



Ta'tsīr Istikhdām al-Al'āb al-Lughawīyyah 'alā Taṭwīr Tarākīb al-Jumal al-'Arabiyyah: Dirāsah Taṭbīqiyyah 'alā Ṭullāb al-Shaff al-Tsālits bi-Ma'had Binā' Madanī bi-Būghūr

تأثير استخدام الألعاب اللغوية على تطوير تراكيب الجمل العربية:

دراسة تطبيقية على طلاب الصف الثالث بمعهد بناء مدني ببوغور

Andi Ilham Akbar Nurahman Mansur*, Moh.Abdul Kholiq Hasan, Saiful Islam

Univeristas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

andiilhamakbar94@gmail.com

ملخص البحث

تُعتبر تراكيب الجمل من الجوانب المهمة التي يجب على الطلاب إتقانها واستيعابها عند تعلم اللغة العربية. لذلك، يجب أن يتم التعليم بوسيلة مناسبة وجذابة. ومن بين الوسائل التعليمية الممتعة والجذابة هي الألعاب اللغوية، فيهدف البحث إلى تحليل تأثير استخدام الألعاب اللغوية على تطوير مهارات تراكيب الجمل العربية لدى طلاب الصف الثالث في معهد بناء مدني ببوغور، اعتمد البحث على المنهج التجريبي حيث تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين: تجريبية تتعلم باستخدام الألعاب اللغوية، وضابطة تتبع الطريقة التقليدية. أظهرت النتائج أن الألعاب اللغوية كانت أكثر فعالية في تحسين أداء الطلاب، حيث سجلت المجموعة التجريبية تحسناً ملحوظاً في تراكيب الجمل مقارنة بالمجموعة الضابطة. وخلص البحث إلى أن الألعاب اللغوية هي وسيلة فعالة تساهم في جذب انتباه الطلاب وتقديم التعليم بطريقة تفاعلية وممتعة، مما يعزز إتقانهم للغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، تراكيب الجمل، تحسين الأداء.

Abstrak

Struktur kalimat adalah salah satu aspek penting yang harus dikuasai dan dipahami siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan dengan metode yang

sesuai dan menarik. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik adalah penggunaan permainan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan bahasa terhadap pengembangan keterampilan menyusun kalimat dalam bahasa Arab pada siswa kelas tiga di Pondok pesantren Binaa Madani Bogor. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membagi siswa menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang belajar menggunakan permainan bahasa, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menyusun kalimat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kesimpulannya, permainan bahasa adalah metode yang efektif untuk menarik perhatian siswa, menyediakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan penguasaan siswa terhadap bahasa Arab.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Struktur Kalimat, Peningkatan Kemampuan.

Abstract

Sentence structure is one of the important aspects that students must master and understand when learning the Arabic language. Therefore, teaching should be done using appropriate and engaging methods. One of the fun and engaging teaching methods is the use of language games. This research aims to analyze the impact of using language games on developing sentence structure skills in Arabic among third-grade students at the Islamic Boarding school Bina Madani in Bogor. The study used an experimental method by dividing the students into two groups: an experimental group that learns using language games, and a control group that follows traditional methods. The results showed that language games were more effective in improving students' performance. The experimental group showed a significant improvement in sentence structure compared to the control group. In conclusion, language games are an effective method that helps capture students' attention, provides interactive and enjoyable learning, and enhances their mastery of the Arabic language.

Keywords: Language Games, Sentence Structure, Performance Improvement.

المقدمة

تعتبر اللغة العربية جزءاً مهماً في حياة المسلمين في إندونيسيا، حيث بدأت مع دخول الإسلام إلى البلاد. فقد أصبح تعلم اللغة العربية أمراً مهماً للمسلمين في إندونيسيا، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم. ومن المعروف أن اللغة العربية تتمتع بخصائص لغوية وثقافية عالية، ولها مكانة خاصة بين اللغات الأخرى. إذ أن من يدرس ويتقن اللغة العربية سيشعر بجمالها وعمقها الأدبي، لأنها لغة القرآن الذي يحتوي على أسلوب بلاغي رائع يتفرد به عن غيره من اللغات، ولا يستطيع أحد أن ينافسه أو يغيره (Fahrurrozi 2021).

