Kilmatuna : Journal of Arabic Education
P-ISSN 2775-829X E-ISSN: 2776-8775| Vol. 05 No. 02 (Oktober, 2025) | p. 171-190

فعالية استخدام لعب اللوحة لترقية المفردات لدى الطلاب

Nabila Khumaisi[1], Tahir Wijaya[2]
[12] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Jakarta, Indonesia
Email:nabilakhumaisi@gmail.com [1],tahirpuri27@gmai.com[2]

Abstrak: Latar belakang penelitian ini berasal dari kurangnya minat siswa dan lemahnya penguasaan kosakata pada siswa kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 2 Jakarta Utara. Pembelajaran bahasa Arab menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi siswa, metode pengajaran yang kurang menarik, serta penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif. Permasalahan-permasalahan ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosakata. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 2, dan (2) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media board game dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, serta hasil pre-test dan post-test. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -12,609, yang lebih besar dari nilai t tabel yaitu 2,069 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,001 < 0,005, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media board game memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 2 Jakarta Utara.
Kata Kunci : *Pengajaran Kosakata, Peningkatan Kosakata, Board Game.*

Abstract: The background of this research stems from the lack of student interest and weak vocabulary acquisition among fifth-grade students at Nurul Islam 2 Islamic Elementary School in North Jakarta. Arabic language learning faces several challenges, including low student motivation, unattractive teaching methods, and the ineffective use of instructional media. These issues result in students having difficulty understanding and mastering vocabulary. The objectives of this study are (1) to determine students' mastery of vocabulary in the fifth grade at Nurul Islam 2 Islamic Elementary School, and (2) to evaluate the effectiveness of using board games to enhance vocabulary acquisition. This study is quantitative in nature and employs a quasi-experimental method. Data collection techniques include observation, documentation, and the results of pre-tests and post-tests. The statistical results show that the calculated t-value was -12.609, which is greater than the t-table value of 2.069 at a 5% significance level. Furthermore, the 2-tailed significance value was 0.001 < 0.005, indicating a significant effect. It can therefore be concluded that the implementation of board games has a

substantial impact on enhancing the vocabulary acquisition of fifth-grade students at Nurul Islam 2 Islamic Elementary School in North Jakarta.
Keywords: *Vocabulary teaching, Vocabulary enhancement, Board Game.*

المقدمة

في عصر العولمة هذا، تلعب اللغة أيضا دورا، وخاصة وظيفة اللغة كوسيلة للاتصال. اللغة مهمة جدا للبشر. من خلال اللغة، يمكن للشخص التعبير عن جميع الأفكار والأفكار والمعرفة التي سيستخدمها البشر للتفاعل والتعاون. إن استخدام اللغة في أنشطة الاتصال هو انعكاس لطبيعة البشرية التي تميزها عن المخلوقات الأخرى.

اللغة العربية هي الآن واحدة من اللغات العالمية، ومن المهم جدا إتقانها. اللغة العربية هي إحدى اللغات المستخدمة على نطاق واسع في جميع جوانب الحياة، وخاصة للمسلمين. إدراكا لمدى أهمية اللغة العربية بين المسلمين، يجب تطبيق تعلم اللغة العربية في أقرب وقت ممكن في المدارس الدينية وهو أحد الجهود المبذولة لتحسين الكفاءة الفردية في تعلم اللغة العربية. المفردات عنصر مهم جدا في تعلم اللغة، لانها مفتاح لجميع المهارات واساس في استخدام اللغة.

في اللغة العربية تعرف المفردات بكلمة "كلمات"، وفي اللغة الانجليزية تسمى "vocabulary"، ومعناها مجموعة من الكلمات .المفردات عنصر اساس في عناصر اللغة، ومع انها تملكها في اول من مهارات اللغة الاربعة (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، الا ان لها دورا مباشرا في المهارة الانتاجية، مثل التحدث والكتابة[1]. إن المفردات هي جمع كلمة "مفردة"، وهي لفظ يتكون من حرفين أو أكثر ويدل على معنى. والكلمة هي لفظ مفرد يدل على معنى .وأما علي الخولي، فقد عرّف المفردات بأنها وحدة لغوية مستقلة، وقد تكون الكلمة جذرا أو

[1] شريف، ر. (٢٠٢٠). تطوير ادوات الاختبارات في تعليم المفردات للمدرسة العالية. لساننا تعليم اللغة العربية: مجلة تعليم اللغة العربية، (٢٠٢٠)، ٣(٢)، ٢٥٦–٢٦٨.

