Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور

Fatimah Harfitriani, Rozaanah, Muhajirah binti Jamaluddin
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli Serdang
fatimahharfitriani2019@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan permainan bahasa arab yaitu permainan rantai kata (word chain game) terhadap penguasaan mufradat siswa kelas 5 MIS al-Kautsar Medan Johor tahun 2024/2025. Adapun Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Dengan desain *pre eksperimen* yaitu *one grub pretest-posttest design*. Teknis analisis data yang digunakan adalah data *statistika non parametrik* dengan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil yang diperoleh adalah terdapat pengaruh penggunaan permainan rantai kata (word chain game) terhadap penguasaan mufradat siswa dengan hasil rata-rata pretest 53,18 dan hasil rata-rata posttest 80,22, dengan hasil uji wilcoxon signed rank test memiliki nilai yang signifikan yaitu 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dalam artian terdapat pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas 5 MIS al-Kautsar Medan Johor.

Kata Kunci: *Permainan Rantai Kata (Word Chain Game), Mufradat Bahasa Arab*

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

تجريد

الهدف من هذا البحث لمعرفة تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور عام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وأما طريقة المستعملة في هذا البحث هي الطريقة إحصائية بتصميم التجريبي المستخدمة في هذا

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

البحث يعني *Pre Eksperimen* بطريقة *One Grub Pretest-Posttest Design*. وطريقة تحليل البيانات هي طريقة *Statistika Non Parametrik* باختبار *Wilcoxon Signed Rank Test*. منهجية البحث في هذا البحث هي البحث البحث التجريبي بمدخل الكمي. والنتيجة من هذا البحث أن نتيجة معدلة للإختبار القبلي هي ٥٣،١٨ أما نتيجة معدلة للإختبار البعدي هي ٨٠،٢٢. والنتيجة اختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* ٠،٠٠٠ وهذا أصغر من ٠،٠٥ بمعنى أن Ho مردود و Ha مقبول. فالخلاصة هناك تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور.

كليمة المرور: *لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game)، المفردات العربية*

خلفية البحث

استيعاب المفردات في تعلم اللغة العربية هو أحد الجوانب التي يجب على الطلاب استيعابها عند دراسة اللغة العربية، وخاصة في المرحلة الأساسية. تُعد المفردات الأساس الرئيسي في كل مهارة موجودة في تعلم اللغة العربية مثل مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. ومع ذلك، فإن استيعاب المفردات في المرحلة الأساسية غالباً ما يكون تحدياً للطلاب في المدارس الابتدائية، خاصة في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور في الصف الخامس (Jack C. Richards dan Willy A. Renandya, 2006).

تشير الملاحظات التي أجراها الباحثة في الفصل إلى أن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا غير نشطين في متابعة تعلم اللغة العربية. حيث يستخدم المعلم طرقًا تقليدية تركز بشكل أكبر على الحفظ والمحاضرات، مما يؤثر على دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية. وهذا يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل بسرعة ويجعل استيعاب المفردات أقل فعالية. نتيجة لذلك، لا تتطور مهارات الطلاب في تعلم اللغة العربية سواءً شفويًا أو كتابيًا بشكل جيد.

قد بذل المعلمون العديد من الجهود لتحسين استيعاب المفردات، لكن النتائج التي تم الحصول عليها لم تكن مثالية. ويرجع ذلك إلى عدة عوامل، من أهمها اعتماد المعلمين على طرق تقليدية في التدريس، مثل التلقين المباشر والحفظ المجرد دون توظيف المفردات في سياقات حياتية أو أنشطة تفاعلية. هذا الأسلوب يؤدي إلى ضعف دافعية التلاميذ في التعلم، ويجعل عملية اكتساب المفردات مملة وغير فعالية. بالإضافة إلى ذلك، يلاحظ قلة استخدام الوسائل التعليمية المساندة مثل الألعاب اللغوية، وبطاقات الكلمات، والصور، والوسائط المتعددة التي يمكن أن تسهم في تسهيل الفهم وزيادة التفاعل داخل الصف. إن هذا النقص في تنويع الوسائل والأساليب يحد من فرص تحسين الحصيلة اللغوية للطلاب، ويبرز الحاجة إلى اعتماد طرق تعليمية بديلة أكثر جاذبية وفعالية، مثل لعبة سلسلة الكلمات التي تساعد على استيعاب المفردات في الذاكرة وتنمية مهارات اللغة يطريقة ممتعة وتفاعلية.

