P-ISSN : 2722-2675, E-ISSN : 2722-3434
Available online: https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/ej

فعالية لعبة المتاهة في تنمية المفردات العربية لدى الطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣

Suhanti, Nurul Aini, Hidayat Agusfian

Institut Agama Islam Hamzanwadi, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
E-mail: suhanti@gmail.com, uyun4ini3.91@gmail.com, dayatharir@gmil.com

مستخلص البحث: استخدام وسيلة لعبة المتاهة في تحسين إتقان المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور. يهدف إلى معرفة مدى فعالية استخدام وسيلة المتاهة في تنمية مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثالث في المدرسة المذكورة. استخدم هذا البحث المنهج الكمي بنوع البحث التجريبي، لأن بيانات البحث كانت في صورة أرقام، وتم تحليلها باستخدام الإحصاء. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والتوثيق، والاختبار، وتم تحليلها باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٥ .أظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة لعبة المتاهة فعال في تحسين إتقان المفردات العربية لدى التلاميذ، ويتضح ذلك من خلال الفروق بين نتائج تحسين المفردات لدى الصف الذي استخدم وسيلة المتاهة والصف الذي لم يستخدمها، حيث بلغ متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الصف الضابط ٥٣,٣١ ومتوسط نتيجة الاختبار البعدي ٧٥,٣١، بينما بلغ متوسط نتيجة الاختبار القبلي في الصف التجريبي ٥٧,٥٢ ومتوسط نتيجة الاختبار البعدي ٧٨,٩١، مما يدل على أن وسيلة لعبة المتاهة تسهم بفعالية في تنمية حصيلة المفردات العربية لدى التلاميذ.

الكلمات المفتاحية : المتاهة، إتقان المفردات، اللغة العربية

Abstract: Using a maze game to improve Arabic vocabulary mastery among third-grade students at MI NWDI 03. The aim of this study was to determine the effectiveness of using a maze game to develop Arabic vocabulary among third-grade students at the aforementioned school. This research used a quantitative approach with an experimental design, as the research data was in the form of numbers and was analyzed using statistics.

The data was collected through observation, documentation, and testing, and was analyzed using SPSS version 25. The results of the research showed that the application of the maze game method is effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary. This is evident from the differences between the vocabulary improvement results of the class that used the maze method and the class that did not use it, where the average pre-test score in the control class was 53.31 and the average post-test score was 75.31, while the average pre-test score in the experimental class was 57.52 and the average post-test score was 78.91, indicating that the maze game method effectively contributes to the development of students' Arabic vocabulary.

Keywords: Maze, Vocabulary, Arabic Learning

أ-المقدمة

يعد تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية إحدى الجهود لتعريف الطلاب باللغة الأجنبية منذ سن مبكرة. وفي إندونيسيا ولا سيما في المدارس ذات الأساس الإسلامي مثل المدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور، تعليم اللغة العربية يصبح مكونا مهما في منهج التعليم. ومع ذلك، فإن تعليم اللغة العربية كثيرا ما يواجه تحديات مختلفة، ولا سيما في جانب إتقان المفردات التي تشكل الأساس الرئيسي في تعليم أي لغة. المفردات هي العنصر الأساسي الذي يجب على الطلاب إتقانه في تعليم اللغة العربية. إن إتقان المفردات الجيد سيكون رأس مال للطلاب لتطوير المهارات اللغوية الأخرى مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، وفقا لأفندي (٢٠١٧)، فإن إتقان مفردات اللغة العربية يعد إحدى مؤشرات نجاح الشخص في تعليم اللغة الأجنبية، بما في تلك اللغة العربية [١].

تعليم اللغة العربية في مستوى المدرسة الابتدائية، ولا سيما في الصف الثالث، يحتاج إلى مقربة تتناسب مع خصائص الطلاب. في هذا العمر، لا يزال الأطفال في مرحلة العمليات المحسوسة كما أشار إليه بياجيه، حيث يتعلمون بشكل أكثر فعالية من طريق الخبرة المباشرة والأنشطة التي تشمل الجانب الجسدي

[1] Alan M. Dunn et al., "Cloaking Malware with the Trusted Platform Module," *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium*, 2024.

والحواس. لذلك، يمكن أن يكون استخدام طرق التعلم النشطة والممتعة التي تتضمن الأنشطة الجسدية بديلا لتحسين فعالية تعليم اللغة العربية، ولا سيما في إتقان المفردات. إحدى المقاربات التي يمكن تطبيقها هي من طريق الألعاب التعليمية، الألعاب في تعليم اللغة يمكنها أن تخلق جوا ممتعا وتحفزالطلاب على التعلم، كما أشار إليه سوبومو (٢٠١٨)، أن ألعاب اللغة لها هدف مزدوج، وهو الحصول على المتعة ولرؤية المهارات اللغوية المعينة. الألعاب التعليمية يمكن أن تساعد الطلاب في تذكر المفردات بشكل أفضل لأن هناك عنصر التكرار الممتع في أثناء جريان اللعبة [٢].

