

Implementation of The Al'ab Mudawwar To Improve Memorization of Vocabulary

تطبيق الألعاب المَدَوَّرَة في رفع قوة حفظ المفردات

Muhammad Danial Shiddiq¹, Mu'alim Wijaya²

^{1,2} Universitas Nurul Jadid

Email: muhammadshiddiq314@gmail.com^{1*}, mw@unuja.ac.id²

*corresponding author

Article History:

Received:
4 November 2025

Revised:
28 December 2025

Accepted:
25 December 2025

Available Online
25 January 2026

Keywords:

Educational Games; Rotational Games; Vocabulary Retention; Arabic Language Teaching; Mixed Methods

Abstract

This study aims to describe and measure the effectiveness of the Rotating Games technique in improving students' Arabic vocabulary retention at the "Excellent Language" dormitory, Zaid bin Thabit boys' area, Nurul Jadid Islamic Institute, during the first semester of the 2025–2026 academic year. The research employed a mixed methods approach, integrating qualitative and quantitative methods within a case study framework to obtain a comprehensive understanding of the game's impact on vocabulary learning. A sequential exploratory design was applied, beginning with qualitative data collection through observation and interviews to examine the implementation process, students' responses, and lecturers' perspectives. This stage was followed by quantitative data collection using pre-tests and post-tests to measure vocabulary retention objectively. The research sample consisted of 10 students from one class who participated in both tests. The results indicated a significant improvement in students' vocabulary retention after the implementation of the Rotating Games. Quantitative analysis using descriptive statistics and a paired sample t-test with SPSS revealed statistically significant differences between pre-test and post-test scores in favor of the post-test. Qualitative findings supported these results, showing increased learning motivation, more active participation, and greater confidence in using vocabulary during language interaction. The study concludes that the Rotating Games technique is an interactive and effective strategy for enhancing Arabic vocabulary retention and creating a motivating learning environment, particularly in Islamic educational institutions.

ملخص:

يهدف هذا البحث إلى وصف وقياس فاعلية استخدام لعبة الألعاب المَدَوَّرَة في تحسين قدرة حفظ المفردات العربية لدى طلاب سكن "إكسلنت لانجويج" بمنطقة زيد بن ثابت للبنين في معهد النور الجديد الإسلامي خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2025–2026م. اعتمد البحث منهج الأساليب المختلطة (*Mixed Methods Approach*) ضمن إطار دراسة الحالة (*Case Study*): يهدف الحصول على فهم شامل لأثر تطبيق اللعبة في تعلم المفردات. واستخدم البحث التصميم الاستكشافي المتسلسل، حيث جُمعت البيانات الكيفية أولاً من خلال الملاحظة والمقابلة للكشف عن آلية تنفيذ اللعبة واستجابات الطلاب وآراء المعلمين. ثم تلاها جمع البيانات الكمية باستخدام الاختبار القبلي والبعدي لقياس تأثير اللعبة على حفظ المفردات. تكونت عينة البحث من 10 طلاب من فصل واحد، خضعوا لاختبار قبلي قبل تطبيق المعالجة التعليمية، ثم طُبقت اللعبة، وأجري اختبار بعدي بعد انتهاء التطبيق، وأظهرت النتائج وجود تحسن ملحوظ في حفظ المفردات، حيث كشفت نتائج التحليل الكمي باستخدام الإحصاء الوصفي واختبار عبر برنامج SPSS عن فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الاختبار البعدي. كما دعمت النتائج الكيفية هذه النتائج من خلال زيادة دافعية التعلم، وتحسن المشاركة النشطة، وارتفاع الجرأة في استخدام المفردات. ويخلص البحث إلى أن الألعاب المَدَوَّرَة تُعد استراتيجية تعليمية تفاعلية وفعالة في تعليم المفردات العربية.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب التعليمية؛ الألعاب المَدَوَّرَة؛ حفظ المفردات؛ تعليم اللغة العربية؛ المنهج المختلط

