Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab dan Kajian Linguistik Arab
Vol. 6 No. 1 Januari 2023, Halaman 7 - 18
E-ISSN: 2615-5656

فعالية طريقة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تامبأساري كراطان باسروان

Wilda Rihlasyita[1*], Siti Iliyah[2], Rina Dian Rahmawati[3]
[1,2] Pendidikan Bahasa Arab, STAI Al-Yasini Pasuruan
[3]Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Email: rihlasyita.wilda@gmail.com

ملخص

أهداف هذا البحث هي لقياس فعالية طريقة لعبة المطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات اللغة العربية لدى الطلبة الفصل السادسة في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الاولى تامبأساري كراطان باسوروان. منهج البحث إن المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي. وهذا البحث يسمى بالتجربي يجري بإستخدام الإختبار القبلي والإختبار البعدي. ونتائج إن استخدام "لعبة بطاقة الصور والكلمة" فعال في حفظ المفردات العربية للطلبة. ذالك بالنظر إلى نتيجة من تجربية الميدانية من ١٦ طلبة من الإختبار القبلي والبعدي واستخدامت الباحثة الأختبار"ت" في برنامج spss لمجموعة الواحدة. ونتيجة تحليلها يدل على أن تعليم المفردات بتطبيق "لعبة مطابقة الصور والكلمة" فعال في الفصل السادس فى المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تامبأساري كراطان باسوروان.

الكلمات الأساسية: لعبة مطابقة الصور والكلمة، حفظ المفردات

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah ntuk mengetahui efektifitas metode permainan gambar dan pencocokan kata dalam menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VI di Madrasah Miftahul Ulum 01 Tambaksari Kraton Pasuruan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen, dalam satu kelompok pada siswa kelas enam di Madrasah Miftahul Ulum 01 Tambaksari Kraton Pasuruan yang berjumlah 16 siswa. Peneliti menganalisis data kuantitatif dari hasil tes siswa dengan analisis statistik untuk mengukur efektifitas metode yang diterapkan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Dalam menganalisis data dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode statistik (SPSS, Versi 21 "t-tes) dari tes siswa untuk mengukur efektifitas metode ini dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Penggunaan permainan mencocokkan gambar dan kata efektif dalam menghafal kosakata Bahasa Arab bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji coba lapangan 16 siswa dari pre test dan post test yang menunjukkan hasil statistik bahwa, rata-rata pada kelompok eksperimen pada pre test adalah 39,4531, dan rata-rata post test hasil pengujian adalah 80,5938 dan persentasenya adalah 41,1407%. Peneliti menggunakan "t-test" (spss Versi 21) untuk satu kelompok. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dengan menerapkan permainan gambar dan pencocokan kata efektif bagi siswa kelas VI di Madrasah Miftahul Ulum 01 Tambaksari kraton Pasuruan.

***Kata Kunci** : Permainan Gambar Dan Pencocokan Kata, Menghafal Kosakata*

المقدمة

التعليم هو العملية الشخصية تصنع أو تنتج تغييرا في السلوك نفسه في المعارف والموافق والمهارات. في الإنشطات لتعليم أن الطلبة لديهم مهارات جيدة على ذالك أنهم يفهمون الدرس أو المواد التي يجري تدريسها، يمكن أن تطبيق في الحياة اليومية للحقيق عملية تعليمية التفضى، فإنه لا يمكن فصلها عن دور المعلم والمؤدب. في دوره المؤد المعلم يجب أن نسعى يشعل ويعين تحفيزية إلى التفاعل التفضى. المعلمين في الدريس هو يتجزأ من الطريقة المستخدمة الطلبة على فهم ما يجري تدريسها. طريقة التدريس التي يستخدمها الطلبة في كل مرة عقدت التدريس والتفاعل والتعليم من أجل تحقيق الإهداف. لأن النجاح الطلبة تعتمد أو يقع في الكيفية التي يستطيع المعلم إدارة الفصل الدراسية عندما تعليم الباشرة (كوكوم، ٢٠١١).

اللغة العربية واحدة من اللغة الأجنبية واللغة ألتى تعتبر مهمة في العالم. لأن اللغة العربية هي لغة من أعظم أهمية بالنسبة للمسلمين في جميع أنحاء العالم، سواء كان جنسية عربية أم لا. العربية لديها العديد من المزايا من لغات أخرى. بين عدد من الحروف الأبجدة مع المهر جل هنا 28 حرفا ألتي لم تكن موجودة في لغات أخرى.