لقد تطورت اللغة العربية بشكل كبير في إندونيسيا، خاصة في بيئة المعاهد الدينية. وتُعد المعاهد الدينية من المؤسسات الرئيسية التي تعرّف وتدرّس اللغة العربية لفهم العلوم الإسلامية. ومن بين هذه المعاهد، يبرز معهد بناء مدني الذي يركز على تحفيظ القرآن الكريم ومن جانب آخر تعليم اللغة العربية بشكل مكثف (<https://www.binamadani.org/psb>). ففي هذا المعهد لا يتم تعليم اللغة العربية للطلاب بشكل رسمي في الصف فقط، بل يتم تعليمها لهم خارج الصف الدراسي من خلال توفير مواد إضافية تتعلق بتطوير لغتهم في هذه الحالة مع التركيز على تعلم اللغة العربية بعمق كجزء من المنهج الدراسي. فاللغة العربية ليس فقط كلغة للعبادة، بل أيضاً كلغة للتواصل والتعليم اليومي. ويهدف ذلك إلى تمكين الطلاب من إتقان العناصر الأساسية للغة العربية بشكل جيد وعميق.

إنّ كل لغة تتكون من عناصر أساسية تشكل بنيتها، وتُعرف أيضاً بمكونات اللغة، وهذه العناصر هي التي تجعل اللغة قابلة للتسمية كـ "لغة". فهي متكاملة، بحيث لا يمكن فصل بعضها عن البعض الآخر. لذا، يُعتبر فهم هذه العناصر أمراً بالغ الأهمية، لأن استيعاب الطلاب للغة يعتمد عليها. إنّها الأساس الذي يساعد المتعلم على اكتساب مهارات اللغة المختلفة، ومن لا يسيطر على هذه العناصر، فإنه لن يتمكن من التمكن من المهارات اللغوية على مختلف مستوياتها (الفوزان ٢٠١١). فيبدو من الضروري أن يهتم المعلم بتعليم هذه العناصر حق الاهتمام، وأن يبذل جهده في إيصال المعلومات عنها إلى طلابه باستخدام الوسيلة المناسبة في تعليمها وتدريبها على الشكل الدائم حتى يحصل الهدف على وجه المطلوب.

ومن إحدى هذه العناصر هي تراكيب الجمل، التي تعتبر من المكونات الأساسية لتعلم اللغة وإتقانها، حيث تمثل التراكيب الصحيحة اللبنة الأساسية لبناء الجمل السليمة وإيصال الأفكار بشكل واضح ومفهوم. لذلك، تُعد معرفة الطالب بتراكيب الجمل وإتقانه لها عاملاً أساسياً في تطوير مهاراته في اللغة العربية، بدءاً من الاستيعاب وصولاً إلى التعبير الدقيق. ومن هنا، يبرز دور المعلم في تقديم التراكيب اللغوية بطريقة تناسب مستويات الطلاب وقدراتهم، معتمداً في ذلك على أساليب تعليمية مبتكرة تضمن فاعلية التعلم وتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة. ويؤكد السنهوي (٢٠٠٣) على أن تراكيب الجمل تلعب دوراً رئيسياً في إثراء اللغة وتوسيع دائرة المعاني، حيث تُمكن المتحدثين من إيصال الأفكار المعقدة بوضوح وسلاسة.