كلمة مزيدة. ولكل كلمة شكل ومعنى ووظيفة خاصة بها[٢]. فإتقان المفردات هو أحد المكونات الأساسية في تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية في المستويات الأساسية والمتوسطة والمتقدمة. والمفردات عنصر أساسي يجب إتقانه، فكلما زاد عدد الطلاب الذين يتقنون المفردات، كان إتقانهم للغة العربية أفضل. أما عند وجود مفردات محدودة، فإن المتعلمين سيواجهون صعوبة في إتقان مهارات القراءة وغيرها. وبوجود إتقان جيد للمفردات، يفهم أن الطلاب يملكون القدرة على فهم المفردات واستخدامها، لأن إتقان المفردات يرتبط بالكلمات ومعانيها. بأن المفردات هي مجموعة من المفردات التي يستخدمها الشخص ، شفهيا وكتابيا، والتي لها بالفعل معنى ووصف الترجمة دون دمجها مع كلمات أخرى، ويتم ترتيبها أبجديا"[٣]. إن تعلم المفردات ليس فقط لفهم المعنى، بل يحتاج المتعلم أن يعرف أشياء مهمة، مثل النطق الصحيح، وفهم المعنى، واستخدام الكلمة في الجملة، واستخدامها في السياق المناسب، وتهجئتها وكتابتها، ومعرفة أصل الكلمة واشتقاقها[4].

تعلم اللغة العربية يدرب الطلاب أكثر على القيام بتمارين كتابية وحفظ الكلمات العربية أو القواعد، حتى أن هناك طلابا يخافون عندما يكون هناك درس عربي لأنهم يشعرون أنهم لا يستطيعون، وهناك أيضا من يصبحون كسالى لأنه يطلب منهم فقط القراءة والترجمة، لذلك يصبح الطلاب أقل نشاطا في التعلم. لتحقيق ذلك، من الضروري أن يكون لديك استراتيجية تعلم اللغة العربية تشجع الطلاب على أن يكونوا نشطين في تعلم اللغة العربية، أحدها مع وسائل التعلم العربية. تم تصنيف مصادر التعلم في الوسائل التعليمية إلى ستة أنواع، وهي الرسالة، وهي المعلومات أو التعليمات التي تنقلها المكونات الأخرى على شكل أفكار وحقائق ومعان وبيانات. وتشمل الرسالة جميع مجالات الدراسة أو المواد التعليمية التي تُدرّس

[2] Asri, K. (2021). PROBLEMATIKA PEMILIHAN MATERI MUFRODAT MENURUT PERSPEKTIF RUSYDI AHMAD THU'AIMAH. El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA, 19(2), 216–228. https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2952

[3] Zulhannan. (2015). Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. Jakarta: Rajawali Pers.

[4] Unsi B. T. (2020). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill. UMuróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 71–86.

للمتعلمين، وما إلى ذلك .الأشخاص، وهم البشر الذين يعملون كخازنين ومحللين وناقلين للرسائل. ومن هذه الفئة المعلمون أو الأساتذة والمربون والمتعلمون وغيرهم .المواد، وهي البرمجيات التي تحتوي على رسائل تعرض باستخدام الأجهزة أو تستخدم بذاتها. وتشمل برامج الوسائط مثل الشفافيات، الشرائح، الأفلام، الصوتيات، الفيديوهات، الوحدات التعليمية، المجلات، الكتب وغيرها .الأجهزة، وهي الأدوات المادية التي تستخدم لنقل الرسائل المخزنة في المواد، مثل جهاز العرض العلوي، الشرائح، الفيديو، جهاز التسجيل، وغيرها .التقنيات، وهي الإجراءات أو الإرشادات التي تعد لاستخدام المواد والأجهزة والأشخاص والبيئة لنقل الرسائل. مثل التعليم المبرمج أو الوحدات، المحاكاة، العروض، الحوار، التعلم النشط، وغيرها. البيئة، وهي الوضع أو الجو الذي تُنقل فيه الرسائل، سواء كانت البيئة المادية كالفصل الدراسي، مبنى المدرسة، المكتبة، المختبر، الحديقة، الساحة، وغيرها، أو البيئة غير المادية مثل جو التعلم نفسه، كالهدوء أو التعب أو الضجيج وما إلى ذلك[٥]. الوسائل التعليمية هي أي أداة أو مادة يستخدمها المعلم من أجل تحقيق بيئة تعليمية مناسبة تساعد على إيصال المعرفة الصحيحة للطلبة، ليستفيدوا منها في عملية التعلم واكتساب المعلومات. دور الوسائل التعليمية في عمليتي التعليم والتعلّم هو عنصر لا يمكن فصله عن عملية التعليم نفسها. الوسائط التعليمية هي كل شيء يمكن استخدامه لنقل رسالة من المرسل إلى المتلقي، بحيث تحفّز أفكار الطلبة ومشاعرهم وانتباههم وفهمهم .لذلك يمكن الاستنتاج أن الوسائط التعليمية هي أدوات تدعم عملية التعليم والتعلّم، حيث توضّح الرسالة المنقولة وتجعل تحقيق أهداف التعلم أكثر فعالية وكفاءة[٦]. فان

[5] Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

[٦] صالسابيلا، ر. ا، فعالية استخدام وسيلة لعبة تخمين الكلمة في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ سيدوارجوا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية (٢٠٢٥).

احد انواع الوسائل التعليمية التي تستخدم مجموعة من الادوات او مكونات اللعبة التي توضع وتحرك وتنقل على سطح محدد او مقسم وفقا لمجموعة من القواعد هو اللعبة اللوحة[٧].