كانت المفردات هى عنصر من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعاني وإستخدام الكلمات في اللغة المتكلم نفسه أو من الكتاب. والشخص ستزيد له مهارته في اللغة إذا إزداد مفرادته لأن كفائة مهارة لغة الشخص متواقف على المفردات التي إستوعب عليه. دريسالعالم في اللغات الأجنبية، العديد من الخيراء يختلفون حول طبيعة اللغة، لكن هناك إجماعات على أن التعلم من المفردات، هو مطلب أساسي من عملية تعليم اللغة الثانية (أنين نور حياتي، ٢٠٠٦).

ترقية مهارة اللغة مرجوا ان تكن مقاما الطلبة كي يتعلم اللغة متعمقا، ويطبق في يوميتهم. وفي عملية ترقية استيعاب المفردات أحيانا الطلبة لا يفهم ما بين المعلم لذالك يحتاج إلى طريقة التعليم المناسبة والفعالة، والخلاقة في عملية التعلم، والجهود الى حل المشكلة، وأحد منها بوسيلة الصور والكلمة. تختار الباحثة هذا الوسيلة أي الصور والكلمة لأن هذه الوسيلة مناسبة بمستوى تطوير الطلبة هو المفهوم المعلم كي تسهيل الطلبة في فهم الدرس. كما في الدليل، لابد أن تؤدي اصلاح في نشاط ترقيه مهارة التعليم على استيعاب مفردات اللغة العربية كي قيمة الطلبة مزيدة. المشكلة في عملية التعليم اللغة العربية مثلا المسائمة، ونقص حماسه الطلبة، واهتمام الطلبة الوطئ بسبب النعاس لا بد نبحث عن محولة.

بعد قامت الباحثة القابلة برائيس المدرسة في المدرسة الدينية تتامبأساري كراطان باسوروان، هناك المشكلات التالية: (١) التلاميذ غير متحمسين لتعليم المفردات اللغة العربية سبب دراسته رتابة، (٢) ضعف همة التلاميذ لتعليم المفردات اللغة العربية. ومن تلك المشكلة فتريد الباحثة أن تبحث هذا تحت الموضوع "فعالية طريقة لعبه مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الاولى تامبأساري كراطان باسوروان."

وأهداف هذا البحث العلمي لقياس فعالية طريقة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات اللغة العربية لدى الطلبة الفصل السادسة في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الاولى تامبأساري كراطان باسوروان.

الإطار النظري

الوسائل في اللغة العربية بمعنى "وسيطة او موصلة المعلومات من مرسل المعلومات الى مرسل اليه". ولكن الخاص تعريف الوسئل في علمية التعليم بمعنى وسيلة من وسائل الرسم، الصور الفتوغرافي، او الإلكترونية لإلقاط المعلومات، وعلاجها، وإعادة تأليفها إما تكن المعلومات بصرية او لفظي.

قال عريف ساريمان في كتابة بالموضوع "وسائل التربية" أن فؤاد من استخدام وسائل التعليم، فيما يلي: (١) تواضح اللقاء المعلومات حتى لا تكون شفيها (على الصورة الاقوال المكتوبة أو المنظوفة فحسب)، (٢) تواضحالمعلومات حتى يتمكن من تسهيل وترقية علمية التعليم وتحصيلها، (٣) ترقية انتباه الطلبة وتوجيهة حتى يستطيع ايقاد دوافع التعليم، (٤) مقاومة حدودالغرفة والزمان، لطاقة الحاسية

تتنوع الوسائل التعليمية وتتطور تطور الأزمان، فمنها ما تعتمد على اللغة اللفظية أو المسموعة، ومنها ما تعتمد على الصور والرسوم والتسجيلات الصوتية، ومنها ما تعتمد على الصور والكلمة والتلفاز وغيرها (إمام معروف، ٢٠٠٩).

