

## الباب الرابع

### النتائج والمناقشة

#### أ. لحة عامة عن موقع البحث

##### ١. هوية المدرسة

اسم المدرسة الثانوية الإسلامية: مطیع الهدی

العنوان: شارع ١٧ أغسطس قرية هاتونغون المنطقة

الفرعية: هاتونغون

المحافظة: تايفين

اسم الجهة المنظمة: مؤسسة المعهد الإسلامي "مطیع الهدی" هاتونغون سنة

التأسيس: ٢٣ مايو ٢٠٠٣ م

رقم الإحصاء المدرسي: ١٢١٢٦٣٠٥٠٠٧ (NSS)

الرقم الرئيسي للمدرسة الوطنية: ٣٠٣١٥٣٣٥ (NPSN)

الموقع الجغرافي: خط العرض ٢٩٣٦٠١٢ - خط الطول

١١٥,١٤٣٩٢٩٠٠٠٠٧

##### ٢. تاريخ التأسيس

بدأت هذه المدرسة الثانوية الإسلامية من تأسيس المسجد ووجود المعهد الإسلامي "مطیع الهدی" هاتونغون الذي أُسس في عام ١٩٨٥ م على يد الشيخ محمد طه النصیر الذي يتميز بالطابع السلفي.

وبمرور الزمن وتطوره، ومع خريجي الطلاب من ذلك المعهد الذين أصبحت مواردهم البشرية مؤهلة وكثر منهم أتوا دراستهم في الجامعات، وكذلك مع ازدياد عدد السكان حول المعهد الإسلامي، فبمبادرة من شخصيات المجتمع وبإذن من قيادة المعهد الإسلامي، تم تأسيس التعليم الديني الرسمي ذي الطابع الإسلامي وهو المدرسة الثانوية الإسلامية "مطعيم الهدى" في تاريخ ٢٣ مايو ٢٠٠٣ م، والذي افتتحه مباشرة السيد رئيس محافظة تأمين درس. الحاج إديس نور الدين حليدي الماجستير في الإدارة العامة.

في البداية، تم تنفيذ التعليم في هذه المدرسة الثانوية الإسلامية في فترة العصر (بدءاً من الساعة ١٤:٠٠ حتى الساعة ١٧:٣٠) لأن كثيراً من معلميها يدرّسون في مدارس أخرى سواء في المدرسة الابتدائية أو المدرسة المتوسطة. وقبل في القبول الأول ١٣ طالباً، مع مدير مدرسة واحد وهو محسن العزيز الحاصل على الشهادة الجامعية في الدراسات الإسلامية، و ١٢ معلماً.

لم يستمر تنفيذ التعليم الذي يقام في فترة العصر طويلاً، حوالي سنتين، ثم في بداية العام الدراسي ٢٠٠٥/٢٠٠٦ تم تنفيذ هذا التعليم في فترة الصباح كما ينبغي

### ٣. رؤية ورسالة المدرسة

الرؤية : جيريا : " ذكي، تعليمي، مرح وسعيد، مبتكر، وحسن الأخلاق "

مؤشرات الرؤية :

أ. تحقيق مجتمع مدرسي ذكي في الإنجازات الأكاديمية وغير الأكاديمية . ب.

تحقيق مجتمع مدرسي تعليمي .

ج. تحقيق حالة من المرح والسعادة في عملية التعليم والتعلم .

د. تحقيق تعلم مبتكر يتناسب مع أحوال العصر .هـ. تحقيق إنسان حسن الألْهَلْقَ في أي مكان وزمان.

الرسالة:

• تحقيق كوادر الأمة الأذكياء في الإنجازات الأكاديمية وغير الأكاديمية كزاد لمواصلة التعليم العالي و/أو العيش المستقل.

• تحقيق كوادر الأمة القادرين على التثقيف في تقديم الفهم العلمي والدليل الواقعي في وسط المجتمع مع الاستمرار على أساس الشريعة والقواعد السائدة.

• جعل بيئة المدرسة مكاناً لتنمية وتطوير إنجازات التعلم للطلاب في جميع المجالات بمرح وسعادة.

• جعل المدرسة كضابط لتطور العولمة بالابتكار وفقاً للتطورات ومتطلبات العصر.

• إعطاء أساس فهم قوي حتى يتصرف الطلاب ويعاملون سواء في بيئة المدرسة أو في وسط المجتمع على أساس حسن الألْهَلْقَ والقواعد السائدة.

## ب. عرض البيانات

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة فعالية استخدام لعبة "تحمين الكلمة" على إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية مطيع المهدى هاتونجون. والمنهج المستخدم هو المنهج الكمي بتصميم شبه التجريبي، وهو تصميم المجموعة الضابطة مع الاختبار القبلي والبعدي.

في هذا التصميم، توجد مجموعتان بحثيتان، وهما الفصل التجريبي والفصل الضابط. يعطى الفصل التجريبي معاملة باستخدام لعبة "تحمين الكلمة" في

عملية تعليم المفردات، بينما يُدرّس الفصل الضابط باستخدام الطريقة التقليدية المتمثلة في الحاضرة والحفظ. وقد أُعطي كلاً الفصلين اختباراً قبل المعاملة واختباراً بعدياً بعد المعاملة لقياس تحسين نتائج التعلم.

