

تأثير استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة على تعليم الإملاء المنظور (البحث التجريبي للصف الأول بالمدرسة

المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا)

The influence of using odd word assessment on dictation teaching from the perspective (First grade experimental research at Al-Ikhwan Integrated Islamic Middle School Tanjung Morawa)

Cut Mutia¹, Rozaanah², Muhajirah Binti Jamaluddin³

Sekolah Tinggi Agama Islam As-sunnah Deli Serdang

Email : cutm1663@gmail.com, rozaanah_pro@yahoo.com ,
muhajirahbintijamaluddin@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the vocabulary writing skills of seventh-grade students at Al-Ikhwan Integrated Islamic Junior High School, Tanjung Morawa, in learning Imla' Manzur using the "Finding Foreign Words" game method and to determine the game's effect on student learning outcomes. This study employed a quantitative approach with experimental methods and statistical data analysis techniques. The design used was a true experimental design with a posttest-only control design. The researchers found that the "Finding Foreign Words" game did not significantly affect the vocabulary writing skills of seventh-grade students at Al-Ikhwan Integrated Islamic Junior High School, Tanjung Morawa, in learning Imla' Manzur. Therefore, it was concluded that the null hypothesis was accepted and the alternative hypothesis was rejected.

Keywords: language game, finding foreign words, Imla Manzur, learning, experiment.

تجريد

يهدف هذا البحث لمعرفة قدر الطلاب على كتابة المفردات عند الإملاء المظور في الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا باستخدام لعبة "تخريج الكلمة الغريبة" وبغير استخدام "لعبة تخريج الكلمة الغريبة" ولمعرفة التأثير لعبة "تخريج الكلمة الغريبة" على قدر الطلاب على كتابة المفردات

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI:
10.8734/Tashdiq.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Tashdiq



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-Non Commercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

عند الإملاء المظور في الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا. والمنهجية المستخدمة في هذا البحث هي بمدخل الكمي بالنوع التجريبي وطريقة تحليل البيانات هي طريقة الإحصائية مع تصميم البحث *true eksperimental* النوع *posttest only control design*. وقد وجد الباحث أن لعبة "تخرج الكلمة الغريبة" ليس لها تأثير كبير على قدرة كتابة المفردات في مادة الإملاء المنظور لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا. وبناءً عليه، تم قبول الفرضية الصفرية ورفض الفرضية البديلة.

الكلمات المفتاحية: لعبة اللغة، تخرج الكلمة الغريبة، الإملاء المنظور، التعليم، التجريب.

مقدمة

غالبًا ما يكون تعلم اللغة العربية تحديًا خاصًا للطلاب المبتدئين، خاصة في اكتساب مهارات الكتابة وخاصة الإملاء بالنسبة للمبتدئين. إن الطلاب غير الناطقين بالعربية يواجهون الصعوبات في ربط الحروف والأصوات والتمييز بين الكلمات المتشابهة.¹ الإملاء الذي يعني الكتابة مع الاستماع، هو أحد المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية التي تتطلب اهتمامًا خاصًا. غالبًا ما يُعتبر استخدام الطرق التقليدية مثل المحاضرة غير جذاب وممل للطلاب، مما يستلزم الابتكار في أساليب أو وسائل أو طريقة التدريس مثل استخدام اللعبة لزيادة دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم.

¹ عبد الله الزيد، صعوبات تعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها (الرياض: دار الزهراء، 2019): 15.

تساعد طريقة اللعبة للطلاب على أن يكونوا أكثر انخراطاً وحماساً في تعلم اللغة العربية. فهي تمنحهم فرصة للتعلم بطريقة تفاعلية وعملية وجذابة. في نهاية المطاف، يمكن أن تساعد هذه الطرق الطلاب على تحسين فهمهم لبنية اللغة والمفردات وقدراتهم على التحدث والاستماع و الكتابة. وبالتالي، فإن استخدام طريقة اللعبة في تعلم اللغة العربية وهي تخريج الكلمة الغريبة، لا يجعل الطلاب يشعرون فقط بمزيد من الانخراط والحماسة، بل يمكنهم أيضاً تحقيق أهداف التعلم.² وهذه الطريقة مناسبة لنظرية التعلم وهي البنائية.³ وهي أن تطبيق هذه النظرية يتطلب من المعلم جعل بيئة تعليمية مريحة، وتوجيه وتوجيه الطلاب للبحث عن حلول المشكلة المعينة، والبحث عن أفكار واتخاذ القرارات، بالإضافة إلى ذلك، في هذه النظرية، يشارك الطلاب أيضاً بشكل مباشر ونشاط في عملية التعلم.