لعبة اللوحة هي شيء ممتع للقيام به وشيء ممتع. تصبح عملية أنشطة التعليم والتعلم أفضل وأكثر فاعلية بحيث تسمح بالمشاركة النشطة من الطلاب للتعلم. يمكن أن يساعد استخدام وسائط لعبة لوحة الطلاب على فهم المواد التي يتم تدريسها وتذكرها بسهولة أكبر[٨]. اللعبة اللوحة تعد نوعا من أنواع الألعاب التعليمية التي تعتمد على تحريك القطع أو وضعها على سطح أو لوحة تم إعدادها مسبقا بعلامات مخصصة، وتتم ممارستها وفقا لقواعد محددة. وتكتسب هذه الألعاب أهمية بارزة في المجال التربوي لما لها من دور في تنمية مهارات التفكير وتعزيز دافعية التعلم لدى المتعلمين .وتعد الوسائل التعليمية المعتمدة على الألعاب اللوحية من أكثر الوسائل استخداما من قبل الباحثين، نظرا لسهولة تصميمها وبساطة تطبيقها في المواقف التعليمية المختلفة .كما تسهم هذه الوسيلة في توفير بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، مما يساعد المتعلمين على اكتساب المفردات والمعارف بطريقة أكثر فاعلية وجاذبية[٩].

هناك العديد من العوامل التي قد تتسبب في خلق الظروف للطلاب ليكونوا أقل نشاطا أثناء أنشطة التعلم، خاصة في تعلم اللغة العربية. ومن بين هذه العوامل: قلة اهتمام الطلاب وتحفيزهم، وطرق التعلم المستخدمة غير جذابة، وعدم توفر وسائل التعلم أو الوسائط، ونموذج مواقف وسلوكيات المعلمين تجاه أنشطة التعلم غير الصحيحة. حتى الآن، لم يتمكن المعلمون من استخدام وسائل الإعلام على النحو الأمثل في تعلم المفردات باللغة العربية، بحيث لا يكون الطلاب متحمسين جدا لتلقي المواد التي يقدمها المعلم ويتسبب في نقص إتقان المفردات لدى

[7] Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. Research and Development Journal of Education, 9(2), 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392

[8] Sadiman, Arief S. (2009). Media Pendidikan. Surakarta: PT. Raja Grafindo Persada

[9] Fitri, E., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2024). PENGARUH MEDIA BOARD GAME LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS [Institut Agama Islam Curup]. http://e-theses.iaincurup.ac.id/7182/1/ESI%20FITRI.pdf

الطلاب. وذلك لأن المعلمين أقل تنوعا في استخدام المواد لأنشطة التعلم. بالإضافة إلى ذلك، لا يستخدم المعلمون الوسائط المثلى بحيث لا تحقق النتائج المحققة أيضا الأهداف المتوقعة.

قد أظهرت دراسة تيراناندا وزملائه (٢٠٢٠) فعالية وسائط لعبة اللوحة الرقمية في زيادة دافعية الطلاب لتعلم اللغة الإنجليزية. إلا أن هذه الدراسة لم تتناول أثر هذه الوسائط في ترقية المفردات في تعليم اللغة العربية، لا سيما في المرحلة الابتدائية.

مع هذه الوسيلة اللعبة اللوحة في تعلم اللغة العربية، سيكون الطلاب أكثر اهتماما دون أن يثقل كاهلهم الخوف، ويصبحون أكثر نشاطا في تعلم اللغة العربية، خاصة على مستوى إتقان المفردات. فيما يتعلق بالخلفية المذكورة أعلاه، يعتزم الباحث البحث في وسائط ألعاب اللوحة في ترقية المفردات في مدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية.

المنهج

هذا البحث هو بحث كمي. طرق البحث هي شبه تجريبي. اهداف من البحث هي لمعريفة سيطرة الطلاب على المفردات في الفصل الخامس بمدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية ولمعريفة فعلية استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات الفصل الخامس بمدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية.

التصميم التجريبي المستخدم في هذه الدراسة هو "الاختبار المسبق للمجموعة الضابطة – الاختبار اللاحق" الذي تم الحصول عليه أي من خلال تحليل المعالجة من خلال القيم التي تم الحصول عليها من تنفيذ الاختبار التمهيدي والاختبار اللاحق. وطريقة جمع البيانات من خلال الملاحظة، والتوثيق، واختبار القبلي والبعدي[10].

السكان هم جميع الأفراد الذين سيتم البحث عنهم والتي سيتم تعميمها لاحقا. التعميم هو طريقة لاستخلاص استنتاجات حول مجموعة أوسع من الأفراد بناء على البيانات التي تم

[10] Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

الحصول عليها والتي تكون أقل عددا. على أن السكان عبارة عن منطقة معممة تتكون من ٤٤ كائنا موضوعا لها صفات وخصائص معينة يفتتحها الباحث لاستخدامها في الدراسة بحيث يتم استخلاص استنتاجات للنتيجة النهائية. يجب أن يبدأ تحديد السكان بتحديد واضح للسكان المستهدفين، والذي يسمى السكان المستهدفين، أي السكان الذين سيكونون نطاق استنتاج البحث[11].

