي الكلمات التي تربط وتوحد بين المفردات والجمل لتكوين عرض جيد في قطعة كتابية. على سبيل المثال، جرة الحروف.

٣) المفردات المركبة. وهي الكلمات التي لا يمكن أن تستقل بذاتها، بل يتم دمجها دائمًا مع كلمات أخرى لتكوين معانٍ مختلفة.

ج) تَقْسِيمُ الْمُفْرَدَاتِ بِحَسَبِ خَصَائِصِ الأَلْفَاظِ (تَخْصِيصُ)

١) كلمات المهام هي الكلمات المستخدمة للإشارة إلى مهمة ما.

٢) الكلمات الأساسية المتخصصة. هذه المفردات عبارة عن مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تنقل المعنى إلى كلمات محددة وتستخدم في مجالات المراجعة المختلفة.

٣) تقسيم المفردات حسب الاستخدام

٤) المفردات النشطة، وهي المفردات التي تستخدم بشكل عام على نطاق واسع في مختلف الخطابات، سواء المنطوقة أو المكتوبة.

٥) المفردات المبني للمجهول، وهي المفردات التي لا توجد إلا في مفردات الشخص ولكن نادرًا ما يتم استخدامها.

٥. مبادئ المفردات

المبادئ في اختيار المفردات التي ينبغي تعليمها للمتعلمين الأجانب هي:

أ) التواتر يعني اختيار المفردات التي تُستخدم كثيرًا.

ب) التوسع يعني اختيار المفردات التي تُستخدم في الدول العربية أو التي يستعملها الناطقون الأصليون بها.

ج) المتاحية يعني اختيار كلمات معينة ذات معانٍ محددة.

د) الألفة يعني اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة وترك الكلمات التي نادرًا ما تُستخدم.

هـ) الشمول يعني اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مجالات متعددة وليست مقصورة على مجال معين.

و) العالمية يعني اختيار الكلمات التي يحتاجها تلاميذ بشكل متكرر أكثر من الكلمات التي نادرًا ما يحتاجونها.

ز) العروبة يعني اختيار الكلمات العربية حتى وإن كان لها مقابل في لغات أخرى.

٦. أهمية إتقان مفردات في التواصل

بعد إتقان المفردات أساسًا مهمًا جدًا في التواصل الفعال. فكلما اتسعت مفرداتنا، زادت ثراء التعابير التي يمكننا استخدامها لنقل أفكارنا وأفكارنا ومشاعرنا. فكّر في الأمر مثل بناء منزل، فالمفردات هي اللبنات التي تكوّن كل جملة أو فقرة. وبدون ما يكفي من الطوب، لن نتمكن من بناء منزل متين وعملي. وبالمثل، في التواصل، بدون مفردات كافية، سنجد صعوبة في نقل رسالتنا بوضوح ودقة.

بالإضافة إلى ذلك، فإن إتقان المفردات يسمح لنا أيضًا بفهم أنواع مختلفة من النصوص، سواء المكتوبة أو المكتوبة، والمشاركة في محادثات أكثر تعقيدًا وعمقًا. وبعبارة أخرى، فإن المفردات هي المفتاح لفتح أبواب التواصل الفعال والهادف

٧. العوامل المؤثرة في اتقان المفردات

اكتساب المفردات عملية معقدة تتأثر بعوامل مختلفة، داخلية وخارجية على حد سواء. وفيما يلي بعض العوامل التي تعتبر ذات تأثير كبير بشكل عام:

أ) العوامل الداخلية :

١) الكفاءة اللغوية: لكل فرد كفاءة لغوية مختلفة. فبعض الأشخاص يجدون بطبيعة الحال سهولة في تعلم لغات جديدة وحفظ كلمات جديدة.

٢) الدفع : الدافع القوي لتعلم لغة جديدة سيشجع المرء على البحث عن كلمات جديدة وتعلمها بنشاط.

٣) الاهتمام : الاهتمام بموضوع أو مجال معين سيسهل على الشخص تذكر الكلمات المتعلقة بهذا الموضوع.

٤) العمر : بشكل عام، يتعلم الأطفال لغة جديدة بسهولة أكبر من البالغين. ومع ذلك، هذا لا يعني أن البالغين لا يمكنهم إتقان المفردات بشكل جيد.

٥) الذكاء الذكاء اللفظي أو اللغوي الجيد يجعل من السهل على المرء فهم اللغة واستخدامها.

ب) العوامل الخارجية.

١) البيئة: إن وجود بيئة تعليمية داعمة، مثل الأسرة أو المدرسة أو المجتمع المحلي الذي يستخدم اللغة المستهدفة بشكل متكرر، سيسرع من عملية التعليم.

٢) المدخلات اللغوية: كلما زاد التعرض للغة الهدف، سواءً من خلال القراءة أو الاستماع أو التحدث، كلما زاد ثراء المفردات.

٣) أساليب التعليم: طرق التعليم المستخدمة مؤثرة جدًا أيضًا. فالأساليب التي تتسم بالتنوع والمرح وإشراك تلاميذ بنشاط ستكون أكثر فعالية في تحسين إتقان المفردات.

٤) مصادر التعليم: إن توفر مصادر تعلم عالية الجودة، مثل الكتب أو القواميس أو تطبيقات تعلم اللغة، سيكون مفيدًا جدًا في إثراء المفردات.

٥) تكرار الدراسة: الاتساق في التعليم مهم جدًا. إن تخصيص وقت منتظم لتعلم كلمات جديدة سيعطي نتائج أفضل.

٦) تتفاعل العوامل المذكورة أعلاه ويؤثر بعضها على بعض. على سبيل المثال، سيجد الشخص الذي يتمتع بقدرات لغوية عالية ودوافع قوية سهولة في إتقان المفردات، حتى لو كانت بيئة التعليم أقل دعمًا. من ناحية أخرى، قد يواجه الشخص الذي يتمتع ببيئة تعلم غنية باللغة المستهدفة ولكن دافعه منخفض صعوبة في توسيع مفرداته

٨. تقييم المفردات

أ) مفهوم تقييم المفردات

تعد تَقْيِيمُ المُفْرَدَاتِ عَمَلِيَّةَ تَقْيِيمٍ لِقُدْرَةِ تلاميذ عَلَى فَهْمِ وَحِفْظِ وَاسْتِخْدَامِ المُفْرَدَاتِ العَرَبِيَّةِ بِشَكْلٍ صَحِيحٍ، سَوَاءٌ كَانَ ذَلِكَ شَفَهِيًّا أَوْ كِتَابِيًّا(Harahap & Rini, 2021). وَيَهْدِفُ هَذَا التَّقْيِيمُ إِلَى مَعْرِفَةِ مَدَى اسْتِيعَابِ تلاميذ لِلْمُفْرَدَاتِ الَّتِي تَمَّ تَعْلِيمُهَا. وَمِنْ

خِلَالِ هَذَا التَّقْيِيمِ، يَسْتَطِيعُ الْمُعَلِّمُ تَقْيِيمَ فَعَّالِيَّةِ طُرُقِ التَّعْلِيمِ وَتَحْدِيدَ خُطُوَاتِ التَّطْوِيرِ لِتَعْزِيزِ مَهَارَةِ تلاميذ فِي الْمُفْرَدَاتِ.

ب) أغرض تقييم المفردات

في كلِّ نشاطٍ من أنشطةِ التقويمِ في العمليةِ التعليمية، يكونُ هناكَ هدفٌ واضحٌ ومحددٌ لِضمانِ سيرِ العمليةِ التربويةِ بشكلٍ فعّالٍ وكفء. وفي سياقِ تعليمِ المفردات، يهدفُ التقويمُ إلى تقديمِ صورةٍ شاملةٍ عن مدى تحقيقِ كفاياتِ المفرداتِ التي تمَّ تحديدُها في المنهجِ الدراسي. ولا يقتصرُ هدفُ تقويمِ المفرداتِ على قياسِ قدرةِ الطالبِ في حفظِ الكلماتِ فقط، بل يشملُ أيضًا جانبَ الفهمِ والاستخدامِ وتطبيقِ المفرداتِ في سياقِ التواصلِ الأوسع. وفيما يلي الأهدافُ الرئيسةُ لتقويمِ المفرداتِ التي ينبغي فهمُها في سياقِ تعليمِ اللغةِ العربيةِ في مرحلةِ التعليمِ المتوسط:

١) قياسُ مستوى تملُّكِ تلاميذ للمفرداتِ في اللغةِ العربيّة

٢) معرفةُ مدى فاعليةِ طرائقِ التدريسِ المستخدَمة.

٣) تقديمُ تغذيةٍ راجعةٍ للمعلمِ وتلاميذ حولَ سيرِ عمليةِ التعليم.

٤) تقديمُ معلوماتٍ من أجلِ تحسينِ العمليةِ التعليميةِ في المراحلِ اللاحقة.

ج) الجوانب التي يتم تقويمها في المفردات

مترابطة في تشكيل القدرة اللغوية الكاملة. إن إتقان المفردات لا يتعلق فقط بعدد المفردات التي يمكن للطلاب حفظها، بل يتعلق أيضا بعمق فهمهم لمعاني الكلمات، وقوة

ذاكرتهم للمفردات التي تم تعلمها، ومهاراتهم في استخدام تلك المفردات في سياقات التواصل الحقيقية.

١) جانب التعرف

العربية وتحديدها عندما يرونها أو يسمعونها. في هذا الجانب، يُتوقع من تلاميذ أن يكونوا قادرين على التعرف على شكل الكلمة المكتوبة بالحروف العربية مع حركاتها، والتمييز بين كلمة وأخرى لها شكل مماثل، والتعرف على صوت الكلمة أو نطقها عند التلفظ بها. يمكن إجراء تقويم جانب التعرف من خلال اختبار مطابقة الكلمات مع الصور، والتعرف على الكلمة المسموعة من عدة خيارات كتابية، أو تحديد الكلمة الصحيحة من الكلمات التي لها أشكال متشابهة. إن القدرة على التعرف تصبح أساسا لإتقان جوانب المفردات الأعلى، لأن تلاميذ لن يتمكنوا من فهم المفردات أو استخدامها إذا لم يكونوا قادرين على التعرف على شكلها وصوتها أولا.

٢) جانب الفهم

يُعَدُّ جانبُ الفهمِ قدرةَ تلاميذ على إدراكِ معاني المفرداتِ في اللغةِ العربيّة، سواءٌ أكانتِ المعاني المعجميّة (وهي المعاني الواردةُ في القاموس) أم المعاني السياقيّة (وهي المعاني التي تتأثّرُ بسياقِ الاستعمالِ في الجملةِ أو الموقفِ المعين).

٣) جانب التذكر

يَتعلّقُ جانبُ التذكّرِ بقدرةِ تلاميذ على تخزينِ المفرداتِ التي تمَّ تعلُّمُها في الذاكرةِ طويلةِ المدى، والقدرةِ على استرجاعِ تلك المفرداتِ عندَ الحاجة. وتشملُ قدرةُ التذكّرِ هذه تذكّرَ شكلِ الكلمةِ الكتابي، وطريقةَ كتابتِها الصحيحة، ونُطقَها السليم، ومعناها دونَ الرجوعِ إلى الملاحظاتِ أو القاموس. ويمكنُ تقويمُ جانبِ التذكّرِ من خلالِ اختباراتِ الحفظِ الشفوي، أو اختبارِ كتابةِ المفرداتِ من الذاكرة، أو اختبارِ الإملاءِ (الإملاء)، أو اختبارِ استرجاعِ المفرداتِ التي تمَّ تعلُّمُها قبلَ فترةٍ من الزمن.

٤) جانب الاستخدام

يُعَدُّ جانبُ الاستخدامِ أعلى مستوى في مَلَكةِ تملّكِ المفردات، وهو قدرةُ الطالبِ على توظيفِ المفرداتِ التي تعلّمَها في مواقفِ التواصلِ الحقيقيّة، سواءٌ أكان ذلك شفهيًّا أم كتابيًّا. وفي هذا الجانب، لا يقتصرُ دورُ الطالبِ على التعرّفِ السلبيّ وفهمِ المفرداتِ فحسب، بل يتعدّى ذلك إلى الاستخدامِ الفعّالِ لها في تركيبِ الجُمل، وإجراءِ المحادثات، وكتابةِ الفقرات، والتعبيرِ عن الأفكارِ والمعاني باللغةِ العربيّة. ويمكنُ تقويمُ جانبِ الاستخدامِ من خلالِ اختبارِ تأليفِ الجملِ باستعمالِ مفرداتٍ محدّدة، أو اختبارِ المحادثةِ والحوار، أو اختبارِ كتابةِ الإنشاء (الإنشاء)، أو اختبارِ العرضِ الشفهي.

ب. لعبة (Scattergories)

١. مفهوم لعبة Scattergories

لعبة Scattergories هي لعبة تعليمية قائمة على الفئات، مصممة لتدريب وتحسين إتقان تلاميذ للمفردات في اللغة العربية من خلال نشاط ترتيب الكلمات ذات الصلة بفئة معينة وكتابتها(Rahmat, 2025). بحثت أولفا موادّاه أحمد أوبير وزملاؤها في مدرسةالمتوسطة الإسلامية الحكومية ١ مالانج في تنفيذ لعبة Scattergoriesضمن تعليم مفردات اللغة العربية (Tauhid, 2020b). ومن خلال استخدام المنهج التجريبي الكمي، أظهرت نتائج الدراسة أن لعبةScattergories كان لها تأثير إيجابي على تلاميذ، من بين تلك التأثيرات: تعزيز الدافعية وتشجيعهم على التعليم، تمكين تلاميذ من التفكير بسرعة، بالإضافة إلى جعلهم أكثر تركيزًا أثناء عملية التعليم.

٢. خطوات إستخدامها في إتقان المفردات

خطوات لعبة Scattergories في سياق تعلم إتقان المفردات بشكل عام من خلال الخطوات التالية:

أ) يمكن تقسيم تلاميذ إلى عدة فرق تتنافس، أو يلعبون بشكل فردي. يمكن أن يشجع تشكيل الفرق التعاون والمناقشة.

