Al Intisyar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
(December, 2021) Vol. 6 No. 2, 1-12
http://dx.doi.org/10.32505/intisyar.v6i2.3362

Taṣhmīm Lu'bah Al- ghāz Lil Marhalah Aṡ-ṡanawiyyah Fī Ta'līmi Al-Mufrādat

Dewi Wulandari[1]
[1] *Institut Agama Islam Negeri Langsa*
[1] dewiwulandarii0309@gmail.com

First received:	Revised:	Final Accepted:
11 October 2021	30 December 2021	31 December 2021

Abstrak

Proses pembelajaran seringkali siswa dihadapkan pada pembelajaran yang kurang menarik. Setiap guru hendaknya memiliki desain pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa asing seperti bahasa arab. pembelajaran bahasa arab yaitu suatu upaya pendidik terhadap peserta didik dalam interaksi belajar bahasa arab supaya siswa dapat mempelajari sesuatu dengan efektif dan efisien. Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kosa kata, begitu juga dengan bahasa arab. Karena kosa kata merupakan unsur utama dalam suatu bahasa. Oleh karena itu peneliti mendesain permainan teka-teki silang untuk tingkat Tsanawiyah dalam pembelajaran mufradat. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas desain permainan teka-teki silang, untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap desain permainan teka-teki silang, serta untuk mengetahui bagaimana penerapan desain permainan teka-teki silang untuk tingkat Tsanawiyah dalam pembelajaran mufradat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket, serta pre test dan post test. Hasil penelitian ini berdasarkan nilai rata-rata hasil keseluruhan validasi tim ahli yaitu sangat valid. Hasil angket siswa diperoleh respon sangat tertarik dan hasil angket guru diperoleh respon sangat setuju. Dan dari hasil uji t diperoleh hasil t hitung 2,225 dan t tabel 1,860. Berdasarkan hasil uji t tersebut dapat diketahui bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil pre test dan post test diperoleh hasil post test (87,4) lebih baik daripada pre test (55,6), Berdasarkan hasil penelitian tersebut, desain permainan teka teki silang tersebut dapat meningkatkan mufradat siswa kelas VIII di MTsS Mukhtariyah Besitang.

Kata kunci: Permainan Teka-Teki Silang, Pembelajaran Mufradat

أ- المقدمة

التربية مصدر من كلمة التأديب والرعاية، والتنشئة. ومن خلال إستخدامهم لها ظهر أنهم يقصدون بالتربية التأديب والرعاية، والتنشئة لجميع المراحل العمرية، أي: أنها مستمرة مع عمر الإنسان من الصغر إلى الكِبر. وكذالك لجميع فئات المجتمع من ملوك ورعية، وأغنياء وفقراء، وحضر ويبدو، وكل حسب بيئته، وكما تكون جسمية أو خلقبة أو إجتماعية. التربية أساس في الحياة يجب أن يبنى قدر الإمكان. بشكل عام, التربية هي عملية تعلم المعرفة والمهارات والعادات من قيل فرد من جيل إلى اخر. إذن، باختصار التربية عملية التعلم للأفراد أو الطلاب حتى يتمكنوا من فهم شيء ما وجعله إنسانا حاسما في التفكير.[1]

وقد عرِفها بعض علماء التربية بانها: (عملية إجتماعية خلفية يضطلع بها المجتمع من اجل بناء شخصيات أفراده على نحو يمكنهم من مواصلة حياة الجماعة وتحريرها وتطويرها من ناحية وتنمية شخصياتهم المتفردة للقيام فيها بأدوار اجتماعية متكاملة للوظائف والمسؤوليات من نحاية أخرى). وتعرف التربية بمعناها العام بأنها: كل المؤثرات المواجهة التي يراد أن تصوغ كيان الإنسان وتهدي سلوكه في كل نواحي الحياة جسدية كانت أم عاطفة أم إجتماعية أم فكرية أم فنية أم روحية.