#### ١. بيانات نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي

يتكون الفصل التجريبي من واحد وعشرين طالباً الذين حصلوا على معاملة في شكل تطبيق لعبة "تخمين الكلمة". وقد أُعطي اختبار إتقان المفردات مرتين، وهما قبل المعاملة (الاختبار القبلي) وبعدها (الاختبار البعدى).

بناءً على بيانات نتائج الاختبار، تتراوح درجات الاختبار القبلي بين ٦٥ و٨٨، بينما تتراوح درجات الاختبار البعدى بين ٨٦ و١٠٠. وتتنوع زيادة الدرجات (الفرق بين الاختبار البعدى والقبلي) بين سالب واحد و٣٣ نقطة.

الجدول ٤,١: بيانات نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي

رقم	الحروف الاستهلالية للاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدى	فرق الدرجات
١	١ هـ	٧٩	٩٢	١٣
٢	٢ هـ	٧٣	٩١	١٨
٣	٣ هـ	٨٣	٨٩	٦
٤	٤ هـ	٧٨	٩٨	٢٠
٥	٥ هـ	٧٦	٨٧	١١

۳	۸۰	۸۲	۶۵	۶
۲۸	۹۸	۷۰	۷۵	۷
۱۸	۹۳	۷۰	۸۵	۸
۲۰	۹۶	۷۱	۹۵	۹
۲۹	۹۹	۷۰	۱۰۵	۱۰
۱۷	۹۴	۷۷	۱۱۵	۱۱
۲۰	۹۲	۷۲	۱۲۵	۱۲
۱۰	۹۴	۷۹	۱۳۵	۱۳
۹	۹۷	۸۸	۱۴۵	۱۴
۲۴	۱۰۰	۷۶	۱۰۵	۱۰
۳	۹۰	۸۷	۱۶۵	۱۶
۳۰	۱۰۰	۷۰	۱۷۵	۱۷
۲۳	۹۷	۷۴	۱۸۵	۱۸
۲۴	۹۰	۶۶	۱۹۵	۱۹
۲۱	۸۸	۶۷	۲۰۵	۲۰
۲۷	۹۷	۷۰	۲۱۵	۲۱

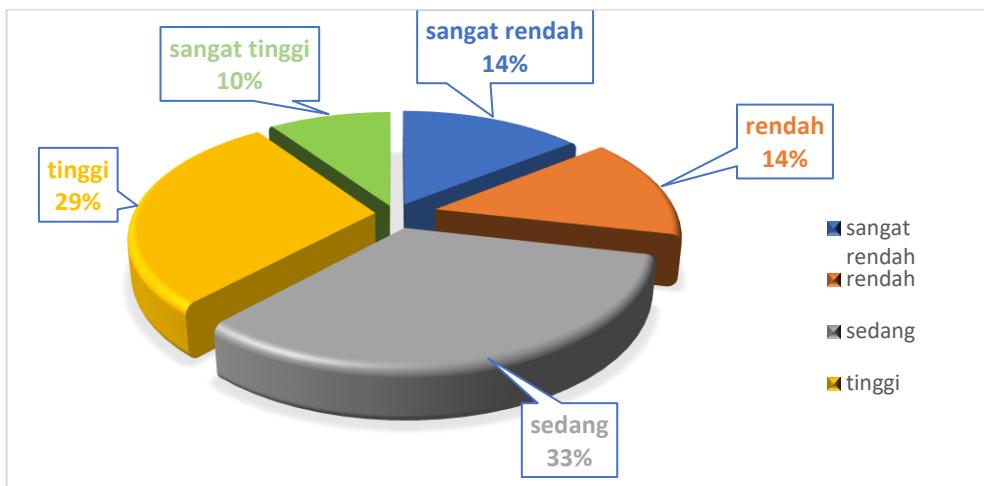
بناءً على نتائج معالجة البيانات في الجدول أعلاه، تقع درجات الاختبار القبلي للطلاب في نطاق ٦٥-٨٨، بمتوسط قدره ٧٥,٢. وبعد إعطاء المعاملة، ارتفعت درجات الاختبار البعدى ارتفاعاً ملحوظاً لتصبح في نطاق ٨٥-١٠٠، بمتوسط قدره ٩٣,٧.

إذا نظر إليه بشكل فردي، فإن جميع الطلاب تقريباً قد حققوا تحسناً في الدرجات، بفارق يتراوح بين ٣ و ٣٥ نقطة، بينما أظهرت الأغلبية تحسناً كبيراً، بل إن بعضهم حقق زيادة تزيد على ٣٠ نقطة. وهذا يدل على أن استخدام لعبة تخمين الكلمات يعطي أثراً إيجابياً ملحوظاً في تحسين استيعاب الطلاب للمفردات. عموماً، يمكن تصنيف تحسين نتائج تعلم الطلاب كما يلي:

#### الجدول ٤,٢: توزيع تكرار فئات المجموعة التجريبية

الفئة	عدد الطلاب	النسبة المئوية
منخفض جداً	٣ طلاب	%١٤
منخفض	٣ طلاب	%١٤
متوسط	٧ طلاب	%٣٣
عالٍ	٦ طلاب	%٢٩
عالٍ جداً	٢ طلاب	%١٠
المجموع	٢١ طالباً	%١٠٠

#### الشكل ١، ٤ الرسم البياني الدائري لفئة مجموعة الفصل التجربى



من هذا التوزيع يتبين أن معظم الطلاب حققوا تحسناً في الفئة العالية إلى العالية جداً، مما يدل على فعالية وسيلة اللعبة في مساعدة عملية التعلم.