المتاهة هي إحدى أنواع الألعاب التعليمية التي تجمع بين عنصر لعبة المتاهة وتعلم مفردات اللغة العربية. في هذه العبة، سيحرك الطلاب كرة صغيرة عبر المتاهة مع تعلم مفردات اللغة العربية المنتشرة على طول مسار اللعبة. لقد أظهرت عدة بحوث سابقة فعالية استخدام الألعاب في تعليم اللغة. فالبحث الذي أجراه هداية (٢٠١٩)، يظهر أن استخدام الألعاب يمكن أن يزيد من دافعية التعلم وإتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب المدرسة الابتدائية. وبما يطابق ذلك، فإن بحث رشيد (٢٠٢٠)، يخلص إلى أن استخدام وسائل الألعاب في تغليم اللغة العربية يمكن أن يحسن فهم واحتفاظ المفردات لدى الطلاب في المستوى الأساسي [٣].

على الملاحظة بناء الأولية في المدرسة الإبتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور، وجد أن تعليم اللغة العربية في الصف الثالث لا يزال يستخدم الطريقة التقليدية التي تعتمد أكثر على الحفظ وشرح المعلم. ونتيجة لذاك، يواجه كثير من الطلاب صعوبة في تذكر مفردات اللغة العربية وقلة الدافعية

[2] Nanda Pratama, Muhammad Syafii Tampubolon, and Khanafi Khanafi, "Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner* 1, no. 2 (2022): 117–24, https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.45.

[3] Muhammad Syafii, "Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Kitab Al Arabiyah Baina Yadaik Di Kelas 1 Salafiyah Wustho Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz," *At Turots : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 98–107.

للتعلم[٤]. وبالإضافة إلى ذلك، فإن متوسط درجات الامتحانات اليومية لمادة اللغة العربية، ولا سيما في جانب المفردات، لا يزال دون معايير الحد الأدنى للإتقان (ك ك م) الذي حددتة المدرسة. تدل هذه الحالة على ضرورة الابتكار في تعلم اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور، خاصة في جانب إتقان المفردات. لعبة المتاهة استخدام في تعلم اللغة العربية يرجى أن يكون بديلا حلوليا لتحسين إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. في هذه اللعبة، يدعى الطلاب لتعلم مفردات اللغة العربية بطريفة ممتعة وتتضمن الأنشطة الجسدية، بحيث يمكن أن يساعدهم في تذكر المفردات بشكل أفضل[٥].

التعلم من خلال اللعب تماشيا أيضا مع مبادئ التعلم في القرن الحادي والعشرين التي تؤكد على جوانب التعاون، والتواصل، والتقدي، والإبداع. لعبة المتاهة يمكن أن تشجع االمتعلمين على التعاون مع أقرانهم، التواصل باستخدات العربية المتعلمة، التفكير النقدي في حل التحديات الموجودة في اللعبة، وتنمية الإبداع في استخدام المفردات اللغوية التي تم إتقانها. فضلا على ذلك، يمكن لاستخدام لعبة المتاهة في تعلم اللغة العربية أن يساعد في تنمية المهارات الاجتماعية للمتعلمين. وفقا Vygotsky، التعلم هو عملية اجتماعية يمكن أن تحدث من خلال التفاعل مع الاخرين. من خلال لعبة المتاهة، يحصل المتعلمون على فرصة للتفاعل مع أقرانهم والمعلم، بحيث يمكنهم تنمية مهاراتهم الاجتماعية مثل التعاون، التواصل، والتعاطف[٦].

[4] Lislis Cahyati and Hikmah Maulani, "Naskah Utama Hasil Penelitian Analisis Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Kota Bandung," *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 1 (2023): 16–30.

[5] Nadatul Nazhifa, "Transformasi Pendidikan Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Guru Bahasa Arab Masa Kini," *JPENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024), https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24451.

[6] Valda Isabellapavytha, Ainin Munawaroh, and Munawir, "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi," *Al-Mau'izhoh* 5, no. 2 (2023): 460–75, https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535.

كما تستند أهمية هذا البحث إلى حقيقة أن تعلم اللغة العربية في مرحلة المدرسة الابتدائية لم يحظ بعد باهتمام كبير في الدراسات العلمية. معظم البحوث حول تعلم اللغة العربية تركز أكثر على مستوى التعليم المتوسط والعالي. في حين أن، تعلم اللغة العربية في مرحلة الأساسية أساسا مهما يؤثر على اهتمام المتعلمين وقدرتهم في دراسة اللغة العربية في مراحل التعليم اللاحقة. على المشكلة بناء المذكورة أعلاه، يهتم الباحث بإجراء بحث حول تأثير لعبة المتاهة في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث بمدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور. من المتوقع أن تساهم نتائج هذا البحث في تطوير طرق تعليم اللغة العربية الفعالة والممتعة في مرحلة المدرسة الابتدائية، وكذلك يعد مرجعا للمعلمين في تصميم تعليم اللغة العربية بما يتناسب مع خصائص المتعلمين.