وهذا تعريف شامل يهتم بتنشئة الفرد من جميع جوانبه الجسدية، والوجدانية، والعقلية، والروحية.[2] أحد الأهداف الرئيسية للتربية هي تطوير الإمكانات وتعليم الأفراد بشكل أفضل. تتمثل وظيفة التربية فيما بينهم في تنمية القدرات، ثم تشكيل شخصية أو شخصية الطلاب حتى ينموا إلى شخص أكثر كرامة.[3]

لا يمكن فصل العملية التربية عن التعلُّم، يرتبط التربية إرتباطا وثيقا بالتعلُّم. لأن الإنجاز في التعلُّم. التّعلُّم هو في الأساس عملية وهي عملية تنظيم يعني تنظيم البيئة حول الطلاب، بحيث يمكن أن تنموا وتدفع الطلاب على تنفيذ عملية التعلُّم.[4]

---

[1] توفيق علي زبادي، **منهج القران الكريم** ، (لبنان: دار الكتب العلمية. 1971) ص. 133

[2] علي فالح الزعبي، **التربية الوطنية في الإسلام**، (الأردنية : دار المامون. 2009) ص.3-5

[3] Prayitno, *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan,* (jakarta: Gramedia. 2009), Hal. 259

[4] Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogkarta: Deepublish, 2018), Hal. 7

كما نعلم أن نظام التعليم بـ إندونيسيا يبدو أنه رتيبًا، حيث يستخدم المعلمون طريقة المحاضرة فقط. لذلك يجعل الطلاب يشعرون بالملل والتعلم الذي يحدث أقل من الأمثل والفعالية. وبالمثال مع دروس اللغة العربية، فإن الإفتقار إلى الإبداع والإبتكار لدى المعلمين في تصميم التعلم يجعل الطلاب يشعرون بعدم الإهتمام بتعلم اللغة العربية.

لا يمكن إنكار نظام تصميم تعليمي قائم يتأثر أو يعتمد على نظريات تعليمية معينة ومن وجهة نظر الإنسان للحياة. إذا كانت نظريات التعلم تهدف إلى شرح كيف يتعلم البشر، كتب أن الغرض الرئيسي من تصميم التعلم هو توفير أدلة أو إرشادات لنا في تصميم أنشطة تعليمية عالية الجودة للمتعلمين.

تصميم التعلم هو عملية يتم تنفيذها بشكل منهجي لحل مشاكل التعلم أو تحسين جودة التعلم أو لتحقيق أهداف التعلم التي تتكون من سلسلة من الأنشطة لتصميم المواد أو المنتجات التعليمية، وتطوير التصاميم وتقييمها من أجل إنتاج تصاميم فعالة.[5]

يحتاج كل المعلم إلى تصاميم التعلُّم في أي مادة، خاصة دروس اللغة الأجنبية مثل دروس اللغة العربية. اللغة العربية هي واحدة من أكثر اللغات إنتشارا ضمن مجموعة اللغات السامية، في دول الوطن العربي إضافة للعديد من المناطق الأخرى. اللغة العربية تعتبر لغة مقدسة على إعتبار أنها لغة القرآن، حيث لا تتم الصلاة والعبارات الأخرى، والذين الإسلامي إلا بإتقان اللغة العربية. كما أنها لغة شعائرية لدى عددٍ من الكنائس المسيحية على إمتداد الوطن العربي.[6]

دروس اللغة العربية هي محاولة لتعلية الطلاب تعلم اللغة العربية حيث يقوم المعلم بدور الميسر. اللغة لا تنفصل من المفردات، وكذلك العربية. تشير المفردات إلى ثراء الكلمات في لغة معينة. لذا فإن المفردات هي أحد المكونات الرئيسية في اللغة. وبناءً على ذلك، تريد الباحثة تصميم لعبة الغاز في تعليم المفردات.