بناء على هذا التفسير، فإن السكان في هذه الدراسة هم جميع الطلاب في مدرسة ابتدائية نور الإسلام الثاني بنجارينجان شمال جاكرتا. حصل عليه الباحثون في العام الدراسي ٢٠٢٤، وشملت هذه الدراسة ٣٤٠ طالبا.

تستخدم تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذه الدراسة تقنية أخذ العينات الهادفة. تستخدم هذه الدراسة أخذ العينات الهادفة، أخذ العينات الهادفة هو تقنية لتحديد عينة باعتبارات معينة.

تعد العينات جزءا من عدد وخصائص السكان المملوكة. إذا كان عدد الأشخاص أقل من ١٠٠، فإن جميع السكان يصبحون عينة بحثية. ولكن إذا كان الموضوع أكثر من ١٠٠، فيمكن أخذه بنسبة ١٠-١٥٪ أو ١٥-٢٥٪. بناء على التعريف أعلاه، يمكن استنتاج أن مجموع عينة هذه الدراسة هو ٣٤٠ × ١٠٪ = ٣٤ طالبا[١٢].

العينة = ١٠٪ × إجمالي السكان

١٠٠ %

العينة = ١٠٪ × ٣٤٠ طالب

عينة = ٣٤ طالبا.

العينة = ١٠٪ × إجمالي السكان

١٠٠ %

[11] Sugiono. (2018) Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

[12]Arikunto, Suharsimi. (2017). Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.

العينة = ١٠٪ × ٣٤٠ طالب

عينة = ٣٤ طالبا.

للحصول على البيانات الأصلية، استخدم الباحث طريقة الاختيار

البيانات الواردة في هذه الدراسة هي الملاحظة، توثيق، المقبلة ، اختبار

نتائج البحث و منقشتها

بناء على نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية للصف الخامس في مدرسة نور الإسلام الثانية الابتدائية بجاكرتا الشمالية، تبيّن أن التلاميذ ما زالوا يواجهون صعوبات في تعلم المفردات. ومن أبرز العقبات التي يواجهونها هي العلاقة الوثيقة بين القواعد النحوية والمفردات، خصوصا في استخدام الضمائر. فكثير من التلاميذ لم يفهموا اختلاف صيغ الضمائر فهما شاملا، مع أن تغيّر حرف واحد في الضمير قد يؤدي إلى اختلاف كبير في المعنى.

وتقدّر قدرة التلاميذ على إتقان المفردات بأنها أفضل عندما يقدّم المحتوى بطريقة ممتعة، مثل الغناء. ومع ذلك، إذا اقتصر التعلم على الحفظ التقليدي دون تنويع في طرق التدريس، فإن التلاميذ يميلون إلى قلة النشاط ويصعب عليهم فهم المفردات بعمق. وقد استخدم المعلم بعض الاستراتيجيات لتحسين إتقان المفردات، منها الألعاب التعليمية مثل لعبة الأحجية، بالإضافة إلى التقييمات الدورية في نهاية كل وحدة دراسية لقياس مدى إتقان التلاميذ للمفردات.

لكن الواقع في الميدان يدل على أنه بالرغم من استخدام المعلم لأساليب مثل الغناء والألعاب، وتنفيذه التقييمات بانتظام، فإن أغلب التلاميذ لا يزالون غير متمكنين من المفردات بشكل جيد. وهذا يدل على أن الطرق المستخدمة لم تكن فعالة تماما في تعزيز نتائج التعلم بالشكل الأمثل.

في هذا السياق، يمكن أن تكون الوسيلة التعليمية على شكل لعبة اللوحة أحد البدائل الممكنة للحل اللعبة اللوحة أو ما يسمى في اللغة الإندونيسية "لعبة اللوحة"، هي لعبة تستخدم وسيلة، غالبا ما تكون لوحة، كأساس مع بعض القطع المسماة بـ "البيادق" التي توضع على اللوحة ويمكن تحريكها إلى أماكن معينة. وتعتبر اللعبة اللوحية لعبة تثير الفرح والسرور لدى اللاعبين .ومن خلال مقابلة مع مدير اللعبة في أكاديمية الألعاب اللوحية في سورابايا، وهو "ماس أنغا"، قال إن اللعبة اللوحية لا يشترط أن تكون دائما على شكل لوحة، بل إن أي لعبة يمكن لعبها على الطاولة أو على سطح مستوٍ يمكن أيضا أن تسمى لعبة لوحية. وأضاف أيضا أن تصميم اللعبة اللوحية يجب أن يكون مناسبا للفئة العمرية المستهدفة. فاللعبة اللوحية المخصصة للأطفال يجب أن تكون جذابة ولكن سهلة في اللعب[١٣].