لكن من المشكلة في ميدان البحث فهي الطلاب في الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا، بعد أن قامت الباحثة بإجراء الملاحظة الميدانية، قامت الباحثة أيضاً باختبار قدرة الإملاء لدى الطلاب في الصف الأول من المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان، ووجدت الباحثة أخطاءً في كتابة الإملاء، مثل الأخطاء في كتابة الحروف الهجائية، مثل في بداية الجملة، وفي وسطها، وفي نهايتها، كما تم العثور على بعض الحروف المتبادلة في كتابتها بعد إجراء الاجتماع الأول أثناء الملاحظة ثم بعد المقابلة بمعلم اللغة العربية لهذا الفصل قد بين أن الطلاب قلة

² Parihin, "Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri," *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 1, No. 2 (2023): 1410.

³ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Bimata), 2021): 36.

الاهتمام بالتعليم اللغة العربية، يمكن من خلفية الطلاب أكثر من المدرسة الابتدائية الحكومية ولذلك قلة الرغبة في تعليم اللغة العربية وقلة استخدام طريقة التدريس يعني المحاضرة بوسيلة السبورة فحسب.

الإطار النظري

أ- الإملاء

1- مفهوم الإملاء

لغة: أمليت أو أملت و مقصود به الكتابة والبعد عن الخطأ.

اصطلاحاً: فن رسم الكلمات في العربية يعتمد على التصوير الخطي للأحداث المنطوقة، حيث يتم استخدام رموز معينة تتيح للقارئ إعادة نطق الكلمات كما كانت في الأصل. هذا الأسلوب يعزز من فهم النصوص ويضيف بعداً جمالياً للكتابة العربية، مما يجعلها أكثر حيوية وجاذبية.⁴ وإذا كانت قواعد والصرف وسيلة لصحة الكتابة من الناحية الإعرابية والاشتقاقية فإن الإملاء وسيلة لها من حيث الصورة الخطية.⁵

الإملاء هو عملية تحويل الأصوات المسموعة والمفهومة إلى رموز مكتوبة. يعني تلك كتابة الحروف بطريقة صحيحة لتكوين كلمات تعكس اللفظ بشكل دقيق وتظهر المعنى المراد. الإملاء هو أحد فروع مهارة الكتابة، من خلال دراسة الإملاء يمكن للطلاب أن يكتبوا بتفصيل ووضوح، مما يسكل الفقرة ذات المعنى، ويستخدم الكتابة كوسيلة للتعبير عن

⁴ فهد جليل زايد، الأساليب العصرية في تدريس اللغة العربية (الأردن: دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، 2011): 54.

⁵ محمد شاكر سعيد والمرشد في الإملاء والترقيم والتحرير العربي (الرياض: مكتبة كشكول، 1416): 98.

الأفكار والمشاعر.⁶ نتكلم عن الإملاء فهو يشير إلى مهارات التحرير العربي، التي هي التهجي السليم، ووضع علامات الترقيم في مواضعها، ورسم الكلمات والجمل بطريقة واضحة وصحيحة حتى يقرأها الطلاب قراءة صحيحة بواسطة المدرس أو الطلاب أنفسهم.⁷ والإملاء واحد من أهم علوم اللغة العربية لأنه الوسيلة الخطية التي تمثل بها ما نطقه من الألفاظ والعبارات والجمل، لذلك نستطيع تعريف الإملاء بأنه التصوير الخطي لأصوات الكلمة التي نطقها.⁸ فنستنبط بدراسة الإملاء يخلص الباحثة إلى أن دراسة الإملاء تساعد الطلاب في إتقان اللغة العربية، خاصة في مهارة الكتابة.