وتصنيف الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية، فهي تصنف في الصوراة التالية: (١) الوسائل البصرية، وهي التي يستفاد منها عن طريق نافذة العين، وأهمها: الكتاب المدرسي وما أشبه ذالك، والسبورة وملحقها، واللوحات الجدارية وما اشبه ذالك، الصور المفردة المطابقة الصور والكلمة، والبطاقات بكل أنواعها. (٢) الوسائل السمعية، وهي التي يستفاد منها عن طريق الأذن، وأهمها: المذيا ع، والتسجيلات الصوتية، والأسطوانات إلخ. (٣) الوسائل السمعية البصرية، وهي التي يستفاد منهاعن طريق العين والأذن معا، وأهمها: التلفاز، الصور المتحركة، والدروس النموذجية المسجلة، والتمثيليات المتلفزة، إلخ.

تمكن أهمية الوسائل التعليمية في كونها مخاطبه لحواس الانسان، والحواس هي المنافذ الطبيعية للتعليم، ويرى بعض المربين انه يجب ان يوضع كل شيء اماما الحوس كلما كان ذلك ممكنا إذ أن المعرفة دائما تبدا من الحواس. ولذالك دعا المنشغلون في مجال التعليم الى إستخدام الوسائل التوضيحية لأنها ترهق الحواس وتوقظها وتعينها على أن تؤدي وظيفتها في أن تكون أبوابا للمعرفة.

تشكل المفردات (اي الكلمات) جزاء رئيسيا من المقدرة اللغوية لطالب. المفردات مثل كثيرا من العناصر اللغوية التي يمكن ان تقاس انتاجيا او تعرفيا. ويمكن أن يطلب لإختبار انتاج الكليمات أو أن يطلب التعريف عن الكلمات الصحيحة من بين عدة كلمات، ولكن هنا أمر لا بد من الإشارة اليه. المفردات نوعان هما مفردات نشيطة ومفردات خاملة. المفردات النشيطة هي مفردات نتوقع انترد في كلام الطالب و كتابتة، ونتوقع ورودها فيما يقرا او فيما يسمع ايضا. المفردات النشيطة في الإختبار عن جوانبها الإنتاجية، أما المفردات الخاملة فنسأل عن معناها فقط. إذا كانت الكلمة نشيطة يمكن أن نطلب إستخدامها في جملة بالطبع، تصنيف الكلمات إلى نشاطة وخاملة تصنيف مؤقت يعتمد على مستوى الطالب وأهداف المنهج (الأردن، ٢٠٠٠).

ومن ثم يتكون تعليم المفردات على كلمتين، هما التعليم والمفردات. اما تعليم هو عملية نقل المعلومات من الكتب او من المعلم إلى المتعلم. والمراد بالعملية فيه تعليم المادة الدراسية الذي قام به المدرس التلاميذ والتعليم إصال المعلم العلم والمعرفة إلى إذهان التلاميذ بطريقة قويمة، وهي الطريقة الإقتصادية ألتي توفر لكل من المعلم والمتعلم والوقت والجهد في سبيل الحصول على العلم والمعرفة.

ومن المعروف ليست القضية في تعليم المفردات فيتعلم التلاميذ نطق حروفها فحسب، أوفهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الإشتقاق منها، او مجرد وصفها في ترتيب اللغوى صحيح. أن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون التلاميذ قادرا على هذا كله بالإضافة الشيء أخر لا يقل أن هذا كله أهمية، وأما معيار الكفارة على يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب (رشدي أحمد طعيمة، ١٩٨٩).

ومناسب هوغيز في *(Hughes)* وهو أهل في تنمية الأطفال في كتابه أطفال اللعب، والتنمية، (*Children, Play, and Development*) قال: إن نشاط اللعب يجب أن يكون فيه خمسة عناصر هي:

(1) الهدف، للحصول الإقتناع، (2) الحرية دون الإجبار، (3) المفرح، (4) التخيل لتطوير مخيلة ومبدعة، (5) أعمل اللعب بنشاط ومستفيق(أندانج، ٢٠٠٦).

ومناسب فول هنري موسّين *(Paul Henry Mussen)* في تنمية وشخصية الطفل يعرف لعبة على مايلى : الأول، لعبة هى شيء مفرح. وثانيا، لعبة ليس عندى هدف خارجي وعنلي، والدافع الأطفال الشحصي. وثالثا، لعبة هي بداهة ومتطوعية، حرية اختيار لاعب. الرابعة، لعبة تتضمن المشاركة النشطة من لاعب (منسور، ٢٠٠٧). ومناسب أبو أحمدي، اللعبة هى عمل فيه يحتوي المتعة وهى يعمل على إرادة شحصية، بحرية دون الإجبار، وذلك للحصول على المفرحة. لذلك، الألعاب للأطفال هو أنشط المفرح لأنشط نفسه، ليس للحصول على شيء ينتج من هذه الأنشطة (دسميتا، ٢٠٠٥).

