Uluwwul Himmah Education Research Journal

e-ISSN 3123-8688 // Vol. 2 No. 1 2025

تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات

Tetta Nia Wulandari[1], Rozaanah[2], Abdul Aziz Shiddiq[3]

[1]Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: wtettania@gmail.com

ملخص

أسئلة البحث هي هل يوجد تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات للطالبات في الصف الثامن من المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي؟ وهدفه لمعرفة تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات للطالبات في الصف الثامن من المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي سومطرة الشمالية. والمنهج المستخدم هو المنهج الكمي بالنوع التجريبي مع تصميم البحث *true-experimental design* النوع *Posstest Only Control* والطريقة المستعملة لتحليل البيانات هي طريقة إحصائية. أن المعدل في الاختبار البعدي من الفرقة التجريبية هي ٩٨،٣١. أما المعدل في الاختبار البعدي من الفرقة الضابطية هي ٦٤،٤٥. وهذه النتائج إحدى العلامة أن فيها تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات. ونتيجة الاختبار–ت يعني ٥،٤٦٤ أكبر من نتيجة t_t يعني ٢،٠٨ في نتيجة ٥٪ و٢،٨٣ في نتيجة ١٪. فالفرضية التبدلية مقبولة والفرضية العدمية مردودة. الخلاصة أن وجود تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات.

الكلمة الأساسية: لعبة الخربشة "*Scrabble*"، استيعاب المفردات

Abstract

As for the research question, is there an effect of the game "Scrabble" on the vocabulary comprehension of eighth-grade female students at the Sabilul Mu'minin Institute in Binjai?Its aim is to determine the effect of the game "Scrabble" on vocabulary comprehension among eighth-grade female students at the Sabilul Mu'minin Institute in Binjai, North Sumatra.The method used is the quantitative method of the experimental type with a true-experimental design.The type is Posttest Only Control.The method used for data analysis is a statistical method.The mean in the post-test of the experimental group is 98.31.As for the average in the post-test of the control group, it is 64.45.And these results are an indication of the impact of the game "Scrabble" on vocabulary comprehension.And the t-test result means 5.464 is greater than the tt result of 2.08 at the 5% level and 2.83 at the 1% level.The alternative hypothesis is accepted, and the null hypothesis is rejected.The conclusion is that there is an effect of the game "Scrabble" on vocabulary comprehension.
Keyword: *Scrabble game, vocabulary comprehension*

المقدمة

تُعَدُّ التربية الإسلامية من الركائز الأساسية في تنمية الشخصية المسلمة المتكاملة، حيث تهدف إلى غرس القيم الروحية والأخلاق الحميدة في نفوس المتعلمين وتوجيه سلوكهم نحو الالتزام بتعاليم الإسلام .وفي ظلّ التحديات المعاصرة التي تواجه المجتمعات المسلمة، تبرز الحاجة الماسّة إلى تطوير أساليب تعليم التربية الإسلامية لتكون أكثر فاعلية وشمولية، بحيث لا تقتصر على الجوانب المعرفية فحسب، بل تمتد لتشمل البعد الروحي والتطبيقي في الحياة اليومية.

وتستند هذه الدراسة إلى نظرية البنائية التي تؤكّد على دور المتعلم في بناء المعرفة من خلال التفاعل والخبرة، بالإضافة إلى نموذج التعليم القائم على النتائج (Outcomes-Based Education)الذي يركّز على تحقيق نتائج تعليمية محددة تشمل الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية .وتُظهر الدراسات السابقة أن التعليم الإسلامي في كثير من الأحيان لا يحقق الأثر العملي المطلوب في سلوك الطلاب، مما يشير إلى وجود فجوة واضحة بين" ما ينبغي أن يكون (Das Sollen) "و"ما هو كائن فعليًا (Das Sein) "

إنّ هذه الفجوة تتجلّى في التناقض بين أهداف التعليم الديني الإسلامي التي تهدف إلى غرس القيم والعمل بها، وبين واقع الطلاب الذين غالبًا ما يكتسبون المعرفة الدينية دون تطبيق فعلي في حياتهم .وهذا ما يدعو إلى دراسة عميقة لتصميم تعليمي يربط بين المعرفة الدينية والتطبيق السلوكي.