وهناك وسائل تعليمية متنوعة يستطيع المعلم أن يستعملها في تعليم تراكيب الجمل وتنميتها، سواء كان الوسائل السمعية مثل: جهاز التسجيل والإذاعة التربوية ومختبر اللغة، أو الوسائل البصرية مثل: الصورة، والمسرحية والبطاقات التعليمية، أو الوسائل البصرية السمعية مثل: أفلام الفيديو والتليفزيون التربوي، ومن تلك الوسائل "الألعاب اللغوية" التي هي من ضمن الوسائل البصرية (عبد الله ٢٠٠٨)، هي: وسيلة من وسائل تعليمية متعة فعالة، تستخدم للتدريب عناصر اللغة ومهاراتها، لها وقت محدد وأنظمة معينة يؤديها الطلاب متعاونين أو متنافسين تحت إشراف المعلم وإرشاده (الصويركي ٢٠٠٥). فيمكن القول أنها وسيلة تعليمية حديثة جيدة، تساعد كثيراً من الطلاب على استيعاب المعلومات وفهم الدروس ومساندتها؛ لأنها وسيلة مشوقة جذابة؛ ولأنها تخفف الملل في الدروس وجفافها، فالنفوس من طبيعتها أنها تميل إلى المتعة والراحة، ومن جانب أن الألعاب اللغوية تمتاز بسهولة التنفيذ، حيث أن المعلم لا يحتاج إلى الوقت الكبير ولا الأدوات المساعدة الصعبة لإعدادها، وبإمكان التعديل عليها وفق البيئة والمحلية. وكما رأى Silberman (1996) أن ألعاب اللغة تعد طريقة فعالة لجعل التعلم أكثر تفاعلية ومتعة. من خلال استخدام الألعاب، يمكن للطلاب فهم المادة بشكل أسهل دون الشعور بالعبء. يمكن أن تكون اللعبة ممتازة من حيث كونها وسيلة ترفيهية، ولكن لا يعني ذلك بالضرورة أنها وسيلة فعالة في تعليم اللغة. لا يكفي أن تكون اللعبة ممتعة فقط، بل يجب أن تتمتع بخصائص معينة تتماشى مع أهداف تعلم اللغة. ومن أبرز هذه الخصائص (العزير ١٩٨٣):

١. اللعبة اللغوية تشجع على النشاط التعاوني، حيث يتم إشراك أكبر عدد من الطلاب ويجري النشاط بشكل تعاوني بين أفراد المجموعة.
٢. في اللعبة، تُستخدم اللغة كأداة للتفاعل، ويهدف الهدف الأساسي للألعاب إلى تشجيع استخدام اللغة لأغراض تواصلية، بدلاً من دراسة اللغة نفسها. وهذه الميزة تساعد الطلاب على تقليل الوعي الذاتي الذي قد يسبب لهم الخجل أو التردد أثناء التحدث.
٣. تعالج اللعبة العديد من الظواهر اللغوية التي قد يكون من الصعب تدريسها باستخدام أساليب التعليم التقليدية.

ومن المعروف بأن الألعاب اللغوية كثيرة في جانب التدريبات وتنقسم إلى أنواع متعددة تبعاً لعناصر اللغة الأساسية ومهاراتها، وفي هذا البحث تركيز على الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها والاستفادة منها لتطوير تراكيب الجمل منها: ولعبة الدومينو، ولعبة المهندس الزكي، ولعبة "إركب معنا".

يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية على تطوير تراكيب الجمل لدى الطلاب في بيئة معهد بناء مدني ببوغور، ومعرفة مدى قدرة الألعاب اللغوية على تحسين فهم الطلاب وإتقانهم لتراكيب الجمل العربية بفعالية، وقياس فعالية الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية مبتكرة قادرة على جذب اهتمام الطلاب وتقليل الملل. ففي هذا المعهد، لا يتم تعليم اللغة العربية داخل الصف الدراسي فحسب، بل يتم تعزيزها من خلال الأنشطة خارج الصف بهدف تعميق إتقان الطلاب للغة العربية كلغة للتواصل والتعليم اليومي، وهذا قد يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل والضجر إذا كانت الأنشطة غير متنوعة أو لا تناسب اهتمامهم.