2- أقسام الإملاء

الإملاء ينقسم إلى ثلاثة أقسام وهي:⁹

أ- الإملاء المنقول

يقصد به أن يكلف المعلم الثلاثة نقل قطعة الإملاء من كتاب، أو بطاقة، أو سبورة إضافة، أو أي منشط من المناشط اللغوية الوظيفية، وذلك بعد قراءة صحيحة وفهمها،

وتهجي كلماتها شفهي

⁶ Ina Dara Anugrah, Aal Jalaludin, dan Taufiq Nur Azis, "Implementasi Metode Imla' untuk Meningkatkan Efisiensi Penulisan Tata Bahasa Arab di Kelas V MIS Darunnajah Cipining," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, No. 8 (2024).

⁷ علي، "تدريس فنون اللغة العربية" (القاهرة: دار الشواف للنشر والتوزيع، 1991): 298.

⁸ عثمان بن صالح الفريح وأحمد سؤقي رضوان، *التحرير العربي* (السعودية: امتياز التوزيع شركة مكتبة Obekan ، 1345): 120.

⁹ رسلان، *تعليم اللغة العربية*: 232-235.

ب- الإملاء المنظور

يكتب الطلاب في هذا النوع قطعة صغيرة تملئ عليهم، وذلك بعد عرضها عليهم وقراءتها، ومناقشتها أفكاراً وألفاظاً. ثم تتمثل قيمة هذا النوع في أنه يساعد على ترسيخ أشكال الكلمات والحروف عن طريق التذكر البصري، لا مجرد النقل الأصم.

ج- الإملاء الاختباري

إملاء اختباري هو مصطلح في اللغة العربية يشير إلى طريقة التدريس والتعلم الكتابي من خلال إملاء الكلمات أو الجمل على الطلاب، الذين يجب عليهم بعد ذلك كتابتها إملاء تعني "دكتة"، بينما اختباري تأتي من كلمة "اختبار" التي تعني "امتحان" أو "اختبار". لذا، يمكن ترجمة إملاء اختباري إلى "إملاء الامتحان" أو "الإملاء كاختبار". تُستخدم هذه الطريقة لتقييم قدرة الطلاب على الكتابة، بما في ذلك التهجئة، النحو، وفهم المفردات في التطبيق العملي، سيقراً المعلم النص ببطء ويجب على الطلاب كتابة كل كلمة تُملأ بشكل صحيح. هذه طريقة فعالة لضمان أن الطلاب لا يفهمون الكلمات التي يسمعونها فحسب، بل يمكنهم أيضاً كتابتها بشكل صحيح.

هذه هي أنواع الإملاء يدرس المعلم حسب مرتبتهم، أدناها الإملاء المنقول وأعلىها الإملاء الاختباري.

3- الأهداف الخاصة لتعليم الإملاء

وهي تسهم بشكل كبير في تطوير المهارات اللغوية لدى الطلاب. فيما يلي أبرز هذه

الأهداف:

أ- أهداف الإملاء في الصف الأول:

أما الهدف للمستوى المبتدي (1 أ) هو:¹⁰

(1) يستطيع الطلاب على كتابة الحروف والكلمات والجمل بطريقة صحيحة.

(2) يستطيع الطلاب أن يستخدم كلمات سهلة بعض الأشياء.

والأهداف في كتاب الآخر:

(1) كتابة الحروف والكلمات والجمل بطريقة صحيحة.

(2) استخدام كلمات سهلة بعض الأشياء

(3) يتعلم الطلاب كتابة الحروف العربية بأشكالها المختلفة (مفردة، متصلة، في بداية

الكلمة، وسطها، ونهايتها).

(4) يهدف هذا إلى تعزيز فهم الطلاب لكيفية ظهور الحروف في مواضع مختلفة داخل

الكلمات.

