Alsina : Journal of Arabic Studies
Vol. 2, No. 2 (2020) 221-234
DOI: http://dx.doi.org/10.21580/alsina.2.2.4215

Istikhdām Luʻbah Thuʻbān wa Sullam li Tarqiyyati Raghbati Taʻallumi al-Qiraati wa Injāzihi fi al-Madrasati al-Mutawāsiṭati

استخدام لعبة ثعبان وسلم لترقية رغبة تعلم القراءة وانجازه في المدرسة المتواسطة

Umi Habibah, Dwi Mawanti, Achmad Zuhruddin
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Corresponding author: abditaraswa@gmail.com

Abstract

This research aims to calculate the pupils' desire and achievement in learning to read among those who use the snake and ladder game and those who do not use it in Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus for the academic year 2019-2020. Based on the number of students in the school, we preferred two classes, the eighth - a experimental group, and the eighth - b as a control group for the purpose of experimental research. The methods used to collect data are observation, interview, documentation, questionnaire, and testing. The results of this research indicated that teaching reading skill using this game is better than without it, so that the average grade for the experimental semester is 85.69 and the average grade for the control class is 79.72. To test the hypothesis, I got t calculation = 5,209 compared to -table t = 1,9944. The mean is higher in the experimental group than in the control group. This means that there is a big difference in learning to read after and without using this game. As for the result of the questionnaire, it indicated that the desire to read using this game is 55% to 92.75%, an increase of 37.75%, and the researcher is sure that the result is high between the pre and post test. It can be concluded that using the game Ular Tangga is suitable for promoting students' desire and achievement in learning to read.

ISSN 2622-6146 (e) 2622-6138 (p)
© Alsina : Journal of Arabic Studies

Penelitian ini bertujuan untuk menghitung keinginan dan prestasi siswa dalam belajar membaca pada siswa yang menggunakan permainan ular tangga dan yang tidak menggunakannya di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus untuk tahun ajaran 2019-2020 M. Berdasarkan jumlah siswa di sekolah, kami memilih dua kelas, kedelapan - kelompok eksperimen, dan kedelapan - b sebagai kelompok kontrol untuk tujuan penelitian eksperimental. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran keterampilan membaca dengan menggunakan game ini lebih baik daripada tanpa game ini, sehingga nilai rata-rata untuk semester eksperimen adalah 85,69 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 79,72. Untuk menguji hipotesis diperoleh t hitung = 5,209 dibandingkan -tabel t = 1,9944. Rata-rata lebih tinggi pada kelompok eksperimen daripada pada kelompok kontrol. Artinya, ada perbedaan besar dalam belajar membaca setelah dan tanpa menggunakan game ini. Sedangkan dari hasil angket menunjukkan bahwa keinginan membaca dengan menggunakan game ini adalah 55% menjadi 92,75%, meningkat 37,75%, dan peneliti yakin bahwa antara pre dan post test hasilnya tinggi. Dapat disimpulkan bahwa permainan Ular Tangga cocok untuk meningkatkan keinginan dan prestasi siswa dalam belajar membaca.

يهدف هذا البحث حساب رغبة التلاميذ وانجازهم في تعلم القراءة بين الذين يستخدمون لعبة ثعبان وسلم والذين لا يستخدمونها بالمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١- بمدينة قدس العام الدراسي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠ م. بناء على عدد التلاميذ في المدرسة أحذنا فصلين هما الثامن- أ مجموعة تجريبية، والثامن- ب كمجموعة ظابطة لغرض بحث تجريبي. أما الطرق المستخدمة لجمع البيانات فهي الملاحظة والمقابلة و التوثيق والاستبانة والإختبار. دلت نتائج هذا البحث على أن تعليم مهارة القراءة باستخدام هذه اللعبة افضل من دونها بحيث تكون متوسطة الدرجة للفصل التجريبي ٨٥,٦٩ و متوسطة الدرجة للفصل الظابط هي ٧٩,٧٢ . ولاختبار الفرضية حصلت على $t_{حساب}$ = ٥,٢٠٩ مقارنة ب- $t_{جدول}$ = ١,٩٩٤٤. فالمتوسط في المجموعة التجريبية أعلى منه في المجموعة الضابطة. وهذا يعني أن هناك فرق كبير في تعلم القراءة بعد استخدام هذه اللعبة وبدونها. وأما نتيجة الاستبانة دلت على أن رغبة القراءة باستخدام