اما لعبة المطابقة الصور والكلمة هى نشاط للحصول على مهارات لغوية بمفرحة(راضية، ٢٠٠٥). من هذه المعرفة مفهما أن لعبة اللغة لها هدفان، أي للحصول على السرور، ولإكتساب مهارات لغوية. ليست لعبة المطابقة نشاط زيادة لمفرحة فقط، بل هى تعلم وتعليم التي توفر الفرصة للطلبة ان يطبيق المهارات اللغوية تعلموه. لعبة المطابقة هى أنشطة التى يُخطط فى تعلم ويعلق بالدروس مباشر أو غير مباشر.

إذا كان ينظر كنشاط للعب، لعبة ليس لديها أهدف ثابت. لأن الهدف لعب تركيز على الحصول المفرح و الإقتناع. أما إذا كان ينظر إليها على نشطة تربية، ينبغي اللعبة أن توجه لتطوير مهارات اللغوية.

واما مفهوم الصورة هي كان نطاق محتوي الوسائل لغرض التعليم واسعا جدا، وكان تمثيله في شكل رسومات ومخططات. وفي هذه الأشكال، فكانت الأشياء الملموسة و الأحداث التي ستكون غالية شفويا و صعبا، أو من المستحيل أن تظهر في شكلها الأصلي الذي يمكن أن إلقائه للطلبة. لذلك، في اختيار فلابد لمصم الوسائل أولا اختيار نوع وسائل اللغة التي تكون قادرة على أداء جميع المهام اللازمة لإنشاء أحداث التعليم و لأجل دعم عملية التعليم (عبد الوهاب، ٢٠٠٩).

وخصائص تعليم لعبة المطابقة الصور والكلمة

أن هناك عدد من خصائص تعليم لعبة المطابقة الصور والكلمة و منها: (١) يجب أن تكون أصيلة، وهذه يعني أنها يمكن أن تصف الكائن أو الحدث مثل إذا يراه التلاميذ مباشرة، (٢) بسيطة، وتكوين الصورة تمام، يقدر أن يبين الأجزاء الرئسية فيها بوضوح، (٣) كان حجم الصورة متناسب بحيث أن يتخيل التلميذ سهلة عن حجم الحقيقي للأشياء أو وجوه مرسومة، (٤) الجمع بين جمالها و صلاحيتها لتحقيق أهداف التعلم، (٥) يجب أن تكون الصور رسالة. لأنها ليست كل الصورة جيدة

هي وسيلة جيدة. ينبغي أن تكون الصورة جيدة من زاوية الفنية و وفقا لأهداف التعلم التي ينبغي تحقيقها.

وأنواع تعليم باللعبة المطابقة الصور والكلمة: (أ) الصور والكلمة المتصلة،كان الصورة المتصلة مجمعة من الصورة التي تظهر أحد الحدث بأكمله. تلك الصورة يمكن أن تكون بطاقة منفصلة أو في ورقة كاملة. وأما كيفية استخدامها تكون واحدا فواحدا أو في وقت واحد، (ب) الصور الساعة،كان الصورة الساعة هي انجح الوسائل في تعليم اللغة العربية و خاصة في مهارة لكلام. هذه الوسيلة سهلة لصنعها وسهلة لنيلها المدرس. و لكن قبل أن يستخدم هذه الوسيلة على الطالب أن يعرف العدد من واحدة إلى ستين. وخطة التالية للمعلم أن تدور الإبرة في الصورة تلك الساعة. بعد التحقق يتبين مدار الساعة عدد رقم فيقدم المدرس الأسئلة. (ج) الصور الثابتة، ومنها ما يستخدم في التعليم دون أجهزة عرض، ومنها ما يحتاج **إلى** أجهزة عرض خاصة كالفانوس السحرى و**جهاز** عرض الافلام الثابتة. تحتل **الصور** الثابتة مكاناً ملحوظاً بين وسائل الاتصال المختلفة. فلا يكاد يخلو كتاب أو جريدة أو مجلة من الصور بعضها بالألوان والبعض الآخر باللونين الأبيض والأسود ويقع تحت دائرة الصور الثابتة: الصور الفوتوغرافية والمرسومة والفيلم الثابت والشرائح الفوتوغرافية ذات المقاسات المختلفة والشرائح اليدوية والميكروسكوبية. أما أنواع الصور الثابتة: **الصور الفوتوغراقية**، الفيلم الثابت ،الشرائح، الصور الجاهر الصور الخطية (أزهار أرشاد، ٢٠١١).