المقدمة

تُعَدُّ السيطرة على المفردات في تعليم اللغة العربية جانباً أساسياً لا يمكن إغفاله¹ وفي سياق التربية الإسلامية في إندونيسيا، خاصة في مراحل التعليم الأساسي والمتوسط، كالمدرسة والمعاهد الإسلامية، تُصبح القدرة على فهم وحفظ المفردات مؤشراً هاماً لنجاح تعلم اللغة العربية.² إن الافتقار إلى إتقان المفردات الكافي سيؤدي إلى ضعف قدرات الطلاب في المهارات اللغوية.³ ومع ذلك، تشير العديد من النتائج الميدانية إلى أن سيطرة الطلاب على المفردات، خاصة في المستويات الأساسية والمتوسطة، لا تزال منخفضة.⁴ ولا يزال تدريس اللغة العربية في بيئة المدارس والمعاهد الإسلامية في إندونيسيا يركز بشكل كبير على الجوانب اللغوية الشكلية الجامدة، مثل النحو والصرف.⁵ يجد العديد من الطلاب صعوبة في تدكّر واستخدام المفردات التي تم تدريسها لهم، مما يعيق بالتالي الطلاقة في التواصل وفهم النصوص العربية. وتُشكل هذه الحالة قضية مُلِحَّة تتطلب حلولاً مبتكرة في استراتيجيات التدريس.⁶

وفي هذا الإطار، تُظهِر المعطيات الميدانية في منطقة زيد بن ثابت (للبنين) في معهد النور الجديد الإسلامي صورة واقعية لهذه الإشكالية؛ إذ يُلاحظ أن عددًا غير قليل من الطلاب يواجهون ضعفًا في حفظ المفردات العربية واستدعائها عند الاستخدام الشفهي أو الكتابي، رغم انتظامهم في حضور دروس اللغة العربية. كما أن عملية تعليم المفردات في هذه المنطقة لا تزال تميل إلى الاعتماد على الحفظ والتلقين والترجمة المباشرة، دون توظيف أنشطة تفاعلية أو سياقات استعمالية تساعد على ترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة الأمد. ويتربط على ذلك محدودية مشاركة الطلاب في الأنشطة اللغوية، وضعف الثقة بالنفس عند استخدام اللغة العربية، فضلًا عن تراجع الدافعية نحو تعلم المفردات بوصفها عنصرًا أساسيًا في اكتساب الكفاءة اللغوية.

واستجابةً لهذه الحالة، يرى الباحثان ضرورة تبني منهج تعليمي أكثر سياقية وممتعًا، وقادرًا على تحفيز قوة حفظ الطلاب في عملية إتقان المفردات.⁷ يُعد استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة في تدريس اللغة العربية أحد المناهج التي يُنظر إليها على أنها واعدة للتطبيق. تتميز الألعاب، كشكل من أشكال الأنشطة التعليمية، بقدرتها على خلق جو تعليمي ممتع

¹ Essam Mustafa Ahmed Ni'am Fadina Istiqomah, Muhammad Afif Amrulloh, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Pendekatan Konstruktivis Melalui Mind Map," *Almahara* 11, no. 1 (2025): 83–102, <https://doi.org/10.14421/almahara.2025>.

² Mualim Wijaya et al., "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Bahasa Arab," *Jurnal Miqlamah* 4, no. 2 (2022): 1–16.

³ Dewi Afifah Alihsa Erta Mahyudin, "Penerapan Strategi Pembelajaran Elaborasi Untuk Peningkatan Penguasaan Mufradāt Di Madrasah Tsanawiyah Erta Mahyudin 1," Dewi Afifah Alihsan 2, *Kalamuna* 4, no. 1 (2023): 59–77.

⁴ Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card* (Penerbit NEM, 2022).

⁵ Burhan Yusuf Habibi, "Integrasi Kurikulum Bahasa Arab Pesantren Tradisional Dan Modern," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 4, no. 2 (2019): 151–67.

⁶ Erna Sulistiawati, Ahmad Hadi Setiawan, and Angger Putri Mahardini, "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SD IT Al-Anshor Gedong Tataan," *Al-Mitsali* 1, no. 1 (2021): 1–10.

⁷ A P Jufri et al., *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif* (Ananta Vidya, 2023).

وُمُحَفَزٍ وَيَزِيدُ مِنَ الْمَشَارَكَةِ الْفَعَالَةِ لِلطَّلَابِ.⁸ فِي هَذَا السِّيَاقِ، تَمَّ اخْتِيَارُ لَعْبَةِ "الْأَلْعَابِ الْمُدَوَّرَةِ" وَهِيَ شَكْلٌ مِنْ أَشْكَالِ الْأَلْعَابِ الْقَائِمَةِ عَلَى الدُّورَانِ، لِتَكُونَ وَسِيلَةً بَدِيلَةً يُمْكِنُ دَمَجُهَا فِي عَمَلِيَّةِ تَعْلِيمِ الْمَفْرَدَاتِ لِرَفْعِ قُدْرَةِ حِفْظِ الطَّلَابِ.⁹