---

[5] Punaji setyosari, *desain pembelajaran,* (jakarta: PT Bumi Aksara. 2020), Hal. 18

[6] مُحَمَّد مُحَمَّد أبو شهبة، **المدخل لدراسة القرآن الكريم**، (العربية السعودية: دار اللواء. ١٩٨٧) ص.٤٧٨

ب- المبحث

1- معرفة اللعبة

اللعبة عبارة عن أنشطة متنوعة تم تصميمها بالفعل بهدف تمكين الأطفال من تحسين قدرات معينة بناءً على تجارب التعلم. اللعب هو أحد الأنشطة التي تدعم حقًا نمو الأطفال ونموهم .من المؤكد أن عرض اللعبة في التعلم سيجذب انتباه واهتمام الطلاب ، مما يؤدي إلى خلق جو ملائم من حيث المتعة وليس الملل.[7]

2- وظائف اللعبة

للألعاب العديد من الوظائف التي تشمل التطور المعرفي والوظائف الاجتماعية والعاطفية والجسدية واللغوية

أ- تطوير المعرفي

تساعد اللعبة الطلاب على فهم أحد المفاهيم ،كما تساعد اللعبة الطلاب على اكتشاف خطأهم بشكل مباشر في تعلم شيء ما

ب- تطوير الاجتماعية

تشكل اللعبة شخصية الأطفال في العلاقات الاجتماعية ، من خلال اللعب يتعلم الأطفال التغلب على النزاعات وتحديدها وحل المشكلات والتواصل الاجتماعي والعمل معًا

ج- تطوير العاطفي

اللعبة كأداة للأطفال في التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم ، من خلال اللعبة يمكن للأطفال التخلص من التوتر

د- تطوير الجسدي

عندما يلعب الأطفال بنشاط يمكنهم اختبار نظام توازنهم

هـ- تطوير اللغوي

[7] Akhmad Hidayatno dan Arry, *Bermain Untuk Belajar,* (Yogyakarta: LeutikaPrio. 2018), Hal. 5

توفر اللعبة فرصًا للأطفال لاستخدام اللغة للمناقشة وشرح شيء ما، من خلال هذه الأنشطة يتطور أيضًا تطور لغة الأطفال. اللعبة ليست ترفيهية فقط، ولكنها تحتوي أيضًا على محتوى تعليمي .يقر خبراء التعليم في النهاية بالحاجة إلى استخدام الألعاب كبديل لتشغيل الوسائط وتقنيات التعلم. في لعبة ما، سيشعر شخص ما بأنه يتم استدعاؤه أو مشاركته للتغلب على الصعوبات في حل المشكلات

الأهم في اللعبة هو أن يستمتع أحدهم، وسيكون لذلك تأثير إيجابي على الأنشطة الأخرى التي يقوم بها .يوضح هذا أنه من خلال الألعاب التي يمكن للمرء أن يلعبها أثناء الدراسة أو التعلم أثناء اللعب.

3- أهمية اللعبة

هناك العديد من الأشياء التي تكمن وراء أهمية استخدام الألعاب في عملية التعلم

1- اللعبة قادرة على التخلص من الملل
2- توفر اللعبة تحديا لحل المشاكل
3- اللعبة تولد الروح المعنوية، وكذلك المنافسة الصحية
4- تساعد اللعبة الطلاب البطيئين في التعلم ومنخفضي الحافز للتعلم
5- تدفع اللعبة المعلم على الإبداع

4- نظريات اللعبة

الخبراء لديهم وجهات نظر مختلفة حول اللعب .يوضح لنا هذا مدى أهمية اللعب لتنمية الطفل .لهذا السبب، طرح الخبراء آراءهم/ نظرياتهم حول اللعبة.تنقسم نظرية اللعبة هذه إلى نظريات ظهرت في القرن التاسع عشر، بما في ذلك:

1- نظرية إطلاق الطاقة التي طرحها هربرت سبنسر .تقول هذه النظرية أن أنشطة اللعب عند الأطفال ناتجة عن الطاقة الزائدة لدى الأطفال .يجب تغيير الطاقة/ الطاقة التي تتراكم عند الأطفال أو إطلاقها في شكل أنشطة اللعب
2- نظرية الاستجمام التي اقترحها ماريتز لازاروس، تنص هذه النظرية على أن الهدف من اللعب هو استعادة الطاقة التي تم استنزافها أثناء العمل، ويمكن استعادة هذه الطاقة من خلال الانخراط في اللعب

3- النظرية البيولوجية لكارل جروس، تشرح هذه النظرية أن الألعاب لها مهمة بيولوجية لتدريب وظائف جسدية وروحية مختلفة لمواجهة المستقبل

4- النظرية العملية لكارل بوهلر، تشرح هذه النظرية أن الأطفال يلعبون لأنه يتعين عليهم تدريب وظائفهم العقلية والجسدية للحصول على المتعة.

يحتاج الطلاب أساسًا إلى اللعبة والترفيه .وتكمن فائدة طريقة اللعب في إرخاء الأعصاب المتوترة وتجنب الملل .شريطة أن يكون لكل هذه القيم المفيدة للطلاب وللاستمرارية وسلاسة أنشطة التعلم تنقسم اللعبة بشكل عام إلى مجموعتين، وهما اللعبة الترفيهية واللعبة التعليمية .اللعبة الترفيهية هي اللعبة ممتعة وتعزز الخيال العالي وعادة ما تكون مصنوعة بتقنية عالية أيضًا .في حين أن اللعبة التعليمية هي ألعاب ممتعة، مصممة لأغراض تدريبية محددة/ كوسيلة لتدريب قدرات الأطفال، والتي يتم تزويدها بمحتوى تعليمي وتدريس فيها.[8]

5- معرفة اللعبة التعليمية

اللعبة التعليمية هي طرق/ أدوات تعليمية تعليمية ومفيدة لتحسين المهارات اللغوية وتنمية شخصية الطلاب .اللعبة التعليمية هي شكل من أشكال النشاط الذي يتم إجراؤه للاستمتاع بالطرق/ الوسائط التعليمية المستخدمة في أنشطة اللعب .باختصار، اللعبة التعليمية هي ألعاب تعليمية

تعتبر اللعبة التعليمية مهمة للأسباب التالية:

1- يمكن اللعبة التعليمية أن تساعد الأطفال على تطوير أنفسهم
2- يمكن اللعبة التعليمية تحسين مهارات الاتصال لدى الأطفال
3- اللعبة التعليمية قادرة على مساعدة الأطفال على إنشاء أشياء جديدة/ ابتكار اللعبة
4- يمكن اللعبة التعليمية تحسين طريقة تفكير الأطفال
5- يمكن اللعبة التعليمية زيادة الثقة بالنفس
6- اللعبة التعليمية قادرة على تحفيز الخيال
7- اللعبة التعليمية قادرة على ممارسة المهارات اللغوية

[8] Diah Pertiwi, *Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran,* (Jakarta: Erlangga.2005), Hal.5

8- اللعبة التعليمية قادرة على تشكيل أخلاق الأطفال

9- اللعبة التعليمية قادرة على تطوير التنشئة الاجتماعية عند الأطفال

التعلم أثناء اللعب يعطي الأولوية للتعاون في حل المشكلات لتطبيق المعرفة والمهارات من أجل تحقيق أهداف التعلم .الغرض من طريقة التعلم أثناء اللعب هو زيادة نتائج التعلم الأكاديمي للطلاب ويمكن للطلاب قبول مجموعة متنوعة من أصدقائهم ويمكنهم تطوير المهارات الاجتماعية.[9]

ج- تحليل البيانات وتفسيرها

تم تحليل البيانات باستخدام نظام النسبة المئوية الوصفي، وكانات البيانات التي تم تحليلها في هذا البحث ونتائج إختبار الطلاب واستجابات الطلاب للعبة الغاز.