وأما فوائد تعليم لعبة المطابقة الصور والكلمة كما يلى: (أ) تهيج التفاعل اللفظي من الطلبة، يطلب المدرس الطلبة التحدث لتعبير عن مواقفها وآرائها ويعطى أسباب تعلق بها ايضا في اللعبة. لذلك، الطلبة المشاركة الكاملة بنشاط والمدرس كميسرين والمحافظة على الانضباط الفصول فقط، (ب) تطوير الذكاء والثقة ويمكن استخدام ألعاب المطابقة كوسيلة لتطوير الذكاء والثقة، (ج) يقرب العلاقة والتعاون، تساعد لعبة المطابقة قريبة العلاقة والتعاون بين الطلبة أو الطلبة والمدرسين. هذا هو حال صحة ومفيدة للطلبة، وخاصة لطلبة التي هي حياء وسكوت، (د) أدوات لكاشط الملل في أوقات معينة، قبل الظهر، وتشعر الطلبة بالملل، نعسان والجائع. في هذا الوقت يستطيع ألعاب اللغة ان يظهر سعيدة ويجعل الطلبة ننسى لحظة شعور بالجوع والنعاس، (هـ) الة الإنعاش، وتعزيز وإثراء في تعليم اللغة، يستطيع المدرس اللعبة في أشكال مختلف ومناسب الأهداف التعليم. لعبة مفيدة للانتعاش، وتعزيز وإثراء.

في تعليم اللغة العربية للأطفال، يجب على المدرسين لديهم مهاراة خاصة (المهنية) لتعليم الطلبة اللغة العربية في روضة الأطفال والمدرسة الابتدائية. مع ذلك، ينبغي المدرسين لديهم أيضا طابع وموقف

نشط، والمرح والإبداع، ومفتوحة. قال فيليب أن مساعدة الطلبة لتعلم والنمو، وهذا أكثر أهمية من تعلم اللغة. إذن، إذا كان الأنشطة التي تضطلع الطلبة هو المفرح، أعجب الطلبة وأسهل للتذكر.

و بالإضافة إلى هذه المزايا، فإن الصورة قد تملك عيوبا عديدة، و هي: (أ) الصور تنحصر على الاهتمام بتالصور حاسة العين، (ب) الصورة الأشياء التي كانت معقدة اللغاية أقل فعالية لأنشطة التعليم، (ج) حجمها محدود جدا المجموعات كبيرة (أريف ساديما، ٢٠٠٣).

منهجية البحث

إن المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي. وهذا البحث يسمى بالتجربي، وهو في هذا البحث أن يأخذ تأثيرا من المتغير المعين على المتغير الأخر بمراقية جيدة. يجري هذا البحث بإستخدام الإختبار القبلي والإختبار البعدي. المدخل الكمي هو مدخل البحث الذي يكون فيه الحساب والأرقام العددية، وبطريقة العينة الهادفة (Purposive sampling) لأن إختبار عين البحث بأهداف خاص، وهم التلاميذ في المرحلة المبتدئين للصف تجربية وسيلة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات (سوغيونو، ٢٠١٠).

متغيرات البحث التي إستطاع الباحثة أن يصل إليها تنقسم كالتالي: (أ) المتغير المستقل في هذا البحث هو لعبة المطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات، (ب) المتغيرالتابع في هذا البحث هو نتيجة التلاميذ في الإختبار البعدي.