وبالرجوع إلى الأدبيات السابقة، نجد أنّ أغلب الدراسات تركّز على التحصيل المعرفي في مادة التربية الإسلامية، في حين أنّ الدراسات التي تعالج البعد الروحي والتطبيقي لا تزال محدودة .كما أن تطبيق نموذج التعليم القائم على النتائج في سياق تنمية الروحانية عند

الطلاب لم يُتناوَل بكثرة من خلال دراسات ميدانية معمقة .ومن هنا تبرز حداثة هذه الدراسة وأصالتها، حيث تسعى إلى سدّ هذا النقص في الأدبيات من خلال تقديم نموذج تصميم تعليمي يرتكز على النتائج، ويهدف إلى تنمية البعد الروحي لدى الطلاب بصورة واقعية وقابلة للقياس.

وعليه، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل وتصميم نموذج تعليمي قائم على النتائج في مادة التربية الإسلامية، يُسهم في تنمية الجوانب الروحية لدى المتعلمين، ويُمكّنهم من تطبيق القيم الدينية في حياتهم اليومية بشكل فعّال ومستدام.

منهج البحث

طريقة البحث هي طريقة البيان بهدف والفائدة المعينة.(Sugiyono, 2016) وطريقة البحث لها أنواع كثيرة بحسب الهدف، ودرجات علميته ومفعول البحث. أما هذا البحث هو البحث الميداني الكمي بالنوع التجريبي، وطريقة المستعملة هي طريقة إحصائية لأن الكاتبة تبحث عن تأثير لعبة الخربشة على استيعاب المفردات لدى الطالبات في الفصل الثامن في معهد سبيل المؤمنين بنجاي. فيكون هذا البحث من المتغيرين هما استخدام لعبة الخربشة وهو متغير X أو المتغير المستقل، واستيعاب المفردات وهو المتغير Y أو المتغير المستقل. ، وفي هذا البحث أُتستعمل تصميم *True Experimental* وهو بطريقة *Posttest Only Control Design* أي بإختبار بعدي في الفرقة التجريبية والفرقة الضابطية. لمعرفة قدرة الطالبات في الفصل الثامن المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي في استيعاب المفردات باستخدام لعبة الخربشة أو بدون استخدامها.

نتائج البحث ومناقشتها

أ– عرض البيانات

منهجية البحث المستخدمة في هذا البحث هي الطريقة التجريبية بمدخل الكمي، بالموضوع " تأثير لعبة الخربشة "*Scrabble*" على استيعاب المفردات بحث تجريبي للطالبات في الصف الثامن من المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي". وفي هذا البحث استخدمت الكاتبة فصل واحد ثم قسمت إلى فرقتين في تعليم المفردات. أولاً هي تعليم المفردات في الفرقة التي تستخدم لعبة الخربشة أو تسمى الفرقة التجريبية. ثانياً تعليم المفردات في الفرقة التي لا تستخدم لعبة الخربشة أو تسمى بالفرقة الضابطية. وقامت الكاتبة بثلاثة لقاءات. في اللقاء الأول والثاني قامت الكاتبة بتعليم المفردات في الفرقة التجريبية، استخدمت الكاتبة لعبة الخربشة وقامت الكاتبة بتعليم المفردات في الفرقة الضابطية، ولا تستخدم لعبة الخربشة. ثم قامت الكاتبة في اللقاء الآخر بالاختبار البعدي لمعرفة قدرة الطالبات تؤخذ من نتائجهن بين الفرقتين. ومجموع المادة لقيام عملية التعليم في ثلاثة لقاءات ٦ حصص، لكل منها ٨٠ دقيقة

عرض البيانات من تعليم المفردات باستخدام لعبة الخربشة.