أن الألعاب يمكن أن تستخدم في عملية التعلم داخل الفصل. وتعد لعبة اللوحة، التي تعرف أيضا بالألعاب اللوحية، من أنواع الألعاب التي تعتمد على استخدام مجموعة من الأدوات توضع وتحرّك وفقا لقواعد محددة على سطح محدد مسبقا، غالبًا ما يكون على شكل لوحة[١٤].

وعلاوة على ذلك، أشار نيومان وهانسن وغوتيريز إلى أن استخدام لعبة اللوحة في عملية التعلم يمكن أن يعزز جوانب متعددة من النمو الشخصي، كالمهارات المكانية والثقة بالنفس والسلوك الجريء. كما أن لعبة اللوحة قادرة على رفع فعالية عملية التعلم عامة، وتطوير الكفاءة العاطفية لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وزيادة السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى الأفراد[١٥].

---

13 Tsabitah, R. S., & Sutejo, A. (د.ت). BOARD GAME PENGENALAN DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. 2024, 7 (2). https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/download/7813/2652

14 Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia, 2(01), 41–52. https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297

15 Faculty of Psychology, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. Sosio Konsepsia, 11(2). https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078

كما أن لعبة اللوحة تساهم في التقليل من الاعتماد المفرط على الأجهزة الرقمية من خلال تقديم بديل ترفيهي وتعليمي فعال[16].

ومن الأمثلة على الألعاب التعليمية التي تعتمد على المفردات، لعبة "كود نيمز" التي صمّمها فلادا شفاتيل سنة ٢٠١٥م. في هذه اللعبة، توجد خمس وعشرون كلمة على اللوحة، ومهمة الفريق هي اكتشاف جميع الكلمات التي تخص فريقهم. تلعب هذه اللعبة بفريقين، لكل فريق قائد يعرف بـ "سبايماستر" وعدد من الأعضاء. وتتكوّن لوحة اللعب من خمس وعشرين بطاقة كلمات مرتّبة على شكل شبكة خمسة في خمسة (٥×٥). يرى قائد الفريق بطاقة خريطة تبيّن مواقع الكلمات الخاصة بفريقه، وفريق الخصم، والكلمات المحايدة، وكلمة القاتل[17].

تحليل البيانات

١- نتائج الإختبار القبلي

نتائج الاختبار القبلي قبل استخدام لعبة اللوحة في عملية التعليم، لترقية المفردات لدى الطلاب، كما يلي:

الجدول ١

نتيجة الطلاب في الفصل الخامس وتقديرها في نتائج الإختبار القبلي

الرقم	اسم الطلاب	النتيجة	القدير
١	Adzkia Samha Insyira	٧٥	جيد
٢	Aimaiy Mulki Kamil	٧٥	جيد
٣	Alya Nur Khazanah	٨٠	جيد جدا
٤	Aqilah Putri Ranum	٥٠	راسب
٥	Aqyla Putria Andini	٧٥	جيد

[16] Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. 4(2). https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760

[17] Putri, D. M., & Widianti, R. (2020). The use of Codenames game to help students in learning vocabulary. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 8(2), 45-53 .

٦	Arya Dwi Yanto	٦٠	مقبول
٧	Azka Ozillian Supriyatno	٥٠	راسب
٨	Dzifara Alesha Nadhifa	٧٥	جيد
٩	Fauzan Syaputra	٧٠	جيد
١٠	Genta Gumi Ananta	١٥	راسب
١١	Hanifah Oktaviany	٥٥	راسب
١٢	Muhammad Agus Darmawan	٥٥	راسب
١٣	Muhammad Erlangga D	٣٠	راسب
١٤	Muhammad Reyhan Al-ghiffari	٧٥	جيد
١٥	Nabil Aslam	٨٠	جيد جدا
١٦	Nadindra Gytha Desvania	٤٥	راسب
١٧	Nafan Aqila Pranasa	٤٥	راسب
١٨	Pratama Ayuningtyas	٥٥	راسب
١٩	Putri Atqiya R	٧٠	جيد
٢٠	Reza Risqi Pratama	٥٠	راسب
٢١	Sultan Fahmi Ammar	٦٥	مقبول
٢٢	Aisyah Zivana Putri	٣٠	راسب
٢٣	Zalfa Ayla Amani	٥٥	راسب
٢٤	Calista Dheana	٦٠	مقبول
المجموع الكلي		**١٣٩٥**	
المعدل		**٥٨,١٢٥**	
أعلى النتيجة		**٨٠**	
أدنى النتيجة		**١٥**	
التقدير		**راسب**	

في الجدول ١، يتبين أن نتائج الاختبار القبلي قبل استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات لدى الطلاب تشير إلى أن أعلى درجة تم الحصول عليها هي ٨٠، وأدنى درجة هي ١٥، والمجموع الكلي للدرجات بلغ ١٣٩٥، والمعدل ٥٨.١٢٥. وإذا تم مقارنة هذه النتائج

بتصنيف الدرجات في الجدول ١، فإن مستوى إتقان الطلاب للمفردات في الاختبار القبلي بتقدير "راسب".