فمجتمع البحث في هذا البحث هو جميع التلاميذ في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تتامبأساري كراطان باسوروان التي تتكون من سادسة فصول. ونظرا لعدد كبير في البحث خذ المجتمع،كالمجتمع أنها عينات تمثيلية من المجتمع. تقوم الباحثة في المعانية بإختبار عينه ترى أنها تمثيل المجتمع بالنسبة إلى خاصية معينة. وقوع هذا الأسلوب المعانية من احتمال العين. وتأخذ الباحثة العينة بمجموع ١٢٦ الطلبة في المدرسة في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تتامبأساري كراطان باسوروان وعينة هذا البحث هي تلاميذ الصف السادس كلهم ١٦طلبة. وتلك العينة إحتارتها الباحثة عشوائيا، في مجموعة واحداة وهو مجموعة تجريبية. قد هدد المدرسة الفصول العينة في دراسة التجربة بإستخدام الإختباران، أولا

إختبار قبلي ثم في وقت الأخر إختبار بعدي. أما إختبار قبلي لم تعطى الباحثة التجربة في تعليمها، وفي إختبار بعدي تستخدم الباحثة المعامل وهو التجربة بشكل وسيلة لعبة مطابقة الصوار والكلمة في كفاءة الطلبة لحفظ المفردات اللغة العربية.

الأسلوب المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث هي: المقابلة، والإختبار والإستبانة

والبيانات في هذا البحث نوعان، هما: (١) البيانات الكيفية، تحليل الباحثة البيانات الكيفية من المقابلة والإختبار والاستبانات بالأسلوب الوصفي، (٢) البيانات الكمية، تحليل الباحثة البيانات الكمية من نتائج الإختبار للطلبة بالإحصائي الوصفي وأما القياس فعالية لعبة المطابقة الصوار والكلمة لحفظ المفردات لفصل السادس في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تتامبأساري كراطان باسوروان، يتعمد الباحثة بنتيجية الإختبار القبلي والإختبار البعدي.

وتستخدم الباحثة في تحليل البيانات من هذا البحث بالأسلوب الإحصائ (SPSS) الإختبار"ت" من الإختبار الطلبة لقياس فعالية هذه الطريقة في تعليم اللغة العربية واما معيار قيمة "ت" المحسوبةكما في الملاحق .

نتائج البحث

لمعرفة نتائج من فعالية إستخدام الصور والكلمة لحفظ المفردات بالمدرسة مفتاح العلوم الاولى تتامبأساري كراطان باسوروان، فاعتمد الباحثة بنتيجة الأختبار القبلى والبعدى لفصل السادس من هذه المدرسة. وإستخدمت الباحثة تحليل الإحصاء "t-test" (spss Versi 21) فى تخليل البيانات لمعرفة فعالية هذه البطاقة في تعليم العربية

واستخدمت الباحثة الاختبار t (t-tes) باستخدام spss versi 21 للمجموعة الواحدة، وهذا الاختبار للحصول الى المقارنة بين المعدل في حلتين، مثل المقارنة بين نتيجة التلاميذ قبل استخدام لعبة مطابقة الصوز والكلمة وبعد استخدامها. وهذا نتيجة تحليل باستخدام t- tes:

نتيجة تحليل في المقارنة بين المعدل في نتيجة الإختبار القبلى والإختبار البعدى

نظر إلى جدوال السابق أن المعدل لنتيجة الإختبار لقبلي هى ٣٩،٤٥٣١ واما المعدل لنتيجة الإختبار البعدي ٨٠،٥٩٣٨ ونسبتها هي٤١،١٤٠٧ وبهذه كلها وجدت الباحثة الفرق بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي، وهذا دليل أن تعليم اللغة العربية باستخدام "لعبة مطابقة الصور والكلمة" ذو أهمية كبيرة في تعليم مفردات اللغة العربية.

نتيجة تحليل spss في العلاقة بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	,840	,000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	39,4531	16	10,13419	2,53355
	Posttest	80,5938	16	9,01474	2,25369

نظر الى الجدول أن نتيجة ((Signifikansi (sig) هي ٠.٠٠٠ اذا نتيجة ((Signifikansi (sig) اقل من ٠،٠٠٥ نعرف أن هناك العلاقة بين نتيجة الطلابة قبل استخدام لعبة مطابقة الصور والكلمة وبعد استخدمها.