ومن الاختبار البعدي في الفرقة التجريبية فوجدت الكاتبة الأعلى النتيجة هي ١٠٠ وأدناها هي ٨٠. فالمجموع من النتيجة هي ٢١٦٣ والمعدل من النتيجة هي ٩٨،٣١. فأما البيانات الناجح أو غيره على استيعاب المفردات للطالبات في البحث، هي كالتالي:

النتيجة المثلية = ٧٠

المعدل = ٢/١ x ٧٠ = ٣٥

SD = ٣/١ x ٣٥
= ١١،٦٦

PAP = المعدل + ٠،٢٥ (SD)

= ٣٥ + ٠،٢٥ (١١،٦٦)

= ٣٧،٩

١- عرض البيانات من تعليم المفردات بدون استخدام لعبة الخربشة.

ومن الاختبار البعدي وجدت الكاتبة الأعلى النتيجة هي ٩٩،٥ وأدناها هي٠. فالمجموع من النتيجة هي ١٤١٨ والمعدل من النتيجة هي ٦٤،٤٥. فأما البيانات الناجح أو غيره على استيعاب المفردات للطالبات في البحث، هي كالتالي:

النتيجة المثلية = ٧٠

المعدل = ٢/١ x ٧٠ = ٣٥

SD = ٣/١ x ٣٥

= ١١،٦٦

PAP = المعدل + ٠،٢٥ (SD)

= ٣٥ + ٠،٢٥ (١١،٦٦)

= ٣٧،٩

ب- تأكيد صدق جمع البيانات وثباتها

١- نتيجة صدق جمع البيانات وثبات استيعاب المفردات

ا) نتيجة تحليل الصدق

بعد أن تقام جمع البيانات من عينة البحث فتؤكد صدق جمع البيانات وثباتها كما يلي:

لرؤية صدق جمع البيانات في استيعاب المفردات استخدام برنامج *SPSS 18* والنتيجة كما يلي:

جدول .١ نتيجة تأكيد صدق جمع البيانات استيعاب المفردات

رقم	السؤال	r الحساب	r الجدول	سيج (Sig)	البيان

١	السؤال ١	٠،٨١٤	٠،٦٣٢	٠،٠٠٤	صادق
٢	السؤال ٢	٠،٧٥٩-		٠،٠١١	صادق
٣	السؤال ٣	٠،٧٥٩-		٠،٠١١	صادق
٤	السؤال ٤	٠،٨٨٦		٠،٠٠١	صادق
٥	السؤال ٥	٠،٨٨٩		٠،٠٠١	صادق
٦	السؤال ٦	٠،٩٥٩		٠،٠٠٠	صادق
٧	السؤال ٧	٠،٩٨٤		٠،٠٠٠	صادق
٨	السؤال ٨	٠،٨٢٥		٠،٠٠٣	صادق

والقاعدة لتحليل الصدق:

أ) إذا نتيجة سيج (.Sig) أصغر من ٠،٠٥ فهذه تدل على الصدق. وإذا نتيجة سيج (.Sig) أكبر من ٠،٠٥ فهذه تدل على غير الصدق.

ب) إذا نتيجة r الحساب أكبر من نتيجة r الجدول (r *table*)، فهذه تدل على الصدق. وإذا نتيجة r أصغر من نتيجة r الجدول (r *table*)، فهذه تدل على غير الصدق.

ووجدت الكاتبة كل نتيجة سيج (.Sig) أصغر من ٠،٠٥ وكل نتيجة r الحساب أكبر من نتيجة r الجدول (r *table*) وهي =٠،٦٣٢. ورأت الكاتبة نتيجة r الجدول (r *table*) بالقاعدة كما يلي:

$$(df = N - ٢ = ١٠ - ٢ = \mathbf{٨})$$

و df (٨) في نتيجة سيج (.Sig) ٥٪ هي ٠،٦٣٢ فالخلاصة أن كل الأسئلة على وجه الصدق.