ب) يعرض المعلم أو نظام اللعبة فئة معينة. يمكن أن تكون هذه الفئات متنوعة، ويتم تكييفها مع المواد التعليمية للمفردات العربية التي يتم دراستها.

ج)بعد الإعلان عن الفئة، سيتسابق تلاميذ أو الفرق لترتيب الكلمات على السبورة (أو أي وسيلة أخرى مثل الورق الكبير، تطبيقات التعاون الرقمي) التي تتوافق مع هذه الفئة.

د) سيقوم المعلم بتقييم الإجابات المقدمة من كل طالب أو فريق بناءً على المعايير المحددة مسبقًا.

هـ) سيتم منح نقاط لكل إجابة صحيحة. الفريق أو الطالب الذي يحصل على أعلى مجموع نقاط في نهاية اللعبة سيكون الفائز ويمكن منحه جائزة لزيادة الدافعية.

و) بعد انتهاء اللعبة، سيقدم المعلم ملاحظات حول إجابات تلاميذ، ويصحح الأخطاء، ويناقش المفردات ذات الصلة. هذه مرحلة مهمة لضمان حدوث التعليم.

ز) تم تصميم هذه الآلية لتدريب تلاميذ بنشاط على تطبيق معرفتهم باللغة العربية في سياق منظم وممتع، مع التركيز الرئيسي على تطوير إتقان المفردات.

٣. مزايا وعيوب استخدام لعبة Scattergories في التعليم

أ) مزايا استخدام لعبة Scattergories:

١) يمكن لعناصر المنافسة والتحدي والمرح في اللعب أن تزيد بشكل كبير من دافعية تلاميذ للانخراط في تعلم المفردات. الرغبة في الفوز والحصول على مكافأة تشجعهم على بذل جهد أفضل في تذكر الكلمات واستخدامها.

٢) تتطلب لعبة Scattergories مشاركة نشطة من تلاميذ في التفكير، والتنظيم، والكتابة. إنهم لا يتلقون المعلومات بشكل سلبي فحسب، بل يشاركون مباشرة في إنتاج اللغة.

٣) تشجع الفئات المتنوعة في هذه اللعبة تلاميذ على تذكر واستخدام مجموعة متنوعة من المفردات ذات الصلة بموضوع معين. وهذا يساعد على توسيع مخزونهم اللغوي في اللغة العربية.

٤) يُدرب الحد الزمني في اللعبة تلاميذ على التفكير بسرعة وإجراء ارتباطات بين الفئة والمفردات ذات الصلة.

٥) تخلق بيئة تعليمية ممتعة وغير متوترة: يمكن أن يقلل استخدام الألعاب من قلق تلاميذ تجاه مهمة تذكر المفردات التي غالبًا ما تُعتبر صعبة، مما يخلق بيئة تعليمية أكثر إيجابية واسترخاء.

٦) يميل التعليم المرتبط بتجربة اللعب الممتعة إلى أن يكون أسهل في التذكر ويدوم لفترة أطول في ذاكرة تلاميذ.

٧) يمكن تكييف الفئات في لعبة سكاتوغوري بسهولة مع موضوع التعليم، ومستوى صعوبة تلاميذ، وأهداف التعليم المحددة.

٨) إذا لُعبت في فرق، يمكن أن تشجع هذه اللعبة التعاون، والمناقشة، وتبادل المعرفة بين تلاميذ.

٩) يمكن للأنشطة البصرية (رؤية الكتابة)، والحركية (الكتابة)، والسمعية (المناقشة في الفريق) أن تستوعب تفضيلات التعليم المختلفة للطلاب.

ب) عيوب استخدام لعبة Scattergories

١) يحتاج المعلمون إلى وقت لتصميم فئات ذات صلة، وإعداد المواد (السبورة، أقلام السبورة، إلخ)، وإدارة سير اللعبة في الفصل.

٢) قد تؤدي الطبيعة التنافسية للعبة إلى ضوضاء واضطرابات محتملة في الفصل إذا لم تُدار بشكل جيد.

٣) إذا كان التركيز قويًا جدًا على الفوز، فقد يشعر تلاميذ الأقل قدرة بالضغط أو عدم التحفيز.

٤) قد يتطلب تقييم الإجابات، خاصة إذا كانت مفردات أكثر تعقيدًا أو ذات تهجئة متنوعة، حكمًا ذاتيًا من المعلم.

٥) قد تكون لعبة Scattergories أكثر فعالية في تدريب إتقان المفردات الأساسية والموضوعية، وأقل فعالية في تطوير فهم المفردات الأكثر دقة أو تجريدًا.

٦) قد يشعر بعض تلاميذ بعدم الارتياح أو بالضغط في المواقف التنافسية.

٧) في الألعاب الجماعية، هناك احتمال أن يعتمد تلاميذ الأقل مساهمة على أعضاء الفريق الآخرين.

٨) يجب مراعاة توفر السبورة أو الوسائل الأخرى اللازمة للعب.

٩) قد يحد التركيز الرئيسي على الفئات من مساحة تلاميذ للتعبير عن أفكارهم الإبداعية بحرية خارج قيود المفردات.

١٠) لكي تسير اللعبة بسلاسة وعدالة، تعد القواعد الواضحة والمفهومة من قبل جميع تلاميذ أمرًا بالغ الأهمية

ج. البحوث المناسبة

١. درس البحث الذي أجراه ألفا مودة أحمد أوبير وأصدقاؤه في مدرسة الحكمية الحكومية ١ مالانج تطبيق ألعاب Scattergories في تعلم مفردات اللغة العربية. وقد بيّن هذا البحث بالطريقة التجريبية الكمية أن الألعاب Scattergories تعطي تأثيرًا إيجابيًا للطلاب، بما في ذلك زيادة الدافعية وتشجيعهم على التعليم، كما أن التلاميذ يستطيعون التفكير بسرعة، وتجعل التلاميذ يركزون في التعليم.

استنادًا إلى نتائج الملاحظة، من المعروف أن تطبيق هذه اللعبة يتطلب إعدادًا دقيقًا ووقتًا طويلًا نسبيًا للعب. سيفيد هذا البحث عالم التعليم نظريًا وعمليًا. من الناحية النظرية، يضيف هذا البحث إلى المعرفة والمعلومات حول تعلم المفردات العربية بلعبة مفردات اللغة العربية بلعبة الفئات المتفرقة. عمليًا، يعد هذا البحث دليلًا للمعلمين في استخدام ألعاب الفئات في التعليم ومرجعًا للمدارس والباحثين الآخرين. بالنسبة للطلاب، من المأمول أن يزيد هذا البحث من دافعية التلاميذ واهتمامهم بتعلم اللغة العربية.

١. بحث أيمي باتر في مدرسة الإعداديةأهلية كاليس في بنغالان بجاوة الشرقية حول تأثير تطبيق لعبة كاترغوريز على تحسين مهارات الكتابة في تعلم اللغة العربية. يتحرى هذا

البحث كيف يمكن استخدام لعبة Scattergories كطريقة بديلة لزيادة دافعية التلاميذ وحماسهم، بالإضافة إلى إتقانهم للمفردات ومهارات الكتابة. إن العلاقة بين الألعاب اللغوية مثل لعبة ''كاترجوريز'' وتحسين مهارات الكتابة هي محور التركيز الرئيسي، مع التركيز على فعاليتها في التغلب على العقبات في تعلم اللغة العربية.

٢. استكشفت الأبحاث التي أجرتها نيدا عديلة رحمة وزملاؤها فعالية لعبة Scattergories في تحسين معرفة التلاميذ بالمفردات اللغوية. وقد تناولت هذه الدراسات كيفية تطبيق لعبة Scattergories في مختلف مستويات التعليم، من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الإعدادية، وفي سياق تدريس اللغة الإنجليزية. وقد أظهرت الأبحاث أن لعبة Scattergories فعالة في تحسين معرفة التلاميذ بالمفردات اللغوية، وقد تم تطبيقها في مختلف مستويات التعليم، من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الإعدادية، وخاصة في سياق تدريس اللغة الإنجليزية.

وبالإضافة إلى تحسين إتقان المفردات اللغوية، فقد ثبت أيضًا أن اللعبة تحسن مهارات الكتابة لدى التلاميذ. وعلاوة على ذلك، تؤكد هذه الدراسات على أن لعبة كاترجوريز يمكن أن تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وتحسن من دافعية التلاميذ في تعلم اللغات.

د. شكل الفكر

إن الإطار الفكري في هذا البحث يستند إلى نظرية وسائط التعليم ونظرية إتقان المفردات. تُعد لعبةScattergoriesأداة تفاعلية مصممة لزيادة مشاركة تلاميذ ودوافعهم خلال عملية التعليم. في سياق تعلم اللغة العربية، يعد إتقان المفردات أحد الأسس الرئيسية التي تتطلب

طرقًا فعالة لتعزيز فهم الكلمات واستخدامها. من خلال الاستفادة من لعبةScattergories، يمكن للطلاب التعليم بشكل أكثر نشاطًا من خلال اللعب الذي يوفر تغذية راجعة فورية ، مما يساعد على تحسين فهمهم وقدرتهم على إتقان المفردات العربية.

توضح العلاقة بين المتغيرات في هذه الدراسة أن لعبةScattergoriesكمتغير مستقل تؤثر على نتائج تعلم إتقان المفردات لدى تلاميذ كمتغير تابع. تستطيع لعبةScattergoriesزيادة دافعية تلاميذ للتعلم وتفاعليتهم من خلال توفير نهج تعليمي جذاب. ومن المتوقع أن يكون لذلك تأثير إيجابي على نتائج تعلم تلاميذ، مثل زيادة فهم معاني الكلمات ، وتوسيع المفردات ، والقدرة على استخدام المفردات بشكل صحيح في سياقات مختلفة. وبالتالي، يمكن أن يكون استخدام لعبةScattergoriesبديلاً فعالاً لتحسين نتائج تعلم إتقان المفردات لدى تلاميذ فيالمدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر

هـ. فرضية البحث

الفرضية هي تقدير أولي للإجابة على مشكلة البحث والتي يجب التحقق من صحتها. في البحث، تساعد الفرضية على تحديد اتجاه وتركيز التجربة أو الدراسة. تُصاغ الفرضيات بناءً على النظريات الموجودة، الأبحاث السابقة، أو الملاحظات ذات الصلة. الفرضية ليست حقيقة، بل هي بيان يجب اختباره باستخدام البيانات والتحليل. تتضمن عملية اختبار الفرضية جمع الأدلة من خلال التجارب أو الملاحظات المنهجية.

و تساعد الفرضية الباحث على فهم المشكلة قيد الدراسة واستخلاص النتائج بناءً على البيانات. الفرضية هي في الأساس افتراض أو افتراض قد يكون صحيحًا، وكثيراً ما تُستخدم

كأساس لاتخاذ قرار/حل مشكلة أو كأساس لمزيد من البحث. بناءً على الأساس النظري والإطار الفكري المذكور، فإن الفرضية في هذا البحث هي كالتالي:

Ha = يوجد الفرق بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية

= لايوجد تأثير بين الفرقة الضابطة والفرقة التجريبية

Ho = يوجد الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين الفرقة الضابطة والفرقة التجريبية

= لايوجد الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين الفرقة الضابطة والفرقة التجريبية.

الباب الثالث

منهج البحث

أ. منهج البحث

استخدم الباحثا المنهج الكمي مع نوع البحث التجريبي. وقد تم اختيار البحث التجريبي لأن الهدف الرئيسي منه هو معرفة تأثير لعبة Scattergories على إتقان مفردات تلاميذ. يتيح المنهج الكمي للباحث جمع البيانات في شكل أرقام يمكن تحليلها إحصائياً، مما يؤدي إلى استنتاجات أكثر موضوعية وصلاحية.

سيوفر المنهج التجريبي صورة واضحة عن مدى تأثير استراتيجية التعليم المطبقة في تدريس اللغة العربية على قدرة تلاميذ على المفردات. في البحث التجريبي، يمكن للباحث التحكم في المتغيرات الأخرى التي قد تؤثر على النتائج، وبالتالي يمكن الحصول على نتائج أكثر دقة وموثوقية بشأن التأثير المباشر للعبة Scattergories.

ب. مكان البحث ووقته

استخدم الباحث هذا البحثا في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر الواقعة في محافظة تاناه داتار في سومطرة الغربية. وقد تم اختيار هذه المدرسة لأن لديها برنامجًا لتعليم اللغة العربية وهي ذات صلة بالقضايا المطروحة في الدراسة. بالإضافة إلى ذلك، تُعتبر حالة التلاميذ والبيئة المدرسية داعمة لتنفيذ هذه لعبة Scattergories. وقد روعي في اختيار هذا الموقع أيضًا سهولة وصول الباحثين إليه والتعاون الجيد من المدرسة. تم إجراء البحث في

الفصل الذي تم تحديده كعينة للبحث. تم جمع البيانات من خلال الاهتمام بأخلاقيات البحث والإجراءات التي تم الاتفاق عليها مع المدرسة.

يستخدم هذا البحث في الفترة من شهر أبريل إلى ديسمبر ٢٠٢٥. وتغطي هذه الفترة الزمنية جميع مراحل البحث، بدءًا من إعداد الأدوات، وإجراء الاختبارات التمهيدية، وتقديم العلاج باستخدام ألعاب السكيتغوري، وإجراء الاختبارات اللاحقة، وصولاً إلى تحليل البيانات. تم ترتيب الجدول الزمني للبحث بشكل منهجي بحيث يمكن إجراء جميع الأنشطة وفقًا للخطة.قام الباحثون بالتنسيق مع المعلمين وأطراف المدرسة لضبط وقت التنفيذ مع الجدول الزمني التعليمي المطبق. تم تنفيذ كل مرحلة على مراحل وبشكل مستمر للحفاظ على دقة البيانات. أثناء التنفيذ، أجرى الباحثون أيضًا توثيقًا أثناء التنفيذ كجزء من البيانات الداعمة.