يرجع هذا الارتفاع في القيمة إلى عدة عوامل مهمة:

أ. المشاركة الفعالة للطلاب في عملية التعلم من خلال لعبة تحسين الكلمات التي تتطلب مشاركة مباشرة في تخمين المفردات وتنذكراها.

ب. ارتفاع الدافعية للتعلم، لأن جو التعلم أصبح أكثر متعة وليس رتيبة كطريقة المحاضرة أو الحفظ.

ج. وجود التفاعل الاجتماعي والمنافسة الإيجابية بين الطلاب في اللعبة، مما ينمي الحماس لفهم المفردات وإتقانها بشكل أكبر.

د. تعزيز الذاكرة طويلة المدى، لأن المفردات المتعلمة ترتبط بسياق اللعبة، وليس محفوظة فقط

أظهرت نتائج الاختبار البعدي أن معظم الطلاب قد حققوا درجات فوق ٩٠، بل نجح بعض الطلاب في الحصول على الدرجة الكاملة (١٠٠). وهذا يدل على أن تطبيق وسيلة لعبة تخمين الكلمات لا يحسن نتائج التعلم فحسب، بل يسهل أيضاً على الطلاب فهم المفردات وتذكرها بشكل مستمر.

#### الجدول ٤,٣ : إحصائيات بيانات الفصل التجريبي

القيمة	الإحصائيات
٨٨	أعلى درجة (الاختبار القبلي)
٦٥	أدنى درجة (الاختبار القبلي)
٧٥,٢	المتوسط الحسابي (الاختبار القبلي)
١٠٠	أعلى درجة (الاختبار البعدي)
٨٥	أدنى درجة (الاختبار البعدي)
٩٣,٧	المتوسط الحسابي (الاختبار البعدي)
١٨,٥٢	متوسط الترقية

يتضح من هذه البيانات أن هناك ارتفاعاً في متوسط الدرجات بمقدار ١٨,٥٢ نقطة بعد تعلم الطلاب باستخدام لعبة تخمين الكلمات. فقد شهد جميع الطلاب تقييراً زيادة في النتائج، بل كان هناك بعض الطلاب الذين حققوا زيادة كبيرة جداً بلغت ٣٣ نقطة.

وتدل هذه النتائج على أن لعبة تخمين الكلمات قادرة وصفياً على مساعدة الطلاب في تذكر المفردات العربية وفهمها بشكل أكثر فعالية. فإن عملية التعلم

الممتعة والتفاعلية من خلال اللعبة تشجع المشاركة الفعالة للطلاب، مما يؤدي إلى تحسن واضح في إتقان المفردات.

## ٢. بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدى للمجموعة الضابطة

تكون المجموعة الضابطة أيضاً من ٢١ طالباً، لكن عملية التعلم تمت دون استخدام وسيلة لعبه تخمين الكلمات. تعلم الطلاب بالطريقة التقليدية، وهي الشرح من المعلم يتبعه حفظ المفردات.

تراوحت درجات الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة بين ٤٢ و ٧٠، بينما تراوحت الاختبار البعدى بين ٦٠ و ٧٩. وفيما يلي ملخص نتائج معالجة البيانات:

### الجدول ٤،٤: بيانات نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدى للفصل الضابط

رقم	الحروف الاستهلالية للاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدى	فرق الدرجات
١	ك	٥٤	٦٤	١٠
٢	ك	٧٠	٦٥	٥-
٣	ك	٥٩	٦٩	١٠
٤	ك	٥٤	٦٦	١٢
٥	ك	٥٥	٦٠	٥
٦	ك	٦٣	٧٤	١١

١٢	٧٤	٥٣	٧٩	٧
٥٢	٧٨	٥٣	٨٩	٨
٦	٧١	٦٥	٩٩	٩
٨	٦٦	٥٨	١٠٩	١٠
١٩	٦٧	٤٨	١١٩	١١
١٥	٧٢	٥٧	١٢٩	١٢
١٥	٦٩	٥٤	١٣٩	١٣
٢٠	٧٦	٥٦	١٤٩	١٤
١٠	٦٥	٥٥	١٥٩	١٥
٩	٧٤	٦٤	١٦٩	١٦
٢-	٦٨	٧٠	١٧٩	١٧
١٧	٧٨	٦١	١٨٩	١٨
١٥	٦٧	٥٢	١٩٩	١٩
١٥	٨٩	٦٤	٢٠٩	٢٠
٣٣	٧٥	٤٢	٢١٩	٢١

بناءً على نتائج معالجة البيانات في الجدول أعلاه، كانت درجات الاختبار القبلي للطلاب في المدى ٤٢-٧٠، بمتوسط قدره ٥٧,٤٨. وبعد إجراء التعلم التقليدي دون معالجة، ارتفعت درجات الاختبار البعدى لتصبح في المدى ٦٠-٧٩، بمتوسط قدره ٧٠,٢.