ب- أهداف الإملاء في الصفين الثاني والثالث:

¹⁰ عبد الناصر عثمان صبير، الإطار المرجعي المشترك لتعلم اللغات وتعليمها وتقييمها (المملكة العربية السعودية: جامعة أم القرى، 2020

- (1) كتابة إجابة قصيرة عن الأسئلة في المواد التعليمية الأخرى.
 - (2) كتابة فقرة تملي عليهم إملاء منقولاً.
 - (3) كتابة فقرة تملي عليهم إملاء منظوراً.
 - (4) كتابة الفقرات من الدرس المقروء ليعتاد الكتابة الصحيحة بإشراف المعلم.
 - (5) كتابة الكلمات يكثر فيها الخطأ ككتابة الكلمات ذوات الحروف المتشابهة في الشكل والصوت.
 - (6) ضرورة الجلوس الجلسة الصحية عند ممارسة مهارة الإملاء.¹¹
- 4- الإملاء المنظور
- يكتب الطلاب في هذا النوع قطعة صغيرة تملي عليهم، وذلك بعد عرضها عليهم وقراءتها، ومناقشتها أفكاراً وألفاظاً. ثم تتمثل قيمة هذا النوع في أنه يساعد على ترسيخ أشكال الكلمات والحروف عن طريق التذكر البصري، لا مجرد النقل الأصم، كما أنه يساعد على ملاحظة أشكال الكلمات والحروف، وتمييز أوجه التشابه وأوجه الاختلاف بينها، ويعمل على ربط الرموز بدلالاتها وإعادة كتابتها كما التقطت.¹²
- 5- خطوات السير في تدريس الإملاء المنظور

¹¹ زائد: 56-57.

¹² رسلان، تعليم اللغة العربية: 233.

الخطوات في تدريس إملا مانظور (القراءة البصرية) يمكن أن تُصوّر كالتالي:¹³

أ- اختيار النصوص: يتم اختيار نصوص مناسبة لمستوى قدرات الطلاب وسياق التعلم، مع

التأكد من أن النص يحتوي على مفردات يعرفها الطلاب.

ب- المقدمة والشرح: يُعطى شرح ومقدمة عن مفهوم إملا منظور للطلاب، مع توضيح أهداف

هذه الفعالية وأهمية الدقة في تهجئة الكلمات.

ج- التوضيح العملي: يتم عرض كيفية إجراء الإملا المنظور بشكل صحيح للطلاب، مع

إعطاء أمثلة واضحة على نطق الكلمات وكتابتها على السبورة أو وسائط بصرية أخرى.

د- التدريب الجماعي: يتم إجراء تدريبات الإملا المنظور مع الطلاب، بدءًا من جمل بسيطة

وزيادة التعقيد تدريجيًا.

هـ- التصحيح والملاحظات النقدية: يتم تقديم تصحيحات بناءة لأخطاء الطلاب في التهجئة

أو الكتابة، مع إعطاء ملاحظات إيجابية لتحفيزهم.

و- الاستخدام في سياق: يُدرج الإملا المنظور في سياقات ذات صلة بالدروس العربية التي

يتعلمها الطلاب، مما يساعدهم على فهم استخدام الكلمات في الحياة اليومية.

ز- التقييم: يتم تقييم قدرات الطلاب في الإملا المنظور بشكل دوري ومتابعة تقدمهم، ويمكن

ذلك من خلال اختبارات كتابية أو تدريبات منظمة أخرى.

ح- التعزيز: يُشجع الطلاب على مواصلة ممارسة الإملا المنظور خارج الفصل كجزء من

تمارينهم الشخصية.

من خلال اتباع هذه الخطوات، يُأمل أن يتمكن الطلاب من تطوير مهاراتهم في التهجئة

والكتابة باللغة العربية باستخدام طريقة الإملا المنظور بشكل أفضل.

ومن أحسن أن تتدرج القدرات من السهولة إلى الصعب، من الكلمة إلى الجملة إلى

الفقرة إلى المقالة إلى البحث.¹⁴ هذه هي عملية قصيرة وسهلة في تعليم طريقة الإملاء

المنظور للمبتدئين. يُرجى من المعلمين تعليم الإملاء المنظور بأفضل طريقة ممكنة حتى يتمكن

الطلاب من فهم وإتقان المادة التي تم تقديمها.

ب- لعبة تخريج الكلمة الغريبة

قبل الدخول في مبحث عن لعبة تخريج الكلمة الغريبة وحول ذلك، سيتم تناول أولاً

تعريف، عناصر، أهمية وفوائد وأهمية ألعاب اللغة كطريقة للتعليم.