الأساليب التي بدأت تحظى باهتمام متزايد هي استخدام الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية. الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية هي ألعاب تحتوي على عناصر تعليمية مأخوذة من شيء موجود ومرتبط بشكل مباشر باللعبة نفسها (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2011). واحدة من الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية هي لعبة سلسلة الكلمات. لعبة سلسلة الكلمات هي لعبة مصممة للأطفال لبناء وتعزيز مهارات المفردات (Elisabeth Ball, 2011). باستخدام لعبة سلسلة الكلمات، لا يقتصر الطلاب على حفظ المفردات فقط، بل يتعلمون أيضًا بناء علاقات بين الكلمات المتصلة ببعضها البعض.

يُعتبر استخدام طريقة لعبة سلسلة الكلمات في تعلم اللغة العربية في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور في الصف الخامس مناسبًا، لأن الطلاب يميلون إلى استيعاب المعلومات بشكل أسهل من خلال طرق

تعليمية ممتعة وغير مملة. كما يُعتقد أن هذه الطريقة يمكن أن تعزز دافعية التعلم، حيث يشعر الطلاب بمشاركتهم المباشرة في عملية تعلم اللغة العربية من خلال التعاون مع زملائهم في الفصل. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تحفز لعبة سلسلة الكلمات طريقة عمل دماغ الطلاب في تذكر وتنظيم المفردات بشكل أكثر إبداعًا ومنهجية.

وطريقة لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) من الأساليب التعليمية الحديثة التي لم تحظ بعد باهتمام واسع في البحوث المتعلقة بتعليم اللغة العربية إلا بعض الدراسات القليلة التي ركزت على فاعليةها في تنمية مهارة الكلام. وهذه جاءت الدراسة لإقامة معالجة تعليمية تهدف إلى قياس أثر هذة الوسيلة على جانب لغوي آخر، مما يفتح آفاقا جديدة في تطوير طرائق تعليم المفردات اللغة العربية.

بناءً على هذا البحث، تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور.

منهجية البحث

المنهجية البحثية التي استخدمها الباحثة في هذا البحث هي منهجية البحث التجريبي التي تعتمد على النهج الكمي. الطريقة التي استخدمها البحث هي الطريقة الإحصائية لأن البحث يسعى إلى معرفة تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (*Word Chain Game*) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. وبالتالي، استخدم هذا البحث لعبة سلسلة الكلمات كمتغير مستقل والمفردات كمتغير تابع.

خطوات تنفيذية البحث التجريبي: (Danuri dan Siti Maisaroh, 2019). تحديد المتغير المستقل والمتغير التابع. المتغير المستقل لهذه التجربة هو لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) والمتغير التابع هو استيعاب في معاني

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

المفردات. ثم اختيار المواضيع للمجموعة التجريبية يعني المجموعة التي ستطبق طريقة لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game). ثم تحديد المجتمع والعينة للتجربة وتحديد تصميم البحث الذي سيتم استخدامه. وهذا البحث سيتم استخدام التصميم التجريبي الحقيقي. ثم تحديد الوقت المناسب لإجراء البحث. بدءا من بداية إجراء الملاحظات والمقابلات وجمع البيانات وتحليلها حتى عرض البيانات. ثم تنفيذ مراحل أو خطوات البحث حسب الوقت المحدد. ثم إجراء الملاحظات والمقابلات للعثور على المشاكل التي تحدث في البحث، ثم تقديم التجريبي على شكل أسلوب التعليم التجريبي للمجموعة التجريبية، ثم جمع البيانات وتحليل البيانات. البيانات المطلوبة تكون على شكل نتائج اختبار قبلي واختبار بعدي من المجموعة التجريبية كمادة لتحليل البحث، وبعد تحليل البيانات والتوصل إلى الاستنتاجات، قم بتقديم النتائج النهائية للتجربة في تقرير.

عرض البيانات

هذا البحث هو بحث علمي من نوع التجريبي لمعرفة تأثير استخدام لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات في اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. هو البحث العلمي من نوع التجريبي باستخدام المنهج الكمي. وأخذت الباحثة هذا البحث في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر. وقد استخدم الباحثة تصميمًا تجريبيًا أوليًا (Pre-Experimental Design) بطريقة اختبار قبلي – اختبار بعدي لمجموعة واحدة (One Group Pretest-Posttest Design). استخدمت هذا البحث اختبارًا لمعرفة استيعاب الطلاب في استيعاب المفردات في اللغة العربية قبل إقامة التجربة باستخدام لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game)، ويُسمى هذا الاختبار بالاختبار القبلي. ونتائج الطلاب في استيعاب المفردات من الاختبار القبلي هي البيانات من تعليم اللغة العربية بدون استخدام وسيلة لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game).