هذه اللعبة هي ٥٥ % الى ٩٢,٧٥ % بزيادة ٣٧,٧٥ % , و يتأكد الباحث بارتفاع النتيجة بين الاختبار القبلي و البعدي. ويمكن ان نستنتج أن استخدام لعبة Ular Tangga مناسبة لترقية رغبة التلاميذ وانجازهم في تعلم القراءة.

Keywords: Permainan ular tangga, learning desire; learning achievement; reading skill.

المقدمة

الوسائل التعليمية ثلاثة انواع هي: الوسائل البصرية, والوسائل السمعية, والوسائل البصرية- السمعية. استخدام الوسائل التعليمية الفعالية تؤثر على رغبة الطلاب وانجازهم في التعلم. واستخدام الوسائل التعليمية تعديل المادةو اهداف العلم سيعطي شيئا جديدا وايجابيا لنمو المعرفة والمهارة و الوجدان في أنشطة التعلم نفسها.[1] الوسائل السمعية وسائل التي تحتوي على عناصر الصوت.الوسائل البصرية التي لديها عناصر الصورة. الوسائل السمعية والبصرية هي التي تحتوي على عناصر الصوت و الصورة. وسائل الصورة من الأدوات المستعملة لإرسال الرسالة من المتكلم إلى المستمعين. الرسالة سلمت برموز الاتصالات البصرية. بالإضافة إلى هذه الوظائف ، بشكل خاص أن الصورة مشتغلة في توجيه الانتباه و لتظهر تقديم الأفكار. في أنشطة التعليم و التعلم، المعلم يستخدم الوسيلة عند تقديم المواد لتسهيل الطلاب في فهمها، ستتم الوسيلة المناسبة بضيط حالة الطلاب.

إن نجاح عمليّة التعليم لا يمكن فكه من الوسائل التعليميّة فيها، لأن الوسائل في التعليم هى جزء لا يتجزأ من العملية التعليمية. في مثل هذه الحال يجب على مدرّس اللغة العربية أن يستوعب استخدام الوسائل الفعالّة ومؤثر في عملية التعليم لتحقيق الأهداف المحدّدة. وإستخدام الوسائل التعليمية في الفصل سيدفع الطلاب لأحب المادة اللغة العربية رآه الملّ, الى جانب ذلك بإستخدام الوسائل التعليمية أن يرجو رغبة الطلاب و

[1] Naifah, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab.* (Semarang:CV Karya Abadi Jaya,2015), p..52.

انجاز التعلم سيكون أعلى و مساعدة الطلاب أسهل لتذكر المادة التي دراستها. لأن رغبة هي عامل داخلي لتلاميذ في التعلم, و رغبة هي رأس مال أساسي في تنفيذ النشاط. مثله رغبة التلاميذ بالمادة اللغة العربية فإذا رغبة ينمو في الطلاب ثم يجعل الطلاب يشعرون يحبون باللغة العربية. حتى النهاية أحب يمكن أن يحفز التلاميذ على تعلم اللغة العربية. لذلك يمكن أن يؤثر على انجاز تعلم التلاميذ في المادة اللغة العربية

وجدت الباحثة المشكلات في تعليم اللغة العربية بمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ قدس في يوليو إلى سبتمبر عند ممارسة الخبرة الميدانية منه قليل المركز على الإهتمام إلى التفسير المعلم, التلاميذ داخلون و خارجون الفصل لدراسي عندما يكون التعلم قيد التقدم. نموذج التعلم الذي قام به المعلم مختلف تمامًا, المرافق والبنية التحتية في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ قدس محسوب من كاملة تماما وصيانتها الطرق الإستخدم في التعلم متنوعة تماما . في تعلم المعلم، هناك تقوية وتقدير أقل للتلاميذ. و سائل التعليمية استخدام المعم غير مرئية حتى الآن. إستخدام الطريقة التعليمية في تعلم اللغة العربية المعلم أقل متنوعة, مثل أقلّه إستخدام وسائل في أنشطة التعلم حتى تأثير على رغبة التلاميذ بالتعلم وانجازه.