ج. المجتمع و العينة

١. المجتمع

كان أفراد هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر. تم اختيار طلاب الصف السابع كمجتمع الدراسة لأنهم في المراحل الأولى من تعلم اللغة العربية، لذا من المتوقع أن يكون لإدخال أساليب التعليم المبتكرة مثل لعبةScattergoriesتأثير على إتقان المفردات. كما أن هذه الفئة السكانية ممثلة أيضًا لاختبار فعالية استراتيجيات التعليم في سياق أوسع.

٢. العينة

كان عيّنة هذا البحث من تلاميذ الذين تم اختيارهم من الصف السابع (A) في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر. يتكون الصف السابع بأكمله من فصلين، ويضم الفصل السابع أ ما مجموعه اثنين وثلاثين طالباً.وتم اختيار هذا الصف بناءً على سياسة المدرسة واستعدادهم للمشاركة في عملية التعليم باستخدام استراتيجية الألعاب. ومن المتوقع أن تمثل العيّنة المأخوذة خصائص طلاب الصف السابع بشكل عام، بحيث يمكن تعميم نتائج البحث على مجتمع أوسع.

د. تقنية جمع البيانات

تقنية جمع البيانات هي الأسلوب الذي يستخدمه الباحث للحصول على المعلومات أو بيانات البحث، وتُعد خطوةً بالغة الأهمية في منهجية البحث. في هذا البحث، استخدم الباحث تقنيات جمع البيانات على النحو التالي:

١. دليل الإختبار

يُستخدم الاختبار كأداة لقياس نتائج تعلم المفردات لدى تلاميذ قبل تقديم المعالجة وبعدها. ويتم إجراء عملية القياس هذه من خلال مرحلتين، وهما: الاختبار القبلي والاختبار البعدي. يُجرى الاختبار القبلي قبل بدء عملية التعليم بهدف معرفة مستوى قدرات تلاميذ الأولية، بينما يُجرى الاختبار البعدي بعد الانتهاء من جميع أنشطة التعليم، وذلك لتقييم مدى تطور قدرات تلاميذ بعد تلقيهم المعالجة. وتُعد البيانات التي يتم الحصول عليها من نتائج هذه الاختبارات مؤشراً رئيسياً في تقييم فعالية عملية التعليم التي تم تنفيذها.

٢. دليل لملاحظة

تم إجراء الملاحظة لمتابعة سير عملية التعليم بشكل مباشر في مجموعتين من تلاميذ، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وخلال عملية الملاحظة، قام الباحث بتدوين مختلف الجوانب المهمة، مثل مستوى نشاط تلاميذ في التعليم، ومشاركتهم في أنشطة الصف، ومدى توافق استخدام لعبة"Scattegories"التعليمية مع خطة تنفيذ الدرس. وتُقدّم بيانات الملاحظة هذه صورة واقعية عن ديناميكية التعليم التي تحدث، وتساعد الباحث في تحليل تأثير استخدام الألعاب التعليمية على عملية تعلم تلاميذ.

٣. دليل المقابلة

المقابلة هي تفاعل ثنائي الاتجاه، حيث يقوم أحد الأطراف وهو القائم على المقابلة بجمع المعلومات وفهم وجهات نظر الطرف الآخر وهو المجيب. والهدف الرئيسي من المقابلة هو الحصول على آراء المجيب حول موضوع معين يُعد محور المقابلة.

وفي سياق البحث الكمي، تُركّز المقابلة على قياس متغيرات معينة باستخدام أسئلة منظمة أو شبه منظمة. وتُصمم المقابلات المنظمة من خلال مجموعة متنوعة من الأسئلة التي يستخدمها الباحث.في هذه الدراسة، قام الباحث بتصميم أسئلة تتعلق بعلم اللغة العربية، وخصوصًا ما يتعلق بعملية تعلم المفردات.

هـ. أدوات البحث

تتمثل الأداة الرئيسية في هذه الدراسة في اختبار إتقان المفردات الذي يُستخدم لقياس قدرة التلاميذ على إتقان المفردات النصوص أو الجمل باللغة العربية. سيتم إجراء هذا الاختبار

بعد الدرس لمعرفة مدى تغير أو تحسن قدرة التلاميذ على إتقان المفردات. ستغطي أسئلة الاختبار جوانب مختلفة sمثل إتقان المفردات والقواعد اللغوية والطلاقة في كتابة الجمل.

و. تحليل البيانات

في هذه الرسالة ، استخدم الباحث ثلاث تقنيات في تحليل البيانات ، وهي عن امتحان *T-test* وإمتحان نورماليتس.

١. امتحان نرمالتس (Uji Normalitas)

امتحان نرملتس هو إجراء إحصائي يستخدم لتحديد ما إذا كانت البيانات ذات توزيع نورمال أم لا. والتوزيع نورمال هو نمط توزيع للبيانات يكون متماثلا مثل منحنى على شكل جرس، حيث تكون معظم قيم البيانات حول المتوسط، وكلما ابتعدت عن المتوسط، انخفض التردد الغرض من امتحان النور مالنس:

أ.) أن التأكد من استيفاء افتراض التوزيع نورمال تتطلب العديد من الامتحان الإحصائية البارامترية (على سبيل المثال امتحان ، امتحان (ANOVA) افتراض أن البيانات موزعة بشكل نورمال.

ب.) اختيار طريقة التحليل المناسبة إذا كانت البيانات غير نورمال ، يمكن استخدام الامتحان غير البارامترية كبديل.

ج.) فهم خصائص البيانات معرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل نورمال يساعد في التفسير واتخاذ القرار.

٢. T-test

بعد أن تبيّن أن البيانات تتوزع بشكل طبيعي ومتجانس ، سيتم تحليل البيانات. التحليل وتفسير البيانات المأخوذة من العينة، تم استخدام التحليل الوصفي الكمي مع حسابات التحليل الإحصائي باستخدام معادلة *T-test* وتحليل البيانات باستخدام *SPSS*.

الإجراء امتحان *T*-test تحتاج أولاً إلى الحصول على فرضية تريد امتحانها والبيانات المناسبة. يمكن أن تكون الفرضية فرقا متوسطاً بين مجموعتين أو فرق كبير بين مجموعتين من السكان امتحان T-test هو طريقة اختبار للامتحان الإحصائية البارامترية الاختبار الإحصائي : هو امتحان يوضح مدى تأثير المتغير المستقل بشكل فردي في تفسير المتغير التابع. تم إجراء هذا الامتحان الإحصائي أو امتحان باستخدام مستوى دلالة قدره ٥... (٠,٠٥ =). يتم قبول أو رفض امتحان الفرضية باستخدام المعايير التالية:

أ) إذا كانت القيمة المعنوية *(P-Value)* أصغر من ... (a) ، فإنه تم رفض الفرضية الصفرية (Ho) ويتم قبول الفرضية البديلة (Ha).

ب) إذا كانت القيمة المعنوية (P-Value) أكبر من (٠.٠٥ (a) ، فإنه يتم قبول الفرضية الصفرية (Ho) ويتم رفض الفرضية البيلة (Ha)

الباب الرابع

نتيجة البحث و مناقشتها

أ. نتيجة البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير استخدام لعبة Scattergories على إتقان طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر للمفردات. ويركز التحليل على مقارنة نتائج التعليم بين الفصل التجريبي، الذي تلقى العلاج من خلال لعبة Scattergories، والفصل الضابط، الذي اتبع أساليب التدريس التقليدية. تم الحصول على بيانات البحث من خلال تنفيذ اختبار أولي واختبار نهائي كأدوات رئيسية لقياس مستويات إتقان الطلاب للمفردات قبل وبعد تقديم العلاج.

تألفت عينة البحث من مجموعتين، هما الفصل التجريبي والفصل الضابط، وضم كل فصل ٣١ طالبًا. تم تحديد المجموعتين بشكل متناسب وفقًا لتصميم البحث التجريبي المستخدم. ثم تمت معالجة البيانات الكمية التي تم جمعها باستخدام برنامج SPSS للحصول على نتائج تحليل دقيقة وموضوعية، بما في ذلك اختبارات تحليل المتطلبات المسبقة واختبارات فرضيات البحث.

يتم عرض نتائج معالجة البيانات في شكل جداول إحصائية وأوصاف وصفية لتقديم نظرة عامة منهجية للتغيرات في إتقان المفردات بين الطلاب في كلا المجموعتين. ويهدف هذا العرض إلى تسهيل تفسير البيانات وتوضيح اتجاه ومستوى تأثير لعبة Scattergories على تحسين نتائج التعليم لدى الطلاب، والتي سيتم مناقشتها بالتفصيل في القسم الفرعي التالي.

١. التحقق من صحة الأداة

أ.) نتائج التحقق من صحة التقييم

الجدول ٤،١ نتائج التحقق من صحة التقييم

الرقم	جوانب الأهلية	البيان	الدرجة
	جانب المحتوى		
١		أسئلة وفقا لكفاءة تعلم الفردات	٤
٢		أسئلة وفقا للموضوع الأدوات المدرسية	٤
٣		أسئلة تعكس مؤشرات إتقان الفرعات	٣
٤		موضوع الأسئلة يعتمد على مستوى قدرة طلاب المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية	٣
	جوانب البناء		
٥		صياغة السؤال واضحة ولا تسبب تفسيرا مزدوجا	٣
٦		خيارات الإجابة المتجانسة والمنطقية	٣
٧		هناك إجابة صحيحة واحدة فقط	٤
٨		طول اختيار الإجابة متوازن نسبيا	٣
	الجوانب اللغوية		
٩		تستخدم العربية وفقا للقواعد	٣

١٠		الإندونيسية حول الأسئلة والخيارات الواضحة والتواصلية	٣
١١		اللغة المستخدمة تعتمد على مستوى فهم الطالب	٣
	جوانب البحث		
١٢		تستطيع أسئلة الاختبار التمهيدي قياس القدرات الأولية للطلاب	٣
١٣		أسئلة ما بعد الاختبار قادرة على قياس نتائج تعلم الوحدات	٤
١٤		الأداة متوافقة مع تصميم البحث التجريبي	٣
١٥		تدعم الأدوات أهداف البحث	٣

تم إجراء التحقق من صحة الأداة من قبل خبير التحقق، الدكتور م. حسني شيدقي، ماجستير، محاضر في تعليم اللغة العربية في جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية في باتوسانغكار، لتقييم مدى ملاءمة أسئلة الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي بناءً على أربعة جوانب رئيسية، وهي المحتوى، والتركيب، واللغة، والبحث. تم تقييم كل مؤشر باستخدام مقياس من ١ إلى ٤، مع المعايير التالية: ١ = غير ممكن، ٢ = ممكن إلى حد ما، ٣ = ممكن، ٤ = ممكن للغاية.

يتم حساب درجة الصحة باستخدام الصيغة النسبية التالية:

$$\text{Persentase Validitas} = \frac{\sum X}{N \times Skor_{maks}} \times 100\%$$

نسبة الصلاحية:

$$\text{Validitas} = \frac{49}{60} \times 100\% = 81{,}67\%$$

فئات الأهلية:

الجدول ٤,٢ مقارنة درجات الأهلية

النطاق النسبي	الفئة
٨١—١٠٠٪	تستحق ذلك بشدة
٦١—٨٠٪	جدير
٤١—٦٠٪	جيد جدا
≤٤٠٪	غير مؤهل

الدرجة ٨١,٦٧٪ تنتمي إلى فئة التقدير الجيد جدا.

تم إجراء تقييم للأداة للتأكد من أن أسئلة الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي كانت ذات جودة كافية من حيث المضمون والتركيب واللغة ومدى ملاءمتها لتصميم البحث. أجرى التقييم الدكتور م. حسني شيدقي، ماجستير، باستخدام مقياس تقييم أقصى قدره ٤ لـ ١٥ مؤشراً. كانت أعلى درجة يمكن الحصول عليها

هي ٦٠، بينما كانت الدرجة الفعلية التي تم الحصول عليها هي ٤٩. تم حساب نسبة الصلاحية باست.خدام الصيغة ٤٩/٦٠×١٠٠٪، مما أدى إلى قيمة ٨١,٦٧ في المائة

تشير هذه النتيجة إلى أن أداة التقييم مناسبة للغاية. حصل جانب المحتوى على ١٤ درجة من أصل ١٦ درجة كحد أقصى، مما يشير إلى أن الأسئلة كانت متوافقة مع كفاءات تعلم المفردات، وموضوعات التعليم، ومؤشرات إتقان المفردات، ومستوى قدرة طلاب المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية. حصل جانب البناء على ١٣ درجة من أصل ١٦ درجة كحد أقصى، مما يشير إلى أن الأسئلة كانت مصاغة بوضوح، وخيارات الإجابة كانت منطقية، وكان هناك إجابة واحدة صحيحة فقط، وكان طول خيارات الإجابة متوازنًا نسبيًا. حصل جانب اللغة على ٩ درجات من أصل ١٢ درجة كحد أقصى، مما يؤكد أن استخدام اللغتين العربية والإندونيسية كان متوافقًا مع القواعد وسهل الفهم للطلاب. حصل جانب البحث على ١٣ درجة من أصل ١٦ درجة كحد أقصى، مما يدل على ملاءمة الأداة لأهداف وتصميم البحث التجريبي.

توفر نتائج التحقق أساسًا منهجيًا قويًا يؤكد أن أداة التقييم مناسبة للاستخدام في عملية جمع بيانات البحث. ويؤدي المستوى العالي من الملاءمة إلى تعزيز الثقة في قدرة الأداة على قياس قدرات الطلاب الأولية ونتائج التعليم في مادة

المفردات بدقة. كما تساهم الجودة العالية للأداة في صحة نتائج البحث ككل، بحيث يمكن تفسير نتائج التحليل التي تم الحصول عليها علميًا.