في الواقع، يعد التعلم عملية تفاعلية تشمل الطلاب والمعلمين والمحتوى التعليمي. ويجب على المعلمين والعاملين في مجال التعليم خلق بيئة تعليمية ملائمة، ممتعة، إبداعية، ديناميكية، وحوارية، بما يتوافق مع المادة ٤٠ الفقرة ٢ من قانون النظام الوطني للتعليم رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣. تشمل هذه السياسة جميع بيئات التعلم التي يستخدمها المعلمون، بما في ذلك البيئات المهجينة، والدروس عبر الإنترنت، والدروس التقليدية (Halil et al. (2024). فمن خلال إدخال الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية، يُؤمل أن يتمكن الطلاب من فهم تراكيب الجمل العربية بطريقة تفاعلية وممتعة. كما يهدف البحث إلى تقديم رؤية للمعلمين حول أساليب تعليمية متنوعة تتماشى مع احتياجات تطوير مهارات اللغة لدى الطلاب، مما يمكنهم من تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة لتعليم اللغة العربية في بيئة المعهد.

منهج البحث

أ. نوع البحث

يعتمد هذا البحث على المنهج التجريبي التطبيقي الذي يتميز بقدرته على فحص تأثير المتغير المستقل

(استخدام الألعاب اللغوية) على المتغير التابع (تراكيب الجمل) بدقة وموضوعية. ويؤكد Kerlinger (1973)

أن البحث التجريبي هو الأسلوب الأكثر فعالية عندما يكون الهدف هو قياس تأثير متغير معين على متغير آخر.

ووفقاً لما ذكره سالم (٢٠٠٢) في دراسته حول المناهج التجريبية، يتيح هذا المنهج للباحث التحكم في المتغيرات وتصميم بيئة خاضعة للتجربة، مما يساهم في تقليل الانحرافات وزيادة موثوقية النتائج.

ب. خطوات البحث

١. تحضير الأدوات.

يتضمن تحضير الأدوات استخدام مجموعة من الألعاب اللغوية المصممة لتطوير تراكيب الجمل. وتشير الدراسات التربوية الحديثة، مثل دراسة (الحسن ٢٠٢١)، إلى أن استخدام الألعاب اللغوية يساهم بشكل كبير في خلق بيئة تعليمية محفزة وتفاعلية.

٢. اختيار عينة الدراسة وتقسيمها.

يتم اختيار عينة من طلاب الصف الثالث في معهد بناء مدني ببوغور وتقسيمهم إلى مجموعتين:

- المجموعة التجريبية: التي تتلقى التعليم باستخدام الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية، مما يساهم في تحسين تراكيب الجمل لديهم.

- المجموعة الضابطة: التي تتلقى التعليم بالطريقة التقليدية، مما يساعد على مقارنة نتائج المجموعتين لتحديد مدى فعالية الألعاب اللغوية.

ت. أدوات القياس.

تشمل أدوات القياس اختبارات قبلية وبعدي لقياس مستوى أداء الطلاب في تراكيب الجمل. وكما أشار الدين (٢٠١٩) أن استخدام الاختبارات التحصيلية قبل وبعد التجربة يمكن أن يوفر بيانات دقيقة عن التحسن في مهارات اللغة وعناصرها. ويهدف هذا إلى مقارنة النتائج بين المجموعتين وتحليل مدى فعالية الألعاب اللغوية.

ث. تحليل البيانات

سيتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، وهي اختبار (T-test) لمقارنة الفروق بين متوسطات أداء الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (Ebenezer, 2023). وتُعد هذه الطريقة، وفقاً لدراسة الشريف (٢٠٢٠)، فعّالة في تحديد مدى تأثير التدخلات التعليمية على النتائج الأكاديمية للطلاب، حيث يمكن تحليل الفروق الإحصائية لتحديد فعالية الألعاب اللغوية في تحسين تراكيب الجمل.

