Al-Uslub:
Journal of Arabic Linguistic and Literature
Vol. 09 No. 01, January 2025

طريقة استخدام لعبة تخمين الصور وفعاليتها لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الراية

Hariyanto[1], Uswatun Hasanah[2], Nuradi[3], Kisti Robati[4]
[1,2,3,4] Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah Sukabumi, Indonesia
hariyanto@arraayah.ac.id

Abstract

Reading is considered one of the fundamental skills through which a person understands the relationship between written symbols and spoken sounds. The ideal proficiency in reading is evident when a person can read effectively, comprehend texts, and expand their vocabulary. Through reading, a person can understand the Holy Quran, the Hadiths, and Arabic language books. One of the schools where Arabic is taught is Al-Rayah Islamic Elementary School in Sukabumi. The lack of diversity in the teacher's use of educational aids and the students' perception of the difficulty of learning Arabic indicate their reluctance to learn it. The objective of this research is to determine the method of using the picture guessing game and its effectiveness in teaching reading skills. This research is a qualitative and quantitative study using an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The data obtained are in numerical form through observation, interviews, and tests. The data analysis method employed by the researcher is the t-test using the Excel program to determine (p(T<=t), two-tail). The research reached two conclusions: the use of the picture guessing game in teaching reading skills consists of two versions: one implemented through PowerPoint and the other using written tools. The effectiveness of using the picture guessing game was evaluated through statistical calculation in Excel. The pretest and posttest results showed a (P(T<=t), two-tail) value of 0.000778484, which is less than 0.05. This means that H_0, which states that the use of the game is not effective, is rejected, and H_1, which states that the use of the game is effective, is accepted.

Abstract
مستخلص البحث

Keywords: *Guess the Picture Game; Integrated Islamic Elementary School; Reading Skills.*

Keywords
كلمات
أساسية

INTRODUCTION (مقدمة)

القراءة تعتبر من المهارات الأساسية في حياة الإنسان حيث إنها تساعد الإنسان على فهم المعاملة مع الآخرين[1]. وهي في الحقيقة محاولة القارئ للحصول على المعلومات من النصوص المكتوبة مع معرفة الرموز المطبوعة. والمثالية في مهارة القراءة تظهر عندما يكون الإنسان قادرا على القراءة الفعالة، وفهم النصوص، وتوسيع المفردات، والاستفادة الكاملة من المعلومات المكتوبة[2]. وهذه المهارة حصل عليها بعض التلاميذ في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية وبالتخصيص الفصول العليا في دراسة اللغة العربية، بعد أن قامت الباحثة بالمقابلة الشخصية المباشرة مع مدرسَي اللغة العربية في أحد الفصول وجدت الباحثة أن بعض التلاميذ قادرون على قراءة الكلمات والجمل العربية في النصوص المكتوبة كما أنهم قادرون على قراءة القرآن الكريم والأحاديث النبوية.

والمدرسة الابتدائية من إحدى المدارس الإسلامية التي تطور قدرات الطلاب على المجالات الفكرية والاجتماعية والشخصية ليكونوا قادرين على مواصلة دراستهم في المدارس التالية، وهي وحدة من وحدات المؤسسات الاجتماعية التي تعطي ولاية خاصة من قبل المجتمع لتنظيم التعليم الأساسي بشكل منهجي[3]. من تلك المدارس المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية، هذه المدرسة من إحدى المدارس الحديثة في مدينة سوكابومي جاوا الغربية تقع في حي مؤسسة الراية. تدرس فيها اللغة العربية باستخدام كتاب العربية بين يدي أولادنا وتبدأ دراسة اللغة العربية منذ بداية الصف الأول إلى الصف السادس.

تدرس اللغة العربية بالطريقة الإنتقائية حيث إن المدرس حر في استخدام الطريقة التي تناسب تلاميذه. قد يستخدم المدرس أسلوبا ما كطريقة القواعد والترجمة عند تعليم مهارة من المهارات اللغوية ثم يختار أسلوبا آخر في تعليم مهارة أخرى. يبدأ المدرس بالطريقة المباشرة حيث إنها تهتم بمهارة الكلام بدلا من مهارتي القراءة والكتابة وعدم اللجوء إلى الترجمة عند تعليم اللغة الأجنبية، مهما كانت الأسباب. وبالأسف أن المدرس يشعر بالصعوبة في هذه الطريقة نظرا إلى التلاميذ الذين لم يعرفوا ولم يفهموا جيدا اللغة العربية إلا بوسيلة الترجمة. فيلجئ المدرس إلى طريقة الترجمة لتسهيل فهم التلاميذ اللغة العربية. أما الطريقة المباشرة يستخدمها المدرس لتلقين الحوارات حتى تصل قدرة التلاميذ على نطق الحوارات جيدا، ثم يفهمهم

[1] Mahfouz, Dr. Ibtisam Mahfouz Abu. 2017. *Al-Maharat al-Lughawiyyah*. Riyadh: Dar al-Tadmuriyyah.
[2] Yurisa, Penny Respati. 2019. "Maharah al-Qira'ah wa Ta'limuha wa Mu'asyiratuha." *Ijalt 1 (01): 46.*
[3] Taufiq, Agus. 2014. "Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar." Pendidikan Anak Di SD *1 (1): 1–37*

المدرس معاني الحوارات بطريقة الترجمة؛ يترجم المدرس بعض الكلمات الغريبة فيها. بعد أن فهموا يأمر المدرس التلاميذ بتقديم الحوار نطقا جيدا أمام زملائهم فتجري الطريقة الإنتقائية في الفصول الدراسية.