لَقَدْ أُجْرِيَتْ الْعَدِيدُ مِنَ الْبَحُوثِ حَوْلَ اسْتِخْدَامِ الْأَلْعَابِ فِي تَدْرِيسِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ. وَتَشِيرُ الدِّرَاسَاتُ السَّابِقَةُ إِلَى أَنَّ الْأَلْعَابَ التَّعْلِيمِيَّةَ، مِثْلَ الْكَلِمَاتِ الْمُتَقَاطِعَةِ (teka-teki silang)، وَبَطَاقَاتِ الذَّاكِرَةِ (flash card)، وَالْأَلْعَابِ اللُّوْحَةِ (board game)، يُمْكِنُ أَنْ تَزِيدَ مِنْ دَافِعِيَّةِ التَّعَلُّمِ وَقُدْرَةِ اسْتِيعَابِ الطَّلَابِ لِلْمَفْرَدَاتِ. فَعَلَى سَبِيلِ الْمَثَالِ، وَجَدَتْ¹⁰ أَنَّ لَعْبَةَ رِبْطِ الْكَلِمَاتِ تَسَاعِدُ فِي رَفْعِ مَهَارَةِ الْكَلَامِ (maharah kalam) لَدَى طُلَّابِ الصَّفِّ الثَّامِنِ فِي مَدْرَسَةِ "MTs Mambaul Ulum Dagan Solokuto" وَفِي الْوَقْتِ نَفْسِهِ، أَثْبَتَ¹¹ أَنَّ بَطَاقَاتِ الْمَفْرَدَاتِ فَعَالَةٌ فِي زِيَادَةِ اِهْتِمَامِ طُلَّابِ الصَّفِّ الْخَامِسِ فِي "MIS Al Huda Kota Gorontalo" بِالْتَّعَلُّمِ. كَمَا كَشَفَتْ دِرَاسَةٌ أُخْرَى أَجْرَاهَا¹² أَنَّ الْأَلْعَابَ اللُّغَوِيَّةَ يُمْكِنُ أَنْ تَحْسِنَ إِتْقَانَ الْمَفْرَدَاتِ لَدَى طُلَّابِ الصَّفِّ السَّابِعِ فِي "MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan". وَبِالْمِثْلِ، أَكَّدَ أَنَّ طَرِيقَةَ اللَّعْبِ قَادِرَةٌ عَلَى زِيَادَةِ فَهْمِ الْمَفْرَدَاتِ لَدَى طُلَّابِ الصَّفِّ الثَّامِنِ فِي "MTsN 2 Malang". وَمَعَ ذَلِكَ، لَا تَزَالُ غَالِبِيَّةُ هَذِهِ الدِّرَاسَاتِ تَقْتَصِرُ عَلَى الْأَلْعَابِ الْفَرْدِيَّةِ أَوْ الْمُتَعَلِّقَةِ بِالْحِفْظِ، وَلَمْ تَطُورْ كَثِيرًا الْجَوَانِبَ التَّعَاوُنِيَّةَ وَالتَّنَافُسِيَّةَ وَالتَّكَامُلِيَّةَ.¹³

تَظْهَرُ الْفُجُوةُ الْبَحْثِيَّةُ فِي نَقْصِ الدِّرَاسَاتِ الْمُتَعَمِّقَةِ حَوْلَ تَطْبِيقِ الْأَلْعَابِ التَّفَاعُلِيَّةِ الَّتِي تَتَضَمَّنُ دِينَامِيكِيَّاتِ الْمَجْمُوعَاتِ النَشِطَةِ، مِثْلَ "الْأَلْعَابِ الْمُدَوَّرَةِ". لَا تَرَكُزُ هَذِهِ اللَّعْبَةُ عَلَى جَانِبِ التَّكْرَارِ وَتَقْوِيَةِ الْمَفْرَدَاتِ فَحَسْبَ، بَلْ تَرَكُزُ أَيْضًا عَلَى نَطْقِ الْحُرُوفِ فِي كُلِّ مَفْرَدَةٍ، وَمَعْنَى تِلْكَ الْمَفْرَدَاتِ، كَمَا أَنَّهَا تَتَطَلَّبُ سُرْعَةَ الْبِدِيَّةِ وَسُرْعَةَ الْاسْتِجَابَةِ.¹⁴ بِعِبَارَةٍ أُخْرَى، تَتَمَيَّزُ "الْأَلْعَابُ الْمُدَوَّرَةُ" بِأَلِيَّةِ لَعْبٍ فَرِيدَةٍ قَادِرَةٍ عَلَى دَمَجِ مَهَارَاتٍ لُغَوِيَّةٍ مُتَعَدِّدَةٍ فِي نَشَاطٍ وَاحِدٍ، وَهُوَ مَا يُعَدُّ نَظْرِيًّا أَكْثَرَ فَاعِلِيَّةً فِي تَعْزِيزِ قُوَّةِ الْحِفْظِ طَوِيلَةَ الْأَمَدِ لَدَى الطَّلَابِ.¹⁵ وَتَمَثَّلُ هَذِهِ الْفُجُوةُ أَسَاسًا مَهْمًا لِهَذَا الْبَحْثِ لِمَلْءِ الْفَرَاغِ فِي أَدْبِيَّاتِ اسْتِخْدَامِ اسْتِرَاطِيَجِيَّاتِ الْأَلْعَابِ فِي تَدْرِيسِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ، لَا سِيَّمَا تِلْكَ الَّتِي تَهْدَفُ إِلَى تَحْسِينِ قُوَّةِ حِفْظِ الْمَفْرَدَاتِ بِشَكْلِ مُسْتَدَامٍ.¹⁶