1- مفهوم اللعبة اللغوية

اللعبة هي مأخوذ من الكلمة "لعب" يعني أن الأعمال التي أفرحت القلوب

باستعمال الآلات السعيدة.¹⁵ وفي اللغة العربية تسمى اللعبة و جمعها الألعاب، في

الإنجليزية تسمى "game" تعريفها الأنشطة أفرحت بها القلوب. أما التعليم باستخدام اللعبة

¹⁴ محمد علي الخولي، المهارات الدراسية، (عمان: دار الفلاح للنشر والتوزيع، 2001): 19.

¹⁵ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013): 223.

فهي الاستفادة من طريقة التعليم الممتعة أو الوسائل التي تساعد على الاستثمار في الطاقة الكينيكية للطفل الممثل في نشاطه البدني والعلمي لمساعدة الطلاب على الحصول على الكثير من المعلومات أو المعرفة.¹⁶ وفقًا لسوبرنو، فإن ألعاب اللغة هي نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة ممتعة.¹⁷

وبذلك، فإن ألعاب اللغة هي نشاط أو فعالية تمتلك قواعد وأهداف، وتحتوي على عناصر ترفيهية ممتعة ومبهجة. وهناك من قدم تعريفًا كاملاً لمفهوم اللعبة يعني مثل تعريف راندل ومورس اللذين يرايان أنها نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، يعتمد على المهارة غالب، و على الحظ في بعض الأحيان.¹⁸ ومن التعريف السابق قد ذكر أن الطريقة التي تسهل الطلاب مساعدة لكتابة المفردات فهي اللعبة اللغوية. وهذه الطريقة الجديدة التي مستخدمة في تعليم اللغة العربية وسببا للطلاب متحمسين في التعليم خاصة في تعليم اللغة العربية.

2- العناصر الأساسية لألعاب اللغة

من العناصرها هي:¹⁹

أ- القواعد: كل لعبة لغوية لها قواعد واضحة يجب أن يتبعها المشاركون.

¹⁶ Asep Suherman, Wido Supraha, dan A Alim, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Fase A," *Al-Afkar: Journal For Islamic Studies* 6, No. 3 (2023): 5.

¹⁷ Kholison Muhammad dan Fahrul Amin Risma, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: CV. Lisan Arabi, 2018): 3.

¹⁸ محمد علي حسن الصويركي، *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية* (عمان: مكتبة طريق العلم، 2005) : 17.

¹⁹ Risma, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab*: 3-4.

ب- الهدف: هناك هدف معين يراد تحقيقه في كل لعبة لغوية، مثل تحسين المفردات أو

مهارات التحدث.

ج- الترفيه: تُصمم ألعاب اللغة لتكون ممتعة ومسلية للمشاركين، بحيث يكونون أكثر

اهتمامًا وتحفيزًا للمشاركة.

د- التفاعل: تتضمن ألعاب اللغة التفاعل بين المشاركين، مما يساعد على تحسين

مهارات التواصل لديهم.

هـ- التعلم: على الرغم من أنها ممتعة، إلا أن ألعاب اللغة تحتوي على عنصر تعليمي

يساعد المشاركين على تحسين مهاراتهم اللغوية.

ما سبق هو بعض العناصر التي يجب أن تتوفر في أي اللعبة كالطريقة التعليمية

لتسهيل فهم الطلاب وإتقانهم للمواد التي تم تقديمها، وأهمية هذه الألعاب تكمن في

مساعدهم للطلاب على تحقيق أهداف الدروس بشكل فعال وكفاء.

3- أهمية وفوائد الألعاب في تعليم اللغة

أهميات و فوائد الألعاب في تعليم اللغة:

أ- زيادة الدافعية: تجعل الألعاب عملية التعلم ممتعة، مما يزيد من دافعية الطلاب.

ب- زيادة المشاركة: يصبح الطلاب أكثر نشاطًا ومشاركة في عملية التعلم من خلال

الألعاب.

ج- تسهيل التعلم السياقي: تساعد الألعاب الطلاب على فهم واستخدام اللغة في سياق

واقعي وملائم.

د- تطوير المهارات الاجتماعية: تتطلب الألعاب غالبًا التعاون والتواصل بين الطلاب،

مما يساعد في تطوير مهاراتهم الاجتماعية.

هـ- تسهيل التعلم متعدد الحواس: تتضمن الألعاب استخدام حواس متعددة مما يساعد

على تعزيز التعلم.