هذه البحث تجريبي في تطبيق لعبة Ular tangga لترقية رغبة التعلم على التلاميذ. تهدف هذه الوسائل التعليمية الى دعوة التلاميذ لأن يكونوا أكثر نشاطا في التعلم إلى تدريب الجوانب مثل المعرفة والمهارات والمواقف في التعلم. وفي هذا الحال تسعى الباحثة إلى البحث في تعليم مهارة القراءة بإستحدام اللعبة التعليمية. وبناء على وصفية أعلاه, فإنّ الباحثة تريد إجراء البحث عن استخدام لعبةUlar tangga لترقية رغبة التعلم وانجازه في مهارة القراءة لدى الصف الثامن في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ بمدينة قدس.

الهيكل النظري

الوسائل التعليمية

كلمة وسيلة من اللغة اللاتنية " مديوس" بمعنى وسط, وسيط, مقدمة . وعند أزهر أرشد أن الوسائل يعني البشر, المادة, حوادث, الذي يمكن الطلاب على اكتساب المعرفة, والمهارات أوالمواقف الطلاب على اكتساب المعرفة, والمهارات أوالمواقف. عند برينجس *(Briggs)* أن الوسيلة في كل ما يستخدمها الإنسان لتبليغ الدعت والفكو أو لنشوهما حتى وصل على الدقصود.[2] يمكن أن يكون الشعور بوسائل الإعلام على النقيض, ليس فقط في شكل الكائنات, ولكنه رجل وتعلم الأحدث. والمعلمين, والكتب المدرسية, والبيئة المدرسية يمكن أن تكون وسائل الإعلام. أما بالنسبة للشعور بالضيق هو وسائل الإعلاو للتعلم هو وسيلة نونبيرسونال (غير البشرية) المستخدمة من قبل المعلمين الذين يلعبون دورا في عملية التعليم والتعلم لتحقيق الهداف. وبالتالي تميل بمعنى أن نفترض أن شكلا من أشكال وسائل الإعلام جمع الأدوات الرسومية, الصور أو الرسومات أو الإكترونيات لالتقاط الصور, كمالي المعلومات البصرية أو اللفظية

مهارة القراءة

مهارة هو الكفاءة ليستحدم اللغة في التربويّ.[3] مهارة اللغة العربية متنوعة منها مهارة الإستماع و مهارة الكتابة و مهارة القراءة و مهارة الكلام. إحدى من أهم المهارات في اللغة العربية هي مهارة القراءة. القراءة أداة اساسية لتعلم وتعليم اللغة العربية, ان القراءة هي عملية تعريف الرموز ونطقها نطقا صحيحا.[4] القراءة هي النشاط المستخدم لنيل الإحبار في الكتابة, القراءة لا تنظر الأحرف الذين شكلها الكلمة أو الجملة أو الفقرة

---

[2]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2013), p..3.

[3]Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab,.....*, p. 129.