ج. الإجراءات

إجراءات البحث في هذه الدراسة تبدأ بتحضير الأدوات اللازمة، بما في ذلك تصميم ألعاب لغوية مناسبة لتطوير تراكيب الجمل العربية. ثم يتم اختيار عينة من طلاب الصف الثالث بمعهد بناء مدني ببوغور وتقسيمها إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية التي تتعلم باستخدام الألعاب اللغوية، والمجموعة الضابطة التي تتلقى التعليم بالطريقة التقليدية. تُجرى اختبارات قبلية لتحديد مستوى الطلاب في مهارة تراكيب الجمل قبل بدء التجربة. بعد ذلك، يتم تنفيذ البرنامج التعليمي حيث تُطبق الألعاب اللغوية على المجموعة التجريبية، وتستمر المجموعة الضابطة باستخدام الأساليب التقليدية. بعد انتهاء التدخل، يُجرى اختبار بعدي لقياس تقدم الطلاب في كلا المجموعتين. يتم تحليل البيانات باستخدام اختبار (T-test) لمقارنة الفروق بين أداء المجموعتين في الاختبارات القبلية والبعدي، بهدف تحديد مدى فعالية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات تراكيب الجمل.

نتائج البحث ومناقشته

أ. نماذج الألعاب اللغوية التي تطور تراكيب الجمل.

إن الألعاب اللغوية كثيرة في جانب التدريبات وتنقسم إلى أنواع متعددة تبعا لعناصر اللغة الأساسية ومهاراتها، ولكن في كثير من الأحيان تتداخل العناصر والمهارات اللغوية في اللعبة الواحدة، فيمكن للمعلم أن يصنف اللعبة من عنده التي يراها ملائمة للاعبين حسب مستواهم العمري واللغوي أو العلمي، حتى تساعده على النجاح في التعليم.

وإن تركيز هذا البحث في الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها والاستفادة منها لتطوير تراكيب الجمل، ومن هنا صمم الباحث بعض الألعاب اللغوية المناسبة لتطوير تراكيب الجمل، وكانت ثلاث ألعاب نموذجاً، وهي: لعبة الدومينو، ولعبة المهندس الزكي، ولعبة "إركب معنا". وأما تفصيل تلك الألعاب فيما يلي:

١. اللعبة الأولى.

اسم اللعبة	لعبة الدومينو.
هدف اللعبة	- أن يقدر الطالب على تركيب الجملة الفعلية بطلاقة. - أن يستخدم الطالب الفعل الماضي في الجملة المفيدة استخداماً صحيحاً.
نوع اللعبة	فردية.
عدد اللاعبين	٦ لاعبين.
أداة اللعبة	لا شيء.
وقت اللعبة	١٠-١٥ دقيقة.
إجراء اللعبة	يعرض المعلم جملة فعلية بدايةً، ويطلب من اللاعب الأول تكوين جملة جديدة تبدأ بالحرف الأخير من الجملة الأصلية من المعلم، ثم يطلب من اللاعب الثاني تكوين جملة جديدة تبدأ بالحرف الأخير من جملة اللاعب الأول وهكذا يدور بينهم، فإذا عجز من أحد منهم تكوين الجملة يخرج من اللعبة.
نقطة الفوز	يكون الفوز على آخر من يتبقى في اللعبة.

نظام اللعبة	- أن يكون الفعل فعلاً ماضياً. - ألا يكون الفاعل معلوماً. - على اللاعب مراعاة الفعل اللازم والمتأدي، ومراعاة حروف الجار المناسبة للفعل.
-------------	--

٢. اللعبة الثانية.

اسم اللعبة	لعبة "أركب معنا".
هدف اللعبة	- أن يقدر الطالب على تركيب الكلمات جملةً صحيحةً سليماً. - أن يتدرب الطالب على استعمال علامة الترقيم أو النبرة.
نوع اللعبة	زوجي.
عدد اللاعبين	٢٠ لاعباً.
أداة اللعبة	٢٠ بطاقة (٢٠ × ١٠ cm).
وقت اللعبة	١٠-١٥ دقيقة.
إجراء اللعبة	يعد المعلم ٢٠ بطاقة، ويأخذ كل واحد من اللاعبين بطاقةً واحدةً، ثم يبحث كل واحد منهم أربعة الأصحاب الذين يحملون الكلمات المناسبة لكلماته، ويدعو كل واحد بقول: "أركب معنا" ويكون استجابة اللاعب الآخر بقول: "نعم، أركب معكم" إذا كان وافقه، وبقول: "لا، لا أركب معكم" إذا كان لا يوافقه.