٢) نتيجة تحليل الثبات

في تأكيد ثبات البيانات بـ Cronbach's alpha يقال السؤال ثابت إذا كان Cronbach's alpha أكبر من ٠،٦٠ وإلا فالسؤال غير ثابت. بعد تأكيد ثبات البيانات ببرنامج SPSS 18 وجد أن Cronbach's alpha ٠،٨٠٦ كما في الجدول وهو أكبر من ٠،٦٠ فلذلك أداة البحث ثابت.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	8

ج- تحليل درجة الصعوبة ودرجة الفارقة

١) نتيجة معامل سهولة البند

قامت الكاتبة بتحليل درجة الصعوبة الاختبار برمز الإحصاء كما يلي:

$$P = \frac{B}{js}$$

الإيضاح:

P : درجة الصعوبة.

B : عدد الطالبات اللائي يجبن بالإجابة الصحيحة.

Js : عدد جميع الطالبات.

جدول ٤. ٢ درجة الصعوبة الأسئلة

رقم	درجة	معامل الفاصل

١	٠،٠٠ – ٠،٣٠	صعب
٢	٠،٣١ – ٠،٧٠	معتدل
٣	٠،٧١ – ١،٠٠	سهل

من ذلك الرمز، فدرجة الصعوبة للسؤال الاختياري كما يلي:

رقم	درجة الصعوبة $P = \frac{B}{js}$	معامل الفاصل
١	$\frac{7}{10} = 0.7$	معتدل
٢	$\frac{6}{10} = 0.6$	معتدل
٣	$\frac{6}{10} = 0.6$	معتدل

أما درجة الصعوبة لسؤال البياني كما يلي:

رقم	درجة الصعوبة $TK = \frac{mean}{skor\ maksimum}$	معامل الفاصل
٤	$\frac{7.1}{15} = 0.47$	معتدل
٥	$\frac{7.45}{15} = 0.49$	معتدل
٦	$\frac{7.1}{15} = 0.47$	معتدل
٧	$\frac{11.6}{20} = 0.58$	معتدل
٨	$\frac{9.15}{20} = 0.45$	معتدل

٢) نتيجة معامل التمييز

قامت الكاتبة بتحليل درجة الفارقة الاختبار برمز الإحصاء كما يلي:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

جدول ٤. ٣ درجة الفارقة الأسئلة

رقم	درجة	معامل الفاصل
١	٠،٠٠ – ٠،٢٠	قبيح
٢	٠،٢١ – ٠،٤٠	يكفي
٣	٠،٤١ – ٠،٧٠	جيد
٤	٠،٧١ – ١،٠٠	جيد جداً
٥	–	غير جيد

من ذلك الرمز فدرجة الفارقة للسؤال الاختياري كما يلي:

رقم	درجة الصعوبة $D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$	معامل الفاصل
١	$\frac{3}{5} - \frac{4}{5} = 0.6 - 0.8 = -0.2$	قبيح
٢	$\frac{5}{5} - \frac{1}{5} = 1 - 0.2 = 0.8$	جيد جداً
٣	$\frac{5}{5} - \frac{1}{5} = 1 - 0.2 = 0.8$	جيد جداً

أما درجة الفارقة لسؤال البياني كما يلي:

الاسم	رقم السؤال					عدد الصحيح
	٤ – ٦ (١٥)			٧ – ٨ (٢٠)		
	٤	٥	٦	٧	٨	
الطالبة ١	١٥	١٥	١١	١٩،٥	١٩،٥	٨٠
الطالبة ٢	١٥	١٢	١١	١٨،٥	١٩	٧٨،٥