[4]طه علي حسين الدليمي و سعاد عبد الكريم عباس الوائلي,اللغة العربية مناهجها وطرائق تدريسها,(بغداد :٥ الجامعة الهاشمية..٢), ص ٥.١

فقط, لكن الفراءة هي نشاط فهم الكناية أو العلامة أو الكتابة له المعنى حتى الرسالة الموصولة يصل الكانب يستطيع أن يفهم قارئ.[5]

١. **لعبة** ular tangga

لعبةUlar tangga يتألف في القرن الثاني قبل الميلاد بالاسم "فرمدنا سوفنم" *(Ladder to Salvation).* الثعبان يرمز إلى القرارات السيئة و رذيلة بينما السلم يرمز إلى القرارات الأخلاقية والجيدة. هذه اللعبة يذهب إلى بلد إنجليزية في السنة ١٨٩٢ و في السنة ١٩٤٣تم تغيير الاسمها الى *Chutes and Ladders".* وهي لعبة الاطفال التي يتم تقديمها في أمريكا من ملتون بدرلي و اتخذ لعبة اللوحة من بلد إنجليزية يعني *"Snake and Ladders"* بينمااللعبة مستوحاة من الألعاب التقليدية الهندوسية "ليلا" . ثعبان و سلم هي لعبة تقليدية في إندونيسيا. على الرغم من عدم وجود بيانات كاملة عن موعد ظهور اللعبة[6]

في تعلم اللغة العربية لعبة ular tanggaتعديل عن طريق إضافة عناصر المواد عن مهارة القراءة و والمفردات في الصناديق. لذلك لا يحتوي فقط على أرقام وصور. يمكن استخدام هذه اللعبة وسيلة تعليمية لمعلمي اللغة العربية حتى يسهل على الطلاب تعلم اللغة العربية. في هذه اللعبة لوحات تصويرية التي لعيت بشخصين أو ا كثر مع النظام المقدر. عادة في لوحة اللعبة يوجد صندوق صغير، وبعض صندوق هناك صورة من الثعبان في صورة السلم بمعى جاز اللاعب أن يتسلق من السلم بعض الدرجات على حسب الامر. و أما في صورة الثعبان يجب اللاعب أن ينزل من السلم على حسب الامر المذكور. وسائل لعبة ular tanggaوحدة من الألعاب في العصور القديمة. في البداية تم تطوير اللعبة بستخدام القاعدة للديانة الهندوسية

[5] Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2014), p. 5.

[6] Rika Paduri L.Gaol,"*Perancangan Dan pembuatan Game Ular Tangga Menggunakan Visual Basic,*Tugas Akhir,(Medan:Fakultas Matematika,2011),Universitas Sumatera Utara, p.1.

كشــكل من أشــكل التعليم الأخلاقي والديني للأطفال. لعبة مربع يحتوي على الصــور المختلفة المرتبط بصــورة الثعبان أو صــورة الســلم. الفائز في هذه اللعبة هو اللاعب الذي جعله على غخر مربع.[7]

٢. الرغبة في التعلم

في التعلم واكتســاب اللغة، هناك العوامل العديدة التي تؤثر أيضــا على النتائج والأهداف. من أحد العوامل هي الرغبة: نتائج التعلم ســوف يكون في الوضــع الامثل إذا كان هنـاك رغبـة التلاميـذ وكلمـا ازدادت رغبـة التلاميـذ ســيكون التعلم أكثر نجاحا لدى التلاميذ. وإن لم ينجح التلاميذ في التعلم لا يســبب بســبب عدم القدرة فقط. ربما, التلاميذ الذين يملكون معلومات استخباراتية عالية فاشلون دراستهم بسبب فقدان أو ليست لهم رغبة. وتتبع من هـذه الرغبـة الاهتمـام والانتبـاه في نفس التلاميـذ في التعلم، أي اهتمـام التلاميـذ بعمليـة يرجى.فيهـا تغيير مهـارات الفرد وخِلقـة الثـابـت من التجـارب والتدريبات. الرغبة لها أثر كبيرة على التعلّم, لأن إذا مادة الدرس غير مناســب بالرغبة التلاميذ, سوف لا يتعلّم التلاميذ بالجدّ لأن ليس هناك قوّة الإجداب للطالـب. إذا كان التلاميـذ ليس لـه الرغبـة فلا تعلّمـه عســى بطريقـة بيـان الأشياء الجدابية التي تتعلّق بذلك المواد. التعلم بالرغبة سيحثّ على التلاميذ بالجدّ من يتعلّم بعدم بالرغبة. وقعت الرغبة اذا كان يجدب التلاميذ على الشــيئ لأن يناســب بإحتاجه أو يشــعر أنّ الشــيء ســيتعلّم له معنا.إذا كان الرغبة ليست بالسعي الجيد فيتعلّم سيصعب بنجاح.[8]