و- تقليل القلق: تساعد البيئة الترفيهية للألعاب على تقليل القلق والضغط في تعلم لغة

جديدة.

ز- زيادة الاحتفاظ: تكون المعلومات التي تُتعلم من خلال الألعاب أكثر سهولة في

التذكر والاحتفاظ بها من قبل الطلاب.

اعتبر ألعاب اللغة كطريقة تعليمية مفيدة جدًا وتساعد كثيرًا في عملية التعلم،

ولكن لا ينبغي النسيان أن الطريقة التعليمية المستخدمة يجب أن تتناسب مع المادة التعليمية

وقدرة المعلم على إعداد تلك الطرق.

4- مفهوم تخريج الكلمة الغريبة

اللعبة تخريج الكلمة الغريبة إحدى من الألعاب اللغوية لترقية مهارات الطلاب في

الكتابة وكذلك التحليل. قال ذو الحنن عن هذه اللعبة "تستخدم هذه اللعبة للدقة في

طالع الكلمة".²⁰

تعتبر لعبة تخريج الكلمة الغريبة طريقة ممتعة وتفاعلية. خطوات تنفيذ اللعبة:

أ- يقوم المعلم بإعداد مجموعة من الكلمات، تتضمن كلمات متشابهة وكلمات غريبة

(غير متشابهة) عن باقي الكلمات.

ب- يُقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات صغيرة، مما يشجع على التعاون والتفاعل بين

الأعضاء.

ج- تم اختيار مندوب من كل مجموعة ليقوم باسترداد الكلمات من المعلم.

د- يقرأ المندوبون الكلمة المقدم لكل مجموعة حول ورقة عمل، حيث يتعرفون على

الكلمات الموجودة في النص.

هـ- يقوم الطالب المندوب بتصريف مثل المعلم، حيث يقرأ النص بصوت واضح ويشرح

لأعضاء مجموعته الكلمات

²⁰ Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* (Jakarta: Rajawali Press, 2014): 196.

و- عد قراءة الكلمة، تُحدد كل مجموعة الكلمات المتشابهة وتكتبها على ورقة

عمل. كما يجب عليهم تحديد الكلمات الأكثر اختلافًا (الغريبة) وكتابتها

على ورقة ثانية.²¹

5- إجراءات تخرج الكلمة الغريبة

تعتبر عملية تخرج الكلمة الغريبة نشاطًا تعليميًا تفاعليًا يهدف إلى تعزيز التفكير

النقدي ومهارات النقاش لدى الطلاب. الخطوات المتبعة في هذا النشاط:

أ- كتابة الكلمة الغريبة

يقوم المعلم بكتابة الكلمة الغريبة في المجموعة الأولى، وهي الكلمة التي يعتقد

الطلاب أنها تختلف عن بقية الكلمات.

ب- طلب رأي الطلاب

يُطلب من كل طالب أو طالبين ذكر الكلمة الغريبة وبيان السبب وراء اعتبارهم

لها كلمة غريبة.

ج- مناقشة الآراء:

²¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011): 208.

يسأل المعلم بقية الطلاب: "هل توافقون؟ ألا توافقون؟" ويشجعهم على تقديم

آرائهم وأسبابهم. يُشجع الطلاب على التعبير عن أفكارهم بحرية، مما يعزز من

مهارات النقاش والتفكير النقدي.

د- جنب ذكر الإجابة الصحيحة مسبقاً

يجب على المعلم عدم ذكر الإجابة الصحيحة قبل انتهاء المناقشة، مما يسمح للطلاب

بالتفكير بشكل مستقل وتقديم آرائهم دون تأثير. بعد وجد الإجابة الصحيحة، يملئ

الكلمة الغريبة ثم كتب الطلاب في كراساتهم.²²

فيما يلي شرح لعملية سير هذه اللعبة، مع وجود الألعاب كالطريقة التعليمية، سيتعلم

الطلاب بطريقة ممتعة وتفاعلية، مما يزيد من فهمهم وإتقانهم للغة العربية، خاصة في الإملاء

المنظور.