ب.) نتائج التحقق من المواد

الجدول ٤,٣ نتائج التحقق من صحة المواد

الرقم	جوانب الأهلية	البيان	الدرجة
	جانب المحتوى		
١		المواد وفقا لكفاءة تعلم الفردات	٤
٢		المواد وفقا للموضوع الأدوات المدرسية	٤
٣		المواد تعكس مؤشرات إتقان الفرعات	٤
٤		موضوع الأسئلة يعتمد على مستوى قدرة طالب المدرسة الثانوية الحكومية	٤
	جوانب البناء		
٥		صياغة السؤال واضحة ولا تسبب تفسيرا مزدوجا	٤
٦		خيارات الإجابة المتجانسة والمنطقية	٤
٧		هناك إجابة صحيحة واحدة فقط	٤
٨		طول اختيار الإجابة متوازن نسبيا	٤
	الجوانب اللغوية		

٩		تستخدم العربية وفقا للقواعد	٤
١٠		الإندونيسية حول الأسئلة والخيارات الواضحة والتواصلية	٤
١١		اللغة المستخدمة تعتمد على مستوى فهم الطالب	٤
	جوانب البحث		
١٢		تستطيع أسئلة الاختبار التمهيدي قياس القدرات الأولية للطلاب	٤
١٣		أسئلة ما بعد الاختبار قادرة على قياس نتائج تعلم الوحدات	٤
١٤		الأداة متوافقة مع تصميم البحث التجريبي	٤
١٥		تدعم الأدوات أهداف البحث	٤

تم التحقق من صحة الأدوات المادية من قبل خبير التحقق شفريل دى الفطرى, البكالوريوس ، وهو مدرس في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر ، لتقييم جدوى أسئلة الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي بناءً على أربعة جوانب رئيسية، وهي المحتوى، والبناء، واللغة، والبحث. تم تقييم كل مؤشر باستخدام مقياس من ١ إلى ٤، مع المعايير التالية: ١ = غير ممكن، ٢ = ممكن إلى حد ما، ٣ = ممكن، و ٤ = ممكن للغاية.

يتم حساب درجة الصحة باستخدام الصيغة النسبية التالية:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\sum X}{N \times Skor_{maks}} \times 100\%$$

نسبة الأهلية:

$$\text{Persentase} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

فئات الأهلية:

الجدول ٤,٤ مقارنة درجات اختبارات الأهلية

النطاق النسبي	الفئة
٨١–١٠٠٪	تستحق ذلك بشدة
٦١–٨٠٪	جدير
٤١–٦٠٪	جيد جدا
≤٤٠٪	غير مؤهل

القيمة **بنسبة ١٠٠٪** مشمولة ضمن فئة **الجيد جدا**.

تم إجراء التحقق من صحة المواد للتأكد من ملاءمة محتوى التعليم مع الكفاءات وخصائص الطلاب وأهداف البحث. تم إجراء التقييم من قبل شفريل دى الفطرى, البكالوريوس ، وهو مدرس في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر ، على ١٥ مؤشراً تغطي جوانب المحتوى والبناء واللغة والبحث. الدرجة القصوى التي يمكن الحصول عليها هي ٦٠، في حين أن الدرجة الفعلية التي تم الحصول عليها هي ٦٠. الحسابات باستخدام الصيغة ٦٠/٦٠×١٠٠٪ أسفرت عن نسبة جدوى تبلغ ١٠٠ في المائة.

تشير هذه النتيجة القصوى إلى أن جميع مؤشرات التقييم قد تم تحقيقها على النحو الأمثل. حصل جانب المحتوى على الدرجة الكاملة، مما يشير إلى أن المادة تتماشى مع كفاءات التعليم في مادة المفردات، وموضوع الأدوات المدرسية، ومؤشرات التحصيل التعليمي، ومستوى قدرة طلاب المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية. كما حصل جانب البناء على الدرجة القصوى، مما يعكس وضوح الأسئلة، وتجانس وخلاقة خيارات الإجابة، ودقة الإجابة الواحدة، وتوازن طول الخيارات. يُظهر جانب اللغة ملاءمة استخدام اللغة العربية وفقًا للقواعد اللغوية ووضوح اللغة الإندونيسية التي تتسم بطابع تواصلية ومناسبة لمستوى فهم الطلاب. يؤكد جانب البحث أن الأداة قادرة على قياس القدرات الأولية ونتائج التعليم، وتتوافق مع تصميم البحث التجريبي، وتدعم أهداف البحث.

توفر نتائج التحقق هذه شرعية أكاديمية قوية لمدى ملاءمة المواد المستخدمة في الدراسة. يشير تصنيف الملاءمة المثالية إلى أن المواد لا تتطلب مراجعة جوهرية قبل استخدامها في عملية التعليم وجمع البيانات. كما أن الجودة الممتازة للمواد تعزز الصلاحية الداخلية للدراسة، بحيث يمكن لنتائج قياس إتقان الطلاب للمفردات أن تمثل بدقة قدراتهم الفعلية وتكون مسؤولة علميًا.

٢. تأثير للعبة Scattergories على إتقان المفردات لدى التلاميذ في الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تانه داتر

أ.) تحليل نتائج اختبارات البيانات الطبيعية

الجدول ٤،٥ اختبار الطبيعية

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest_Kelas_Kontrol	.169	31	.025	.901	31	.008
	PosTest_Kelas_Kontrol	.186	31	.008	.928	31	.039
	PreTest_Kelas_Eksperimen	.238	31	.000	.883	31	.003
	PosTest_Kelas_Eksperimen	.287	31	.000	.756	31	.001

a. Lilliefors Significance Correction

تبدأ المرحلة الأولية من التحليل الإحصائي باختبار المتطلبات الأساسية لتحديد ما إذا كانت بيانات البحث تتبع توزيعًا طبيعيًا أم لا. ويعد هذا الاختبار الأساس الرئيسي لتحديد التقنية الإحصائية المناسبة لاختبار الفرضيات. وتعتمد دقة اختيار طريقة التحليل بشكل كبير على خصائص توزيع البيانات، لأن استخدام الاختبارات البارامترية يتطلب استيفاء افتراض الطبيعية.

الطريقة المستخدمة في اختبار الطبيعية كانت Shapiro–Wilk، كما هو مذكور في جدول اختبارات الطبيعية. تم اختيار هذه الطريقة بناءً على حجم العينة في كل مجموعة، والتي تألفت من ٣١ طالبًا .(df=31) تعتبر Shapiro–Wilk أكثر حساسية ودقة في الكشف عن طبيعية البيانات في العينات الصغيرة الحجم، خاصة تلك التي تضم أقل من ٥٠ مستجيبًا.

يتم اتخاذ القرار في اختبار الطبيعة العادية من خلال مقارنة قيمة الدلالة (.Sig) بمستوى الدلالة (α) البالغ ٠,٠٥. يتم إعلان أن البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥ .(Sig.>0.05) وعلى العكس، إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥ (Sig. < 0.05)، يُعلن أن البيانات لا تفي بافتراض الطبيعية.

أظهرت نتائج الاختبار في الفصل الضابط أن توزيع نتائج تعلم الطلاب لم يتبع التوزيع الطبيعي. سجلت قيمة الدلالة الإحصائية في بيانات الاختبار التمهيدي ٠,٠٠٨، بينما سجلت قيمة الدلالة الإحصائية في بيانات الاختبار النهائي ٠,٠٣٩. كانت كلتا القيمتين أقل من الحد الأدنى البالغ ٠,٠٥، مما يشير إحصائيًا إلى أن بيانات الفصل الضابط لم تكن موزعة بشكل طبيعي.

وقد تم التوصل إلى نتائج مماثلة في الفصل التجريبي الذي استخدم لعبة .Scattergories كانت قيمة الدلالة الإحصائية في بيانات الاختبار التمهيدي ٠,٠٠٣، في حين كانت قيمة الدلالة الإحصائية في بيانات الاختبار النهائي أقل من

٠,٠٠١. وكانت جميع هذه القيم أقل بكثير من عتبة ٠,٠٥، مما يعزز الاستنتاج بأن بيانات نتائج تعلم المفردات في الفصل التجريبي لم تستوفِ أيضًا افتراض الطبيعية.

بناءً على النتائج الإجمالية للاختبارات المسبقة، تبين أن جميع متغيرات البحث غير موزعة بشكل طبيعي. استلزم هذا الشرط استخدام تقنيات تحليل غير معلمية لضمان بقاء تفسير البيانات صحيحًا ودقيقًا. لم يكن من الممكن استخدام اختبار T-Test المعلمي المستقل لاختبار الفرضية المتعلقة بتأثير لعبة Scattergories، ولكن تم بدلاً من ذلك استخدام اختبار Mann–Whitney U كبديل مناسب لخصائص البيانات.

ب.) اختبار التجانس

الجدول ٤,٦ اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	6.698	1	60	.012
	Based on Median	4.444	1	60	.039
	Based on Median and with adjusted df	4.444	1	51.606	.040
	Based on trimmed mean	6.576	1	60	.013

تم إجراء اختبار تجانس التباين كجزء من التحليل المسبق لضمان تساوي التباين بين مجموعات البيانات. يهدف هذا الاختبار إلى ضمان أن الاختلافات في نتائج التعليم التي تظهر هي بالفعل نتيجة لاستخدام لعبة Scattergories ، وليس نتيجة لاختلافات في توزيع البيانات منذ بداية القياس. المعلمة المستخدمة في هذا الاختبار هي إحصائية

Levene بمستوى دلالة (α) يبلغ ٠,٠٥ لمقارنة التباينات بين الفصل التجريبي والفصل الضابط.

تظهر نتائج التحليل قيمة دلالة استنادًا إلى النهج المتوسط البالغ ٠,٠١٢. أما النهج المتوسط فقد أسفر عن قيمة دلالة قدرها ٠,٠٣٩، في حين أظهر النهج المتوسط المقتطع قيمة دلالة قدرها ٠,٠١٣. وجميع قيم الدلالة هذه أقل من عتبة ٠,٠٥، مما يشير إلى أن تباين البيانات بين المجموعات لا يفي بافتراض التجانس.

إن اتساق قيم الدلالة الإحصائية الأقل من ٠,٠٥ في جميع مناهج الاختبار يعزز الاستنتاج القائل بوجود فرق في مستوى تنوع البيانات بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. يشير هذا الشرط إلى أن توزيع درجات تعلم الطلاب ليس متساوياً من الناحية الإحصائية، لذا لا يُنصح باستخدام تقنيات التحليل البارامتري التي تتطلب تساوي التباين في هذه الدراسة.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام التقنيات الإحصائية غير البارامترية هو البديل الأنسب. ويوفر اختيار اختبار مان–ويتني U ضماناً منهجيًا لأن هذه الطريقة أكثر قابلية للتكيف مع البيانات التي لا تتوزع بشكل طبيعي وتتميز بتباين غير متجانس. وتبقى صحة نتائج التحليل محفوظة، بحيث يمكن تفسير تأثير لعبة Scattergories على إتقان الطلاب للمفردات بشكل صحيح ودقيق.

ج.) تحليل نتائج اختبار الفرضية (Uji Mann-Whitney U)

الجدول ٤,٧ اختبار غير معلمي (اختبار مان–ويتني U)

Test Statistics[a]

	Hasil
Mann-Whitney U	299.500
Wilcoxon W	795.500
Z	-2.607
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009

a. Grouping Variable: Kelas

تم استخدام اختبار مان–ويتني U كأسلوب إحصائي غير معلمي للإجابة على سؤال البحث المتعلق بتأثير استخدام Scattergories على إتقان الطلاب للمفردات. تم اختيار هذا الاختبار بناءً على نتائج الاختبار المسبق، الذي أظهر أن البيانات لا تفي بافتراض الطبيعية، لذلك تم إجراء مقارنة بين مجموعتين مستقلتين باستخدام تحليل قائم على الترتيب. تظهر نتائج التحليل في جدول إحصائيات الاختبار قيمة Mann–Whitney U تبلغ ٢٩٩,٥٠٠ وقيمة Wilcoxon W تبلغ ٧٩٥,٥٠٠، مما يوضح وجود فرق في توزيع الدرجات بين المجموعتين.

يتم تسجيل قيمة الدلالة الإحصائية التي تم الحصول عليها في عمود Asymp. Sig. (2-tailed) على أنها ٠,٠٠٩. هذا الرقم أقل من مستوى الدلالة (α) المحدد بـ ٠,٠٥، وبالتالي يستوفي معايير رفض الفرضية الصفرية (H_0). يشير هذا الشرط إلى

أن الفرق في نتائج التعليم بين الفصل التجريبي والفصل الضابط لم يحدث بشكل عشوائي، بل له أساس إحصائي قوي لقبول الفرضية العاملة .(H_a)

وتعزز قيمة Z البالغة –٢,٦٠٧ من قوة نتائج الاختبار. وتعكس هذه القيمة فرقًا كبيرًا في الترتيب بين المجموعتين بعد إجراء العلاج. وتشير القيمة السالبة إلى أن الدرجات في المجموعة التجريبية كانت أعلى من تلك في المجموعة الضابطة، بما يتماشى مع هدف التدخل المتمثل في تحسين إتقان المفردات من خلال استخدام الألعاب التعليمية.

تشير الأهمية الإحصائية لهذه الاختلافات إلى أن التباينات في درجات تعلم الطلاب تأثرت بشكل مباشر بالعلاج المطبق، ولم تكن نتيجة لتقلبات البيانات أو عوامل الصدفة فقط. إن الاتساق بين قيم U وقيم الأهمية وقيم Z يعزز صحة النتائج التي تشير إلى أن استخدام Scattergories كان له تأثير كبير على نتائج تعلم المفردات.

يؤكد هذا التحليل أن التعليم القائم على الألعاب يمكن أن يخلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية، ويشجع المشاركة النشطة للطلاب، ويسرع عملية فهم وحفظ المفردات الجديدة. تنعكس فعالية الوسائط القائمة على الألعاب في هذا السياق في الفرق الواضح في نتائج التعليم بين المجموعة التي تلقت هذه المعاملة والمجموعة التي اتبعت أساليب التعليم التقليدية.