ب- منهج البحث

يُعَدُّ هذا البحث من البحوث الكمية التي تهدف إلى اختبار الفرضيات المحددة من خلال جمع البيانات وتحليلها بأساليب إحصائية دقيقة، حيث يعتمد المنهج الكمي على قياس العلاقات بين المتغيرات القابلة للقياس باستخدام أدوات بحثية منظمة. وقد عرّف كريسويل هذا المنهج بأنه أسلوب لاختبار النظريات الموضوعة عبر فحص العلاقات بين المتغيرات القابلة للقياس، بحيث يمكن تحليل البيانات الرقمية باستخدام الإجراءات الإحصائية المناسبة. في سياق هذا البحث، تم تطبيق المنهج الكمي لقياس تأثير لعبة المتاهة بوصفها متغيرًا مستقلاً على تحسين المفردات العربية بوصفها متغيرًا تابعًا لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية (٠٣ فنشور). يتيح هذا المنهج للباحث تحليل البيانات بصورة موضوعية واستخلاص نتائج يمكن تعميمها استنادًا إلى الأدلة الرقمية الدقيقة.[7]

[7] Agius dan Indra Kristian Subagyo, *Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif*, *Jurnal Equilibrium*, vol. 5, 2023, http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/.

أما من حيث نوع البحث، فهو ينتمي إلى البحوث التجريبية ذات التصميم شبه التجريبي، إذ اختار الباحث هذا النوع لأن توزيع أفراد العينة لم يتم بصورة عشوائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة، بل استُخدم الفصل الدراسي القائم مسبقًا. استخدم الباحث تصميم المجموعتين غير المتكافئتين، حيث خضعت كل من المجموعتين للاختبار القبلي والاختبار البعدي، في حين تلقت المجموعة التجريبية فقط المعالجة المتمثلة في استخدام لعبة المتاهة. وقد تمثلت المتغيرات في هذا البحث في متغيرين اثنين، هما: المتغير المستقل وهو لعبة المتاهة التي طُوِّرت بإدراج مفردات اللغة العربية المناسبة لمستوى الصف الثالث الابتدائي، والمتغير التابع وهو تحسين مفردات اللغة العربية، الذي يُقاس من خلال زيادة عدد الكلمات التي يتمكن الطلاب من تمييزها ونطقها واستخدامها بشكل صحيح، وذلك بناءً على نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد تطبيق المعالجة التعليمية[8].

تكوَّن مجتمع البحث من جميع تلاميذ المدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية (٣. فنشور)، الذين يبلغ عددهم نحو 168تلميذًا موزعين على الصفوف من الأول إلى السادس، وهو ما يمثل الإطار العام للتعميم الإحصائي الذي يعتمد عليه الباحث في استخلاص نتائجه. غير أن تركيز البحث انصبّ على تلاميذ الصف الثالث البالغ عددهم ٤٥ تلميذًا موزعين على فصلين: الثالث (أ) والثالث (ب). وقد اختير الصف الثالث (أ) ليكون العينة التجريبية التي خضعت لتطبيق لعبة المتاهة بوصفها وسيلة تعليمية مبتكرة لتعلُّم مفردات اللغة العربية، في حين مثل الصف الثالث (ب) المجموعة الضابطة التي تلقت التعليم بالطريقة التقليدية. تنوعت أساليب جمع البيانات لضمان الحصول على معلومات دقيقة وشاملة، حيث استخدم الباحث أربع أدوات رئيسة :الملاحظة، التوثيق، الاختبار، والمقابلة .استُخدمت الملاحظة لمتابعة التفاعل الصفي وسلوك التلاميذ أثناء تطبيق اللعبة، فيما ساعد التوثيق في جمع الصور والأنشطة

[8] Siti Hanyfah, Gilang Ryan Fernandes, and Iwan Budiarso, "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 339–44, https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697.

الداعمة للبيانات الميدانية. أما الاختبار فكان لقياس مدى التحسن في مفردات اللغة العربية قبل وبعد تطبيق التجربة، في حين استخدمت المقابلة لاستكشاف انطباعات التلاميذ حول تجربة التعلم باللعب ومدى تأثيرها على دافعيتهم وفهمهم للمفردات. وقد أُعدت أدوات البحث بعناية لتغطي موضوعات حياتية قريبة من بيئة التلميذ، مثل الأسرة والأدوات المدرسية، مع اعتماد مؤشرات دقيقة لرصد الأداء والتفاعل[9].