⁸ Moh. Aziz Arifin, Faisal Mahmud Adam Ibrahim, and Umi Machmudah, "The Impact of Using a Communicative Approach to Improve Arabic Language Proficiency," *EDUCATIO: Journal of Education* 9, no. 1 (2024): 94–107, <https://doi.org/10.29138/educatio.v8i2.1553>.

⁹ Rizky Gilang Kurniawan, *Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning: Strategi Mindful, Meaningful, Dan Joyful Learning* (Penerbit Lutfi Gilang, 2025).

¹⁰ Nurul Fahmi Muzlifatul Jannah, "Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024" 3, no. Desember (2024): 50–56.

¹¹ Damhuri Yuslin Kasan, Sintia Rajalani, Adittia Batalipu, Ahmad Isilah, "Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Mufradat Pada Siswa Kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo" 4, no. Juni (2025): 43–54, <https://doi.org/10.58194/al-kilmah.v4i1.2820>.

¹² Wahyudin Iif Miftah, Hasan Saefuloh, Khasan Aedi, "Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan," *El-Ibtikar* 9, no. Desember (2020): 183–207.

¹³ Aulia Zahrotul Lillahi Rachman Hidayati and Laily Maziyah, "Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Siswa Kelas 8 MTsN 2 Malang," *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 2, no. 1 (2023): 83–90.

¹⁴ Alvia Hairunisa and Maman Abdurahman, "Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Mufradāt," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 904–18, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>.

¹⁵ Rinin Musdalifah, "Pemrosesan Dan Penyimpanan Informasi Pada Otak Anak Dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory," 2019.

¹⁶ Asep Suherman, Akhmad Alim, and Wido Supraha, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Dan Aliya Bogor," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2023): 273–98, <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>.

منهجية البحث

يستخدم هذا البحث منهج الأساليب المختلطة (Mixed Methods Approach) الذي يجمع بين المنهجين الكيفي والكمي، بهدف الحصول على فهم شامل لفاعلية لعبة/الألعاب/المُدَوَّرَة في رفع قدرة حفظ المفردات لدى الطلاب. يركز المنهج الكيفي على دراسة عملية تنفيذ اللعبة، واستجابات الطلاب، وآراء أعضاء هيئة التدريس، في حين يُستخدم المنهج الكمي لقياس تأثير اللعبة على قوة حفظ المفردات بصورة موضوعية. ويندرج هذا البحث ضمن دراسة الحالة (Case Study)، حيث طُبِّقت اللعبة في سكن "إكسلنت لانجويج" بمنطقة زيد بن ثابت (للبنين) في معهد النور الجديد الإسلامي. أما تصميم البحث فهو التصميم الاستكشافي المتسلسل (Sequential Exploratory Design)، الذي يبدأ بجمع البيانات الكيفية من خلال الملاحظة والمقابلة، ثم يتبعها جمع البيانات الكمية باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تكوَّنت عَيِّنة البحث من 10 طالبًا من فصل واحد، خضعوا جميعًا لاختبار قبلي (Pretest) لقياس مستوى قدرتهم في حفظ المفردات قبل تطبيق المعالجة. ثم طُبِّقت الألعاب المُدَوَّرَة في تعليم المفردات على العَيِّنة نفسها. وبعد انتهاء تطبيق المعالجة، أُجري اختبار بعدي (Posttest) لقياس مدى تحسُّن قدرة الطلاب في حفظ المفردات. وتهدف هذه الدراسة إلى قياس فاعلية الألعاب المُدَوَّرَة في تحسين قدرة حفظ المفردات لدى الطلاب من خلال مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي. وتشمل أدوات البحث الاختبار القبلي والاختبار البعدي، أما تحليل البيانات الكمية فقد تمَّ باستخدام الإحصاء الوصفي واختبار (T) للعينات المزدوجة (Paired Sample T-Test) عبر برنامج SPSS؛ وذلك للكشف عن دلالة الفروق في مستوى حفظ المفردات لدى الطلاب قبل تطبيق المعالجة التعليمية وبعدها.