تشير النتيجة النهائية إلى أن تطبيق Scattergories له تأثير كبير على تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

١٠ تاناه داتر. يمكن استخدام هذه النتائج كأساس لتوصيات للمعلمين لدمج استراتيجيات التعليم القائمة على الألعاب كبديل مبتكر لتحسين جودة تعلم اللغة، لا سيما في جانب تطوير المفردات.

د.) درجة N-gain

الجدول ٤،٨ اختبار N-gain

Descriptives

	Kelas			Statistic	Std. Error
N_GainPersen	Kontrol	Mean		27.0533	8.26912
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	10.1655	
			Upper Bound	43.9411	
		5% Trimmed Mean		29.8800	
		Median		25.0000	
		Variance		2119.729	
		Std. Deviation		46.04052	
		Minimum		-150.00	
		Maximum		100.00	
		Range		250.00	
		Interquartile Range		50.00	
		Skewness		-1.474	.421
		Kurtosis		6.687	.821
	Eksperimen	Mean		72.0834	5.98350
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.8635	

	Upper Bound	84.3034	
	5% Trimmed Mean	74.9354	
	Median	75.0000	
	Variance	1109.871	
	Std. Deviation	33.31472	
	Minimum	-11.11	
	Maximum	100.00	
	Range	111.11	
	Interquartile Range	50.00	
	Skewness	-1.007	.421
	Kurtosis	.161	.821

تم إجراء تحليل للتحسن في مهارات الطلاب في مجال المفردات من خلال حساب درجة N-Gain لتحديد فعالية استخدام لعبة .Scattergories أظهر جمع البيانات في الفصل الضابط متوسط درجات قدره ٢٧,٠٥٣٣ مع انحراف معياري مرتفع نسبياً قدره ٤٦,٠٤٠٥. يشير هذا الرقم إلى أن تحسن مهارات المفردات في الفصل الذي استخدم الأساليب التقليدية كان منخفضاً وأن هناك تبايناً كبيراً في الدرجات بين الطلاب.

أظهرت الفئة التجريبية نتائج أفضل بشكل ملحوظ، حيث بلغ متوسط قيمة N-Gain 72.0834. وبلغت قيمة الانحراف المعياري لهذه المجموعة ٣٣,٣١٤٧، مما يعكس أن توزيع زيادة درجات الطلاب كان أكثر توازناً مقارنة بالفئة الضابطة. هذا المتوسط الذي يزيد عن ٧٠ يصنف علميًا استخدام Scattergories على أنه فعال في تحسين إتقان الطلاب للمفردات.

توفر مقارنة فترات الثقة (فترة الثقة ٩٥٪ للمتوسط) صورة عن الفرق الملحوظ بين مجموعتي البحث. كان الحد الأدنى للفصل التجريبي ٥٩,٨٦٣٥ والحد الأعلى ٨٤,٣٠٣٤، بينما كان نطاق الفصل الضابط فقط بين ١٠,١٦٥٥ و ٤٣,٩٤١١. يثبت هذا الاختلاف في نطاق القيم أن الزيادة في الدرجات في الفصل التجريبي هي باستمرار على مستوى أعلى بكثير من الفصل الذي لم يتلق معالجة الألعاب اللغوية.

تؤكد النتيجة المستخلصة من بيانات N-Gain أن هناك فرقًا بنسبة ٤٥,٠٣٪ في الفعالية بين الفصلين. وقد ثبت تجريبياً أن استخدام Scattergories له تأثير إيجابي أكبر على القدرات المعرفية للطلاب في فهم المفردات الجديدة. وتدعم هذه النتائج فرضية البحث القائلة بأن الألعاب التعليمية لها تأثير كبير على اكتساب الطلاب للمفردات في المدرسة.

هـ.) اختبار التحليل الإحصائي الوصفي

الجدول ٤,٩ الاختبار الوصفي

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTes_Eksperimne	31	25	60	85	73.23	8.527
PostTes_Eksperimen	31	30	70	100	93.55	7.549
PreTes_kontorl	31	32	50	82	68.13	10.171
PostTest_Kontrol	31	50	50	100	77.10	12.960

Valid N (listwise)	31					

أجري تحليل إحصائي وصفي لتقديم وصف موضوعي لملامح نتائج تعلم الطلاب في كلا المجموعتين البحثيتين. استنادًا إلى جدول البيانات الذي تم الحصول عليه، بدأت الفصل التجريبي التعليم بمتوسط درجات في الاختبار التمهيدي بلغ ٧٣,٢٣، ثم ارتفع بشكل ملحوظ إلى ٩٣,٥٥ في مرحلة الاختبار النهائي. تعكس هذه النتائج نموًا إيجابيًا للغاية في كفاءة المفردات بعد أن تم علاج الطلاب باستخدام لعبة Scattergries.

وقد لوحظت حالة مختلفة في الفصل الضابط، الذي اتبع عملية التعليم التقليدية دون تدخل الألعاب اللغوية. وبلغ متوسط درجات الاختبار التمهيدي لهذه المجموعة ٦٨,١٣، وارتفع إلى ٧٧,١٠ في مرحلة الاختبار النهائي. وأظهرت مقارنة الدرجات النهائية بين الفصلين اختلافًا كبيرًا، حيث حصل الفصل التجريبي على ١٦,٤٥ نقطة أعلى من الفصل الضابط.

تم تقييم فعالية العلاج بشكل إضافي من خلال حساب درجة N-Gain الواردة في جدول الوصف. سجلت الفئة التجريبية متوسط درجة N-Gain بنسبة ٧٢,٠٨٪، وهو رقم يصنف نظريًا فعالية لعبة Scattergories على أنها عالية أو فعالة. في المقابل، حصلت الفئة الضابطة على متوسط درجة N-Gain بلغ ٢٧,٠٥٪ فقط، مما يشير إلى أن التحسن في قدرات الطلاب في تلك المجموعة كان في الفئة المنخفضة.

كان الانحراف المعياري الذي تم الحصول عليه في الفصل التجريبي ٧,٥٤٩ في الاختبار اللاحق، مما يشير إلى أن توزيع قدرات الطلاب كان متجانسًا أو متساويًا بعد

تلقي العلاج. كان الانحراف المعياري للصف الضابط أعلى حيث بلغ ١٢,٩٦٠، مما يشير إلى أن توزيع نتائج تعلم الطلاب في ذلك الصف كان أكثر تنوعًا أو أقل اتساقًا. يشير هذا الاختلاف في استقرار التحصيل الدراسي بشكل قوي إلى أن لعبة Scattergories قادرة على تحفيز مهارات الطلاب في المفردات بشكل جماعي في الفصل الدراسي.

تدعم استنتاجات هذا التحليل الوصفي بشكل تجريبي نتائج اختبار الفرضية المتعلقة بهيمنة الفصل التجريبي على الفصل الضابط. الزيادة الكبيرة في قيمة N-Gain للفصل التجريبي، التي وصلت إلى فرق بنسبة ٤٥,٠٣٪ مقارنة بالفصل الضابط، هي دليل صحيح على تفوق هذا الوسيط التعليمي اللعبي. أثبت دمج Scattergories في تعلم اللغة العربية فعاليته في تسهيل تحقيق الطلاب لإتقان أفضل للمفردات.

و.) حجم تأثير أوجي

تم قياس قوة تأثير المتغيرات من خلال حساب قيمة حجم التأثير لتحديد مدى تأثير استخدام Scattergories على إتقان الطلاب للمفردات العملية، وليس فقط على أساس الأهمية الإحصائية. هذا الحساب مهم لأن قيمة الأهمية (p-value) تظهر فقط ما إذا كان هناك فرق في التأثير أم لا، ولكنها لا تستطيع وصف شدة التأثير في سياق التعليم. الصيغة المستخدمة لحساب حجم التأثير في اختبار Mann–Whitney U غير المعلمي هي كما يلي:

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

الوصف:

r= حجم تأثير نيلاي

Z= قيمة Z المستخلصة من مخرج SPSS

N= إجمالي عدد العينات

الجدول ٤,١٠ حجم التأثير

الإحصائيات	الدرجة
Z	٢,٦٠٧
N	٣١
r	٠,٤٦٨٢٣١

أجري التحليل عن طريق إدخال قيمة Z تبلغ ٢,٦٠٧ وحجم عينة يبلغ ٣١ طالبًا في المعادلة، مما أدى إلى الحصول على قيمة r تبلغ ٠,٤٦٨٢٣١. تشير هذه القيمة إلى قوة تأثير العلاج على المتغير التابع. تتضمن تفاصيل نتائج الحساب قيمة Z تبلغ ٢,٦٠٧، وحجم عينة يبلغ ٣١ طالبًا، وقيمة حجم التأثير تبلغ ٠,٤٦٨٢٣١، مما يؤكد أن التدخل التعليمي من خلال لعبة Scattergories له تأثير كبير على تحسين إتقان الطلاب للمفردات.

تفسير قيمة r يشير إلى معايير كوهين، التي تصنف قوة التأثير إلى ثلاث فئات: تأثير صغير (r=0.1)، تأثير متوسط (r=0.3)، وتأثير كبير .(r=0.5) تعد قيمة r البالغة

٠,٤٦٨ أعلى من عتبة التأثير المعتدل وقريبة من فئة التأثير الكبير، لذا يمكن تصنيفها على أنها تأثير متوسط إلى كبير. يشير هذا التصنيف إلى أن استخدام Scattergories لا ينتج عنه اختلافات ذات دلالة إحصائية فحسب، بل له أيضًا تأثير حقيقي على عملية تعلم المفردات.

يعكس حجم هذا التأثير أن استراتيجيات التعليم القائمة على الألعاب يمكن أن تزيد من مشاركة الطلاب، وتسرع عملية تذكر المفردات، وتقوي ذاكرة المفردات الجديدة. يُظهر هذا التأثير العملي أن استخدام Scattergories يستحق النظر فيه كوسيلة تعليمية بديلة فعالة لتحسين الكفاءة اللغوية، لا سيما من حيث إتقان المفردات. وبالتالي، توفر هذه النتائج مبرراً تجريبياً بأن دمج الألعاب التعليمية ليس فقط أمرًا مبتكرًا، بل يساهم أيضًا بشكل كبير في جودة نتائج تعلم الطلاب.

بناءً على سلسلة تحليلات البيانات التي تم إجراؤها، يمكن استنتاج أن هذه الدراسة نجحت في إثبات التأثير الكبير لاستخدام لعبة Scattergories على إتقان الطلاب للمفردات، وبالتالي قبول الفرضية العاملة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0). ويدعم هذا الاستنتاج ثلاثة مؤشرات رئيسية: أولاً، أسفر اختبار Mann-Whitney U عن قيمة دلالة إحصائية قدرها ٠,٠٠٩ ($p < 0.05$)؛ ثانيًا، بلغت درجة N-Gain للفصل التجريبي ٧٢,٠٨٪، وهي درجة مصنفة على أنها فعالة؛ ثالثًا، يشير حجم التأثير البالغ ٠,٤٦٨ إلى تأثير متوسط إلى كبير. تثبت هذه النتائج تجريبيًا أن

استخدام الألعاب التعليمية أكثر فعالية في تحسين نتائج تعلم المفردات من الطرق التقليدية.

٣. وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة الضابطة والتجريبية

هذا البحث لمعرفة ما إذا كان هناك فرق كبير في نتائج التعليم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضبطية، تم إجراء سلسلة من التحليلات الإحصائية على بيانات ما بعد الاختبار للمجموعتين. يهدف هذا التحليل إلى مقارنة الإنجاز النهائي للطلاب بعد تلقي المجموعة التجريبية العلاج على شكل استخدام لعبة التشتت، بينما اتبعت مجموعة الضابطين التعليم باستخدام الطرق التقليدية. شملت البيانات التي تم تحليلها الإحصائيات الوصفية، وترتيب نتائج اختبار مان–ويتني، وقيم الدلالة، وحجم التأثير، ومستوى التحسن في نتائج التعليم من خلال N-Gain. توفر جميع نتائج التحليل نظرة شاملة على الفروق في أداء المجموعتين وتظهر مدى تأثير استخدام لعبة التشتت على إتقان المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ تاناه داتر.

الجدول ٤,١١ إحصائيات وصفية لنتائج ما بعد الاختبار

المجموعات	N	نتائج معدلة	ساعات الانحراف	الحد الأدنى	الحد الأقصى
التجريبية	٣١	٩٣,٥٥	٧,٥٤٩	٧٠	١٠٠
الضابطة	٣١	٧٧,١٠	١٢,٩٦٠	٥٠	١٠٠

يعرض الجدول ٤,١١ نتائج درجات الإحصاء الوصفية بعد الاختبار في الصف التجريبي وصف التحكم بعد إكمال عملية التعليم. حصل الصف التجريبي المكون من ٣١ طالبا على متوسط درجة ٩٣,٥٥ مع انحراف معياري قدره ٧,٥٤٩. الحد الأدنى للدرجة

التي يحصل عليها الطلاب في هذه الصف هو ٧٠، بينما يصل الحد الأقصى إلى ١٠٠. المتوسط العالي جدا يظهر أن معظم الطلاب في الصف التجريبي تمكنوا من تحقيق مستوى ممتاز من الإتقان للمفرديات. يظهر الانحراف المعياري الصغير نسبيا أن درجات الطلاب تميل إلى التوزيع المتساوي ولا تظهر فروقا كبيرة جدا بين الأفراد.

تكونت دفعة التحكم أيضا من ٣١ طالبا بمتوسط درجة ٧٧,١٠ مع انحراف معياري ١٢,٩٦٠. الحد الأدنى للدرجة في هذه المجموعة هو ٥٠، بينما الحد الأقصى للدرجة أيضا هو ١٠٠. كان متوسط درجة فئة الضابط أقل بكثير من الصف التجريبي بفارق ١٦,٤٥ نقطة. أظهرت الانحرافات المعيارية الأكبر أن قدرات الطلاب في صف التحكم كانت أكثر تنوعا. يظهر الفرق في متوسط الدرجات أن استخدام لعبة التشتت يوفر نتائج تعلم أعلى من طرق التعليم التقليدية. تقدم هذه النتائج فكرة أولية بأن العلاج الذي يقدم في الصف التجريبي يساهم بشكل إيجابي في تحسين إتقان الطلاب للمفرات.