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

بعد إقامة الاختبار القبلي، قام الباحثة بتعليم المفردات في اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game).وقد تم تنفيذ هذا التعلم مرتين، لمدة ثلاثين دقيقة في كل مرة. وبعد ذلك، قامت الباحثة اختبارًا يُسمى بالاختبار البعدي .وقد إقامة هذا الاختبار للحصول على بيانات نتائج تعليم المفردات في اللغة العربية بعد استخدام وسيلة لعبة سلسلة الكلمات(Word Chain Game) . من هذه البيانات، ستعرف الباحثة على وجود أو عدم وجود تأثير لاستخدام لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات في اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور.

١. نتيجة تحليل الصدق جمع البيانات

عدد الطلاب لهذه البحث ٢٢ طالبا. وكانت أداة البحث المستخدمة هي الاختبار. للعمل على أسئلة الاختبار، هناك حاجة إلى الأسئلة الصادقة. استخدام الباحثة برنامج *SPSS 22* والنتيجة ومن ٤٠ الأسئلة الموزعة في الاختبار القبلي، وجدت الباحثة ٢٢ الأسئلة الصادقة والباقي غير صادقة. ومن ٤٠ الأسئلة الموزعة في الاختبار البعدي، وجدت الباحثة ٢٣ الأسئلة الصادقة والباقي غير صادقة. القاعدة لتحليل الصدق هي إذا نتيجة *Sig.* أصغر من ٠،٠٥ فهذه تدل على الصدق. وأما إذا نتيجة *Sig.* أكبر من ٠،٠٥ فهذه تدل على غير الصدق.

٢. نتيجة تحليل الثبات البيانات

فقاعدة الاستنباط إذا كانت نتيجة *Cronbach's Alpha* أكبر من ٠،٦٠ فالسؤال إذا كانت نتيجة *Cronbach's Alpha* أصغر من ٠،٦٠ فالسؤال غير ثابت.

جدول ٣. ٥ نتيجة تحليل الثبات من الاختبار القبلي

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,801	20

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

وجدت الباحثة في الاختبار القبلي أن ٠،٨٠١ *Cronbach's Alpha* أكبر من ٠،٦٠ فهذا تدل أن الاختبار ثابت.

جدول ٣. ٦ نتيجة تحليل الثبات من الاختبار البعدي

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,791	20

وجدت الباحثة في الاختبار البعدي أن ٠،٧٩١ *Cronbach's Alpha* أكبر من ٠،٦٠ فهذا تدل أن الاختبار ثابت.

٣. تحليل نتيجة سهولة ودرجة التمييز الأسئلة

أ) تحليل نتيجة معامل سهولة الأسئلة

قامت الباحثة بتحليل نتيجة سهولة تدريج الأسئلة برنامج *SPSS 22*. فوجد الباحثة أن كل الأسئلة من الاجتبار القبلي ١ – ٢٠ في درجة معتدل. وكل الأسئلة من الاجتبار البعدي ١ – ٢٠ في درجة معتدل أيضا.

ب) تحليل درجة تمييز الأسئلة

قامت الباحثة بتحليل درجة تمييز الأسئلة برنامج *SPSS 22*. فوجد الباحثة أن درجة تمييز الأسئلة من الاجتبار القبلي أن من ٢٠ سؤال ١ الأسئلة كاف و ١٢ الأسئلة جيد و ٧ الأسئلة جيد جدا. ومن اختبار البعدي يعرف أن من ٢٠ سؤال ١٠ الأسئلة كاف و ١٠ الأسئلة جيد.

قبل تحليل البيانات، تحتاج الباحثة إلى اختبار متطلبات التحليل، بما في ذلك اختبار الطبيعية واختبار التجانس، لضمان أن البيانات تلبي الفرضيات المطلوبة، وهي:

عرض البيانات من مراقبية

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

نتيجة من الاختبار القبلي قبل استخدام لعبة سلسلة الكلمة (Word Chain Game) كما يلي :

أعلى النتيجة	٩٠
أدنى النتيجة	١٠
المجموع	١١٧٠
المدل	٥٣،١٨

يعرف من الجدول السابق أن الطلاب في الاختبار القبلي أعلى النتيجة ٩٠ وأدناها ١٠. فكل مجموعة من نتيجة ١١٧٠، والمعدول ٥٣،١٨.