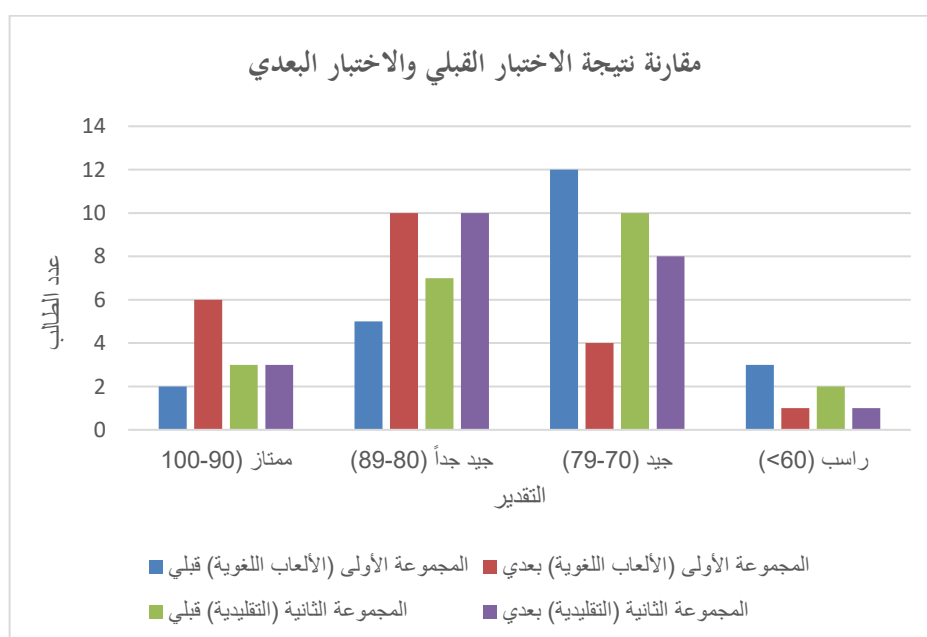
وإذا اتفق خمسة لاعبين فليجتمعوا في مكان واحد، ثم ليركبوا كلماتهم حتى تكون جملة مفيدة صحيحة.	
الفوز على الخمسة اللاعبين الأولين الذين ركبوا الكلمات إلى جملة مفيدة صحيحة.	نقطة الفوز
- اللاعبون لهم فرصة إنجاز اللعبة مدة ٧ دقائق. - يمكن للاعب أن ينفصل من مجموعته الأولى مادام الوقت باقياً.	نظام اللعبة

٣. اللعبة الثالثة.

لعبة مهندس زكي.	اسم اللعبة
أن يقدر الطالب إنشاء الجملة من عنده.	هدف اللعبة
فردى.	نوع اللعبة
٥ لاعبين.	عدد اللاعبين
٥ لوحات (٢٠×٦٠ cm)، و ٥ بطاقات (٢٠×٣٠ cm)، و ٥ أقلام.	أداة اللعبة
٧-١٠ دقائق.	وقت اللعبة
يعد المعلم ٥ البطاقات فيها الحروف أمام ٥ اللاعبين، ويأخذ كل واحد منهم بالقرعة، ثم يطلب منهم تركيب الحروف - الموجودة في بطاقاتهم - كلمة، ثم يركبها إلى جملة مفيدة صحيحة.	إجراء اللعبة
- الفوز على من ركب جملة صحيحة.	نقطة الفوز

- وإذا وجدت جملتان صحيحتان فأكثر للاعبين، فيكون اعتبار الفوز على من أكثر حروفاً - في جملته - من غيره.	
- اللاعبون لهم فرصة تكوين الجملة مدة ٣ دقائق. - كون الكلمات ذات معنى (فعل أو اسم أو حرف). - كون حروف أولى للكلمات من الحروف الموجودة في البطاقات، مثل: الحروف في البطاقة "ذ/ط/ء/م"، فيمكن تكوين الجملة "ذهب الطالب إلى المدرسة".	نظام اللعبة