الجدول ٤,١٢ نتائج تصنيفات اختبار مانويتني يو (Mann-Whitney U)

المجموعات	N	نتائج معدلة	مجموع الدرجاتا
التجريبية	٣١	٣٨,٣٤	١١٨٨,٥٠
الضابطة	٣١	٢٤,٦٦	٧٦٤,٥٠

يوضح الجدول ٤,١٢ نتائج تصنيفات اختبار مانويتني يو الذي يستخدم لمقارنة نتائج التعليم بين الصف التجريبي وفئة الضابطة. حصل الصف التجريبي المكون من ٣١ طالبا على متوسط ترتيب ٣٨,٣٤ مع مجموع ١١٨٨,٥٠. تظهر هذه القيمة أن معظم درجات ما بعد الاختبار في الصف التجريبي تحتل مرتبة أعلى من بقية المجموعة. يشير الترتيب

المتوسط المرتفع إلى أن توزيع الدرجات في فئة التجارب يكون دائما عند مستوى أفضل. كما يعزز العدد الكبير من الرتب أن ميزة الصف التجريبي تحدث لدى معظم الطلاب.

حصلت فئة التحكم على متوسط ترتيب ٢٤,٦٦ مع مجموع ترتيب ٧٦٤,٥٠. كانت هذه الدرجة أقل بكثير من الصف التجريبي، مما يشير إلى أن درجات الطلاب في صف الضابطة كانت تميل إلى أن تكون أقل في المعدل الدراسي. يوضح الفرق في متوسط الترتيب البالغ ١٣,٦٨ نقطة فرقا ملحوظا بين المجموعتين. تؤكد هذه النتائج أن الطلاب الذين يتعلمون استخدام لعبة التشتت لديهم أداء أفضل. هذه الفروق في التقييمات هي أساس قوي على أن العلاج يؤثر على نتائج التعليم. تتماشى هذه النتائج مع البيانات الإحصائية الوصفية التي تظهر أن متوسط ما بعد الاختبار للفئة التجريبية كان أعلى من متوسط الفئة الضابطة.

الجدول ٤,١٣ نتائج اختبارات مان ويتني يو

الإحصائيات	درجة
جامعة مان ويتني يو (Mann-Whitney U)	٢٩٩,٥٠٠
ويلكوكسون دبلي (Wilcoson W)	٧٩٥,٥٠٠
Z	٢,٦٠٧-
لا تعرض. سيغ. (ذيل ذيلين)	٠,٠٠٩

يقدم الجدول ٤,١٣ نتائج اختبار مانويتني يو كتقنية إحصائية غير بارامتري لاختبار فرضية البحث. أظهرت نتائج التحليل أن قيمة مان ويتني يو كانت ٢٩٩,٥٠٠ وقيمة ويلكوكسون W كانت ٧٩٥,٥٠٠. كانت قيمة Z التي تم الحصول عليها -٢,٦٠٧، مما

يشير إلى اختلاف في توزيع الدرجات بين المجموعتين. العلامة السالبة على قيمة Z تشير فقط إلى اتجاه الفرق ولا تؤثر على تفسير الدلالة. هذه القيم مؤشر إحصائي على أن نتائج تعلم الطلاب في الصف التجريبي وصف التحكم ليست على نفس المستوى.

قيمة غير تقاريرية. التوقيع (ذو الذيلين) البالغ ٠,٠٠٩ أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥. تظهر النتائج أن الفرضية الصفرية (H_0) مرفوضة وأن الفرضية البديلة (H_a) مقبولة. هذا القرار يعني وجود فرق كبير بين نتائج التعليم لدى الطلاب في المجموعتين. تظهر هذه الاختلافات أن استخدام لعبة Scattergories له تأثير حقيقي على إتقان الموفردات. تثبت أهمية هذه الإحصائية أن زيادة نتائج التعليم في الصف التجريبي لم تحدث صدفة. تؤكد هذه النتائج أن استراتيجيات التعليم القائمة على الألعاب تستخدم بفعالية في تعلم اللغة العربية.

الجدول ٤,١٤ قيم حجم التأثير

المكونات	القيمة
قيمة Z	٢,٦٠٧
عدد العينات (N)	٦٢
حجم التأثير (r)	٠,٣٣١
الفئة	الوسيط

يعرض الجدول ٤,١٤ نتائج حساب حجم التأثير لمعرفة مدى تأثير استخدام لعبة Scattergories على إتقان الطلاب للموفردات. تم إجراء الحساب باستخدام قيمة Z قدرها ٢,٦٠٧ وعينة إجمالية من ٦٢ طالبا. أسفرت نتائج الحساب عن قيمة حجم التأثير (r) تبلغ ٠,٣٣١. توفر هذه القيمة معلومات عن قوة العلاج بطريقة عملية. تحليل حجم التأثير ضروري لأن اختبار الدلالة يظهر فقط وجود أو غياب تأثير دون شرح مستوى القوة.

قيمة r ٠,٣٣١ تقع في فئة المتوسط بناء على معايير كوهين. تظهر هذه الفئة أن استخدام لعبة Scattergories له تأثير قوي بما فيه الكفاية على نتائج تعلم الطلاب. هذا التأثير ليس فقط ذا دلالة إحصائية، بل له أيضا دلالة عملية في عملية التعليم. يظهر حجم التأثير أن العلاج قادر على زيادة إتقان المراد إلى حد كبير. تؤكد هذه النتائج أن تطبيق الألعاب التعليمية يمكن استخدامه كاستراتيجية تعلم فعالة. تعزز النتائج الاستنتاج بأن التشتت يساهم بشكل حقيقي في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية.

الجدول ٤,١٥ نتائج N-gain

المجموعات	متوسط N-Gain (٪)	الفئة
التجريبية	٧٢,٠٨	إيفكتيف
الضابطة	٢٧,٠٥	أقل فعالية

يعرض الجدول ٤,١٥ نتائج تحليل N-Gain المستخدم لقياس مستوى التحسن في نتائج تعلم الطلاب بعد تقديم العلاج. حصلت الفئة التجريبية على متوسط كسب N بلغ ٧٢,٠٨٪. تندرج هذه الدرجة ضمن فئة الفعال، مما يشير إلى أن تحسين قدرات الطلاب يحدث على مستوى عال. تظهر هذه النسبة أن معظم الطلاب يحققون تطورا كبيرا بعد تعلم استخدام لعبة Scattergories. تشير هذه النتائج إلى أن وسائل التعليم المعتمدة على الألعاب قادرة على تحسين فهم وإتقان مفرات بشكل مثالي.

حصلت الفئة الضابطة على متوسط نمو N-Gain قدره ٢٧,٠٥٪ وتم تضمينها ضمن الفئة الأقل فعالية. تظهر هذه القيمة أن زيادة نتائج التعليم في المجموعة باستخدام الطرق التقليدية لا تزال منخفضة نسبيا. بلغ الفرق في N-Gain بين المجموعتين ٤٥,٠٣٪،

مما يظهر فرقا واضحا جدا في الفعالية. زيادة بنسبة أعلى بكثير في الفئة التجريبية تؤكد تفوق استخدام لعبة Scattergories. تثبت هذه النتائج أن طرق التعليم القائم على الألعاب أكثر فعالية من التعليم العادي. تعزز النتائج الاستنتاج بأن التشتت قادرة على تحسين إتقان الطلاب للمفردات بشكل كبير وفعال.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في إتقان مفردات العربية. حصلت المجموعة التجريبية على متوسط درجة بعد الاختبار ٩٣,٥٥، بينما حققت المجموعة الضابطة متوسط ٧٧,١٠ فقط. أظهر فرق ١٦,٤٥ نقطة أن الطلاب الذين تعلموا استخدام لعبة التشتت حصلوا على نتائج أعلى بكثير من الطلاب الذين درسوا بالطرق التقليدية. تعزز هذا التحليل بنتائج اختبار مان ويتني يو الذي أظهر أن متوسط ترتيب المجموعة التجريبية كان ٣٨,٣٤، بينما كانت المجموعة الضابطة ٢٤,٦٦ فقط. أكد الاختلاف في التقييمات أن توزيع الدرجات في المجموعة التجريبية كان أعلى باستمرار من المجموعة الضابطة.

أظهرت نتائج اختبار مان ويتني يو قيمة دلالة تبلغ ٠,٠٠٩، وهي أقل من مستوى الدلالة البالغ ٠,٠٥. تشير القيمة إلى أن الفرق بين المجموعتين ذو دلالة إحصائية، لذا يتم رفض فرضية الصفر وقبول الفرضية البديلة. أظهر تحليل N-Gain أيضا أن المجموعة التجريبية حصلت على زيادة بنسبة ٧٢,٠٨٪ في فئة الفعالية، بينما وصلت مجموعة الضابطة إلى ٢٧,٠٥٪ فقط في الفئة الأقل فعالية. يدرج حساب حجم التأثير ٠,٣٣١ ضمن فئة المتوسط، مما يظهر أن استخدام لعبة السكتيرجوريز له تأثير قوي على تحسين إتقان الطلاب

للموفردات. تثبت البيانات تجريبيا وجود فرق ملحوظ بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد إعطاء العلاج.

ب. مناقشة البحث

١. نتائج التحقق على التقيم والمواد لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

تظهر نتائج الدراسة أن أدوات التقييم ومواد التعليم المستخدمة في هذه الدراسة استوفت معايير أهلية عالية جدا. أسفر التحقق من أداة التقييم من قبل الخبراء عن درجة ٤٩ من أصل ٦٠ بمعدل ٨١,٦٧٪، لذا فهي مدرجة ضمن الفئة الممكنة جدا. التحقق من صحة المادة حصل على درجة كاملة، وهي ٦٠ من ٦٠ أو ١٠٠٪، وهو أيضا ضمن الفئة الممكنة جدا. تظهر هذه البيانات أن أسئلة ما قبل وبعد الاختبار، بالإضافة إلى المواد التعليمية المستخدمة في لعبة Scattergories، تتوافق مع كفاءات التعليم في المفردات، وخصائص الطلاب، وأهداف البحث. تعد هذه الإمكانية أساسا مهما لضمان أن البيانات التي تم الحصول عليها تصف قدرات الطالب بشكل موضوعي حقا. توفر جودة الأدوات الجيدة ضمانا بأن نتائج البحث يمكن الوثوق بها علميا.

تظهر أهمية هذه النتائج أن هذه الدراسة مبنية على جهاز قياس صالح وذي صلة. الأدوات التي تم التحقق منها من قبل الخبراء تتمتع بدقة عالية في قياس إتقان الطلاب للمفرات. المواد التي تحصل على درجة مثالية تشير إلى أن محتوى التعليم يتماشى كثيرا مع المؤشرات والمواضيع ومستوى تطور طلاب الصف السابع. يقلل هذا الشرط من احتمال

حدوث تحيز القياس أثناء عملية جمع البيانات. كما أن ملاءمة الأدوات والمواد تعزز الصلاحية الداخلية للبحث. يمكن تفسير النتائج التي تم الحصول عليها في مرحلة التجربة كتأثير حقيقي للعلاج، وليس كنتيجة ضعف أداة القياس.

يؤكد الأساس النظري أن صلاحية الأداة هي المطلب الرئيسي في البحث الكمي. ستقيس الأداة الصالحة البنية المراد بحثها وتنتج بيانات دقيقة (سوجيونو، ٢٠٢٢). كما يضمن التحقق من الخبراء أن كل سؤال له ملاءمة المحتوى وتمثيل مؤشرات الكفاءة (أريكونتو، ٢٠١٩). المواد المناسبة تدعم التوافق بين أهداف التعليم والاستراتيجيات وتقييم نتائج التعليم (ماجيد، ٢٠١٧). هذا التوافق مهم بحيث تسير العملية التجريبية بشكل منهجي وموجه. دقة أدوات البحث هي الأساس لتكوين نتائج ذات قيمة أكاديمية عالية.

أظهرت أبحاث سابقة نتائج تتماشى مع هذه النتائج. شدد (Arikunto, 2021)على أن الأدوات التي لم يتم التحقق منها يمكن أن تنتج بيانات غير متسقة ويصعب تفسيرها.صرح (Sugiyono, 2022 أن التحقق من الخبير هو إجراء مهم قبل استخدام الجهاز في البحث التجريبي. وجدت أبحاث(Hamid, 2023) أن جودة المواد التي تلبي احتياجات الطلاب تزيد من دقة قياس نتائج التعليم. تظهر دراسة (Sudjana, 2022) أن التقييم الجيد يجب أن يدعمه جهاز يلبي جوانب المحتوى واللغة والبناء. تثبت أبحاث (Prastowo, 2024)أيضا أن المواد التعليمية المصادقة تزيد من فعالية تطبيق التعليم في الفصل الدراسي.

النتيجة العملية لهذه النتائج هي أن المعلمين بحاجة إلى التحقق من صحة الأدوات والمواد قبل استخدامها في عملية التعليم أو البحث الدراسي. تساعد هذه الخطوة في ضمان

أن الأسئلة المقدمة تتوافق فعلا مع الكفاءات التي سيتم قياسها. يساعد التحقق من الصحة المعلمين أيضا على تحسين تنقيب المشكلات، ووضوح اللغة، ودقة المؤشرات. تؤكد هذه الدراسة المساهمة المهمة وهي أن الاستخدام الناجح للعبة Scattergories لا يتأثر فقط باستراتيجية التعليم، بل أيضا بجودة الأجهزة المستخدمة. توفر الأدوات والمواد عالية الفعالية أساسا منهجية قويا. تعزز هذه المساهمة الاعتقاد بأن نتائج البحث تتمتع بدقة ومصداقية عالية.