مهما كانت محاولة المدرس فالمدرسة لا تخلو من المشكلات اللغوية خاصة في صعوبة قراءة الكلمات المكتوبة. المشكلات المرتبطة بصعوبات القراءة متشابهة تقريبا لدى ١٠ % من أفراد أو مجتمع. وتحدث هذه الصعوبات في القراءة عبر كل المجتمعات واللغات ولا يختص بها إطار ثقافي معين[4]. المشكلة الرئيسة التي تواجه الطلاب ذوي الصعوبات الحادة في القراءة تتمثل في الوعي بأصوات الحروف الذي يعتمد على مدى فهمهم وتقويمهم للأصوات بنية التراكيب اللغوية، وهذه المشكلة تتزامن عادة مع الصعوبات في التخزين والاحتفاظ والاسترجاع. ومن المشكلات الأخرى التي وجدتها الباحثة في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية قلة رغبة التلاميذ في تعلم اللغة العربية، وضعف الاهتمام من المدرس، وقلة تنويع المدرس في استخدام الطرق والوسائل التعليمية.

وفي هذا الزمن ظهرت طرق كثيرة التي تعلم بها اللغات الأجنبية، وتناسب كل الأطفال والكبار والبيئات والأهداف والظروف. كل طريقة تعليم اللغة مزايا كثيرة وأوجه قصور، وعلى المعلم القيام بدراسة هذه الطرق والتعمق فيها واختيار ما يناسب الموقف التعليمي[5]. وفي تعليم الأطفال يمكن المعلم أن ينوع ويبحث عن الطرق التعليمية المناسبة. فيمكن القول أن لعبة تخمين الصور هي إحدى الطرق المناسبة لتعليم اللغة العربية خاصة لمهارة القراءة، ولها دور مهم في تعزيز فهم الأطفال للغة وتطوير مهارة القراءة. وهي وسيلة تعليمية حديثة ممتعة وفعالة لتعليم اللغة للأطفال، وهي تساعدهم على النطق الصحيح وتثري مفرداتهم مع وضوح الفكرة وتسلسلها[6]. وبناء على هذه المشكلات فترغب الباحثة في تطبيق هذه اللعبة تسهيلَ فهمِ لغتهم العربية. وهي من إحدى الألعاب التعليمية السهلة استخداما يحبها كثير من المتعلمين الصغار. ويمكن تطبيقها في أية مادة دراسية وبأية لغة كانت ولها دور مهم في تعليم مهارة القراءة لدى الأطفال وتساعدهم على حفظ المفردات وتثبيتها وتساعد المعلم على تفهيمهم حتى تكون هذه اللغة في الفصل الدراسي نافعة، ممتعة وذات معنى[7].

وتهتم الدراسة الحالية كثيرا بمهارة القراءة حيث إن الطلاب يمكن أن يفهموا المعلومات أو النصوص العربية المتنوعة بهذه المهارة، لأنها تحّول النظام اللغوي من الرموز المرئية أي الحروف إلى مدلولاته

[4] Al-Zayyat, Fathi Mustafa. 2007. *Su'ubat al-Ta'lim.* Egypt: Dar al-Nashr lil-Jami'at.
[5] Al-Fawzan, Abdul Rahman bin Ibrahim. 1431. *Idha'at li Mu'allimi al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghayr al-Natiqin biha*. Riyadh.
[6] Al-Suwayrki, Muhammad Ali Hasan. 2016. *Al-Al'ab al-Lughawiyyah wa Dawruha fi Tanmiyyat Maharat al-Lughah al-'Arabiyyah.* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 6. Jordan-IRID: Maktabah Tariq al-'Ilm.
[7] Muwafi, Muhammad Rajiv, and R. Taufiqurrochman. 2023. "The Effectiveness of Using Android-Based Picture Guessing Game in Improving Arabic Vocabulary." *Kitaba 1 (1): 12–21.*