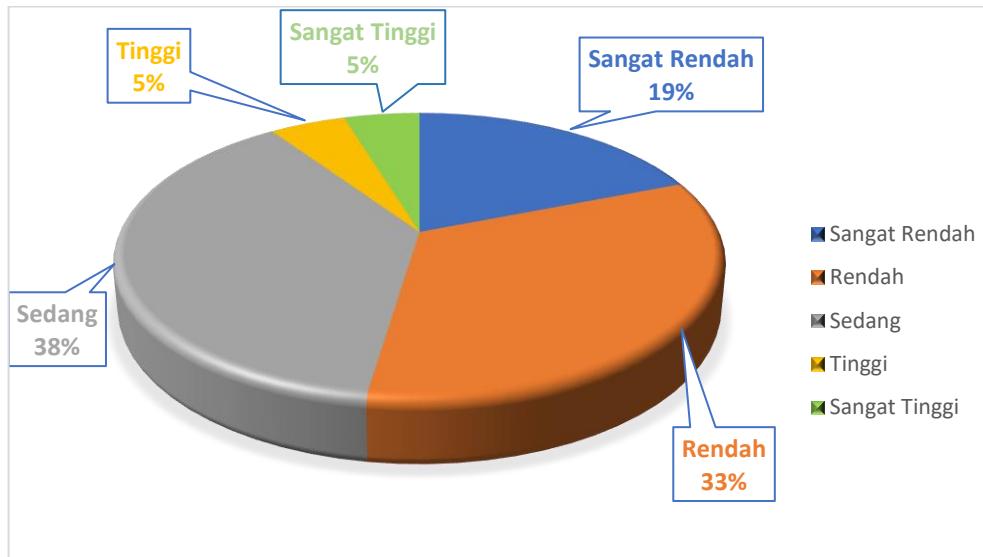
إذا نظر إليه بشكل فردي، فإن معظم الطلاب حققوا زيادة في الدرجات بفارق يتراوح بين ٥ إلى ٢٥ نقطة، لكن هناك بعض الطلاب الذين واجهوا انخفاضاً في نتائج التعلم، وهم الطلاب الذين حصلوا على فارق درجات ٥ و ٢ نقطة. ويدل هذا على أن طريقة التعلم التقليدية لم تكن قادرة بعد على تحقيق زيادة ذات دلالة إحصائية في نتائج التعلم بشكل شامل. ولإعطاء صورة أكثر تفصيلاً عن زيادة درجات الطلاب، صُنِّفت بيانات الفارق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدى إلى خمس فئات التالية:

#### الجدول ٤,٥ : توزيع تكرارات فئات مجموعة الفصل الضابط

النسبة المئوية	عدد الطلاب	التصنيف
% ١٩,٠٥	٤ طلاب	منخفض جداً
% ٣٣,٣٣	٧ طلاب	منخفض
% ٣٨,١٠	٨ طلاب	متوسط
% ٤,٧٦	١ طلاب	مرتفع
% ٤,٧٦	١ طلاب	مرتفع جداً

٢١ طلاب المجموع٪ ١٠٠

#### الصورة ٤، الرسم البياني الدائري لفئة مجموعة الفصل الضابط



بناءً على هذا التوزيع، يتضح أن معظم الطلاب في الفئة المنخفضة إلى المتوسطة، مما يعني أن زيادة نتائج تعلمهم لا تزال معتدلة. ولم يتحقق سوى عدد قليل من الطلاب (حوالي ١٤٪) زيادة عالية وعالية جداً.

يعزى انخفاض زيادة نتائج التعلم في المجموعة الضابطة إلى عدة عوامل، من

بينها :

- أ. طريقة التعلم التقليدية التي تميل إلى أن تكون سلبية وأقل جذباً لانتباه الطلاب .
- ب. قلة المشاركة الفعالة للطلاب، مما يجعل التعلم أحادي الاتجاه .

ج. نقص التنوع في تقديم المادة، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل بسرعة وقلة التركيز في حفظ المفردات .

د. عدم وجود وسائل داعمة أو أنشطة تفاعلية يمكن أن تساعد في تعزيز الذاكرة للمفردات المعلمة.

بشكل عام، تُظهر نتائج الاختبار البعدي أن زيادة إتقان المفردات في المجموعة الضابطة حدثت بالفعل، ولكنها ليست بقدر الزيادة التي شهدتها المجموعة التجريبية.

#### الجدول ٤,٦ إحصائيات بيانات الفصل الضابط

القيمة	الإحصاء
٧٠	القيمة الأعلى (الاختبار القبلي)
٤٢	القيمة الأدنى (الاختبار القبلي)
٥٧,٤٨	المتوسط (الاختبار القبلي)
٧٩	القيمة الأعلى (الاختبار البعدي)
٦٠	القيمة الأدنى (الاختبار البعدي)
٧٠,٣	المتوسط (الاختبار البعدي)
١٢,٨١	متوسط التحسن

على الرغم من وجود زيادة في متوسط الدرجات بمقدار ١٢,٨١ نقطة، إلا أن هذه الزيادة أقل مقارنة بالفصل التجاري. وُتُظهر هذه النتائج أنه بدون استخدام لعبة تخمين الكلمات، لا تزال زيادة إتقان المفردات تحدث، ولكنها ليست بالمستوى الأمثل كما في الفصل الذي أُعطي معالجة بوسيلة اللعبة.

### ٣. مقارنة نتائج الفصل التجريبي والفصل الضابط

لمعرفة الفرق في زيادة نتائج التعلم بين المجموعتين، يمكن الاطلاع على

الجدول التالي:

الجدول ٤، نتائج المقارنة بين الفصل التجريبي والفصل الضابط

الفصل	متوسط الاختبار القبلي	متوسط الاختبار البعدى	التحسُن
التجريبي	٧٥,١٤	٩٣,٧	١٨,٥
الضابط	٥٧,٤٨	٧٠,٣	١٢,٨

من الجدول أعلاه يتضح أن الفصل التجريبي لديه متوسط درجات الاختبار القبلي أعلى قليلاً مقارنة بالفصل الضابط. ومع ذلك، بعد إعطاء المعالجة، اتسع الفرق في متوسط درجات الاختبار البعدى بشكل أكبر، مما يُظهر وجود تأثير إيجابي من تطبيق لعبة تخمين الكلمات على نتائج تعلم الطلاب.