ولضمان صلاحية ودقة أدوات البحث، أُجري اختبارا الصدق والثبات وفق معايير علمية معتمدة. تم التحقق من الصدق باستخدام قيمة الدلالة الإحصائية(P-Value) ، حيث اعتُبرت الفقرات صادقة إذا كانت أقل من (٠,٠٥)، مما يؤكد مطابقتها للأهداف التعليمية. أما الثبات فتم قياسه من خلال معامل ألفا كرونباخ الذي تجاوز (٠,٦)، ما يدل على اتساق داخلي مرتفع للأداة. بعد جمع البيانات، استخدم الباحث برنامج) SPSS الإصدار ٢٥ (لإجراء التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي، بما في ذلك اختبارات التوزيع الطبيعي، التجانس، واختبار (t) للعينات المرتبطة والمستقلة، بهدف تحديد أثر لعبة المتاهة على تنمية المفردات. وقد نُفّذ البحث في فترة ثلاثة أشهر (يوليو–سبتمبر) وفق خطة زمنية دقيقة تضمن تحقيق أهداف الدراسة بأسلوب علمي ومنهجي[10].

ج- نتائج البحث ومناقشتها

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق لعبة المتاهة في تعليم مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية نهضة الوطن (٠٣ فنشور) كان تجربة تعليمية مبتكرة وفعّالة. بدأ الباحث بتنظيم دقيق لبيئة الصف قبل تنفيذ النشاط، حيث خُصص وقت كافٍ بمقدار (٢×٣٥ دقيقة) لكل لقاء،

[9] M A Muzhaffar Permadi, W K Sya'ban, and H Hilalludin, "Comparative Analysis of Traditional and Modern Islamic Boarding School Teaching Systems in Indonesia," *TIME: Transformation in Islamic Management and Education Journal* 2, no. 1 (2025): 25–31, https://doi.org/10.n/a.

[10] Kafilah Imanina, "Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud," *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5, no. 229 (2020): 45–48, http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728.

وأُعدّت الأدوات التعليمية مسبقًا مثل السبورة، الأقلام، وبطاقات المفردات التي تحتوي على كلمات من موضوعات الحياة اليومية مثل أفراد الأسرة والأشياء المحيطة بالفصل. كما جُهّزت قاعة الصف بطريقة ملائمة من حيث المساحة والترتيب لتسهيل حركة الطلاب أثناء اللعب. الهدف من هذه التحضيرات كان خلق بيئة صفية محفزة ومريحة تُشجع الطلاب على المشاركة النشطة، وتساعد في تحقيق أهداف البحث المتعلقة بترقية المفردات العربية لديهم من خلال وسيلة تعليمية ممتعة وغير تقليدية[11].

أما في المرحلة التطبيقية، فقد تم تنفيذ لعبة المتاهة بخطوات منهجية تبدأ بترتيب المقاعد على شكل نصف دائرة لمساعدة جميع الطلاب على التفاعل البصري المباشر مع المعلم والنشاط. بعد ذلك، قُسم الطلاب إلى مجموعات صغيرة مكونة من ٤ إلى ٥ طلاب وفق مبدأ التنوع في القدرات اللغوية لخلق بيئة تعلم تعاوني، بحيث يساعد الطلاب المتفوقون زملاءهم الذين يحتاجون إلى دعم أكبر. قبل بدء النشاط، أوضح الباحث قواعد اللعبة وسلوكيات التعلم الإيجابية مثل الاستماع الجيد، الالتزام بالدور، ورفع اليد عند الرغبة في السؤال أو الإجابة. هذا التنظيم الدقيق أسهم في تعزيز انضباط الصف وتنمية مهارات التواصل، كما جعل الطلاب أكثر حماسًا وتفاعلًا أثناء اللعب، الأمر الذي انعكس إيجابًا على تحصيلهم اللغوي وزيادة قدرتهم على تذكر واستخدام المفردات العربية بطريقة طبيعية وممتعة[12].

لقد قدّم الباحث مادة المفردات بطريقة مدروسة وممتعة تسبق تنفيذ لعبة المتاهة، حيث ركّز على تعليم مفردات تتعلق بأفراد الأسرة والأشياء المحيطة بالفصل من خلال الدمج بين التكرار، التدريب، والتوضيح المباشر .استخدم الباحث أساليب تعليمية تفاعلية تناسب مستوى طلاب الصف الثالث، فكان يكتب المفردات على السبورة بخط واضح، وينطقها ثلاث مرات بصوت مسموع، ثم يطلب من الطلاب تقليدها بشكل جماعي وفردي. كما استخدم أسلوب الإشارة إلى الأشياء الحقيقية الموجودة في الفصل

[11] Nazhifa, "Transformasi Pendidikan Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Guru Bahasa Arab Masa Kini."