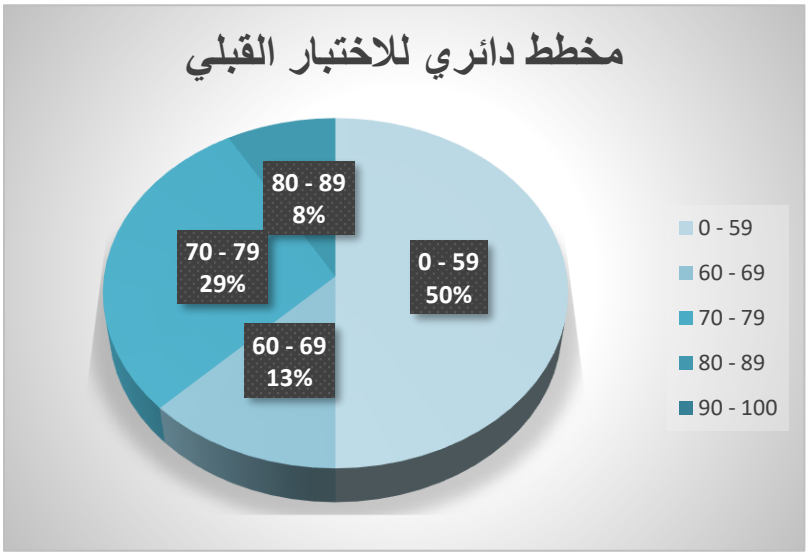
الجدول ٢

المجموع الكلي من نتيجة الطلاب ونسبتها وتقديرها في نتائج الإختبار القبلي

الرقم	مدى الدراجات	العدد	النسبة	التقدير
١	٠ – ٥٩	١٢	%٥٠	راسب
٢	٦٠ – ٦٩	٣	%١٣	مقبول
٣	٧٠ – ٧٩	٧	%٢٩	جيد
٤	٨٠ – ٨٩	٢	%٨	جيد جدا
٥	٩٠ – ١٠٠	٠	%٠	ممتاز
المجموع الكلي		٢٤	%١٠٠	

الرسم البياني ٣

المجموع الكلي من نتيجة الطلاب ونسبتها وتقديرها في نتائج الإختبار القبلي



في الجدول والرسم البيان ٣، حصل الباحث على نسبة نتائج الاختبار القبلي قبل استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات. وتشير النتائج ٥٠% من عدد الطلاب كانوا بتقدير "راسب"، و١٣% بتقدير "مقبول"، و٢٩% بتقدير "جيد"، و٨ % "جيد جدا"، و٠% بتقدير "ممتاز".

٢– نتائج الإختبار البعدي

نتائج الاختبار البعدي بعد استخدام لعبة اللوحة في عملية التعليم، لترقية المفردات لدى الطلاب، كما يلي:

الجدوال ٤

نتيجة الطلاب في الفصل الخامس وتقديرها في نتائج الإختبار البعدي

الرقم	اسم الطلاب	النتيجة	القدير
١	Adzkia Samha Insyira	٩٠	ممتاز
٢	Aimaiy Mulki Kamil	٩٥	ممتاز
٣	Alya Nur Khazanah	٩٠	ممتاز
٤	Aqilah Putri Ranum	٧٥	جيد
٥	Aqyla Putria Andini	٨٥	جيد جدا
٦	Arya Dwi Yanto	٨٠	جيد جدا
٧	Azka Ozillian Supriyatno	٧٥	جيد
٨	Dzifara Alesha Nadhifa	٩٥	ممتاز
٩	Fauzan Syaputra	٩٠	ممتاز
١٠	Genta Gumi Ananta	٥٠	راسب
١١	Hanifah Oktaviany	٧٠	جيد
١٢	Muhammad Agus Darmawan	٨٠	جيد جدا
١٣	Muhammad Erlangga D	٥٠	راسب
١٤	Muhammad Reyhan Al-ghiffari	٨٠	جيد جدا

١٥	Nabil Aslam	٩٥	ممتاز
١٦	Nadindra Gytha Desvania	٦٥	مقبول
١٧	Nafan Aqila Pranasa	٧٠	جيد
١٨	Pratama Ayuningtyas	٧٠	جيد
١٩	Putri Atqiya R	٨٥	جيد جدا
٢٠	Reza Risqi Pratama	٦٥	مقبول
٢١	Sultan Fahmi Ammar	٧٥	جيد
٢٢	Aisyah Zivana Putri	٦٠	مقبول
٢٣	Zalfa Ayla Amani	٦٥	مقبول
٢٤	Calista Dheana	٧٥	جيد
المجموع الكلي		**١٨٣٠**	
المعدل		**٧٦,٢٥**	
أعلى النتيجة		**٩٥**	
أذنى النتيجة		**٥٠**	
التقدير		**ممتاز**	

في الجدول ٤، يتبين أن نتائج الاختبار القبلي قبل استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات لدى الطلاب تشير إلى أن أعلى درجة تم الحصول عليها هي ٩٥، وأدنى درجة هي ٥٠، والمجموع الكلي للدرجات بلغ ١٨٣٠، والمعدل ٧٦,٢٥. وإذا تم مقارنة هذه النتائج بتصنيف الدرجات في الجدول ٤، فإن مستوى إتقان الطلاب للمفردات في الاختبار القبلي بتقدير "ممتاز".