نتائج البحث ومناقشتها

أولاً: عرض نتائج البحث

يُقَدِّم هذا الفصل نتائج البحث الميداني وفقاً لتصميم التفسيري المتسلسل (Sequential Explanatory Design)، حيث يبدأ بعرض النتائج الكمية الإحصائية بوصفها الأساس في تحديد فاعلية المعالجة التعليمية، ثم يتبعها عرض النتائج الكيفية الميدانية التي تهدف إلى تفسير الأرقام الإحصائية وتوضيح السياق التعليمي الذي أسهم في ظهورها.

1- النتائج الكمية

تهدف هذه المرحلة إلى قياس مدى فاعلية استخدام الألعاب المُدَوَّرَة في تحسين قدرة الطلاب على حفظ المفردات العربية، وذلك من خلال تحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للمجموعة التجريبية باستخدام برنامج SPSS. أ. الوصف الإحصائي للدرجات

فيما يلي نتائج درجات الطلاب في الاختبارين القبلي والبعدي بعد تطبيق طريقة الألعاب المُدَوَّرَة.

جدول (1): نتائج الاختبار القبلي والبعدي

| الرقم | اسم الطالب | الاختبار درجة القبلي | الاختبار درجة البعدي | الفرق (البعدي - القبلي) |
|-------|------------|----------------------|----------------------|-------------------------|
| ١ | طالب | ٧٥ | ٩٠ | ١٥ |
| ٢ | طالب | ٩٠ | ١٠٠ | ١٠ |
| ٣ | طالب | ١٠٠ | ١٠٠ | ٠ |

| | | | | |
|-----|-----|------|---------|----|
| ٠ | ١٠٠ | ١٠٠ | طالب | ٤ |
| ١٠ | ١٠٠ | ٩٠ | طالب | ٥ |
| ١٠ | ٩٠ | ٨٠ | طالب | ٦ |
| ١٠ | ١٠٠ | ٩٠ | طالب | ٧ |
| ٢٠ | ٨٠ | ٦٠ | طالب | ٨ |
| ٥ | ٩٠ | ٨٥ | طالب | ٩ |
| ٥ | ٩٠ | ٨٥ | طالب | ١٠ |
| ٨,٥ | ٩٤ | ٨٤,٥ | المتوسط | |

تشير البيانات الواردة في الجدول 1 أعلاه إلى وجود تحسن واضح في أداء الطلاب بعد تطبيق المعالجة التعليمية. فقد بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في الاختبار القبلي (84,5) بينما ارتفع في الاختبار البعدي إلى (94) ، بفارق متوسط قدره (8,5) درجات. ويُعد هذا الارتفاع مؤشراً أولياً على فاعلية الألعاب المُدَوَّرَة في تعزيز حفظ المفردات العربية. كما تُظهر البيانات الفردية أن معظم الطلاب سجلوا زيادات إيجابية في درجاتهم، تراوحت بين زيادات متوسطة وكبيرة، في حين لم يُسجَل أي انخفاض في الأداء، مما يعكس اتساق تأثير المعالجة التعليمية على أفراد العينة.

ب. اختبار الفرضيات الإحصائية

| Frequencies | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|----|
| | | N |
| post_test - pre_test | Negative Differences ^a | 0 |
| | Positive Differences ^b | 8 |
| | Ties ^c | 2 |
| | Total | 10 |
| a. post_test < pre_test | | |
| b. post_test > pre_test | | |
| c. post_test = pre_test | | |
| Test Statistics ^b | | |
| | post_test - pre_test | |
| Exact Sig. (2-tailed) | .008 ^a | |
| a. Binomial distribution used. | | |
| b. Sign Test | | |

نظراً لصغر حجم العينة، التي بلغت 10 طلاب، استخدم الباحث اختبار الإشارة (Sign Test) بوصفه أحد الاختبارات الالاعلمية المناسبة لمقارنة القياسات المرتبطة (Pre-Post Test). وأظهرت مخرجات برنامج SPSS النتائج الآتية:

أ. الفروق الموجبة: (Positive Differences)

سجّل 8 طلاب تحسناً في درجاتهم، حيث كانت درجاتهم في الاختبار البعدي أعلى من الاختبار القبلي.
التعادل: (Ties)

حافظ طالبان على نفس الدرجة في الاختبارين.