طريقة البحث

الطريقة هي الأسلوب المرتب المستخدم لحصول على الأهداف المعينة. فمفهوم طريقة البحث

هي الأسلوب العلمي المنظم يستخدمه الباحثون لاكتساب البيانات بالأهداف والفوائد المعينة في

بحثهم.²³ الطريقة البحث أنواع كثيرة وفقاً بأهداف البحث. استخدمت الباحثة بمنهج البحث الكمي

²² العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها: 223-224.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2021): 2.

بطريقة البحث التجريبي. والطريقة المستعملة هي طريقة إحصائية لمعرفة تأثير استخدام اللعبة اللغوية في

الإملاء المنظور في الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة الإخوان تنجونج موروا.

نتائج البحث

تحليل البيانات والبحث

1- تحليل البيانات من الفرق التجريبية وهو قدرة الطلاب على تعليم الإملاء المنظور باستخدام لعبة

تخريج الكلمة الغريبة، وقد حلت البيانات كما يلي:

أ) تعيين الامتداد بين النتيجة الأعلى والنتيجة الأدنى.

$$r = xb - xk$$

$$56 = 37 - 93$$

ب) تعيين عدد المستوى الفصل

$$\log n 3,3 + 1 K =$$

$$24 \log 3,3 + 1 =$$

$$1,38 \log 3,3 + 1 =$$

$$6 = 5,55 =$$

ج) تعيين فترة الفئة

$$10 = 60 : 6 P = r : k =$$

لرؤية نتيجة الطلاب الذين يستخدم لعبة تخريج الكلمة الغريبة كما يلي:

جدول 4. 5 الفئمة في نتيجة الفرقة التجريبية

البيانات	التكرار	القيمة
37-47	2	راسب
48-57	1	ضعيف
58-67	2	مقبول
68-77	7	جيد
78-87	6	جيد جدا
88-97	4	ممتاز

ومن البيانات السابقة، وجد أن استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة على تعليم الإملاء المنظور للصف الأول بمدرسة المتوسطة المتكاملة الإخوان تنجونج موراوا في قيمة "جيد" لأن نتيجة المعدل 70،71 تقع بين 68-77.

2- تحليل البيانات من الفرقة الضابطية وهو قدرة الطلاب على تعليم الإملاء المنظور بغير استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة، وقد حلت البيانات كما يلي:

(أ) تعيين الامتداد وهو الامتداد بين النتيجة الأعلى والنتيجة الأدنى.

$$r = xb - xk$$

$$80 = 20 - 100$$

(ب) تعيين عدد المستوى الفصل

$$\log n3,3+1K=$$

$$24 \log 3,3+1=$$

$$1,38 \log 3,3+1=$$

$$6= 5,55=$$

(ج) تعيين فترة الفئة

$$13=13,33= 80:6p= r:k=$$

لرؤية نتيجة الطلاب الذين لا يستخدم لعبة تخريج الكلمة الغريبة كما يلي:

جدول 4. 6 الفئة في نتيجة الفرق الضابطية

البيانات	التكرار	القيمة
20-35	1	راسب
36-48	4	ضعيف
49-61	2	مقبول
62-74	7	جيد
75-87	5	جيد جدا
86-100	5	ممتاز

ومن البيانات السابقة، وجد أن النتيجة غير استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة على تعليم الإملاء المنظور للصف الأول بمدرسة المتوسطة المتكاملة الإخوان تنجونج موراوا في قيمة "جيد" لأن نتيجة المعدل 62,68 تقع بين 62-74.

(3) تحليل البيانات عن تأثير استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة على تعليم الإملاء المنظور، فبحثت الباحثة عن تحليل البيانات لمعرفة تأثير استخدام لعبة تخريج الكلمة الغريبة باستخدام Mann-Whitney U Test.

أساس اتخاذ القرار:

1. إذا كانت نتيجة $\text{Sig} < 0,05$ فالفرضية البديلة (H_a) مقبولة والفرضية العدمية (H_o) مرفوضة.
2. إذا كانت نتيجة $\text{Sig} > 0,05$ فالفرضية البديلة (H_a) مرفوضة والفرضية العدمية (H_o) مقبولة.