إنجاز التعلم

إنجـاز التعلم تعرف بعـد أن يـدرس التلاميـذ. بمعرفـة التعلم يســتطيع المعلم قـدرة التلاميـذ وعيوب التعليم المنفذة. عند مختـار الهـدف من معرفـة انجـاز تعلم التلاميـذ يعني لتقـدير قـدرة التلاميـذ التي تحتوي بـالعمليـة

[7] Agus N Cahyo, *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks,2011), p.106.

[8] Slamet, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta Rineka Cipta,2003), p. 57.

والشـــعورية واللعملية. الهدف من نتيجة التعلم التلاميذ هي لمعرفة تقدم التلاميذ, للتصحيح وترقية انشطة تعلم التلاميذ ثم إعطاء التبادل لتصحيح تنفيذ انشـــطة التعلم, لتعيين المزايا والعيوب أو صـــعبة تعلم التلاميذ.[9] و بالتالي فإنه يمكن اســـتنتاج أن مخرجات التعلم هي ردود الفعل من عملية التعليم والتعلم. معنه، شـــيء اكتســـبت أو يســـيطر عليها أفراد من عملية تعلمهم. نتائج كل تلاميذ المحرز في عملية التعلم لن تكون هي نفســـها لأن كل فرد لديه قدرات مختلفة تبعا.

٤. تطبيق وسيلة لعبة Ular Tanggaفي تعليم مهارة القراءة

طريقة لعبة ular tanggaهي تعلم التي يمكن اسـتخدامها في تعلم اللغة العربيـة لا ســـيما في مهاراة القراءة . هذا الأســـلوب هو تعديل لعبة ular tanggaولكن في خانات الأرقام تتغير مع الأســـئلة أو المهام التي ترتبط بالمواد التعليميـة. مع تطبيق تقنيـات التعلم مثـل هـذا، من الـدتوقع أن تزيـد الدشـــاركة والتعلم إلصـــازات التلاميذ في الصـــف. اللعبة في تعليم مهاراة القراءة أن تساعد المتعلين الإثارة أكثر اهتماما في دروس اللغة العربية. ألعاب يمكن تشـــجيع وتعزيز العمل الجماعي ويمكن تحفيز ســـبب مثيرة للاهتمام ومتعة. يمكن أن تســـتخدم هذه اللعبة في ممارســـة جميع مهارات التعلم ويمكن أيضا استخدام اللغة في أنواع مختلفة من الاتصالات.

واســـتخدام لعبةular tangga في تعليم مهارة القراءة لتحقيق الكفاءات التالية :

١. قراءة الحرف, الكلمة,العبارة,و الجملة العربية مع تنغيم ومخراج
٢. يقرّر معنى المفردات في النص
٣. ترجم العبارات والجملة العربية في النص
٤. استخدام المفردات في علاقة الجملة
٥. يجيب عن الأسئلة المتعلقة محتويات النص

[9] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Pustaka pelajar: Yogyakarta, 2009), p.54.

خطوات تطبيق لعبة ular tangga في تعلم مهارة القراءة:

١). الباحثة تقدم تفسيرا فيما تتعلق بقواعد اللعبة للمتعلمين وفقا للمواضيع التي سيتم بحثها.

٢). تقسيم التلاميذ إلى عدة مجموعات, مع كل مجموعاة تتألف من أربعة إلى خمسة أشخاص اختيار مجموعات مع تسلسل العدمن يمين الصف من مقاعد البدلاء الجبهة.

٣). أعطى كل فرقة ميدان اللعبة، وبطاقة السؤال، و النرد.