ب. الفروق السالبة: (Negative Differences)

لم يُسجّل أي انخفاض في درجات الطلاب.

قيمة الدلالة الإحصائية: (Sig.)

بلغت قيمة الاحتمالية. (p-value = 0.008)

وبما أن قيمة (p = 0.008) أقل من مستوى الدلالة المعتمد ($\alpha = 0.05$)، فإن الفرضية الصفرية (Ho) تُرفض، وتُقبل الفرضية البديلة (Ha)، التي تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.

وعليه، يمكن الاستنتاج إحصائياً أن استخدام الألعاب المُدَوَّرَة فعّال في تحسين حفظ المفردات العربية لدى الطلاب.

2- النتائج الكيفية

لتفسير النتائج الإحصائية الإيجابية السابقة تفسيراً أعمق، جمع الباحث بيانات كيفية من خلال الملاحظة المباشرة والمقابلات شبه المقننة مع المعلم والطلاب المشاركين في التجربة.

أ. الملاحظة الميدانية (وصف عملية التطبيق)

من خلال ملاحظة الباحث لتطبيق الألعاب المُدَوَّرَة في سكن "إكسلنت لانجويج"، تبين أن هذه الطريقة أسهمت في خلق بيئة تعليمية نشطة وتفاعلية. تعتمد اللعبة على جلوس الطلاب في شكل دائري، حيث يذكر كل طالب مفردة عربية تبدأ بالحرف الأخير من مفردة زميله السابق (مثل: باب ← بئت).

وقد لوحظ أن وجود عنصر الوقت المحدد والعقوبة الرمزية أدى إلى زيادة تركيز الطلاب، وسرعة استدعائهم للمفردات، وارتفاع مستوى الانتباه الجماعي، وهو ما يفسر انخفاض عدد الأخطاء في الاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي. فيما يلي الوصف التفصيلي لخطوات تنفيذ لعبة الألعاب المُدَوَّرَة كما طُبِّقت في الميدان، وذلك لما لها من أهمية في فهم سياق النتائج المتحصّل عليها:

1. تحديد وضع الدائرة

يجلس الطلاب في شكل دائرة، بينما يتمركز المعلم في نقطة محددة للإشراف على سير اللعبة وضبط قواعدها.

2. إعطاء الكلمة الافتتاحية

يبدأ المعلم اللعبة بإعطاء مفردة افتتاحية تُعد منطلقاً لسير النشاط، مثل كلمة «باب».

3. ربط المفردات

يُطلب من الطالب الذي يقع عليه الدور أن يذكر مفردة جديدة تبدأ بالحرف الأخير من المفردة السابقة، سواء أكانت اسماً أم فعلاً. فعلى سبيل المثال، تنتهي كلمة «باب» بحرف الباء (ب)، لذا يجب على الطالب التالي ذكر كلمة تبدأ بحرف الباء، مثل «بئت» أو «بتي-بئتي»، وتستمر اللعبة على هذا النحو.

4. تحديد الوقت
يُمنح كل طالب مهلة زمنية محددة، مثل 10 ثوانٍ، مع التأكيد على عدم تكرار المفردات التي ذُكرت سابقًا، وذلك بهدف تدريب سرعة التفكير وتعزيز القدرة على استرجاع المفردات.
5. تطبيق العقوبة الخفيفة
في حال عدم تمكن الطالب من ذكر مفردة صحيحة خلال الزمن المحدد، تُطبَّق عليه عقوبة خفيفة تم الاتفاق عليها مسبقًا قبل بدء اللعبة، بهدف زيادة الجدية والانضباط دون إحداث ضغط سلبي.
6. التكرار المتنوع
تستمر اللعبة بالتناوب بين الطلاب، مما يؤدي إلى تكرار المفردات في سياقات مختلفة، وهو ما يسهم في تقوية الحفظ وترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة المدى.
7. التقييم والتغذية الراجعة
بعد انتهاء اللعبة، يقدم المعلم تغذية راجعة شاملة، تتضمن تصحيح الأخطاء اللغوية، ومناقشة المفردات التي ظهرت أثناء اللعب، إلى جانب إضافة مفردات جديدة بوصفها إثراءً لغويًا للطلاب.
ب. المقابلات (آراء المشاركين)
عززت نتائج المقابلات النتائج الكمية؛ حيث أشار الأستاذ سلمان الفارسي إلى أن عنصر المنافسة في اللعبة جعل الطلاب أكثر حماسًا لتكرار المفردات دون شعور بالملل، وهو ما يفسر الارتفاع الملحوظ في المتوسط الحسابي للدرجات بعد تطبيق المعالجة التعليمية.
كما أكد الطالب نافندي هاليانتو أن هذه الطريقة تزيل الملل من الحفظ، وتجعل المفردات تحديًا ممتعًا، وهو ما يدعم النتيجة الإحصائية التي أظهرت عدم وجود أي فروق سالبة في درجات الطلاب.
ثانيًا: مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة
من خلال دمج النتائج الكمية والكيفية، يتضح أن استخدام الألعاب المُدَوَّزة له تأثير إيجابي قوي في تحسين حفظ المفردات العربية لدى الطلاب.
1. التوافق مع الدراسات السابقة
تتفق نتائج هذا البحث مع دراسة Aulia¹⁷ ودراسة Miftah¹⁸ اللتين أكدتا أن توظيف اللعب في تعليم اللغة العربية يسهم في زيادة مشاركة الطلاب ورفع مستوى إتقانهم للمفردات. كما تتقاطع هذه النتائج مع دراسة Muzlifatul و Yolanda حول المفردات المتسلسلة²⁰¹⁹، حيث يشترك الباحثان في مبدأ ربط الكلمات الذي يعزز الذاكرة ويُنَّجِي مهارة الكلام في أي واحد.