[12] Qumaruzzaman Qumaruzzaman, "Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pesantren Salaf Dan Modern Di Madura: Metodologi Dan Strategi" 4, no. 01 (2024): 26–33.

لتعزيز الربط بين الكلمة ومعناها الواقعي، مما ساعد الطلاب على الفهم والتذكر بصورة أكثر عمقًا. ولإضفاء جوّ من البهجة، وظّف الباحث أغنية تعليمية بسيطة عن أفراد الأسرة باللغة العربية، فكان للغناء دور فعّال في تثبيت المفردات في أذهان الطلاب من خلال الإيقاع واللحن الممتع[13].

أما في مرحلة تنفيذ لعبة المتاهة، فقد تحوّل الصف إلى بيئة تعلم تفاعلية نابضة بالحيوية، حيث اتبع الباحث خطوات منظمة تبدأ بالتوضيح العملي، ثم إشراك المجموعات بالتناوب لضمان مشاركة جميع الطلاب. أظهر الطلاب خلال اللعبة حماسًا كبيرًا ومشاركة فعّالة، إذ تفاعلوا بحيوية سواء أثناء اللعب أو عند تشجيع زملائهم. كما لوحظ تحسن واضح في نطق المفردات وتذكّرها، خاصة لدى الطلاب الذين كانوا يعانون صعوبة في البداية. ولتعزيز الفهم الحقيقي للمفردات، غيّر الباحث بطاقات الكلمات بانتظام لتجنّب الحفظ الآلي. أظهرت الملاحظات أن اللعبة لم تُنمِّ فقط حصيلة المفردات لدى الطلاب، بل عزّزت روح التعاون، الثقة بالنفس، والجرأة في استخدام اللغة العربية بشكل طبيعي وممتع[14].

أظهرت نتائج اختبار الصدق الذي أجراه الباحث على عينة مكوّنة من ٣٠ طالبًا من الصف الثالث في مدرسة دار المبارك برينغغابايا أن جميع بنود الاختبار البالغ عددها ٢٠ بندًا تتميز بدرجة عالية من الاتساق والدقة في قياس المفردات العربية المستهدفة. تم إعداد البنود وفق مقياس مكوَّن من أربع درجات لقياس مدى ملاءمة كل سؤال، وتم تحليل النتائج باستخدام برنامج SPSSالإصدار ٢٥ .وقد أظهرت البيانات أن جميع البنود حصلت على قيمة دلالة أقل من ٠.٠٥، مما يدلّ على صدقها الإحصائي وملاءمتها

[13] M Judrah et al., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (2024): 25–37, homepage: https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR.

[14] Nurdiyanto Nurdiyanto et al., "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 8809–19, https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609.

لأغراض البحث .يعكس ذلك جودة الأدوات التي أعدها الباحث ودقتها في قياس تطوّر المفردات لدى الطلاب بعد تطبيق لعبة المتاهة[15].

تؤكد هذه النتائج أن الاختبار المستخدم يتمتع بدرجة عالية من الموثوقية والصلاحية، مما يجعله أداة مناسبة لتقييم أثر استخدام لعبة المتاهة في ترقية المفردات العربية .نجاح البنود في اختبار الصدق يشير إلى أن الأسئلة كانت قادرة على التمييز بين الطلاب ذوي المستويات المختلفة من القدرة اللغوية، وأنها تغطي الجوانب الأساسية لمهارة المفردات التي يستهدفها البحث. وبذلك يمكن القول إن لعبة المتاهة، إلى جانب أداة التقييم المعتمدة، تشكّل نموذجًا فعّالًا في تطوير مهارات اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بطريقة علمية وتربوية ممتعة[16].

تشير نتائج تحليل البيانات الوصفية إلى وجود تحسّن ملحوظ في مستوى المفردات العربية لدى طلاب الصف الثالث بعد تطبيق لعبة المتاهة. فقد ارتفع المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في المجموعة التجريبية من ٥٨ في الاختبار القبلي إلى ٧٨.٩١ في الاختبار البعدي، مما يعكس تطورًا واضحًا في اكتساب المفردات. أما في المجموعة الضابطة التي لم تستخدم لعبة المتاهة، فقد كان الارتفاع أقل، من ٥٥ إلى ٧٥.٣١ فقط.[١٧] ويظهر هذا الفارق أن طريقة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية، خصوصًا لعبة المتاهة، أكثر فاعلية من الطرق التقليدية في تحفيز الطلاب على التفاعل والفهم وحفظ المفردات الجديدة. كما أظهرت نتائج التحليل باستخدام برنامج SPSS٢٥ أن الانحراف المعياري في المجموعة التجريبية أقل نسبيًا بعد التجربة، مما يشير إلى تقارب مستويات الطلاب في الأداء، أي أن معظم الطلاب استفادوا من الطريقة التعليمية الجديدة. أما نتائج اختبار التوزيع الطبيعي الذي أجراه الباحث باستخدام اختبار كولموغوروف-

[15] Yoga Anjas Pratama, "Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 4, no. 1 (2019): 38–49, https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718.