٤). وضّح المعلم عن الصورة أمام الفصل ثم أعطى النقاط الهامة في الصورة الواردة في كل رقم أو صندق.

٥ .(شرح لهم اذا توقفوا في صورة السلم فعليه يرتفع، و إذا يتوقفوا في صورة الثعبان فعليه ينزل.

٦). في تقرير أول لاعب، ثاني لاعب، ثالث لاعب الخ تحدد بطريقة القرعة.

٧). بدوره، لاعب رمي النرد.

٨). اللاعب حصل على عدد ١ من رمي النرد.

٩). كل لاعب يبدأ المباراة من صندق رقم ١

.١). سؤال واحد يستحق ٥ نقاط.

١١). في الرقم .٣ هناك أسئلة التي يجب الإجابة عليها من الطلاب كشرط من الفوز في اللعبة وحصل النتيجة .٢ نقاط.

١٢). الفائز في لعبة هي اللاعب الذي يحصل أعلى النقاط من أي سؤال معين.

مناهج البحث

تستخدم الباحثة تصميم البحث التجريبية الحقيقية باستعمال المدخل الكمي, حسب نوع التصميم القبلي- مجموعة الإختبار البعدي. تصميم البحث هو حطة حول كيفية جمع وتحليل البيانات التي يتعين الاضطلاع بها اقتصاديا. المدخل الكميّ هو طريقة العملية في نيل معرفة

باستعمال البيانات الرقمية كالة في إيجاد البيان عن الشيء المنشود.[10] و هذا التصـميم البحث هو الدراسـة التجربة شـبة *quasi experimen*)) وفقا أريكونتو سـوهارسـومي, هو البحث التجريبية أو شـبه الأبحاث التي تهدف إلى إيجاد علاقات سـببية بين اسـنين من العوامل التي قد يلحق عمدا بباحث بإلغاء أو خفض أو جانبا عامل في العوامل الأخرى.[11] ولذلك, في هذه البحث باستحدام البحوث التجريبية.

يسـتخدام هذا البحث تنقسـم إلى مجموعتين, تعطي الباحثة المجموعة الأولى (التجريبية) علا, يعني باسـتخدام لعبة Ular tangga في التعليم مهارة القراءة. والمجموعة الثانية (المجموعة الظابطة) هناك لا يسـتخدام لعبة Ular tangga في التعليم مهارة القراءة.

تقنية أخذ العينة

وفي هـذا البحـث يسـتخـدام البـاحثـة عمليـة هـادفـة *purposive*) (sampling يعني تقنية في أخذ العينة غير العينة المتصـادفة *non random*) (*sampling* او طريقة أخذ العينة مع الاختبار معين أو الاختبار خاصـة. إذا في بحث الموضـوع ضـبط في الظروف متجانس اسـتخدام هذه التقنية, و لأخذ العينة اسـتخدام هذه التقنية فقبله يجب أن تفعل اختبار الإسـتوء و اختبار التجانس ضـد المجموعة التجريبية و المجموعة الضـابطة.[12] و اخد الغينة في هذا البحث بالطريقة معلم اللغة العربية في المدرسـة المتواسـطة الإسـلامية الحكومية ١ قدس تحديد بين مجموعتين هما الصـف الثامن (أ) كالمجوعة الضّابطة و الصف الثامن (ب) كالمجموعة التجريبية.

متغيّر البحث

[10] Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R* & D.*(*Bandung:Alfabeta,2009), p.49.

[11] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta,2006), p.1.

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian*,.....p.300.

المتغير المستقل في هذا البحث هو استحدام لعبة Ular tangga. أما المتغير التابع فهو رغبة التعلم و إنجازه في مهارة القراء لدى تلاميذ الصف الثامن في المدرسة المتوآطة الإسلامسة الحكومية ١ قدس.

استخدم الباحث الطرائق المتعددة لجمع البيانات في هذا البحث وهي: الملاحظة ولمقابلة والوثائق والإستبانة والاختبار.