1- ورقة التحقق من صحة الخبراء

تحليل البيانات من نتائج التحقق من صحة فريق خبراء التصميم والمواد باستخدام الدرجات. درجات التقييم المستخدمة هي:1. غير صالح للغاية 2.غير صالحة 3. صالح 4 .صالح جدا

باستخدام المعادلة التالية:

$$P= \frac{\text{skor yang diperoleh x100}}{\text{Skor ideal}}$$

يمكن رؤية المعيار القياسي المستخدم لتفسير النسبة المئوية لنتائج التحقق من صحة فريق الخبراء في الجدول 1.[10]

جدول 1 ورقة التحقق من صحة الخبراء

نسبة مئوية	عدد	معلومة
%100-76	4	صالح جدا
%75-56	3	صالح

[9] Sigit setyawan, *Kelas Asyik Dengan Games*, (Jakarta: PT Gramedia. 2015). Hal. 11

[10] Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan,(Jakarta: Grafindo Persada, 2005), hal. 43

%55-40	2	غير صالحة
%39-0	1	غير صالح للغاية

2- استبيان استجابة الطلاب

بيانات استجابة الطلاب والمعلمين حول وسائط تعلم الغاز تم تطويرها من الاستبيانات التي تم توزيعها على الطلاب.

درجات التقييم المستخدمة هي: (1) غير مهتم، (2) أقل اهتمامًا، (3) مهتم، (4) مهتم جدا.

يمكن حساب النسبة المئوية لاستجابات الطلاب من خلال باستخدام المعادلة التالية:

$$P= \frac{F}{N} x100$$

البيان:

P= رقم النسبة المئوية

F= الطلاب الذين يجيبون على البيان/ السؤال

N= عدد المعلمين/ الطلاب

المعيار المستخدم لتفسير النسبة المئوية لقيمة يمكن رؤية إجابات الطلاب في الجدول 1.3. الجدول 2 قواعد تقييم استبيان استجابة الطلاب والمعلم[11].

جدول 2 إستبيان إجابة الطلاب

نسبة مئوية	عدد	معلومة
%100-78	4	مهتم جدًا
%77-52	3	مهتم

[11] Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jafar, *Evaluasi Program Pendidikan: PedomanTeoritis Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), Hal.18

%51-26	2	أقل إهتمامًا
%25-0	1	غير مهتم

3- استبيان استجابة المعلم

بيانات استجابة المعلم حول وسائط تعلم الألغاز المتقاطعة تم تطويره من استبيان تم توزيعه على المعلمين. نتيجة التقييمات المستخدمة هي: (1) لا أوافق بشدة ، (2) لا أوافق ، (3) أوافق (4) أوافق بشدة

يمكن حساب النسبة المئوية لاستجابات الطلاب من خلال باستخدام المعادلة التالية:

$$P= \frac{F}{N} x100$$

البيان:

P= رقم النسبة المئوية

F= الطلاب الذين يجيبون على البيان/ السؤال

N = عدد المعلمين/ الطلاب

المعيار المستخدم لتفسير النسبة المئوية لقيمة يمكن رؤية إجابات الطلاب في الجدول 3.

الجدول 3 قواعد تقييم استبيان استجابة المعلم

نسبة مئوية	عدد	معلومة
%100-76	4	أوافق بشدة
%75-56	3	أوافق
%55-40	2	لا أوافق
%39-0	1	لا أوافق بشدة

4- تحليل نتيجة الإختبار

تحليل بيانات نتائج الإختبار المستخدمة لقياس مقارنة نتائج تعلم الطلاب. في التجارب الميدانية، يتم إجراء إختبار البيانات باستخدام تصميم تجريبي بمقارنة الظروف قبل وبعد إستخدام المنتج (Before-After).[12]