[16] S R Masruroh, "KONSEP AKHLAK DALAM KITAB TAISIRUL KHALAQ KARYA HAFIDZ HASAN AL-MAS'UDI DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH," 2021.

[17] Sabrina Citra Auliya et al., "Efektivitas Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Darul Amanah Bedono," *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 1 (2025): 173–86.

سميرنوف فقد بيّنت أن قيمة الدلالة بلغت أكثر من ٠.٠٥، مما يعني أن البيانات **تتبع** توزيعًا طبيعيًا وفقًا لفرضية الاختبار. هذا يؤكد أن البيانات صالحة لإجراء الاختبارات الإحصائية اللاحقة، مثل اختبار (t) للمقارنة بين متوسطات المجموعتين. وبناءً على هذه النتائج يمكن القول إن تصميم البحث كان متينًا من الناحية المنهجية، وأن تطبيق لعبة المتاهة أسهم بشكل فعّال في تحسين أداء الطلاب اللغوي، ليس فقط من حيث الحفظ بل أيضًا من حيث الفهم والاستخدام السليم للمفردات العربية في سياقات مختلفة[18].

تشير نتائج **اختبار التجانس** إلى أن قيمة الدلالة على أساس المتوسط بلغت ٠.٠٧١، وهي أكبر من ٠.٠٥، مما يعني أن بيانات المجموعتين (التجريبية والضابطة) **متجانسة** .هذا التجانس يضمن أن التباين في البيانات بين المجموعتين متقارب، وبالتالي فإن المقارنة بين نتائج التعلم في المجموعتين يمكن اعتبارها عادلة وموضوعية. كما يدل ذلك على أن الفروق المحتملة في نتائج الاختبار لا تعود إلى اختلاف التباينات، بل إلى **تأثير** المعالجة التعليمية المتمثلة في استخدام لعبة المتاهة .أما نتائج اختبار ت للعينات المزدوجة **فقد** أظهرت أن قيمة الدلالة (ثنائية الذيل) بلغت ٠.٠٠٠، وهي أقل من ٠.٠٥، مما يعني وجود **فرق دالٍّ إحصائيًا** بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية. يدل هذا على أن أداء الطلاب بعد استخدام لعبة المتاهة قد تحسّن بشكل ملحوظ مقارنةً بأدائهم قبل التطبيق. وبذلك يمكن القول إن لعبة المتاهة كان لها أثر إيجابي واضح في **تنمية المفردات العربية لدى طلاب الصف الثالث**، حيث أسهمت في زيادة الفهم، والقدرة على التذكر، والتفاعل النشط أثناء عملية التعلم[19].

وأما **اختبارت للعينات المستقلة** الذي أجري لمقارنة نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية والضابطة، فقد أظهر أن قيمة الدلالة بلغت ٠.٠٠٠ أيضًا، وهي أقل من ٠.٠٥، مما يشير إلى وجود **فرق جوهري بين**

[18] AULIA HANIFA THORIQ, "ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Ethesesiainponorogo*, 2024, http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/28952.

[19] Tio Ari Laksono and Muhammad Akhsanul Muhtadin, "Hubungan Filsafat, Teori Belajar Dan Kurikulum Pendidikan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2023): 57–62, https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1388.

المجموعتين بعد انتهاء التجربة. يثبت هذا أن الطلاب الذين تعلموا من خلال لعبة المتاهة حققوا نتائج أعلى في المفردات العربية مقارنة بزملائهم الذين لم يستخدموا هذه الطريقة. وتشير هذه النتائج إلى أن **لعبة المتاهة وسيلة فعالة ومبتكرة** يمكن اعتمادها في تعليم اللغة العربية في المراحل الابتدائية، لأنها تجمع بين المتعة والتعلم النشط، وتعزز الدافعية والاهتمام لدى الطلاب.

تدخل المتاهة في فئة ألعاب اللوحة المدمجة مع العناصر الحركية غير البصرية. المفهوم الأساسي للعب المتاهة يتماشى مع نظرية التعلم البنائية، حيث يبني الطلاب معرفتهم بنشاط من خلال الاستكشاف والاكتشاف. وفقا Vygotsky، يحدث التعلم من خلال التفاعل الاجتماعي والأنشطة ذات المعنى توفر لعبة المتاهة السياق إلاجتماعي ولأنشطة ذات المعنى التي تمكن الطلاب من بناء فهمهم لمفردات اللغة العربية. خلال التعليم في الفضل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة المتاهة، يبدو أن الطلاب أكثر حماسا ونشاطا للتعلم باستخدم لعبة المتاهة. من خلال لعبة المتاهة بدأ الطلاب يفهمون المفردات التي قدمها الباحث، لأن المفردات في لعبة المتاهة تلك صنعت مباشرة من الباحث باستخدام الكرتون أو الورق المقوى [٢٠].