الطالبة ٣	١٥	١٥	١١	١٩	١٨،٥	٧٨،٥
الطالبة ٤	١٥	١٥	١١	٢٠	١٤	٧٥
الطالبة ٥	١١	١٤،٥	١٥	١٩،٥	١	٦١
المعدل	١٤،٥	١٤،٩	١١،٨	١٩،٣	١٤،٤	
الفرق الأعلى						
الطالبة ٦	٠	٠	١١	١٩،٥	١٩،٥	٥٠
الطالبة ٧	٠	٠	١	٠	٠	١
الطالبة ٨	٠	٠	٠	٠	٠	٠
الطالبة ٩	٠	٠	٠	٠	٠	٠
الطالبة ١٠	٠	٠	٠	٠	٠	٠
المعدل	٠	٠	٢،٤	٣،٩	٣،٩	
الفرقة الأدنى						

رقم	درجة الصعوبة $DP = \frac{mean\ A - mean\ B}{skor\ maksimum}$	معامل الفاصل
٤	$\frac{14.5 - 0}{15} = 0.96$	مقبول
٥	$\frac{14.9 - 0}{15} = 0.99$	مقبول
٦	$\frac{11.8 - 2.4}{15} = 0.62$	مقبول

٧	$\frac{19.3 - 3.9}{20} = 0.77$	مقبول
٨	$\frac{14.4 - 3.9}{20} = 0.52$	مقبول

ج- امتحان شرط التحليل

قبل أن تقيم الكاتبة بتنفيذ تحليل البيانات، تحتاج الكاتبة إلى امتحان شرط التحليل مراعاة امتحان معياري وامتحان تجانسي، مستخدمة برنامج الحاسوبي SPSS 18 كما يلي:

١) امتحان معياري (Uji Normalitas)

في امتحان معياري أردت الباحثة أن ترى البيانات في الفرقة التجريبية والفرقة الضابطية، أفيهما معياري أعكسه. قد وجدت نتيجة منه بين الفرقتين، كما يلي:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	28.42020037
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.101
	Negative	-.157
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.170[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

٢) امتحان تجانسي (Uji Homogenitas)

قامت الكاتبة بتحليل امتحان تجانسي بين الفرقتين التجريبية والضابطة. جعلت الفرقة التجريبية كالمتغير x والفرقة الضابطة كالمتغير . y ووجدت الحاصل، كالتالي:

Test of Homogeneity of Variances

Hasil_Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
49.112	1	42	.000

من الجدول السابق عرف أن البيانات من الفرقتين التجريبية والضابطة هي غير متجانسة. استند معيار الاختبار على قيمة الاحتمال التالي:

إذا كان احتمال (الهام) أكبر من ٠،٠٥ فالبيانات متجانسة.

إذا كان احتمال (الهام) أصغر من ٠،٠٥ فالبيانات غير متجانسة.

وجدت الكاتبة أن نتيجة البيانات من امتحان التجانسي أصغر من ٠،٠٥ وهي: ٠،٠٠٠ معناها دلت البيانات على عدم التجانسي.

د- تحليل البيانات والبحث

تحليل البيانات عن تأثير استخدام لعبة الخربشة على استيعاب المفردات. بعد أن حللت الباحثة امتحان شرط إما امتحان معيار وامتحان تجانسي، وجدت الكاتبة أن البيانات معياري وغير متجانسة لذلكاستخدمت رمز اختبار t . قبل البحث عن التأثير لابد من البحث عن العلاقة لتعيين الرمز اختبار t المستخدم.

Correlations

		VAR00001	VAR00002
VAR00001	Pearson Correlation	1	-.150
	Sig. (2-tailed)		.504
	N	22	22
VAR00002	Pearson Correlation	-.150	1
	Sig. (2-tailed)	.504	
	N	22	22

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kelas_Eksperimen	98.32	4.322	22
Kelas_Kontrol	64.4545	28.74722	22

في الجدول التالي يعرف أنه ليس هناك علاقة بين متغيرين و عينة البحث أقل من ٣٠ لذلك يستخدم الرمز اختبار t بطريقة SPSS 18.