نتيجة تحليل spss في المقارنة بين نتيجة الإختبار القبلى والإختبار البعدي

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-41,14063	5,51360	1,37840	-44,07861	-38,20264	-29,847	15	,000

واستخدمت الباحثة الإختبار t(t-tes) للمجموعة الواحدة، وهذا الإختبار للحصل إلى المقارنة بينهما. فحصل هذا البحث قيمة t المحسوبة هى ٢٩،٨٤٧ بقيمة ((sig.(2 tailed) هي ٠.٠٠٠ واما نتيجة "ت" t-tabel في الجدول ٢،١٣١ وهذا دليل أن قيمة المحسوبة أكبر من قيمة t بالجدول، أصبحت نتيجة

مرضودة. وهذه يدل على أن تعليم اللغة العربية بإستخدام "لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات بالمدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تتامبأساري كراطان باسوروان" فعال. وهذه النتيجة مناسبة بإجابة أسئلة البحث للنمرة الثانية.

الخاتمة

إنتهى الباحثة على دراسة نظرية ودراسة ميدانية في هذا البحث فخلصت الباحثة من هذه النتيجة إن استخدام لعبة بطاقة الصور والكلمة فعال في حفظ المفردات العربية للطلبة. ذالك بالنظر إلى نتيجة من تجربية الميدانية من ١٦ طلبة من الإختبار القبلي والبعدي تدل على نتيجة الأحصئ: أن المعدال في مجموعة التجربية في الأختبار القبلي هى ٣٩،٤٥٣١ واما المعدل لنتيجة الإختبار البعدى ٨٠،٥٩٣٨ ونسبتها هي٤١،١٤٠٧. واستخدامت الباحثة الأختبار "t-test"(spss Versi 21) المجموعة الواحدة. ونتيجة تحليلها يدل على أن تعليم المفردات بتطبيق لعبة مطابقة الصور والكلمة فعال في الفصل السادس فى المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تامبأساري كراطان باسوروان.

قائمة المراجع

أحمد مختار عمر، ١٩٨٢، *الدلالة*، كويت: مكتبة دار العروبة للنشر والتوزيع.

أغوس صاحب الخيرين، *أوضح المناهج*، مصر: الأزهري، د.س.

تمام حسان، ١٩٩٠، *مناهج البحث في اللغة*، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

حسن شحاتة، *تعليم اللغة العربية ين النظرية و التطبيق*، مصر : المكتبة المصرية البيانية، د.س.

ذوقان عبيدات، ١٩٨٧، *البحث العلمي: مفهومه-أدواته-أساليبه*، عتمان: دار الفكر للنشر والتوزيع،

رشدي أحمد طعيمة ، ١٩٨٩، *تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجة وأسالبه*، مصر: منشورات المنظمة الإسلام للتربية والعلوم والثقافة.

عبد العزيز بن زيد ابو تيلي، ١٤٢٠هـ، *الوسائل النعليمية* (حقيقة تدريبية)، الرياض: المراجعة العلمية والفنية وحدة التطوير بإرادة التديب التربوي.

لويس معلوف، ١٩١٢، *المنجد في اللغة والاعلام*، بيروت: مكتبةالعصرية.

محمد علي الخولي، ١٩٨٢، *الاخبارات اللغوية*، الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزع.

محمد علي الخولي، ١٩٨٢، *أسليب تدريس اللغة العربية*، الرياض: المملكة العربية السعودية.

Ahmadi, A.& Munawar, S. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
Angkowo, R. & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Grasindo.
Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
Djiwandono, M. S. (1996). *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
Effendy, Ahmad. (2005). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* . Malang: Misykat.
http://apps.emoe.gov.my/ipba/rdipba/cd1/article89.pdf, *Permainan Bahasa Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran*. diakses 21 April 2010

http://cms.Education.gov.il. *بطاقات ألعاب لغوية كوسيلة تعليمية* مأخوذ في ٢٣ مارس ٢٠٠٩

http://fikrinatuna.blogspot.com/2009/04/*bab-i-pendahuluan-1*.html diakses 14 April 2014
Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
Komulasari, K. (2011). *Pembelajaran Konsektual*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
Ma'ruf, I. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press.
Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam.* Yogyakarta: Pustaka pelajar.
Moloeng, L. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Muhajir, N. (1995). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
Nurhayati, A. (2006). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab.* Tulungagung: P3M.

Purwanto, M. (1994). *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran,* Bandung: Rosdakarya.

Rosyidi, A. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

Rumaningsih, (2006). Endang *Bahasa Indonesia.* Semarang: CV Triadan Jaya.

Sadiman, A. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitataif, R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sulaiman, A. (1988). *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.

Zaenuddin, R. (2005). *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta :Stain Cirebon Press.