قبل تطبيق لعبة المتاهة، أجرى الباحث أولا الاختبار القبلي الذي يهدف إلى معرفة قدرة الطلاب الأولية. من نتائج الاختبار القبلي في الفصل التجريبي وهو الفصل الثالث أ تم الحصول على متوسط درجات ٥٧.٥٢، بينما في الفصل الثالث ب تم الحصول على متوسط درجات ٥٣.٣١. بعد إجراء الاختبار القبلي في اللقاء الأول، قدم الباحث معاملة مختلفة في كلا الفصلين البحثيين. في الفصل التجريبي تم إجراء التعليم باستخدام وسيلة لعبة المتاهة، بينما في لبفصل الضابط تم إجراء التعليم باستخدام طريقة الحفظ.

[20] Suudin Aziz, Mundzar Fahman, and Muhammad Amruddin Latif, "Pendekatan Pragmatis Dalam Pendidikan Islam (Kajian Terhadap Teori Al-Dzara'i' Dalam Filsafat Pendidikan Islam)," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 3, no. 1 (2021): 58–79, https://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/AL-AUFA/article/view/433.

بعد إجراء جميع سلسة أنشطة التعليم، ثم في اللقاء الأخير قدم البحث الاختبار البعدي الذي يهدف إلى معرفة نتائج تعلم الطلاب. من نتائج الاختبار البعدي في الفصل التجريبي وهو الصف الثالث أ حصل على متوسط القيمة ٧٨.٩١، بينما في الفصل الضابط وهو الصف الثالث ب حصل على متوسط القيمة ٧٥.٣١. من نتائج تعلم الطلاب هذه يبدو أن الطلاب الذين يتعلمون باستخدام وسيلة لعبة المتاهة أفضل من الطلاب الذين لا يتعلمون باستخدام وسيلة لعبة المتاهة. بناء على نتائج اختبار الشروط المسبقة واختبار الفرضية التي تم إجراؤها بشكل متتابع ومنهجي. تشير نتائج تحليل البيانات إلى أن هناك فرقا كبيرا في نتائج التعلم بين الفصل التجريبي الذي يتعلم باستخدام وسيلة لعبة المتاهة والفصل الضابط الذي يستخدم كريقة الحفظ [٢١].

بناء على نتائج اختبار العينات المزدوجة تم الحصول على قيمة (2-tailed) sig بمقدار ٠.٠٠٠< ٠.٠٥، إذن يمكن القول بأن الفرضية الصفرية مرفوضة Ho والفرضية البديلة Ha مقبول. وبذلك يمكن الاستنتاج بأن هناك فرقا كبيرا في متوسط نتائج تعلم الطلاب في الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي باستخدام وسيلة لعبة المتاهة. بناء على نتائج اختبار ت للعينات المستقلة أعلاه، يمكن معرفة أن قيمة الدلالة الإحصائية أصغر من ٠.٠٠٠< ٠.٠٥، بحيث يمكن القول بأن الفرضية الصفرية (Ho) موفوضة والفرضية البديلة (Ha) مقبول. وبذلك يمكن الاستنتاج بأن هناك فرقا كبيرا بين نتائج تعلم الطلاب في المجنوعة الضابطة. بناء على نتائج تحليل البيانات واختبار الفرضية أعلاه، يمكن الاستنتاج بأن تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة المتاهة فعال في تحسين إتقان المفردات العربية لدى الطلاب الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية نهضة الوطن الدينية الإسلامية ٠٣ فنشور.

[21] Khaeirul Huda ABM, *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Self Control Siswa MA Mathla'ul Anwar Gunung Labuhan Way Kanan*, 2020.

د- الخلاصة

من خلال نتائج البحث يتضح أن تطبيق لعبة المتاهة في تعليم مفردات اللغة العربية قد أثبت فعاليته وجدواه في تطوير مهارات التلاميذ، خاصة في صفوف المرحلة الابتدائية. فقد مرّ تنفيذ اللعبة بعدة مراحل منظمة بدأت بمرحلة الإعداد، التي شملت اختيار المفردات المناسبة لموضوع الدرس وإعداد بطاقات الكلمات ولوحة المتاهة والنرد، مرورًا بمرحلة التنفيذ التي تم فيها تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة للمشاركة التفاعلية في رمي النرد وتحريك الكرة الصغيرة وجمع بطاقات المفردات، وانتهاءً بمرحلة التقويم التي ركّزت على قياس مدى قدرة الطلاب على تذكر المفردات ونطقها بشكل صحيح. أظهرت النتائج أن الطلاب كانوا أكثر نشاطًا وتفاعلًا أثناء اللعب، مما جعل عملية التعلم أكثر متعة وسهولة في الفهم، وأثبتت التحليلات الإحصائية أن لعبة المتاهة ساهمت في تحسين نتائج التعلم بشكل ملحوظ، حيث كانت البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا ومتجانسًا بين المجموعات، وهو ما يؤكد أن اللعبة وسيلة تعليمية فعالة ومبتكرة في تعليم المفردات العربية.