جدول 4. 7 درجة معدل الاختبار (Mann Whitney U Tes)

Test Statistics ^a	
	Hasil_belajar b.arab
Mann-Whitney U	249.500
Wilcoxon W	549.500
Z	795-
Asymp. Sig. (2-tailed)	.247

a. Grouping Variable: Kelas

وقد عرف من التحليل السابق أن النتيجة $\text{sig} = 0,247$ أكبر من $0,05$. ولذلك يكون فرض العدمية (H_o) alternative nihil مقبولة والتبادلية (H_a) مردودة.

4). بعد أن حللت الباحثة نتيجة الطلاب في الاختبار بين الفصلين أن لا يوجد التأثير بين الفصلين. ويقدم هذا البحث مساهمة جديدة في مجال تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الإملاء، من خلال دراسة فعالية لعبة "تخريج الكلمة الغريبة" في سياق الإملاء المنظور، يختلف هذا البحث عن البحوث السابقة لها التأثير، يكمن الاختلاف في نوع اللعبة المستخدمة حيث يستخدم هذا البحث لعبة تعتمد على التحليل والتصنيف للمفردات، وليس مجرد لعبة بصرية أو عبر وسائل التواصل الاجتماعي. من المساهمات الهامة الأخرى أن النتائج

الإحصائية، بالرغم من عدم وجود تأثير معنوي واضح، إلا أن البحث يبين أن النهج الإبداعي في التدريس يحتفظ بإمكانات لتعزيز مشاركة واهتمام الطلاب.

الخلاصة

بعدما حللت الباحثة البيانات من كل الفرقين وهما الفرقة التجريبية والفرقة الضابطة، وجد الخلاصة كما يلي:

1- لا يوجد تأثير استخدام لعبة "تخريج الكلمة الغريبة" على تعليم الإملاء المنظور للصف الأول بمدرسة المتوسطة المتكاملة الإخوان تنجونج موراوا.

المراجع

أ- العربية

الخولي، محمد علي. *المهارات الدراسية*. عمان: دار الفلاح للنشر والتوزيع، 2001.

الزيد، عبد الله. *صعوبات تعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها*. الرياض: دار الزهراء، 2019.

الصويكري، محمد علي حسن. *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية*. عامان: مكتبة طريق العلم، 2005.

العزیز، ناصف مصطفى عبد. *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها*. الرياض: المملكة العربية السعودية، 2018.

دويدري، رجاء وحيد. *البحث العلمي أساسياته النظرية وممارسته العلمية*. بيروت: دار الفكر المعاصر،

.2000

رسالان، مصطفى. *تعليم اللغة العربية*. القاهرة: دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2005.

رضوان، عثمان بن صالح الفريح وأحمد سؤقي. *التحرير العربي*. السعودية: امتياز التوزيع شركة مكتبة

.Obekan1435

زايد، فهد جليل. *الأساليب العصرية في تدريس اللغة العربية*. الأردن: دار يافا العلمية للنشر والتوزيع،

.2011

سعيد، محمد شاكر. *المرشد في الإملاء والترقيم والتحرير العربي*. الرياض: مكتبة كشكول، 1416.

صبير، عبد الناصر عثمان. *الإطار المرجعي المشترك لتعلم اللغات وتعليمها وتقييمها*. المملكة العربية

السعودية: جامعة أم القرى، 2020.

علي. *تدريس فنون اللغة العربية*. القاهرة: دار الشواف للنشر والتوزيع، 1991.

ب- الأجنبية

Abdullah, Ma'ruf. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.

Anugrah, Ina Dara, Aal Jalaludin, dan Taufiq Nur Azis. "Implementasi Metode Imla' untuk Meningkatkan Efisiensi Penulisan Tata Bahasa Arab di Kelas V MIS Darunnajah Cipining." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, No. 8 (2024).

Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya,

2013.

M. Ainin, M. Thohir, Imam Asrori. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2006.

Mastana, Moh, dan Erta. *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*. Tangerang Selatan: Al-Kitabah, 2012.

Parihin. “Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri.” *Jurnal Mathuba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 1, No. 2 (2023).

Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Risma, Kholison Muhammad dan Fahrul Amin. *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab*. Malang: CV. Lisan Arabi, 2018.

Rosnawati, Gusnarib Wahab dan. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Bimata), 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Suherman, Asep, Wido Supraha, dan A Alim. “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Fase A.” *Al-Afkar: Journal For Islamic Studies* 6, No. 3 (2023).

Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.