وُجدت النتيجة من تحليل احصائي اختبار-ت(t_0) وتقارن بين نتيجتين، وهما نتجة t_0 ونتيجة t_t على درجة ٥٪ و ١٪. و إذا كانت نتيجة اختبار-ت أكبر من نتيجة t_t، فيكون الفرض التبادلية *Alternatif (Ha)* مقبولة والفرض العدمية *Nihil (Ho)* مردود. وإذا كانت نتيجة اختبار-ت أصغر من نتيجة t_t، فيكون الفرض التبادلية (Ha)*Alternatif* مردود والفرض العدمية*Nihil* (*Ho*) مقبول.

وُجدت النتيجة t_0 ٥،٤٦٤ ولتعريف النتيجة t_t فتُبحث عن درجة حرورية (db= N-1).

الوضوح والبيان:

db :درجة حرورية

N :مجتمع العينة

فتكون درجة حرورية:

(db = N – ١=٢٢ – ١=**٢١**)

ولدرجة حرورية ٢١ عند مستوى الدلالة درجة ١٪ نتيجتها ٢،٨٣ ودرجة ٥٪ نتيجتها٢،٠٨. ووجدت الكاتبة أن نتيجة الاختبار –ت ٥، أكبر من نتيجة t_t وهي كما يلي :

٢،٠٨ <٥،٤٦٤> ٢،٨٣

أن النتيجة to ٥،٤٦٤ أكبر من النتيجة t_t في معيار الخطأ ٥ في نتيجة ٥٪ هي ٢،٠٨ وفي نتيجة ١٪ هي ٢،٨٣. ولذلك يكون فرض التبادلية *Alternatif (Ha)* مقبولة والعدمية *Nihil (Ho)* مردودة.

فالخلاصة أن الفرض التبادلية *Alternatif (Ha)* مقبولة والعدمية *Nihil (Ho)* مردودة.

أما نتيجة البحث كما يلي:

أقيم بالبحث لمعرفة هل هناك تأثير استخدام لعبة الخربشة على استيعاب المفردات في الصف الثامن في المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي. استعمل الفرقة التجربية أي تعليم المفردات باستخدام لعبة الخربشة والفرقة الضابطية أي تعليم المفردات بدون استخدام لعبة الخربشة. وجدت أن مجموعة النتيجة في الاختبار البعدي من الفرقة التجربية ٢١،٦٣ بالمعدل ٩٨،٣١. أما مجموعة النتيجة في الاختبار البعدي من الفرقة الضابطية ١٤١٨ بالمعدل ٦٤،٤٥. هذا بمعنى لعبة الخربشة تؤثر على استيعاب المفردات. ونتيجة

الاختبار–ت هي ٥،٤٦٤. ٥،٤٦٤ أكبر من نتيجة t_t كما يلي: ٢،٨٣ <٥،٤٦٤>٢،٠٨.

فالخلاصة: فالنتبجة t_o أكبر من نتيجة t_t فالفرضية التبادلية *Alternatif (Ha)* مقبولة والعدمية *Nihil (Ho)* مردودة. وهذا يدل على أن هناك تأثير استخدام لعبة الخربشة على استيعاب المفردات في الصف الثامن في المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي. وهذا مناسب بنظرية التي ورد في كتاب وسائل تعليم اللغة العربية لنور بلقيس وميوتيا رحمة أن لعبة الخربشة هي لعبة يمكن أن تمارسون الطلاب في استيعاب المفردات. وهذا يدل على أن لعبة الخربشة خير سبيل لتحقيق أهداف تعليم المفردات، لأن تهيج في الطلبة قوة التفكير، وتحسين قدرة الطالبات على استيعاب المفردات وتعلم كلمة أو جملة تأخذ بأيديهم قليلا فقليلا حتى يصلوا إلى الحقيق

الخاتمة

أن النتيجة الاختبار–ت هي ٥،٤٦٤. ٥،٤٦٤ أكبر من نتيجة t_t كما يلي: ٢،٨٣ <٥،٤٦٤>٢،٠٨. ولذلك يكون فرض التبادلية مقبول لوجود الفرق بين المتغيرين يعني x كنتيجة استيعاب المفردات باستخدام لعبة الخربشة "*Scrabble*" و y كنتيجة استيعاب المفردات دون استخدامها. وهذا يدل على أن هناك تأثير استخدام لعبة الخربشة على استيعاب المفردات في الصف الثامن في المرحلة المتوسطة بمعهد سبيل المؤمنين بنجاي.

