

الملخص

كاملة ٢٠٢٤.١٠.٢١٠١٠٢٠٢٨٤ فعالية لعبة تخمين الصور على إتقان المفردات لدى طلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بنجر. المشرفة الدكتورة الحاجة نور ليلي، الماجستير. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم. ٢٠٢٥م

الكلمة الرئيسية : الفعالية، لعبة تخمين الصور، المفردات، اللغة العربية

تعد إتقان المفردات جانبًا مهمًا في تعلم اللغة العربية، لأنها تعد أساسًا في فهم الجمل وتأليفها بشكل صحيح. ومع ذلك، لا تزال طلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بنجر يواجهن صعوبةً في حفظ المفردات، ويُعانين من قلة التركيز أثناء سير عملية التعلم. وقد أظهرت بعض الطلبة ضعفًا في الانتباه بسبب قلة تنوع الأساليب المستخدمة في التعليم. وبناءً على ذلك، حاولت الباحثة تقديم ابتكارٍ تعليميٍّ أكثر جاذبيةً وتفاعليةً من خلال لعبة تعليمية، وهي "لعبة تخمين الصور"، بهدف زيادة دافع التعلم وإتقان المفردات. يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية لعبة تخمين الصور في إتقان المفردات، بالإضافة إلى وصف عملية تنفيذها. نوع هذا البحث هو شبه تجريبي (quasi-experimental) باستخدام المنهج الكمي. أما تقنيات جمع البيانات فتتمثل في: الاختبار القبلي، والاختبار البعدي، والملاحظة، والتوثيق. وتشمل عملية تحليل البيانات على اختبار الصدق، والثبات، والتوزيع الطبيعي، والتجانس، واختبار ويلكوكسون، وحساب الكسب المعياري (N-Gain). وقد أظهرت نتائج البحث أن متوسط درجة الاختبار القبلي بلغ (٦٣,١٦) وهو في التصنيف "الضعيف"، ثم ارتفع إلى (٨٢,٢٤) بعد تطبيق المعالجة، وهو في التصنيف "الجيد". كما أظهر اختبار ويلكوكسون وجود فرقٍ دالٍ إحصائيًا ($Asymp. Sig < 0.001$)، وبلغت قيمة N-Gain (٠,٧٠٣١) وهي تندرج في التصنيف "المرتفع". وبناءً على ذلك، فإن لعبة تخمين الصور ثبتت فعاليتها في تحسين إتقان الطلبة للمفردات، كما جعلت عملية التعلم أكثر متعة ونشاطًا وتنوعًا.

ABSTRAK

Kamilah 210101020284. *Efektivitas permainan tebak gambar dalam penguasaan mufrodat pada peserta didik kelas VIII mtsn 1 banjar*, Pembimbing: Dr. Hj. Norlaila, M.Ag, M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin

Kata Kunci: *Efektivitas, Permainan Tebak Gambar, Mufrodat, Bahasa Arab*

Penguasaan mufrodat merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar dalam memahami dan menyusun kalimat secara tepat. Namun, peserta didik kelas VIII MTsN 1 Banjar masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik menunjukkan penurunan perhatian yang disebabkan oleh keterbatasan variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui permainan edukatif, yaitu tebak gambar, guna meningkatkan minat belajar dan penguasaan mufrodat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tebak gambar terhadap penguasaan mufrodat serta mendeskripsikan proses pelaksanaannya. Jenis penelitian ini adalah quasi experimental dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test, post-test, observasi, dan dokumentasi. Analisis data mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji Wilcoxon, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pre-test sebesar 63,16 (kategori lemah) dan meningkat menjadi 82,24 (kategori baik) setelah diberi perlakuan. Uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan (Asymp. Sig. < 0,001), dan nilai N-Gain sebesar 0,7031 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, permainan tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik sekaligus menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, aktif, dan bervariasi.