أما نتيجة من الاختبار البعدي بعد استخدام لعبة سلسلة الكلمة (Word Chain Game) كما يلي :

أعلى النتيجة	١٠٠
أدنى النتيجة	٥٠
المجموع	١٧٦٥
المدل	٨٠،٢٢

يعرف من الجدول السابق أن الطلاب في الاختبار البعدي أعلى النتيجة ١٠٠ وأدناها ٥٠. فكل مجموعة من نتيجة ١٧٦٥، والمعدول ٨٠،٢٢.

ب. امتحان شرط التحليل

الهدف من هذا الامتحان هو لمعرفة هل عينة مأخوذة من مجتمع البحث هي معياري أم لا، وأيضا لمعرفة هل صفة من عينة مأخوذة متجانس أم لا. يتكون هذا الشرط من الامتحانين، فهما كما يلي:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

١. امتحان معاياري (**Uji Normality**)

بعد إقامة الاختبار البعدي فبحث تحليل البيانات بين النتيجتين يعني نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمعرفة امتحان معيار، هل فيهما معياري أم غير معياري. يقال البيانات معياري إذا كانت نتيجة *Sig.* أكبر من ٠،٠٥ والعكس من ذلك إذا كانت نتيجة *Sig.* أصغر من ٠،٠٥ فالبيانات غير معياري.

جدول ٤. ٣ امتحان معياري

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	,122	22	,200*	,954	22	,371
Post_Test	,163	22	,135	,878	22	,011

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

من الجدول السابق يعرف أن نتيجة *Sig.* التي توجد من الاختبار القبلي ٠،٣٧١ فهذا يدل على أن البيانات بالتوزيع المعياري. أما الاختبار البعدي ٠،٠١١ فهذا يدل على أن البيانات بالتوزيع غير المعياري.

٢. امتحان تجانسي (**Uji Homogenitas**)

ثم أقيم بتحليل تجانسي بين النتيجتين، هل فيهما تجانسي أو غير تجانسي. يقال البيانات التجانسي إذا كانت نتيجة *Sig.* أكبر من ٠،٠٥ والعكس من ذلك إذا كانت نتيجة *Sig.* أصغر من ٠،٠٥ فالبيانات غير التجانسي. لتحقيق هذا التحليل استخدمت الباحثة برنامج الحاسبي *SPSS 22* . في هذا البحث، البيانات المجتمعة تتكون من بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وقد كانت نتائج حساب امتحان معياري كالتالي:

جدول ٤. ٤ امتحان تجانسي

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Kemampuan Penguasaan Mufradat

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,621	1	42	,435

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

من الجدول السابق يعرف أن البيانات من الاختبار القبلي والاختبار البعدي هي تجانسي. نتيجة *Sig.* التي توجد من الاختبار القبلي والاختبار البعدي يعني ٠،٤٣٥ أكبر من ٠،٠٥ وهذا تدل على أن البيانات تجانسي.

هـ. تحليل البيانات والبحث

أقيم الاختبار القبلي قبل تعليم المفردات باستخدام لعبة سلسلة الكلمة (Word Chain Game) لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. فأقيم الاختبار البعدي بعد استخدام لعبة سلسلة الكلمة (Word Chain Game). بعد انتهاء امتحان شرط التحليل، فبدأ بالتحليل البيانات لإجابة عن أسئلة البحث. لأن البيان في هذه البحث غير المعياري، فاستخدمت الباحثة *Statistic Non-Parametric* أستخدم تحليل الإحصائي بالاختبار *Wilcoxon Signed Rank Test* بحث عن تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات باستخدام برنامج الحاسوب *SPSS 22*. أما أساس اتخاذ القرار كالتالي:

١. إذا كانت الفرض العدمي (Ho) مقبول أو الفرض التبادل (Ha) مردود فيدل أن لا يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات.
٢. إذا كانت الفرض العدمي (Ha) مقبول أو الفرض التبادل (Ho) مردود فيدل أن يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات.

للحصول على نتائج الفرض المقبولة والفرض المرفوضة، يتم استخدام القواعد من *Wilcoxon Signed Rank Test* التالية:

١. إذا كانت النتيجة *Asymp.Sig* أصغر من ٠،٠٥ فيدل أن يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات. والفرض العدمي (Ho) مردود أو الفرض التبادل (Ha) مقبول.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

٢. إذا كانت النتيجة *Asymp.Sig* أكبر من ٠،٠٥ فيدل أن لا يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات. والفرض العدمي (Ho) مقبول أو الفرض التبادل (Ha) مردود. فالنتيجة من *Wilcoxon Signed Rank Test* في الفصل التجريبي باستخدام برنامج الحاسوب *SPSS 22*. أما أساس اتخاذ القرار كالتالي:

جدول ٤. ٥ نتيجة *Wilcoxon Signed Rank Test*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kelompok - Pre Test	Negative Ranks	2[a]	8,25	16,50
	Positive Ranks	20[b]	11,83	236,50
	Ties	0[c]		
	Total	22		

a. Kelompok < Pre Test
b. Kelompok > Pre Test
c. Kelompok = Pre Test

Test Statistics[a]

	Kelompok - Pre Test
Z	-3,575[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

بناء على الجدول الأول ، وجد ٢٠ طالبا قد شهدوا تحسنا في درجتهم، و طالبين قد انخفضت درجتهم و لم تكن هناك درجات ثابتة. وهذا يدعم نتائج الاختبار من *Wilcoxon Signed Rank Test* التي تشير إلى وجود

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور.