وصف البيانات وتحليلها

العينة في هذا البحث مقسمة إلى مجموعتين هما الصف الثامن (أ) و الصف الثامن (ب). للصف الثامن (أ) بلغ عدده إلى ٣٦ طالبا كالمجموعة الضّابطة, وللصف الثامن (ب) بلغ عدده إلى ٣٦ طالبا كالمجموعة التجريبية. قبل إجراء هذا البحث، حدّدت الباحثة المواد التعليم و أعدت حطة تنفيذ التعليم. إنّ التعليم المستخدم في المجموعة التجريبية هو باستخدام لعبة ular tangga وأمّا المجموعة الضّابطة لا تستخدمها. وقبل أن يعمل، يجب ان تكون كلتا المجوعتين متوازنتينة. ولذلك، أجرى اختبار المساواة بين نوعين، أو غالبا ما يسمى باختبار التجانس، الذي يؤخذ من قيمة الاختبار القبلي. وبعد انتهاء المجموعة الضّابطة والمجموعة التجربية من تنفيذ التعليم المختلف،و أعطى الاختبار البعدي للحصول على البيانات النهائيّة من البحث. ثم أعطى ايتبانة للمجموعة التجريبية قبل استخدام اللعبة وبعدها لمعرفة رغبة التلاميذ في التعلم.

١. نتيجة القدرة الأولية

قبل إجراء البحث ينبغي على معرفة القدرة الأولية أوّلا من السّاكنين أ كان السكان متساوي أم لا. ولذلك، استخدمت الباحثة قيمة اختبار القبلى قبل استخدام لعبة "ular tangga"، ثم يقال أن هذه البيانات للباحثة هي البيانات للقيمة الأولية. بناء على حساب الاختبار الطبيعي والمساواة لتباين البيانات على القدرة الأولية في المجموعة التجريبية والمجموعة الضّابطة هي توزيع طبيعي ومتجانس. وبعبارة أخرى، فإن حالة القدرة من كل المجموعتين

قبل إعطاء العملية وهي متســاوية. والاختبار الطبيعي للمجموعة التجريبية قد تم الحصول عليها xحساب= ١٧,٠٩٥ والمجموعة الضّابطة xحساب ١٠,٨٧٢ ولكلّ منهما k = ٥ ثم k = = DK-١ = ٦-١ =٥ ,حتى يكون X^{2}جدول X^{2}جدول من كلّ المجموعتين هو ١١,٠٧٠٥ وهكذا أنّ كل المجموعتين هو توزيع طبيعي. أمّا بالنســبة لاختبار مســاواة التباين (التجانس) حصــل على النتيجة Fحســاب 1,0225=، 1,76 = (36/36) (0,05) Fكل المجموعتين هما متجانستين. ويمكن القول أنّ حالة القدرة الأولية من الطلاب قبل عقد المعاملة باسـتخدام هذه اللعبة لا تزال لديها متعادلة أو متساوية.

٢. نتيجة القدرة النهائية

وبمجرد الانتهاء من البحث فسوف يتم تحليل فرضية البيانات من نتائج المجموعة التجريبية والمجموعة الضّــابطة على مهارة القراءة (المهنة الطبّيّة) التي تم الحصــول على معاملة مختلفة. من نتائج الإختبار البعدي التي أجري فحصل على متوسـط القيمة من الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية أعلى من متوســط القيمة للمجموعة الضّــابطة. والمجموعة التجريبية لـديها متوسط قيمة الاختبار البعدي ٨٥,٦٩ وفي حين أن المجموعة الضّابطة لديها متوســط القيمة ٧٩,٧٢ والاختبار الطبيعي للمجموعة التجريبية حصـل على xحســاب = ٥٩,٤٢٧ والمجموعة الضّــابطة حصــل على xحســاب = ٣٩,٦٢٢ مع وجود كلاهمـا لـديهمـا k =١ فيكون k = dk - ١ = ٦-١ = ٥ حتى x^2_{tabel} كل المجموعتين هو ١١,٠٧٠٥ وهكذا كلّ من المجموعتين هو توزيع طبيعي. وأمّا بالنســبة لاختبار مســاواة التباين (التجانس) حصــل على Fحســاب 1,184 F = (٠,٠٥)(٣٦ /٣٦) = فكل المجموعت ١,٧٦ ين هي متجانســة. للفرضــية عن فرق المتوسط حصلت على tحساب = ٥,٢٠٩، وأمّا t جدول = ١,٩٩٤٤ فالمتوسط من المجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضّابطة.