ب. مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي لكل من المجموعتين



ت. تحليل الفروق الإحصائية وتفسيرها

يتم استخدام اختبار (T-test) للتحقق من الفروق بين نتائج الاختبارات القبلي والبعدي بالصيغة التالية:

$$t = (\bar{x}_1 - \bar{x}_2) / \sqrt{((s_1^2 / n_1) + (s_2^2 / n_2))}$$

البيانات:

$\bar{x}_1, \bar{x}_2$ = الدرجة المتوسطة للمجموعتين قيد المقارنة قبل وبعد الاختبار

s_1^2, s_2^2 = تباين المجموعتين، وهو مقياس لتشتت البيانات حول الدرجة المتوسطة.

n_1, n_2 = عدد العينة في كل من المجموعتين.

فأظهرت نتائج الاختبار أن المجموعة الأولى (الألعاب اللغوية) شهدت تحسناً كبيراً في الدرجة المتوسطة من ٧٥,٦٨ قبل التطبيق إلى ٨٣,٤١ بعده، حيث كانت قيمة t تساوي مع دلالة إحصائية عالية ($P=0.000071$) في المقابل، حققت المجموعة الثانية (التقليدية) تحسناً طفيفاً في الدرجة المتوسطة من ٧٨,٦٤ قبل التطبيق إلى ٨١,١٤ بعده، ولكن لم يكن التحسن دالاً إحصائياً ($p = 0.069, t=1.91$).

فالخلاصة، أن طريقة الألعاب اللغوية أثبتت فعاليتها بشكل كبير، حيث تحقق تحسن ذو دلالة إحصائية في أداء الطلاب بعد استخدامها، كما تشير قيمة $p > 0.05$ إلى أن الفرق في النتائج ليس صدفة، بل يعكس تأثير الطريقة المستخدمة. على الجانب الآخر، لم يظهر التحسن في المجموعة التي استخدمت الطريقة التقليدية دلالة إحصائية، حيث إن قيمة $p < 0.05$ تشير إلى أن التغيير قد يكون ناتجاً عن الصدفة أو غير مرتبط بالطريقة المستخدمة. وبالتالي، يمكن الاستنباط أن طريقة الألعاب اللغوية أكثر فعالية من الطريقة التقليدية في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

خلاصة البحث

يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استخدام الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية مبتكرة على تطوير تراكيب الجمل العربية لدى طلاب الصف الثالث في معهد بناء مدني ببوغور. تعتمد الدراسة على المنهج التجريبي الذي يقارن بين أداء مجموعة تجريبية تعلمت باستخدام الألعاب اللغوية ومجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية. وقد تم تصميم ثلاث ألعاب لغوية موجهة لتطوير تراكيب الجمل، هي: لعبة الدومينو، ولعبة "أركب معنا"، ولعبة المهندس الذكي، مع قياس مدى فعالية هذه الألعاب من خلال اختبارات قبلية وبعدية.

أظهرت النتائج أن الألعاب اللغوية ساهمت بشكل كبير في تحسين أداء الطلاب في المجموعة التجريبية، حيث ارتفعت متوسطات درجاتهم بشكل ملحوظ مقارنة بالمجموعة الضابطة. وقد أشارت التحليلات الإحصائية باستخدام اختبار (T-test) إلى أن الفرق في أداء الطلاب بين المجموعتين كان ذا دلالة إحصائية كبيرة، مما يؤكد فعالية الألعاب اللغوية في تعزيز فهم الطلاب وتطبيقهم لتركيب الجمل بشكل صحيح. على الجانب الآخر، لم يظهر التحسن في المجموعة الضابطة ذات دلالة إحصائية، مما يشير إلى أن الطرق التقليدية أقل تأثيراً في تطوير هذه المهارة.

توصل البحث إلى أن الألعاب اللغوية تعتبر وسيلة تعليمية فعالة لتحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم مع المادة الدراسية، فضلاً عن تقليل شعورهم بالملل والضجر. كما أنها تساهم في توفير بيئة تعليمية تفاعلية وجذابة تعزز من قدرة الطلاب على الإبداع والتواصل باللغة العربية. بناءً على هذه النتائج، يوصي البحث بدمج الألعاب اللغوية كجزء أساسي من طرق التدريس في تعليم اللغة العربية، خاصة في المعاهد التي تهدف إلى تعميق إتقان الطلاب للغة كوسيلة للتواصل والتعليم اليومي. يمكن كذلك للمعلمين تكييف الألعاب اللغوية بما يتناسب مع مستويات الطلاب وبيئاتهم التعليمية لتحقيق نتائج أفضل.