بشكل وصفي، بلغت زيادة الدرجات في الفصل التجريبي ٢١,١٪، بينما في الفصل الضابط ٢٠,٢٪ فقط. وهذا يعزز الافتراض بأن وسيلة اللعبة تُقدم مساهمة أكبر في زيادة الدافعية ونتائج تعلم الطلاب مقارنة بالطريقة التقليدية.

#### ج. نتائج تحليل البيانات

##### ١. اختبار المتطلبات الأساسية

###### أ. اختبار الحالة

اختبار الحالة الطبيعية يهدف اختبار الحالة الطبيعية إلى معرفة ما إذا كانت بيانات نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل الضابط والفصل التجريبي تتبع التوزيع الطبيعي أم لا. ويُعد هذا الاختبار أحد المتطلبات الأساسية قبل إجراء الاختبار الإحصائي البارامترى. وفي هذا البحث استُخدم اختبار كولموجروف-سميرنوف واختبار شابيرو-ويلك بمستوى دلالة =  $\alpha = 0,05$ . معايير الاختبار:

١. إذا كانت قيمة الدلالة  $> 0,05$ ، فإن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي.

٢. إذا كانت قيمة الدلالة  $< 0,05$ ، فإن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي

#### الجدول ٨،٤ نتائج اختبار الحالة الطبيعية للفصل التجريبي والضابط

##### Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test permainan tebak kata untuk penguasaan mufrodat	kontrol	,118	21	,200*	,962	21	,551
	ekperimen	,083	21	,200*	,969	21	,703
post-test permainan tebak kata untuk penguasaan mufrodat	kontrol	,120	21	,200*	,963	21	,570
	ekperimen	,153	21	,200*	,954	21	,396

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

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على جدول اختبار الحالة الطبيعية أعلاه، يمكن توضيح النتائج على النحو التالي :

١. بيانات الاختبار القبلي

أ. في الفصل الضابط، حصل على قيمة دلالة كولموجوروف-سميرنوف بمقدار

٠,٥٥١، وشابيرو-ويلك بمقدار ٠٠,٢٠٠

ب. في الفصل التجريبي، حصل على قيمة دلالة كولموجوروف-سميرنوف بمقدار

٠,٢٠٠، وشابيرو-ويلك بمقدار ٠٠,٧٠٣. وكلتا قيمتي الدلالة أكبر من

٠,٠٥، لذلك يمكن الاستنتاج بأن بيانات الاختبار القبلي في كلا الفصلين

تتبع التوزيع الطبيعي.

٢. بيانات الاختبار البعدي

أ. في الفصل الضابط، قيمة دلالة كولموجوروف-سميرنوف بمقدار ٠,٢٠٠

وشاپیرو-ویلک بمقدار ٠٠,٥٧٠.

ب. في الفصل التجريبي، قيمة دلالة كولموجوروف-سميرنوف بمقدار ٠,٢٠٠

وشاپیرو-ویلک بمقدار ٠٠,٣٩٦. وقيمة الدلالة في كلا الفصلين أكبر من

٠,٠٥، لذلك فإن بيانات الاختبار البعدي في الفصل الضابط والفصل

التجريبي تتابع التوزيع الطبيعي أيضاً.

وبناءً على ذلك، تُظهر نتائج اختبار الحالة الطبيعية أن جميع البيانات، سواء الاختبار القبلي أو الاختبار البعدي في الفصل الضابط والفصل التجريبي، تتابع التوزيع الطبيعي. ولذلك، يمكن إجراء تحليل البيانات اللاحق باستخدام الاختبار البارامترى، مثل اختبار ت (اختبار ت للعينات المستقلة أو اختبار ت للعينات المزدوجة)، حسب احتياجات البحث.

ب. اختبار التجانس

يُجرى اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كان تباين البيانات بين الفصل الضابط والفصل التجريبي متساوياً (متجانساً) أم لا. ويُعد هذا الاختبار شرطاً مسبقاً قبل إجراء اختبار  $t$ ، لأن اختبار  $t$  يفترض أن المجموعتين لهما تباين متساوٍ.

يستخدم اختبار التجانس في هذا البحث اختبار ليفين لتجانس التباين (Levene's Test of Homogeneity of Variance) بمستوى دلالة  $\alpha = 0,05$

ومعايير الاختبار هي كما يلي:

- إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.)  $> 0,05$  ، فإن البيانات تُعتبر متجانسة.
- إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.)  $< 0,05$  ، فإن البيانات تُعتبر غير متجانسة

#### الجدول ٤،٩ نتائج اختبار التجانس للفصل التجريبي والضابط

##### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre-test permainan tebak kata untuk penguasaan mufrodat	Based on Mean	,061	1	40	,806
	Based on Median	,022	1	40	,882
	Based on Median and with adjusted df	,022	1	38,570	,882
	Based on trimmed mean	,073	1	40	,788
	Based on Mean	,918	1	40	,344

post-test permainan tebak kata untuk penguasaan mufrodat	Based on Median	,660	1	40	,421
	Based on Median and with adjusted df	,660	1	37,352	,422
	Based on trimmed mean	,941	1	40	,338

بناءً على نتائج الاختبار المعروضة في الجدول أعلاه، تم الحصول على البيانات التالية:

١) الاختبار القبلي للعبة تخمين الكلمات لإتقان المفردات: قيمة الدلالة الإحصائية

(Sig.) بناءً على المتوسط الحسابي هي ٦٠,٨٠، وبناءً على الوسيط ٢٨,٨٠، وبناءً

على المتوسط المشذب ٨٨,٧٨. جميع القيم أكبر

من ٥٠,٥٠. وهذا يدل على أن بيانات الاختبار القبلي بين الفصل الضابط والفصل

التجريبي لها تباين متجانس.