¹⁷ Aulia Zahrotul Lillahi Rachman Hidayati, Laily Maziyah, "Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor 'Integration of Language and Education in Shaping Islamic Characters,'" in *Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Siswa Kelas 8 MTsN 2 Malang* (Ponorogo: Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor, 2023), 83–90.

¹⁸ Lif Miftah, Hasan Saefuloh, Khasan Aedi, Wahyudin, "Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan," *El-Ibtikar* 9, no. 2 (2020): 183–207.

¹⁹ Muzlifatul Jannah, Nurul Fahmi, "Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024," *TALIM: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3, no. 2 (2024): 50–56.

²⁰ Yolanda Pahrl and Rizki Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1464–71, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.

2. تفسير التحسن في النتائج

يُعزى التحسن الملحوظ في درجات الطلاب من 84، 5 إلى 94 إلى الطبيعة التفاعلية للألعاب المُدَوَّرة. ففي حين تعتمد الطريقة التقليدية على التلقين والتكرار (Rote Learning)، تتطلب هذه اللعبة الاسترجاع النشط (Active Recall) تحت ضغط الوقت والمنافسة، مما يساهم في ترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة المدى.

3. الأثر النفسي والتربوي

أظهرت البيانات الكيفية أن انخفاض مستوى القلق اللغوي وارتفاع الدافعية الداخلية نتيجة جو المرح والتحديات كان لهما دور حاسم في تحسين الأداء اللغوي، وهو ما يتوافق مع مبادئ نظرية التعلم باللعب (Gamification) التي تؤكد أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما يُقدَّم في إطار تفاعلي محفِّز.

وبناءً على ما سبق ذكره، يمكن القول إن طريقة الألعاب المُدَوَّرة تمثل استراتيجية تعليمية فعّالة في تعليم المفردات العربية، حيث أثبتت قدرتها على تحسين نتائج التعلم، وزيادة دافعية الطلاب، وتقليل الفروق الفردية، وخلق بيئة تعليمية نشطة وتفاعلية. كما تُعد هذه الطريقة قابلة للتطبيق في المعاهد والمدارس الإسلامية، لا سيما في المستويات الأساسية والمتوسطة، بوصفها بديلاً تربوياً مناسباً لأساليب الحفظ التقليدية، وأكثر توافقاً مع خصائص المتعلمين المعاصرين.

خلاصة البحث

تشير نتائج هذا البحث إلى أن تطبيق لعبة *الألعاب المُدَوَّرة* كان فعّالاً في تحسين إتقان الطلاب للمفردات العربية، حيث حققت المجموعة التجريبية متوسط درجات أعلى مقارنة بالمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية. ولم يقتصر أثر هذه الطريقة على الجانب المعرفي المتمثل في قوة حفظ المفردات فحسب، بل شمل أيضاً الجوانب الوجدانية والنفسحركية، مثل زيادة دافعية التعلم، وتعزيز المشاركة النشطة، وتنمية جرأة التحدث لدى الطلاب. كما دعمت النتائج النوعية، المستخلصة من المقابلات مع المدرسين والطلاب، النتائج الكمية، وأظهرت أن لعبة *الألعاب المُدَوَّرة* قادرة على توفير بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية وتعاونية، تساهم في الحد من الملل المصاحب لأساليب الحفظ التقليدية. وبناءً على ذلك، يمكن اعتماد هذه اللعبة بوصفها استراتيجية تعليمية بديلة ومبتكرة لتعزيز فاعلية تدريس اللغة العربية، لا سيما في مجال تنمية المفردات في المعاهد الإسلامية والمدارس.