المراجع

- 'Abd Allah, 'Umar Sadaq. 2008. *Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah li Al-Natiqin Bi Ghayriha: Al-Turuq, Al-Asalib, Al-Wasa'il*. 1st ed. Cairo: Al-Dar Al-'Alamiyyah li Al-Nashr wa Al-Tawzi'.
- Al-Din, Husayn Nasir. 2019. "Ta'thir Al-Ikhtibar Al-Tahsil Al-Qabli wa Al-Ba'di fi Qiyas Fa'aliyyat Al-Baramij Al-Ta'limiyyah." *Majallah Al-Qiyas wa Al-Taqwim* 7 (7): 110–125.
- Al-Fawzan, 'Abd Al-Rahman bin Ibrahim. 2011. *Idha'at li Mu'allim Al-Lughah Al-'Arabiyyah li Ghayr Al-Natiqin Biha*. 1st ed. Al-Riyadh: Al-Taba' Al-Hashimi.
- Al-Hasan, Muhammad. 2021. "Daur Al-Al'ab Al-Ta'limiyyah fi Tahsin Maharat Al-Lughah Lada Talabah Al-Marhalah Al-Ibtida'iyyah." *Majallah Al-Dirasat Al-Tarbawiyyah* 5 (12): 45–62.
- Al-'Aziz, Nasif Mustafa 'Abd. 1983. *Al-Al'ab Al-Lughawiyyah fi Ta'lim Al-Lughat Al-Ajnabiyyah*. 1st ed. Al-Riyadh: Dar Al-Marikh li Al-Nashr.

- Al-Sharif, Yusuf. 2020. "Tahlil Al-Furuq Al-Ihsa'iyyah fi Taqyim Al-Ada' Al-Akademi li Al-Tullab Ba'da Al-Tadakhulat Al-Ta'limiyyah." *Majallah Al-Abhath Al-Tarbawīyyah* 68 (9): 58–70.
- Al-Sinhawi, Nur Al-Din. 2003. *Al-Nahw Al-Wazifi wa Tarakib Al-Jumal Al-'Arabiyyah*. 2nd ed. Cairo: Dar Al-Fikr Al-'Arabi.
- Al-Suwayriki, Muhammad 'Ali. 2005. *Al-'Ab Lughawīyyah wa Dauruha fi Tanmiyat Maharat Lughah 'Arabiyyah*. 1st ed. Amman: Maktabat al-Tullab al-Jami'iyyah.
- Ebenezer, Akpan E, and J Lion Clark. 2023. "Independent T-Test Statistics: It's Relevance in Educational Research." *International Journal of Eminent Scholars* 10 (1): 79-88.
- S., Fahrurrozi. 2021. Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*. 7 (2): 62-72.
<https://doi.org/10.30821/ihya.v7i2.15193>.
- Halil, Rahmatika, Hakmi Wahyudi, Hary Darmawan, Kamaluddin, Novika Dwi Anjani, Rika Noverma, and Helfi Rozalina. 2024. "Pelatihan Bagi Guru Bahasa Arab Dalam Menggunakan Educandy Sebagai Media Pembelajaran Di Kabupaten Kampar." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6 (1): 1–15.
<https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2116>.
- <https://www.binamadani.org/psb>.
- Kerlinger, Fred N. 1973. *Foundations of Behavioral Research*. 1st ed. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Salim, 'Ali. 2002. *Usus Al-Bahth Al-Tajribi: Al-Tatbiqat wa Al-Mumarasat fi Al-Manahij Al-Tarbawīyyah*. 1st ed. Cairo: Dar Al-Fikr.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. 1st ed. Boston: Allyn & Bacon.