وفقا للباحث، فإن عملية التحقق من صحة الأجهزة والمواد هي مرحلة تحدد بشكل كبير نجاح البحث التجريبي. الآلة التي تم إعلانها جديرة جدا تمنح الثقة بأن كل درجة يحصل عليها الطلاب تعكس حقا المستوى الحقيقي من إتقان الفردات. المواد التي تحصل على تقييمات مثالية تظهر أن محتوى التعليم قد تم تصميمه بشكل منهجي، وفقا للكفاءات الأساسية، ومؤشرات التعليم، وخصائص الطلاب. تجعل هذه الحالة الباحث أكثر ثقة بأن التغيرات في نتائج التعليم التي حدثت في الصف التجريبي جاءت من تطبيق لعبة التشتت، وليس من ضعف جهاز البحث. يعتقد الباحث أيضا أن الجودة العالية للأدوات والمواد هي الأساس الرئيسي لإنتاج نتائج صحيحة وموضوعية وذات مسؤولية علمية. لذلك، لا ينظر إلى التحقق فقط كإجراء إداري، بل كخطوة منهجية تحدد المصداقية العامة لنتائج البحث.

٢. تأثير اللعبة Scattegories على إتقان المفردات لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام لعبة السكتيرجوريز كان له تأثير حقيقي على تحسين إتقان الفردات لدى طلاب الصف السابع. بلغ متوسط الدرجات بعد الاختبار في دفعة التجارب ٩٣,٥٥، بينما حصلت دفعة التحكم على متوسط ٧٧,١٠ فقط. أظهر فرق ١٦,٤٥ نقطة أن الطلاب الذين تعلموا استخدام لعبة التشتت حصلوا على نتائج أعلى بكثير من الطلاب الذين درسوا بالطرق التقليدية. كما وصلت قيمة N-Gain في الفئة التجريبية إلى ٧٢,٠٨٪، وهي مدرجة ضمن الفئة الفعالة. حصلت فئة الضابط فقط على قيمة N-Gain بنسبة ٢٧,٠٥٪ وكانت ضمن الفئة الأقل فعالية. تثبت هذه البيانات أن لعبة Scattergories قادرة على تحسين نتائج التعليم بشكل كبير.

تظهر أهمية هذه النتائج أن التعليم القائم على الألعاب يمكن أن يخلق بيئة تعليمية أكثر نشاطا ومتعة. لا يتلقى الطلاب المادة بشكل سلبي فقط، بل يشاركون مباشرة في عملية التفكير والتذكر وربط الوحدات مع الفئات المحددة مسبقا. هذا النشاط يجعل الطلاب أكثر تركيزا وتحفيزا لإيجاد الإجابة الصحيحة في وقت قصير. يشير متوسط الدرجة العالية بعد الاختبار إلى أن هذه الاستراتيجية ناجحة في مساعدة الطلاب على فهم وتذكر المفردات بشكل أكثر فعالية. الزيادة المستمرة في الدرجات لدى معظم الطلاب تظهر أن هذه اللعبة يمكن استخدامها لتحسين جودة تعلم اللغة العربية. تصبح عملية التعليم أكثر حيوية وتشجع على مشاركة جميع الطلاب في الصف.

يمكن العثور على تفسير نظري لهذه النتائج في نظرية التعليم البنائي التي تركز على المشاركة الفعالة للطلاب في بناء المعرفة. يشرح(Wulandari, 2023) أن المعرفة تصبح أسهل في الفهم عندما يتفاعل الطلاب مباشرة مع تجربة التعليم. أكد (Arifin, 2023) أن التفاعل الاجتماعي والأنشطة التعاونية يمكن أن يسرع من تطور الطلاب المعرفي.

يذكر (Setiawan, 2021) أن الانتباه والدافع هما الشرطان الرئيسيان لتحقيق أفضل نتائج تعليمية. وأضاف (Putri, 2024) أن التعليم التفاعلي يحسن عملية تخزين المعلومات في الذاكرة طويلة الأمد. يؤكد (Hidayat, 2023) أن المعلومات الجديدة تصبح أسهل في التذكر عندما ترتبط بالبنية المعرفية التي يمتلكها الطلاب بالفعل.

تتماشى نتائج هذه الدراسة مع العديد من الدراسات السابقة التي أظهرت فعالية الألعاب التعليمية في تعلم اللغات. وجدت أبحاث (Dewi, 2023)أن استخدام ألعاب الكلمات يزيد من احتفاظ طلاب المدارس الثانوية بالمفردات.تثبت دراسة (Fauzi, 2024) أن الاستراتيجيات القائمة على الألعاب تزيد من الدافعية ونتائج التعليم لدى مفرديت. تظهر أبحاث ستي(Nurhayati, 2022) أن الوسائط التفاعلية قادرة على زيادة مشاركة الطلاب خلال عملية التعليم. تؤكد دراسة (Iqbal, 2023)أن التعليم الممتع يساهم في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية. خلصت (Marlina, 2024)أيضا إلى أن الألعاب التعليمية فعالة في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

تشير الآثار العملية لهذه النتائج إلى أن المعلمين في اللغة العربية يمكنهم استخدام الأنظمة المتشتمة كبديل لاستراتيجيات التعليم المبتكرة. اللعبة سهلة التطبيق في الفصل ولا

تتطلب تقنيات معقدة. يمكن للمعلمين تعديل فئة اللعبة لتناسب موضوع المفردات المراد دراسته. يحصل الطلاب على فرصة للتفكير السريع، والنقاش، وتذكر المفردات في المواقف التنافسية والممتعة. استخدام هذه الاستراتيجية لديه القدرة على زيادة الدافع والنشاط ونتائج التعليم في الوقت نفسه. يمكن للمدارس جعل الألعاب التعليمية جزءا من التعليم المنتظم لإثراء تنوع أساليب التدريس.

تكمن مساهمة هذا البحث في الأدلة التجريبية على أن لعبة السكترجوريز تستخدم بفعالية في تعلم مفرات العربية على مستوى مدرسة التسناوية. تعزز هذه الأبحاث فكرة أن استراتيجيات التعليم القائمة على الألعاب لا تزيد الدافع فحسب، بل تؤدي أيضا إلى تحسين أكاديمي قابل للقياس. وفقا للباحثين، جاء نجاح Scattergories لأن اللعبة تجمع بين عناصر المنافسة، وسرعة التفكير، وتكرار المفردات في نشاط منظم واحد. يتعلم الطلاب دون أن يشعروا بأنهم مثقلون بطرق الحفظ الرتيبة. تصبح عملية التعليم أكثر إثارة وتشجع الطلاب على استخدام مهارات التفكير بنشاط. يعتقد الباحثون أن لعبة السكتيرجوريز تستحق أن توصي بها كاستراتيجية فعالة لزيادة إتقان المفردات بطريقة مستدامة.

٣. تأثير فروق ذات الدلالة الإحصانية بين المجموعة الضابطة والتجريبية لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

أظهرت النتائج فرقا ذا دلالة إحصائية بين مجموعة الضابط والمجموعة التجريبية بعد إعطاء العلاج. بلغ متوسط الدرجات بعد الاختبار في المجموعة التجريبية ٩٣,٥٥، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط ٧٧,١٠. أظهرت نتائج اختبار مان–ويتني U قيمة

دلالة تبلغ ٠,٠٠٩، وهي أقل من مستوى الدلالة البالغ ٠,٠٥. كان متوسط ترتيب المجموعة التجريبية ٣٨,٣٤، بينما كانت المجموعة الضابطة ٢٤,٦٦ فقط. تشير هذه القيم إلى أن توزيع الدرجات في المجموعة التجريبية كان أعلى باستمرار مقارنة بمجموعة الضابطة. تثبت هذه البيانات أن العلاج باستخدام لعبة Scattergories ينتج فرقا ذا دلالة إحصائية في نتائج التعليم.

معنى هذه النتائج يظهر أن زيادة قدرة الطلاب على الاعتماد على المفردات لا تحدث صدفة. الفرق في الدرجات الذي ينشأ بين المجموعتين هو تأثير مباشر لاستراتيجيات التعليم المختلفة. اكتسبت المجموعة التجريبية تجربة تعليمية أكثر نشاطا وتفاعلا وتحديا من خلال لعبة Scattergories. اتبعت مجموعة الضابطين التعليم فقط بأساليب تقليدية تميل إلى التركيز على المعلم. تؤدي هذه الاختلافات في الأساليب إلى نتائج تعلم مختلفة بوضوح. تعزز الدلالة الإحصائية التي تم الحصول عليها أن لعبة السكتيرجوريز لها مساهمة حقيقية في زيادة إتقان الطلاب للموفردات.

يمكن عزو التفسيرات النظرية لهذه النتائج إلى نظرية دوافع التعليم ونظرية التعليم النشط. أكد (جون, ٢٠٢٣) أن الطلاب يتعلمون بشكل أكثر فعالية عندما يشاركون مباشرة في أنشطة التعليم. شرح (جيروم, ٢٠٢٤)أن الاكتشاف النشط يحسن فهم المعلومات والاحتفاظ بها. ذكر (ألبرت, ٢٠٢٢) أن التفاعلات والتجارب ذات المعنى تعزز نتائج التعليم. أكد (بنجامين, ٢٠٢٣) على أهمية الأنشطة الإدراكية التي تتطلب التحليل

والتطبيق. يشرح (فريدريك, ٢٠٢٤) أن التعزيز الإيجابي من خلال اللعب يمكن أن يحسن استجابات الطلاب في التعليم.

تدعم الأبحاث السابقة النتيجة التي تفيد بأن استخدام الألعاب التعليمية يؤدي إلى فروق كبيرة في نتائج التعليم مقارنة بالطرق التقليدية. وجدت أبحاث (الهداية, ٢٠٢٣) أن الطلاب الذين درسوا على الألعاب التعليمية حصلوا على درجات أعلى إحصائيا. تظهر دراسة (لجنة, ٢٠٢٢) أن الألعاب القائمة على الفئات تحسن مفردات الطلاب ومهارات المشاركة. تثبت أبحاث (أوكتافياني, ٢٠٢٤) وجود فرق كبير بين الفئة التجريبية وفئة التحكم بعد تطبيق الوسائط التفاعلية. خلصت دراسة (عارفين, ٢٠٢٣) إلى أن طرق التعليم الممتع تزيد من فعالية تعلم العربية. تظهر أبحاث (سارتيكا, ٢٠٢٥)أيضا أن استراتيجيات التعليم القائمة على الألعاب تقدم نتائج أفضل من الأساليب التقليدية.

التأثير العملي لهذه النتيجة هو أن المعلمين بحاجة إلى النظر في استخدام استراتيجيات التعليم التي يمكن أن تنتج فروقا حقيقية في نتائج التعليم. يمكن استخدام التشتت كبديل ثبت فعاليته في زيادة إتقان المافرات. يمكن للمدارس تشجيع المعلمين على استخدام طرق تضع الطلاب في مركز التعليم. تظهر الفروق الكبيرة بين المجموعتين أن اختيار طريقة التعليم يحدد بشكل كبير نجاح الطلاب. ليس كافيا أن يكتفي المعلمون بتقديم المواد، بل يجب عليهم تصميم تجربة تعليمية مليئة بالتحديات والتفاعل. توفر نتائج هذه الدراسة أساسا تجريبيا لتطوير المزيد من تقنيات تعلم اللغة العربية.

تكمن مساهمة هذه الدراسة في الأدلة الإحصائية التي تظهر أن لعبة Scatttergories تنتج فرقا كبيرا مقارنة بطريقة التعليم المعتادة. كما أن قيمة حجم التأثير ٠,٣٣١ تظهر أن تأثير العلاج يندرج في فئة الوسيط وله معنى عملي في سياق التعليم. وفقا للباحثين، يحدث هذا الفرق الكبير لأن الفرق العشوائي يشجع الطلاب على التفكير السريع، وتذكر المفردات، والتنافس بشكل صحي في بيئة تعليمية ممتعة. تجعل هذه الأنشطة الطلاب أكثر تركيزا وتفاعلا خلال عملية التعليم. نتائج التعليم الأعلى في المجموعة التجريبية دليل على أن الطرق التفاعلية قادرة على إحداث تغيير أكثر فعالية. يعتقد الباحث أن تطبيق الألعاب التعليمية يمكن أن يكون حلا استراتيجيا لتحسين جودة تعليم الوحدات في المدارس الدينية (المدارس الدينية التعليمية).

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

١. نتائج التحقق على التقيم والمواد لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

تم إعلان أدوات التقييم والمواد التعليمية المستخدمة في هذه الدراسة قابلة للتنفيذ للغاية بناء على نتائج التحقق من صحة الخبراء. حصلت أداة التقييم على نسبة جدوى بلغت ٨١,٦٧٪، بينما حصلت المواد التعليمية على نسبة ١٠٠٪. تظهر النتائج أن جميع أدوات البحث كانت متوافقة مع كفاءات التعليم والمؤشرات والخصائص لدى الطلاب. تضمن الجودة العالية للأجهزة والمواد أن البيانات التي تم الحصول عليها دقيقة وموثوقة. تعزز هذه الحالة صحة البحث وتدعم دقة النتائج المحققة.

٢. تأثير اللعبة Scattegories على إتقان المفردات لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

أثبتت لعبة السكتيرجوريز فعاليتها في زيادة إتقان الطلاب في الصف السابع في المدرسة. حصلت دفعة التجارب على متوسط درجة ما بعد الاختبار ٩٣,٥٥ مع قيمة N-Gain تبلغ ٧٢,٠٨٪ والتي تدرج ضمن فئة الفعال. حصلت فئة الضابط على متوسط ما بعد الاختبار ٧٧,١٠ فقط مع مكاسب N بنسبة ٢٧,٠٥٪، وهو في الفئة الأقل فعالية. يظهر

هذا الاختلاف أن التعليم القائم على الألعاب قادر على تحسين نتائج التعليم بشكل أكثر أمثلية. يمكن استخدام السكتيرجوريز كبديل لاستراتيجيات تعلم اللغة العربية المبتكرة والفعالة.