وبناءً على هذه النتائج، يوصي الباحث المعلمين والمربين باعتماد لعبة المتاهة كأداة مساندة في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال تنمية المفردات، مع إمكانية دمجها بوسائل أخرى كالأناشيد أو الألعاب اللغوية التفاعلية لزيادة التشويق والتنوع في الصف الدراسي. كما يُنصح **الباحثون في** مجال تعليم اللغة العربية بتطوير دراسات مشابهة باستخدام استراتيجيات وألعاب تعليمية مختلفة، لابتكار طرائق أكثر فاعلية تسهم في تعزيز دافعية المتعلمين وتنمية قدراتهم اللغوية بطريقة ممتعة تجمع بين الفهم، الممارسة، والمتعة التعليمية.

قائمة المراجع

ABM, Khaeirul Huda. *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Self Control Siswa MA Mathla'ul Anwar Gunung Labuhan Way Kanan*, 2020.

Auliya, Sabrina Citra, Raffita Happy Amalia, Ida Khoirun Nikmah, Sekolah Tinggi, Agama Islam, Wali Sembilan, and Article Info. "Efektivitas Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Darul Amanah Bedono." *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research* 2, no. 1 (2025): 173–86.

Aziz, Suudin, Mundzar Fahman, and Muhammad Amruddin Latif. "Pendekatan Pragmatis Dalam Pendidikan Islam (Kajian Terhadap Teori Al-Dzara'i' Dalam Filsafat Pendidikan Islam)." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman* 3, no. 1 (2021): 58–79. https://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/AL-AUFA/article/view/433.

Cahyati, Lislis, and Hikmah Maulani. "Naskah Utama Hasil Penelitian Analisis Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Miftahul Iman Kota Bandung." *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 3, no. 1 (2023): 16–30.

Dunn, Alan M., Owen S. Hofmann, Brent Waters, and Emmett Witchel. "Cloaking Malware with the Trusted Platform Module." *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium*, 2024.

Hanyfah, Siti, Gilang Ryan Fernandes, and Iwan Budiarso. "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 339–44. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697.

Imanina, Kafilah. "Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5, no. 229 (2020): 45–48. http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728.

Isabellapavytha, Valda, Ainin Munawaroh, and Munawir. "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi." *Al-Mau'izhoh* 5, no. 2 (2023): 460–75. https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535.

Judrah, M, A Arjum, Haeruddin, and Mustabsyirah. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (2024): 25–37. homepage: https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR.

Masruroh, S R. "KONSEP AKHLAK DALAM KITAB TAISIRUL KHALAQ KARYA HAFIDZ HASAN AL-MAS'UDI DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH," 2021.

Muzhaffar Permadi, M A, W K Sya'ban, and H Hilalludin. "Comparative Analysis of Traditional and Modern Islamic Boarding School Teaching Systems in Indonesia."

TIME: Transformation in Islamic Management and Education Journal 2, no. 1 (2025): 25–31. https://doi.org/10.n/a.

Nazhifa, Nadatul. "Transformasi Pendidikan Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Guru Bahasa Arab Masa Kini." *JPENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024). https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24451.

Nurdiyanto, Nurdiyanto, Abdul Muchlis, Ahmad Tauviqillah, Tarsono Tarsono, and Hasbiyallah Hasbiyallah. "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 8809–19. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609.

Pratama, Nanda, Muhammad Syafii Tampubolon, and Khanafi Khanafi. "Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner* 1, no. 2 (2022): 117–24. https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.45.

Pratama, Yoga Anjas. "Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 4, no. 1 (2019): 38–49. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2019.vol4(1).2718.

Qumaruzzaman Qumaruzzaman. "Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pesantren Salaf Dan Modern Di Madura: Metodologi Dan Strategi" 4, no. 01 (2024): 26–33.

Subagyo, Agius dan Indra Kristian. *Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Equilibrium*. Vol. 5, 2023. http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/.

Syafii, Muhammad. "Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Kitab Al Arabiyah Baina Yadaik Di Kelas 1 Salafiyah Wustho Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz." *At Turots : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 98–107.

THORIQ, AULIA HANIFA. "ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Ethesesiainponorogo*, 2024. http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/28952.

Tio Ari Laksono, and Muhammad Akhsanul Muhtadin. "Hubungan Filsafat, Teori Belajar Dan Kurikulum Pendidikan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2023): 57–62. https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1388.