الجدول ٥

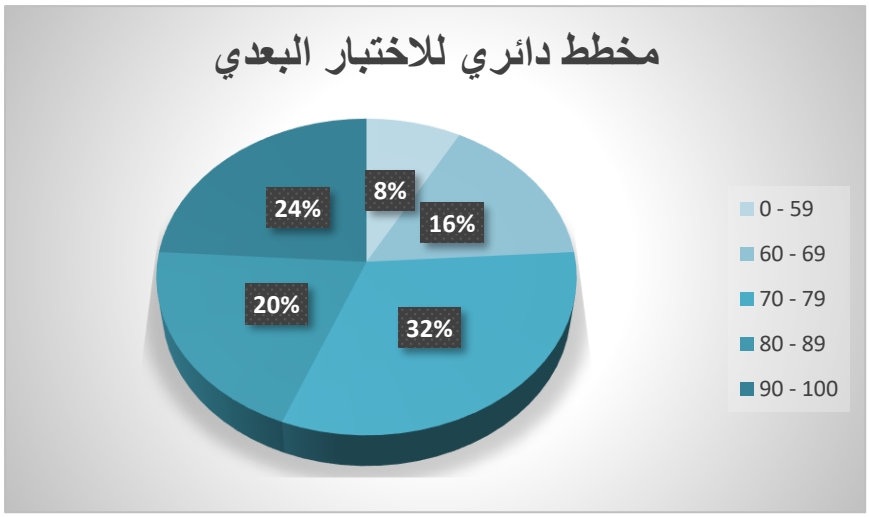
المجموع الكلي من نتيجة الطلاب ونسبتها وتقديرها في نتائج الإختبار البعدي

الرقم	**مدى الدراجات**	**العدد**	**النسبة**	**التقدير**
١	٠ – ٥٩	٢	٨%	راسب

٢	٦٠ – ٦٩	٤	%١٦	مقبول
٣	٧٠ – ٧٩	٨	%٣٢	جيد
٤	٨٠ – ٨٩	٥	%٢٠	جيد جدا
٥	٩٠ – ١٠٠	٦	%٢٤	ممتاز
المجموع الكلي		**٢٤**	**%١٠٠**	

الرسم البياني ٦

المجموع الكلي من نتيجة الطلاب ونسبتها وتقديرها في نتائج الإختبار البعدي



في الجدول والرسم البيان ٦،

حصل الباحث على نسبة نتائج الاختبار البعدي بعد استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات. وتشير النتائج ٨% من عدد الطلاب كانوا بتقدير "راسب"، و١٦% بتقدير "مقبول"، و٣٢% بتقدير "جيد"، و٢٠ % "جيد جدا"، و٢٤% بتقدير "ممتاز".

تفسير البيانات

١- البيانات الأول

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean

Pair 1	Pre Test	58.1250	24	17.11931	3.49446
	Post Test	76.2500	24	13.12565	2.67926

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي للبيانات أن متوسط درجات الاختبار القبلي للطلاب بلغ ٥٨.١٢٥٠، بينما ارتفع متوسط درجات الاختبار البعدي إلى ٧٦.٢٥٠٠ بعد استخدام وسيلة اللعبة اللوحية التعليمية. وتشير هذه النتائج إلى وجود فاعلية ملحوظة لاستخدام هذه الوسيلة في تنمية حصيلة المفردات لدى الطلاب، مما يدل على أن اللعبة اللوحية يمكن أن تُعتمد كإستراتيجية تعليمية بديلة وفعالة لتحسين قدرة الطلاب على ترقية المفردات وفهمها.

٢- البيانات الثاني

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1	Pre Test - Post Test	-18.12500	7.04219	1.43748	-21.09865

استنادا الى نتائج تحليل البيانات الاحصائية المستخلصة، فان قيمة الدلالة التي تتراوح بين ٠,٠٠١ و ٠,٠٥ تشير الى وجود تأثير كبير ذي دلالة احصائية على فعالية استخدام وسائل التعليم المتمثلة في لعبة الطاولة. وهذا يثبت ان هذه الوسيلة تسهم بشكل ملحوظ في تحسين القدرة على ترقية المفردات لدى الطلاب في الفصل الخامس في مدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية. وبالتالي، يمكن الاستنتاج ان تطبيق لعبة اللعبة كوسيلة تعليمية يشكل استراتيجية تعليمية ذات صلة وفعالة في دعم تطوير مهارات اللغة لدى الطلاب، وبشكل خاص في جانب توسيع مفرداتهم.