٢) الاختبار البعدي للعبة تخمين الكلمات لإتقان المفردات: قيمة الدلالة

الإحصائية (Sig.) بناءً على المتوسط الحسابي هي ٤٤,٣٤، وبناءً على الوسيط

١٢,٤٠، وبناءً على المتوسط المشذب ٨٣,٣٣. جميع القيم أكبر من ٥٠,٥٠. إذن

يمكن الاستنتاج أن بيانات الاختبار البعدي بين الفصل الضابط والفصل التجريبي

لها أيضاً تباين متجانس.

وبالتالي، تشير نتائج اختبار التجانس إلى أن بيانات الاختبار القبلي

والاختبار البعدي في كلا المجموعتين ذات طبيعة متجانسة، وبذلك تستوفي الشروط

لإجراء التحليل الإضافي باستخدام الاختبار الإحصائي البارامترى (اختبار ت

للعينات المستقلة أو اختبار ت للعينات المزدوجة).

## ٢. اختبار الفرضية

### أ. اختبار ت للعينات المستقلة

يُجرى اختبار الفرضية لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين الفصل الضابط والفصل التجريبي في إتقان المفردات (مفردات اللغة العربية) قبل وبعد إعطاء المعالجة المتمثلة في لعبة تخمين الكلمات . يستخدم هذا التحليل اختبار ت لعينتين مستقلتين (Independent t-test)

Samples t-test)

بمستوى دلالة  $\alpha = 0,05$  . معايير الاختبار كما يلي: إذا كانت قيمة  $< 0,05$  ، فهناك فرق ذو دلالة إحصائية بين المجموعتين ( تُقبل الفرضية البديلة  $H_1$  ) وإذا كانت قيمة  $> 0,05$  ، فلا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية( تُقبل الفرضية الصفرية  $H_0$  )

### المجدول ١٠، نتائج اختبار العينات المستقلة (اختبار-ت)

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
pre-test	permainan	Based on Mean	,061	1	40	,806
	tebak kata untuk	Based on Median	,022	1	40	,882
	penguasaan mufrodat	Based on Median and with adjusted df	,022	1	38,570	,882
		Based on trimmed mean	,073	1	40	,788
		Based on Mean	,918	1	40	,344
		Based on Median	,660	1	40	,421

post-test permainan tebak kata untuk penguasaan mufrodat	Based on Median and with adjusted df	,660	1	37,352	,422
	Based on trimmed mean	,941	1	40	,338

## ١) نتائج اختبار ت للاختبار القبلي

بناءً على الجدول أعلاه، تم الحصول على نتائج اختبار ت للاختبار القبلي بقيمة Sig. (2-tailed) = .٨٥٩٧ .٠٠٥ .٠٠٠٠ . وهذا يدل على أن هناك فرقاً ذا دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابط والفصل التجريبي

لأن المعالجة لم تُعطَ بعد في مرحلة الاختبار (treatment) ومع ذلك، لا يُعزى هذا الفرق إلى المعالجة القبلي. يمكن أن يُعزى الفرق في قيم الاختبار القبلي إلى عامل القدرة الأولية للطلاب التي ليست متساوية بين الفصلين. وبالتالي، تُستخدم نتائج الاختبار القبلي فقط لمعرفة الحالة الأولية لقدرة إتقان المفردات قبل إعطاء المعالجة.

## ٢) نتائج اختبار (ت) للاختبار البعدى

أظهرت نتائج اختبار (ت) للاختبار البعدى قيمة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) = .٠٠٥ .٠٠٥ .٠٠٠٠ مع قيمة (ت) المحسوبة

= ١٥,٥٠٦ ودرجة الحرية = ٤٠ . ولما كانت قيمة مستوى الدلالة أصغر من ٥,٠٠ ، فيمكن الاستنتاج بأن ثمة فرقاً ذا دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار البعدي للفصل الضابط والفصل التجريبي.

تشير قيمة الفرق بين المتوسطين البالغة - ٢٣,٣٨١ إلى أن متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل التجريبي أعلى مقارنةً بالفصل الضابط . وهذا يعني أن المعالجة التجريبية المتمثلة في لعبة تخمين الكلمات تُعطي أثراً إيجابياً على تحسين إتقان المفردات لدى الطلاب .

يوجد فرق في نتائج التعلم بين الطلاب الذين درسوا باستخدام لعبة تخمين الكلمات والطلاب الذين درسوا دون استخدام تلك اللعبة . ويدل التحسن الدال إحصائياً في نتائج التعلم لدى الفصل التجاري على أن لعبة تخمين الكلمات فعالة في تحسين إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية .

وبناءً على ذلك ، الفرضية البديلة ( $H_1$ ) التي تنص على أن "ثمة تأثيراً ذا دلالة إحصائية لاستخدام لعبة تخمين الكلمات على إتقان الطلاب للمفردات" ، بينما تُرفض الفرضية الصفرية ( $H_0$ )

يتجلّى هذا التحسن في متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل التجاري الأعلى بكثير مقارنةً بالفصل الضابط . ويشير هذا إلى أن تطبيق لعبة تخمين الكلمات في عملية التعلم قادر على خلق بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية وتشجع المشاركة النشطة للطلاب . ومن خلال أنشطة اللعب ، يسهل على الطلاب تذكر المفردات الجديدة وفهمها واستخدامها في سياق جذاب . وتأكد هذه النتائج أن استراتيجية التعلم القائمة على اللعب يمكن أن تكون بديلاً فعالاً للطرق التعليمية في تدريس اللغة العربية ، ولا سيما في تحسين إتقان المفردات . بالإضافة إلى ذلك ، الصيغة أدناه لتحديد درجة الكسب المعدل (N-Gain Score)

لتحديد فعالية الطريقة يمكن الإشارة إليها في الجدول أدناه:

#### الجدول ٤ . ١١ تفسير حساب درجة الكسب المعدل

النسبة المئوية(%)	التفسير
< ٤٠	غير فعال
٤٠ - ٥٥	قليل الفعالية
٥٦ - ٧٥	فعال بدرجة كافية
> ٧٦	فعال

حساب درجة الكسب المعدل استخدم الباحث برنامج *IBM SPSS Statistics* الإصدار ٢٥. وبناءً على التفسير أعلاه يمكن معرفة أن نتائج حساب درجة الكسب المعدل المتحصل عليها هي كما يلي.

#### الجدول ٤ . ١٢ نتائج معدّل الكسب الطبيعي(N-Gain)

##### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	,17	1,00	,7110	,23950
Ngain_Persen	21	16,67	100,00	71,0959	23,94957
Valid (listwise)	N 21				

بناءً على نتائج التحليل الإحصائي الوصفي لدرجة الكسب المعدل للفصل التجريبي، تم الحصول على عدد المشاركين(N) ٢١ طالبًا بقيمة الكسب المعدل الدنيا ٠,١٧.

والعليا ١,٠٠ بلغ متوسط درجة الكسب المعدل ٧١,٠٠ بانحراف معياري قدره

٠٠,٢٣

وإذا حُولت إلى صيغة النسبة المئوية، فقد تم الحصول على القيمة الدنيا ١٦,٦٧٪، والقيمة العليا ١٠٠٪، ومتوسط النسبة المئوية ٧١,٠٩٪ بانحراف معياري قدره ٩٤,٢٣٪.

وبناءً على ذلك، فإن قيمة متوسط درجة الكسب المعدل البالغة ٧١,٠٠ توضح أن الطريقة المستخدمة في فئة فعالة بدرجة كافية. ويدل هذا علّي أن تطبيق طريقة لعبة تخمين الكلمات في تعليم إتقان المفردات يعطي تحسناً دالاً إحصائياً وفعالاً في نتائج التعلم بالنسبة لقدرة الطالب.

وتعزز هذه النتيجة ما توصل إليه تحليل اختبار (ت) السابق الذي أظهر وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وعلى وجه الإجمال، ثبت أن طريقة لعبة تخمين الكلمات قادرة على تحسين إتقان الطالب لمفردات اللغة العربية على النحو الأمثل من خلال أنشطة التعلم الممتعة والتفاعلية وذات المعنى.

#### د. المناقشة

بناءً على نتائج تحليل البيانات التي تم إجراؤها، تبيّن أن طريقة لعبة تخمين الكلمات تؤثر تأثيراً دالاً إحصائياً على تحسين إتقان الطالب ويظهر ذلك من متوسط درجات الاختبار القبلي للفصل التجريبي البالغ ١٤,٧٥ الذي ارتفع إلى ٧٣,٧ في الاختبار البعدي. وأظهر اختبار (ت) للعينات المستقلة قيمة مستوى الدلالة البالغة ٠,٠٠٠٠، وهي أصغر من ٠,٠٥ وبالتالي يمكن الاستنتاج بأن ثمة فرقاً ذا دلالة إحصائية بين

نتائج تعلم الطلاب قبل المعالجة التجريبية وبعدها. قيمة الفرق بين المتوسطين البالغة  $-23,381$  مما يشير إلى أن درجات الاختبار البعدى أعلى من درجات الاختبار القبلي. وعلاوة على ذلك، نتائج حساب الكسب المعدل البالغ  $0,71$ ، أو  $71,10\%$  تُظهر تحسيناً يُصنف في فئة الفعالية الكافية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج بأن تطبيق لعبة تخمين الكلمات فعال في تحسين إتقان الطلاب للمفردات في تعليم المفردات.

تُظهر هذه النتائج أن الطلاب الذين درسوا باستخدام لعبة تخمين الكلمات حققوا تحسيناً أفضل مقارنة بالطلاب في الفصل الضابط الذين استخدموا الطريقة التقليدية. ومن الناحية التربوية، يمكن تفسير ذلك بأن اللعبة تشجع للطلاب مجالاً للتعلم بصورة نشطة ومتعدة. فأنشطة تخمين الكلمات تتطلب من الطلاب التفكير السريع والتذكر وربط الكلمة بمعناها في سياق معين. وتدفع هذه العملية إلى مشاركة معرفية عالية وتعزيز الذاكرة طويلة المدى. وعلاوة على ذلك، فإن عنصري المنافسة والتعاون الموجودين في اللعبة يخلقان أيضاً بيئة تعليمية أكثر حيوية وتحفيزان الطلاب على الانخراط بشكل أعمق في عملية التعلم.