وبناء على الجدول الثاني، استنادا إلى أن Z = ٣،٥٧٥- والنتيجة *Asymp.Sig. (2-tailed)* = ٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٥ فيدل على ذلك أن يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. فالفرض العدمي (Ho) مردود أو الفرض التبادل (Ha) مقبول. وبنظر من البيانات السابقة، أن مجموعة النتيجة في الاختبار القبلي ١١٧٠ بالمعدل ٥٣،١٨ أما مجموعة النتيجة في الاختبار البعدي ١٧٦٥ بالمعدل ٨٠،٢٢.

من هذه البحث، عرف أن النظريات التي قدمت الباحثة لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) يمكن أن تأثر على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. وعلى الرغم من أن درجات الاختبار البعدي أعلى من درجات الاختبار القبلي. فهذا يدل على دعم استخدام لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) ثم يزيد من حماس الطلاب. يشارك الطلاب في التعليم و هم متحمس في أثناء الدراسة باستخدام هذه اللعبة.

وهذه البحث أيضا، تكتسب هذه الدراسة أهميتها، إذ تتميز عن الدراسات السابقة بعدة جوانب، أبرزها أنها لا تقتصر على تنمية مهارة الكلام كما في بعض الأبحاث السابقة، بل تركز على قياس تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. وتعتمد هذه الدراسة على المنهج التجريبي لقياس أثر الطريقة بشكل دقيق، مما يمنحها موثوقية أعلى في المرحلة الابتدائية يعد من الجوانب الجديدة التي لم تتناول بشكل واسع في البحوث السابقة،

وهذا يسهم في إسراء ميدان تعليم اللغة العربية بأساليب تعليمية حديثة تراعي خصائص المتعلمين وتعزز دافعيةهم للتعلم من خلال اللعب.

الخلاصة

استنادا إلى نتائج البحث والتحليل، أنه يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور. استنبطت الباحثة من نتائجهم في الاختبارين الذي نفذه الباحثة يعني الاختبار القبلي ١١٧٠ بالمعدل ٥٣،١٨ أما مجموعة النتيجة في الاختبار البعدي ١٧٦٥ بالمعدل ٨٠،٢٢. والنتيجة *Asymp.Sig. (2-tailed)* = ٠،٠٠٠ أصغر من ٠،٠٥ فيدل على ذلك أن يوجد تأثير لعبة سلسلة الكلمات (Word Chain Game) على استيعاب المفردات لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الكوثر في ميدان جوهور.

المراجع

أرشد, أزهر. *مدخل الى طرق تعليم اللغة الأجنبية لمدرس اللغة العربية*. أوجونج فاندانج: مطبعة الأحكام, ١٩٩٨.

الفوزان, عبد الرحمن بن إبراهيم. *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. الرياض: العربية للجميع, ١٤٣٦.

صيني, محمد اسماعيل. *مرشد المدرس اللغة العربية لغير الناطقين بها*, د.ت.

طعيمية, رشدى أحمد. *دليل عمل في اعداد الموارد التعليمية لبرامج تعليم العربية*. مكة المكرمة: معهد أم القرى, ١٤٠٦.

Ainin, Muhammad, dan dkk. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2006.

Ball, Elisabeth. *Activate Games for Learning American English*. American: American English Word Bricks, 2012.

Danuri, dan Siti Maisaroh. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.

Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.

Nurman, Muhammad. *Penelitian Kuantitatif di Bidang Pendidikan Bahasa Arab "Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil, 2021.

Rahma, Umniatul, Amra Ariani, dan Mercy Sumakul. "Meningkatkan Kemampuan KosaKata Bahasa Inggris Melalui Permainan Kata Berantai". *Indonesian Journal of Pedagogical and Sosial Sciences* 3,(2023).

Richards, Jack C., dan Willy a. Renandya. *Methodology in LanguageTeaching: An Anthology Of Current Practice*.USA: Cambridge University Press, 2006.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78