المراجع

أبو بكر، يوسف الخلفية. منهج تعليم اللغة العربية للتعليم الأسسي في دور الساحل الافرقي. اليباط: الايسيسكو. ٢٠٠٢.

أسرارى، إندوس إمام. الوسائل المعينات في تعليم العربية. مالانج: المعهد العالي لفن التدريس وعلوم التربية إيكيب مالانج شعبة اللغة العربية. ١٩٩٥م.

زاير. سعد علي. عايز ايمان اسماعيل. مناهج اللغة العربية وطرائق تدريسها. عمان: دار صفاء. ٢٠١٤.

رسلان، مصطفى. تعليم اللغة العربية. القاهرة: دار الثقافة للنشر والتوزيع. ٢٠٠٥ م.

طعيمة. رشدي أحمد تعليم العربية لغير الناطقين بها. مصر: منشورات المتعلمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة. ١٩٨٩م.

العارفين. زين. اللغة العربية طرائق وأساليب تدريسها. بادنج: حيفة فريس. ٢٠١٠.

عبد العزيز. ناصف مصطفى. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمتثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها. الرياض: المملكة العربية السعودية: ١٩٨٣م.

عبيد. همزة حسين. أهمية الوسيلة التعليمية في بيان العقيدة الإسلامية. د.م.: كلية التربية للبنات، د.س.

العربي. صلاح عبد المجيد. تعلم اللغات الحية و تعليمها بين النظرية و التطبيق. د.م: مكتبة لبنان. د.س.

الفوزان عبد الرحمن بن إبراهيم. إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر. ٢٠١١م.

كستياوان. محمد منشور و. دليل الكتاب والمترجم، جاكرتا: Moyo Segoro Agung, ٢٠٠٢.

مدكور. علي أحمد. تدريس فنون اللغة العربية. القاهرة: دار الفكر العربي. ٢٠٢٠.

أ- المراجع الأعجمية

Arikunto, Suharsimi, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik,* Jakarta: Rinek Cipta,2006.

Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya Beberapa Pokok Pikiran*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.

Asrori, Imam, *1000 Permainan Penyegar Pembelajar Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera,2013.

Bukhori, Evi Muzaiyidah, *Pengembangan Permainan Arabic Srabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember*, Jember, 2019

Balqis, Nur dan Rahma Meutia, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* Kala Langsa: Zawiyah Serambi Ilmu Pengetahuan,2015.

Budimansyah, Dasim, *Model Pembelajaran dan Penilaian berbasis Portofolio,* Bandung: Ganesind, 2002.

Effendi, Ahmad Fu'ad, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2005.

Hamid, Abdul, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media* Malang: UIN-Malang Press,2008.

Khansa, Hasna Qanita, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Prosding Konferensi Nasional Bahasa Arab II, Malang: 2016.

Matsna, Moh dan Mahyudin Erta, *Pengenmbangan Evaluasi dan tes Bahasa Arab,* Tanggerang Selatan: Alkitabah, 2012.

Musthafa, Saiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif,* Malang : UIN-Maliki Press, 2011.

Rifa, Iva, *Koleksi Game Educatif di dalam dan Di luar Sekolah,* Jogjakarta: Flash Books,2012.

Sadiman Arif dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Sudjana, Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penelitian Pendidikan,* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014.

Sugiono, *Metode penelitan kuantitif kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012.
Tarigan, Hendri Guntur, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* Bandung: Angkasa, 1989.
Wahab, Muhbib Abdul, *Epitimologi & Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab,* Jakarta: UIN Jakaarta Press, 2008