٣. تأثير فروق ذات دلالة إحصانية بين المجموعة الضابطة والتجريبية لدى التلاميذ فى المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية الحكومية

أظهرت نتائج اختبار مان—ويتني يو قيمة دلالة ٠,٠٠٩ وهي أقل من ٠,٠٥، لذا كان هناك فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. كان متوسط قيمة الترتيب للمجموعة التجريبية ٣٨,٣٤ أعلى من متوسط مجموعة الضابطة البالغ ٢٤,٦٦. تشير قيمة حجم التأثير ٠,٣٣١ إلى أن تأثير استخدام التشتت يقع في فئة المتوسط. تثبت هذه النتائج أن زيادة نتائج تعلم الطلاب في المجموعة التجريبية حدثت نتيجة العلاج المقدم. لقد ثبت تجريبيا أن التشتت أكثر فعالية من طرق التعليم التقليدية.

ب. الإقتراحات

استنادًا إلى نتائج البحث التي أثبتت أن استخدام لعبة Scattergories له تأثير دالّ وإيجابي في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع، يرى الباحث ضرورة تقديم بعض الاقتراحات التي يمكن أن تسهم في تطوير عملية تعليم اللغة العربية، ولا سيما في جانب تنمية المفردات. وتوجَّه هذه الاقتراحات إلى المعلمين، وإدارة المدرسة، والباحثين القادمين، بهدف الاستفادة من نتائج هذه الدراسة بصورة عملية ومستدامة.

١. يُوصى معلمو اللغة العربية بتوظيف لعبة Scattergories كإحدى الاستراتيجيات التعليمية البديلة في تدريس المفردات، لما لها من دور فعّال في تنشيط مشاركة الطلاب، وزيادة دافعيتهم، وتحسين نتائج تعلمهم بصورة ملحوظة.

٢. تقترح على إدارة المدرسة دعم تطبيق أساليب التعليم القائم على الألعاب من خلال توفير التسهيلات والوسائل التعليمية المناسبة، وتنظيم برامج تدريبية للمعلمين؛ لضمان تنفيذ هذه الاستراتيجيات بطريقة منظمة وفعّالة.

٣. ستحسن أن يقوم الباحثون في المستقبل بإجراء دراسات مماثلة في مراحل تعليمية مختلفة أو في مهارات لغوية أخرى، مثل مهارة الكلام أو القراءة، أو دمج اللعبة مع وسائل تعليمية متنوعة؛ للحصول على نتائج أكثر شمولًا وتنوعًا.

٤. نصح الباحثون القادمون بدراسة الجوانب الوجدانية والاجتماعية للطلاب، كالدافعية والثقة بالنفس ومستوى التفاعل داخل الصف، من أجل الكشف عن الأثر الشامل لاستخدام الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية.

المراجع

أ. المراجع العربية

ألبرت, ب. (٢٠٢٢). التفاعل الاجتماعي والخبرة الهادفة في تعزيز نتائج التعلم. مجلة علم النفس التربوي, ١١(٣), ١٤٥–١٥٨. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2784

أوكتافياني, ر. (٢٠٢٤). الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة بعد استخدام الوسائط التفاعلية. مجلة التعليم الأساسي, ٨(١), ٦٦–٧٨. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7123

الجنة, م. (٢٠٢٢). فاعلية الألعاب القائمة على الفئات في تنمية المفردات ومشاركة الطلاب.مجلة تعليم اللغة العربية, ١٤(٢), ٣٠١–٣١٣. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i2.1543

الهداية, ن. (٢٠٢٣). أثر الألعاب التعليمية في تحقيق فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج التعلم.مجلة البحوث التربوية, ٧(٢), ٢٠١–٢١٤. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4210

بنجامين, ب. (٢٠٢٣). أهمية الأنشطة المعرفية في تطوير مهارات التحليل والتطبيق. مجلة القياس والتقويم التربوي, ٩(٢), ٨٨–١٠١. https://doi.org/10.21009/JEP.092.04

جون, د. (٢٠٢٣). التعلم القائم على الخبرة وأثره في تنشيط مشاركة الطلاب في العملية التعليمية. مجلة الدراسات التربوية المعاصرة, ١٥(٢), ١٠١–١١٤. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5432

جيروم, ب. (٢٠٢٤). دور الاكتشاف النشط في تحسين الفهم والاحتفاظ بالمعلومات. مجلة نظريات التعلم الحديثة, ٨(١), ٥٥–٦٨. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i1.4125

سارتيكا, د. (٢٠٢٥). فاعلية استراتيجيات التعلم القائم على الألعاب مقارنة بالأساليب التقليدية. مجلة العلوم التربوية الحديثة, ٩(١), ١–١٤. https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.8456

شومان & نيرمين. (٢٠٢٢). تأثير برنامج أنشطة تفاعليه على تعلم بعض المهارات الحركية الأساسية وتنميه التواصل الاجتماعي والانتباه المشترك لدى الاطفال ذوى اضطراب طيف التوحد. المجلة العلمية لعلوم الرياضة, ٨(٢), ٣١٨–٣٦٣.

طبيب & أسامة. (٢٠٢٢). أثر استخدام أساليب المحاسبة الإبداعية في إعداد القوائم المالية ودورها في تضليل مستخدميها (حالة الشركة الأمريكية للطاقة أنرون). مجلة الدراسات الأكاديمية, ٤(١), ٢١١–٢٢٥.

عارفين, م. (٢٠٢٣). أثر التعلم الممتع في زيادة فعالية تعلم اللغة العربية. مجلة الدراسات اللغوية والتربوية, ٥(٣), ١٤٥–١٥٧. https://doi.org/10.24865/ajas.v5i3.1897

عبد الرحمن نورين محمد آدم. (٢٠١٩). بناء نموذج لتعلم مفردات اللغات الأجنبية بإستخدام المنطق الضبابي (بالتطبيق علي اللغة اليابانية).

عبدالملك مسفر المالكي & عثمان عبدالله السلمي. (٢٠٢٣). درجة امتلاك طلاب الصف الأول متوسط بمحافظة الجموم بالمملكة العربية السعودية للمهارات الأساسية في مادة الرياضيات. مجلة العلوم التربوية و النفسية, ٧(١٦), ٤٤–٥٧.

عيسوي & اميرة احمد محمد. (٢٠٢٥). إستلهام المفردة النباتية الإسلامية لإيجاد معادل تشكيلي خزفي. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية.

فريدريك, س. ب. (٢٠٢٤). أثر التعزيز الإيجابي في تحسين استجابات الطلاب أثناء التعلم. مجلة السلوك والتعلم, ٧(١), ٣٣–٤٦. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.6124

ب. المراجع الأجنبية

Ahyarudin, A., Umar, M., & Bahruddin, U. (2022). الطريقة المباشرة في تعليم مفردات اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام عند مرحلة الإعداد اللغوي في جامعة الراية. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *11*(1), 88–101.

Al Husna, L., Habibah, I. F., & Hidayat, A. F. S. (2023). تطوير مواد تعليم اللغة العربية على برنامج كانفا لتلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية. *Al-Jawhar: Journal of Arabic Language*, *1*(1), 14–29.

Arifin, M. (2023). أثر التعلم الممتع في رفع كفاءة تعلم اللغة العربية. مجلة تعليم اللغة, ٥(٣), ١٤٥–١٥٧. https://doi.org/10.24865/ajas.v5i3.1897

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Dewi, R. (2023). فاعلية الألعاب اللغوية في تحسين حفظ المفردات. مجلة تعليم العربية, ٦(٢), ١٠١–١١٢. https://doi.org/10.14421/almahara.2023.062-05

Fatonah, I. (2014). دور البيئة التعليمية في عملية التعليم. *An Nabighoh*, *16*(1), 28–43.

Fauzi, A. (2024). أثر استراتيجية التعلم القائم على الألعاب في تنمية المفردات العربية. مجلة الدراسات اللغوية, ٨(١), ٥٥–٦٨. https://doi.org/10.35316/lisania.v8i1.24567

Firmansyah, O., Nawas, M. Z. A., & Putra, A. (2024). تطوير مادة تعليم النحو بالمنهج الاستقرائي في الندوة الأسبوعية بشعبة تدريس اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, *7*(2), 17–28.

Fitriani, R. (2023). The Effectiveness Of Using Crossword Puzzles In Improving Mastery Of Arabic Vocabulary (An Experimental Study In Grade 3 Mis Khairul Mukminin): فعالية استخدام الكلمات المتقاطعة على إتقان المفردات العربية (دراسة تجريبية في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية خير المؤمنين). *Al Mihwar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan*, *2*(1), 82–93.

Hamid, A. (2023). صلاحية أدوات التقويم في قياس نتائج تعلم اللغة العربية. مجلة تعليم اللغة العربية, ٥(٢), ١٤٥–١٥٦. https://doi.org/10.24042/albayan.v5i2.17890

Harahap, P., & Rini, R. (2021). Designing the Holistic Evaluation in Teaching Reading/Tasmim al-Taqwim al-Syumuli Fi Ta'lim al-Muthala'ah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, *5*(1), 141–160.

Harahap, Y. Y., & Baharuddin, I. (2021). استخدام وسائل كلمات المقاطعة لترقية قدرة كتابة مفردات اللغة العربية. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab*, *9*(1), 31–44.

Hidayat, R. (2023). Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Konteks Pembelajaran Modern. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 3120–3128. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6123

Hidayatullah Zarkasyi, A. (2014). واقع تعليم اللغة العربية في المعاهد والمدارس بإندونيسيا. Lisanudhad, 1(02), 11–24.

Iqbal, M. (2023). التعلم الممتع وأثره في نتائج تعلم اللغة العربية. مجلة تعليم اللغات, ٥(١), ٨٨–٩٩. https://doi.org/10.29240/jba.v5i1.17654

Irmansyah, I., & Puspita, Y. (2022). تعليم النحو باستخدام كتاب مختارات قواعد اللغة العربية للتلميذات في الفصل إعداد اللغة بمعهد زاد المعاد بالمبانج. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, *2*(02), 1–32.

Khamsiyah, N. (2021). العلاقة بين إتقان المفردات العربية وكفاءة حفظ القرآن للطالبات بمعهد المودة الإسلامي للبنات.

Madani, A. M. (2021). تعليم المفردات اللغة العربية بدار الأيتام" عائشية" للمكفوفين فونوروغو.

Marlina, L. (2024). فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفردات لدى طلاب المرحلة المتوسطة. مجلة العربية للناشئين, ٧(٢), ١٣٤–١٤٦. https://doi.org/10.32678/alibda.v7i2.19876

Muin, M. F., Pratama, T. A., Khoirurrijal, K., Kama, N., Antono, I., & Nasrullah, N. (2023). تأثير استخدام طريقة الغناء على استيعاب المفردات. ١(١), ١٢١–١٢٩.

Nurhayati, S. (2022). دور الوسائط التفاعلية في زيادة مشاركة الطلاب. مجلة تكنولوجيا التعليم, ٩٠(٣), ٢١١–٢٢٣. https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.45678

Prastowo, A. (2024). تطوير المواد التعليمية الموثقة وأثرها في فاعلية التعلم. مجلة تطوير التعليم, ٧٠(١), ٦١–٧٢. https://doi.org/10.21043/tarbawi.v7i1.22456

Putri, N. (2024). Multimedia Learning Theory menurut Richard Mayer. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *6*(1), 45–56. https://doi.org/10.17977/um031v6i12024p045

Qibtiyah, L., Fadilah, A., & Amini, I. (2023). تأثير المشهد اللغوي في إتقان المفردات لطالبات الفصل الثالث المكثف:/Ta'sîr al-Masyhad al-Lugawy fî Itqân al-Mufradât li Ṭâlibât al-Faṣl al-Ŝâliŝ Al-Mukaŝŝaf. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, *2*(02), 91–106.

Rahmad, M., Salam, M. Y., Suharmon, S., & Harahap, P. (2024). Tatwir Wasiilatu Ta'liimi Almufrodaat 'Ala Dhoui Android Bistikhdaami Kodular Litalaamizi Almadrosati Alibtidaiyyati Almuhammadiyyati Jopang Manganti. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, *23*(1), 97–116.

Rahmat, H. (2025). تطوير مادة تعليم الصرف باستخدام الرقمية لطلاب جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكر.

Rahmi, S. (2021). تعليم اللغة العربية بالغنى العربي في مهاارة الإستماع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية لأهلية كوملا. *SINTESA: Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, *2*(1), 46–66.

Rusady, A. T. (2018). دوافع الطلاب في تعلم اللغة العربية و دور المعلم في ترقيتها. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *1*(1), 65–78.

Safitri, W. (2023). تأثير استخدام الألعاب اللغوية الكلمات المتقطعة: " Teka Teki Silang" على استيعاب المفردات لدى الطلاب في الصف الأول بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. *Jurnal Pelita Nusantara*, *1*(3), 297–308.

Salam, M. Y., & Agustina, A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Lecture Maker Di Sdit Masjid Raya Lantai Batu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *11*(1), 78–84.

Setiawan, D. (2021). Teori Gagne dan Desain Pembelajaran Sistematis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(1), 55–64. https://doi.org/10.21009/JTP.V23I1.20567

Siregar, S. H. (2023). *The effect of using scattergories game towards students' vocabulary mastery at Grade XI MAN Labusel*.

Sudjana, N. (2022). تحليل جودة أدوات التقويم في التعليم. مجلة التربية والتقويم, ٤(١), ٢٥– ٣٨. https://doi.org/10.31004/edu.v4i1.2134

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tauhid, T. (2020a). وسائل تعليم المفردات اللغة العربية ونتائجها فى المدرسة العالية الإسلامية الحكومية إنسان جنديكيا باتم. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, *6*(1), 69–81.

Tauhid, T. (2020b). وسائل تعليم المفردات اللغة العربية ونتائجها فى المدرسة العالية الإسلامية الحكومية إنسان جنديكيا باتم. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, *6*(1), 69–81.

Wulandari, S. (2023). Relevansi Teori Jean Piaget dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *8*(2), 101–110. https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i2.4321