قائمة المراجع

- Arifin, Moh. Aziz, Faisal Mahmud Adam Ibrahim, and Umi Machmudah. "The Impact of Using a Communicative Approach to Improve Arabic Language Proficiency." *EDUCATIO: Journal of Education* 9, no. 1 (2024): 94–107. <https://doi.org/10.29138/educatio.v8i2.1553>.
- Aulia Zahrotul Lillahi Rachman Hidayati, Laily Maziyah. "Konferensi Nasional Tarbiyah UNIDA Gontor 'Integration of Language and Education in Shaping Islamic Characters.'" In *Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Siswa Kelas 8 MTsN 2 Malang*, 83–90. Ponorogo: Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor, 2023.
- Erta Mahyudin, Dewi Afifah Alihsa. "Penerapan Strategi Pembelajaran Elaborasi Untuk

- Peningkatan Penguasaan Mufradāt Di Madrasah Tsanawiyah Erta Mahyudin 1 , Dewi Afifah Alihsan 2.” *Kalamuna* 4, no. 1 (2023): 59–77.
- Habibi, Burhan Yusuf. “Integrasi Kurikulum Bahasa Arab Pesantren Tradisional Dan Modern.” *Arabi: Journal of Arabic Studies* 4, no. 2 (2019): 151–67.
- Hairunisa, Alvia, and Maman Abdurahman. “Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Mufradāt.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 904–18. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>.
- Hidayati, Aulia Zahrotul Lillahi Rachman, and Laily Maziyah. “Penerapan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Mufradat Untuk Siswa Kelas 8 MTsN 2 Malang.” *Shibghob: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor* 2, no. 1 (2023): 83–90.
- Himmawati, Ihda. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card*. Penerbit NEM, 2022.
- Lif Miftah, Hasan Saefuloh, Khasan Aedi, Wahyudin. “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodāt Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta’alimin Pasawahan.” *El-Ibtikar* 9, no. Desember (2020): 183–207.
- Jufri, A P, Wahyu Kurniati Asri, Misnah Mannahali, and Ananta Vidya. *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif*. Ananta Vidya, 2023.
- Kurniawan, Rizky Gilang. *Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning: Strategi Mindful, Meaningful, Dan Joyful Learning*. Penerbit Lutfi Gilang, 2025.
- Lif Miftah, Hasan Saefuloh, Khasan Aedi, Wahyudin. “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodāt Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta’alimin Pasawahan.” *El-Ibtikar* 9, no. 2 (2020): 183–207.
- Musdalifah, Ririn. “Pemrosesan Dan Penyimpanan Informasi Pada Otak Anak Dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory,” 2019.
- Muzlifatul Jannah, Nurul Fahmi. “Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024” 3, no. Desember (2024): 50–56.
- . “Pengaruh Permainan Mufradat Musalsalah (Sambung Kata) Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VIII Mts Mambaul Ulum Dagan Solokuro Lamongan Tahun Pelajaran 2023/2024.” *TALIM: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3, no. 2 (2024): 50–56.
- Ni’am Fadina Istiqomah, Muhammad Afif Amrulloh, Essam Mustafa Ahmed. “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Pendekatan Konstruktivis Melalui Mind Map.” *Almahara* 11, no. 1 (2025): 83–102. <https://doi.org/10.14421/almahara.2025>.
- Pahrul, Yolanda, and Rizki Amalia. “Metode Bermain Dalam Lingkaran Untuk Mengembangkan

- Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1464–71. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.
- Suherman, Asep, Akhmad Alim, and Wido Supraha. “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Dan Aliya Bogor.” *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 2 (2023): 273–98. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>.
- Sulistiawati, Erna, Ahmad Hadi Setiawan, and Angger Putri Mahardini. “Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SD IT Al-Anshor Gedong Tataan.” *Al Mitsali* 1, no. 1 (2021): 1–10.
- Wijaya, Mualim, Fadilatur Rohma, Lailatul Jennah, Faiqotul Hikmah, and Halimatus Sa`adiyah. “Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Kosakata Bahasa Arab.” *Jurnal Miqlamah* 4, no. 2 (2022): 1–16.
- Yuslin Kasan, Sintia Rajalani, Adittia Batalipu, Ahmad Isilah, Damhuri. “Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Mufradat Pada Siswa Kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo” 4, no. Juni (2025): 43–54. <https://doi.org/10.58194/al-kilmah.v4i1.2820>.