R	*O*1	X	*O*2

البيان:

*O*1 = الإختبار القبلي

*O*2= الإختبار البعدي

في التجارب الميدانية، تم جمع البيانات باستخدام الإستبيانات واختبارات نتائج التعلم. تم جمع بيانات التجارب الميدانية باستخدام القبلي والبعدي لتحديد فهم الطلاب للعبة الغاز في تعليم المفردات. لحساب النسبة باستخدام الصيغة t-test لتحديد أهمية تحسين نتائج التعلم. صيغة إختبار t بمستوى معنوية 50.0 باستخدام تطبيق SPSS على النحو التالي:[13]

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{d2}{\sqrt{N\ (N-1)}}}$$

البيان:

T= قيمة إختبار "ت"

$\bar{D}$= فارق ($X1 - 2$)

d^2 = معامل الإختلاف

N= عدد المعينة

[12]. Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R n D*, (Bandung:Alfabeta,2014), Hal. 303

[13]. Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), Hal.131-132

بعد معرفة نتائج التجارب المختلفة يمكن إثبات الفرصية في هذه الدراسة وهي كاالتالي:

Ha= يمكن تصميم لعبة الغاز للمرحلة الثانوية تحسين نتائج في تعليم المفردات في الفصل الثامن بـ MTsS Mukhtariyah Besitang

Ho = لا يمكن تصميم لعبة الغاز للمرحلة الثانوية تحسين نتائج في تعليم المفردات في الفصل الثامن بـ MTsS Mukhtariyah Besitang

د- نتائج البحث

بعد أن يشرح الباحثة أو يصف البحث بالموضوع تصميم لعبة الغاز للمرحلة الثانوية في تعليم المفردات، يمكن إستنتاج ما يلي:

1. بناءً على نتائج متوسط النسبة المئوية لأوراق التحقق من صحة الخبراء في تصميم لعبة الغاز للمرحلة الثانوية في تعليم المفردات، يتم الحصول على درجة 90% ويتم تضمينها في الفئة صالحة جدًا، وبالتالي يمكن إستخدام المنتج النتائج.
2. بناءً على نتائج توزيع الإستبيان المعطى لتحديد إستجابة المعلم لتصميم لعبة الغاز للمرحلة الثانوية في تعليم المفردات والحصول على نتيجة 87%. فيما حصلت نتائج توزيع الإستبيان على المدرس للعبة الغاز للمرحلة الثانوية في تعليم المفردات وحصلت على 93%.
3. تم الحصول على نتائج العدد"ت" 2،225 الجدول "ت" 1،860. لذلك، تم رفض Ho وتم قبول Ha. ثم متوسط x2 أكبر من x1 (87،4>55،6) يشير أيضًا إلى أن الإختبار البعدي أفضل من الإختبار القبلي

المراجع

أبو شهبة محمد، المدخل لدراسة القرآن الكريم، (العربية السعودية: دار اللواء، ١٩٨٧)

علي زبادي توفيق ، منهج القران الكريم (لبنان: دار الكتب العلمية، 1971)

فالح الزعبي علي، التربية الوطنية في الإسلام (الأردنية : دار المامون، 2009)

Arikunto Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jafar, *Evaluasi Program Pendidikan: PedomanTeoritis Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004)

Hidayatno Akhmad dan Arry , *Bermain Untuk Belajar*, (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2018)

Setyawan Sigit, *Kelas Asyik Dengan Games* (Jakarta: PT Gramedia, 2015)

Setyosari Punaji, *desain pembelajaran* (jakarta: PT Bumi Aksara, 2020)

Suardi Moh, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)

Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005)

Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD.* (Bandung: Alfabeta,2014)

Pertiwi Diah, *Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2005)

Prayitno, *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan,* (jakarta: Gramedia. 2009)

Sudijono Anas, Pengantar Statistik Pendidikan,(Jakarta:Grafindo Persada, 2005)