أما رغبة تعلم التلاميذ فهي هي ٥٥ % الى ٩٢,٧٥ % بزيادة ٣٧,٧٥ % , و يتأكد الباحثة بارتفاع النتيجة بين الاختبار القبلي و البعدي. و اســتنيط

الباحث أن رغبة تلاميذ الفصل الثامن (ب) في تعلم اللغة العربية لهم رغبة و حماسة جيدة. والتلاميذ يحبون هذه اللعبة، و تساعد في فهمهم خاصة في مهارة القراءة و يمارسون التلاميذ في عمل الجمع وهذه مزايا من هذه الطريقة. إذن استعمال لعبة "ular tangga" فعال لترقية رغبة التعلم وانجازه في مهارة القراءة لدى الصف الثامن بمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ قدس.

الخلاصة

من المناقشة المذكورة, يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة ular tangga يرقي رغبة التعلم و انجازه في مهارة قراءة لدى تلاميذ الصف الثامن بمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ قدس. والدليل على ذلك أن متوسط قيمة المجموعة التجريبية أعلى من متوسط والمجموعة الضّابطة. المجموعة التجريبية لديها متوسط ٨٥,٦٩. وأما المجموعة الضّابطة لديها متوسط لديها ٧٩,٧٢. واستنادا إلى اختبار الفرق بين المجموعتين فقيمة t حساب وهي ٥,٢٠٩ أعلى من t جدول وهي ١,٩٩٤٤ مما يؤدي إلى رفض الفرضية المبدئية H_O.

أن رغبة التعلم التلاميذ هي ٥٥ % الى ٩٢,٧٥ % بزيادة ٣٧,٧٥ % , و يتأكد الباحث بارتفاع النتيجة بين الاختبار القبلي و البعدي. و استنيط الباحث أن رغبة تلاميذ الفصل الثامن (ب) في تعلم اللغة العربية لهم رغبة و حماسة جيدة. و كذلك في اللعبة ular tangga" "أكثر التلاميذ يحبون هذه اللعبة، و تساعد في فهمهم خاصة في مهارة القراءة و يمارسون التلاميذ في عمل الجمع وهذه مزايا من هذه الطريقة. بناء على الوصائف السابقة يقال أن استخدام لعبة "Ular tangga" يستطيع لترقية التعلم و انجازه في مهاررة القراءة لدى التلاميذ الصف الثامن بمدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية ١ قدس.

المراجع

طه علي حسين الدليمي و سعاد عبد الكريم عباس الوائلي,اللغة العربية مناهجها وطرائق تدريسها.

Acep Hermawan, *Metodologi Pebelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Agus N Cahyo, *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*, Jogjakarta: FlashBooks, 2011.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2013).

Dalman, *Keterampilan Membaca* , Jakarta: Raga Grafindo Persada, 2014.

Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta:Rineka Cipta, 2009.

Naifah, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab,* Semarang: CV Karya Abadi Jaya, 2015.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*(Pustaka pelajar: Yogyakarta, 2009.

Rika Paduri L.Gaol,"*Perancangan Dan pembuatan Game Ular Tangga Menggunakan Visual Basic,*Tugas Akhir,(Medan:Fakultas Matematika,2011),Universitas Sumatera Utara

Slameto, *Belajar* dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R* & D, Bandung:Alfabeta, 2009.

Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta, 2006.