تتوافق نتائج هذا البحث مع نتائج الدراسة التي أجرتها ليلة الفوزية في مجلة "فعالية التعلم القائم على اللعب - لعبة سباق اللوحة - في تعزيز إتقان المفردات" والتي أظهرت أن تطبيق التعلم القائم على اللعب قادر على تحسين إتقان المفردات بشكل دال إحصائياً لدى الطلاب.<sup>٣١</sup> وأوضحت نتائج تلك الدراسة أن أنشطة اللعب في التعلم قادرة على تحفيز الطلاب وتسهيل عملية فهم الكلمات الجديدة من خلال تجربة تعليمية تفاعلية ومتعدة. وبالمثل، وجدت الدراسة التي أجرتها أرمالا

<sup>31</sup> Lailatul Fauziyah, "The Effectiveness of Game Based Learning 'Board Race Game' to Fostering Vocabulary Mastery," *Indonesian Vocational Research Journal* 4, no. 1 (2024): 25–37, <https://journal.ugm.ac.id/index.php/ivrj/article/view/9068/4818>.

وكردي ويجايا في مجلة "تأثير ألعاب البحث عن الكلمات على مفردات طلاب الصف السادس" أيضًا أن استخدام لعبة البحث عن الكلمات يحسن بشكل دال إحصائيًا إتقان مفردات الطلاب لأنه يمكن أن يعزز الذاكرة من خلال أنشطة البحث عن الكلمات وتكرارها.<sup>32</sup>

وكشفت نتائج مماثلة أيضًا من قبل نور هداية في بحثه المعنون "تحسين تحصيل الطلاب في المفردات من خلال لعبة الكلمات" والذي أظهر أن استخدام ألعاب الكلمات في تعليم اللغة قادر على زيادة دافعية التعلم وتسهيل فهم الطلاب للمفردات الجديدة في الوقت نفسه<sup>33</sup>. وبناءً على ذلك، تُعزز نتائج هذا البحث الأدلة التجريبية على أن التعلم القائم على اللعب له تأثير إيجابي على إتقان المفردات لأنها يقدّم حافزًا نشطًا للطلاب للتفكير والتفاعل والمشاركة بشكل شامل.

وإلى جانب الدعم التجريبي، يمكن تفسير نتائج هذا البحث أيضًا من الناحية النظرية من خلال المنظور البنائي في التربية، حيث تُعد عملية التعلم أكثر فعالية عندما ينخرط الطلاب مباشرةً في بناء معارفهم بأنفسهم. وفي هذا السياق، تصبح لعبة تخمين الكلمات وسيلة تُيسّر للطلاب بناء فهم المفردات من خلال الخبرة المباشرة والتفاعل الاجتماعي. وتشجع أنشطة التخمين والمناقشة مع الأقران تكوين روابط ذات معنى بين الكلمة ومعناها وسياق استخدامها. وبذلك، لا يكون التعلم قائماً على الحفظ فحسب، بل أيضًا على الفهم الأعمق.

ولا تنفصل فعالية لعبة تخمين الكلمات أيضًا عن العوامل الوجدانية لدى الطلاب. فالبيئة التعليمية الممتعة تُقلّل من القلق وتزيد من الدافعية الداخلية. وعندما

<sup>32</sup> Armala dan Mohammad Kurdi Wijaya, "The Effect of Word Search Puzzle Games on the Vocabulary of Sixth-Grade Students," *SELL (Scope of English Language Teaching, Linguistics, and Literature) Journal* 10, no. 2 (2025): 140–49, <https://doi.org/10.31597/sl.v10i2.1258>.

<sup>33</sup> Nur Hidayat, "Improving Students' Vocabulary Achievement through Word Game: Meningkatkan Prestasi Kosakata Siswa Melalui Permainan Kata," *JEES (Journal of English Educators Society)* 1, no. 2 (2016): 95–104, <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.446>.

يشعر الطالب بالسعادة والتحدي، فإنهم يكونون أكثر تركيزاً في التعلم ويسعون إلى تذكرة المعلومات مدة أطول. وتجعل أجواء الفصل الدراسي المواتية والتعاونية الطلاب لا يشعرون بالباء، بحيث يستطيعون التعبير عن أنفسهم بحرية أكبر في استخدام اللغة. وبعبارة أخرى، لا يرجع نجاح هذه الطريقة إلى عنصر اللعب ذاته فحسب، بل أيضاً إلى قدرتها على الجمع بين الجوانب المعرفية والوجدانية والاجتماعية في عملية التعلم.

وعلى وجه الإجمال، ثبتت نتائج هذا البحث أن تطبيق لعبة تفاصيل الكلمات يُعدُّ استراتيجية فعالة في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. وتُظهر نتائج الاختبار الإحصائي وجود تحسُّن دال إحصائياً، بينما تدعم النتائج التجريبية ونظريات التعلم فعالية هذه الطريقة من جوانب مختلفة. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج بأن نهج التعلم القائم على اللعب، وخاصة لعبة تفاصيل الكلمات، لا يُحسِّن قدرة المفردات فحسب، بل يخلق أيضاً بيئة تعليمية نشطة وتفاعلية وممتعة.