Paired Samples Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
Pair 1	Pre Test - Post Test	-15.15135	-12.609	23	<.001	<.001

استخدام اختبار ت لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين البيانات التي تم جمعها قبل وبعد تطبيق الوسيلة التعليمية. وتشير البيانات إلى أن العينة المستخدمة هي نفسها في كلا الاختبارين، حيث تم إجراء الاختبار على نفس المجموعة من الطلاب. أظهرت نتائج تحليل البيانات أن قيمة ت بلغت ١٢,٦٠٩، مما يدل على وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام اللعبة اللوحة له فعالية كبيرة لترقية المفردات لدى الطلاب. وقد تجلى هذا التأثير من خلال التحسن الملحوظ في نتائج الطلاب بعد استخدام اللعبة اللوحة.

قبل إجراء المقارنة على جدول بيانات ت، يجب أولاً صياغة الفرضية بناءً على اختبار العينة المحددة. تتكون الفرضية من جزئين على النحو التالي:

أ) الفرضية الأول

$(H0: \mu^1 \neq \mu^2)$

بمعنى متوسط عينة الأول قبل استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات في المتوسط عينة الثاني بعد استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات) إذا قيمة : *(t-value)* أصغر من قيمة الجدول ٥. ، . ، فهناك فرق كبير بين متغيرين أو هناك فعال.

ب) الفرضية بديلة

$(H1: \mu^1 = \mu^2)$

بمعنى متوسط عينة الأول قبل استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات في المتوسط عينة الثاني بعد استخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات) إذا قيمة : *(t-value)* أصغر من قيمة الجدول *(t-table)* ٠.٠٥ ، . ، فهناك فرق كبير بين متغيرين أو هناك فعال.

21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787

بعد أن قام فى البحث العلمي بإستخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات في الفصل الخامس في المدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية، تلخص من تقرير مشكلات البحث كما يلي:

١- أنّ سيطرة الطلاب على المفردات اللغة العربية لدى الطلاب الفصل الخامس مدرسة نور الإسلام ٢ الابتدائية الإسلامية بجاكرتا الشمالية، حصل على درجة متوسطة قدرها ٧٦,٢٥ بتقدير "ممتاز".

٢- بناء على اختبار العينات المزدوجة ، تمَّ الحصول على قيمة "t" المحسوبة بمقدار ١٢,٦٠٩، مع دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠١، وهي أقل من الحد الأقصى للخطأ (α = ٠,٠٥). وهذا يدل على رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وبذلك، يوجد فعالية لاستخدام لعبة اللوحة لترقية المفردات لدى الطلاب بمدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدئية الإسلامية بجاكرتا الشمالية.

الخلاصة

بعد أن قام فى البحث العلمي بإستخدام اللعبة اللوحة لترقية المفردات في الفصل الخامس في المدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدائية الإسلامية جاكرتا الشمالية، تلخص من تقرير مشكلات البحث كما يلي: أنّ سيطرة الطلاب على المفردات اللغة العربية لدى الطلاب الفصل الخامس مدرسة نور الإسلام ٢ الابتدائية الإسلامية بجاكرتا الشمالية، حصل على درجة متوسطة قدرها ٧٦,٢٥ بتقدير "ممتاز". بناء على اختبار العينات المزدوجة، تمَّ الحصول على قيمة "t" المحسوبة بمقدار ١٢,٦٠٩، مع دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠١، وهي أقل من الحد الأقصى للخطأ (α = ٠,٠٥). وهذا يدل على رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وبذلك، يوجد فعالية لاستخدام لعبة اللوحة لترقية المفردات لدى الطلاب بمدرسة نور الإسلام ٢ الإبتدئية الإسلامية بجاكرتا الشمالية.

المراجع

شريف، ر. (٢٠٢٠). *تطوير ادوات الاختبارات في تعليم المفردات للمدرسة العالية. لساننا تعليم اللغة العربية: مجلة تعليم اللغة العربية*، (٢٠٢٠)، ٣(٢)، ٢٥٦—٢٦٨.

صالسابيلا، ر. ا، *فعالية استخدام وسيلة لعبة تخمين الكلمة في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ١ سيدوارجو*، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية (٢٠٢٥).

Asri, K. (2021). PROBLEMATIKA PEMILIHAN MATERI MUFRODAT MENURUT PERSPEKTIF RUSYDI AHMAD THU'AIMAH. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, *19*(2), 216–228. https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2952

Zulhannan. (2015). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.* Jakarta: Rajawali Pers.

Unsi B. T. (2020). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill. UMuróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 71–86.

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392

Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan. Surakarta*: PT. Raja Grafindo Persada

Fitri, E., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2024). *PENGARUH MEDIA BOARD GAME LABIRIN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SDN 06 UJAN MAS* [Institut Agama Islam Curup]. http://e-theses.iaincurup.ac.id/7182/1/ESI%20FITRI.pdf

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tsabitah, R. S., & Sutejo, A. (د.ت). BOARD GAME PENGENALAN DIRI SENDIRI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *2024*, *7 (2)*. https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/download/7813/2652

Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, *2*(01), 41–52. https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297

Faculty of Psychology, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, *11*(2). https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078

Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN*. *4*(2). https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760

Putri, D. M., & Widianti, R. (2020). The use of Codenames game to help students in learning vocabulary. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 8(2), 45-53.