يعني أن القراءة ليست إجادة نطق الحروف فحسب بل هي مهارة أكثر تعقيدا وشمولا[8]. فبناء على هذه الخلفية اختارت الباحثة عنوان ''فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية''. وقد سبقت الدراسات العديدة حول هذا الموضوع منها الدراسة التي قدمها محمد حصن الله علي وردانا بعنوان ''فعالية تعليم مهارة القراءة باستخدام أسلوب *CORE* في المدرسة المتوسطة الإسلامية بحر الهدى مالانج والمدرسة المتوسطة الإسلامية سونن كالي جاكا كادري'' في السنة ٢٠١٩. فقد ركزت هذه الدراسة على استخدام إحدى الوسائل التعليمية *CORE* لتعليم مهارة القراءة[9]. بينما الدراسة الحالية فإنها تركز على استخدام إحدى الوسائل التعليمية لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة. ووجه التشابه بينهما هو كلتا الدراستين تستخدم نوع البحث الكمي بالمنهج التجريبي. والأخرى التي قدمتها فاطمة الزهرة بعنوان ''تطوير لعبة تخمين الصور لتعليم اللغة العربية على أساس أندرويد في معهد الإصلاح كراتون جمبر'' في السنة ٢٠٢١. فقد ركزت هذه الدراسة على تعليم اللغة العربية عامة باستخدام لعبة تخمين الصور حيث إنها ترى أن هذه اللعبة من إحدى طرق تعليمية حديثة وجذابة يستفيد كثير من التلاميذ في فهم اللغة العربية[10] بينما الدراسة الحالية فإنها تركز على تعليم مهارة القراءة خاصة باستخدام لعبة تخمين الصور كذلك حيث إنها تساعد التلاميذ كثيرا في حفظ المفردات من الكلمات أو الجمل العربية وتثبيتها.

METHOD (طريقة \ منهج البحث)

يركز هذا البحث على فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية. فكان نوع هذا البحث بحثا كميا بالنظر إلى معرفة فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة التي تفترض وجود حقائق اجتماعية موضوعية وتعتمد غالبا على الأساليب الإحصائية في جمع البيانات وتحليلها ونوعيا بالنظر إلى معرفة كيفية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة التي تفترض وجود حقائق وظواهر اجتماعية يتم بناؤها من خلال وجهات نظر

[8] Al-Fawzan, Abdul Rahman bin Ibrahim. 1431. *Idha'at li Mu'allimi al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghayr al-Natiqin biha*. Riyadh.

[9] Wardana, Muhammad Hisnullah Ali. 2019. *Aliyyah Ta'lim Maharat al-Qira'ah bi Istikhdam Usloob CORE fi al-Madrasah al-Mutawassitah al-Islamiyyah Bahar al-Huda Malang wa al-Madrasah al-Mutawassitah al-Islamiyyah Sunan Kali Jaga Kadiri*. Jamiah al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Tulungagung.

[10] Al-Zahra, Fatima. 2021. *Tathwir Li'bat Takhmin al-Suwar li-Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Asas Android fi Ma'had al-Islah Kraton Jember*. Jamiah Maulana Malik Ibrahim al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Malang.

الأفراد والجماعات المشاركة في البحث[11]. والمنهج المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم مجموعة واحدة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي *One Group Pretest Posttest Design* حيث تكون البيانات التي تم الحصول عليها بشكل الأرقام بواسطة الملاحظة والمقابلة الشخصية والاختبارات[12]. وفي هذا التصميم تتم الاختبارات بقياس المتغيرات قبليا وبعديا وتدخل المعالجة أو التجربة في المجموعة من المشاركين. يتم ذلك لتقييم تأثير التدخل على المتغيرات الناتجة. قبل التدخل يتم قياس المتغيرات للحصول على معرفة أساسية عن الحالة الأولية للمشاركين ثم يتم تطبيق التدخل أو المعالجة المقترحة وبعد ذلك يقيَّم التأثير بمقارنة القياسات بعد التدخل مع القياسات الأولية[13]. ومجتمع هذا البحث يشمل جميع التلاميذ في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية وأما عينته فهي التلاميذ في الصف السادس.

يعتمد هذا البحث على مراجعة كافة المصادر المطلوبة كالكتب والمقالات والوثائق الأخرى[14]، وتنقسم هذه المصادر إلى المصادر الأساسية التي دونت وسجلت بياناتها ومعلوماتها بشكل مباشر بواسطة الشخص أو الجهة المعينة بجمع تلك المعلومات ونشرها، من تلك المصادر الأساسية هي رئيس المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية ووكيلة رئيس شؤون الطلاب ومدرس اللغة العربية والتلاميذ من الصف السادس من تلك المدرسة ثم كتاب العربية بين يدي أولادنا والمصادر الثانوية التي نقلت معلوماتها عن المصادر الأساسية بشكل مباشر أو غير مباشر[15]، منها البحوث الماضية، والمقالات العلمية، والكتب المتعلقة بطرقة استخدام لعبة تخمين الصور وطريقة تصميم لعبة تخمين الصور بوسيلة يوتوب، والكتب المتعلقة بمهارة القراءة. فرضية البحث هي إجابة مؤقتة على صيغ مشكلة البحث؛ حيث تم التعبير عن صيغ مشكلة البحث في شكل جملة استفهامية. تُقال مؤقتة لأن الإجابة المقدمة تستند فقط إلى الحقائق التجريبية التي تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات[16].

وتقسيم فرضية هذا البحث هي H0 عدم فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الفصل السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية و H1 فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الفصل السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية. أما تحليل

---

[11] Qandilji, Amir, and Iman al-Samarra'i. 2009. *Al-Bahth al-'Ilmi al-Kami wa al-Nau'i*. Amman: Dar al-Yazuri al-'Ilmiyyah.
[12] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
[13] Al-Hamid, Muhammad Abd. 2000. *Al-Bahth al-'Ilmi fi al-Dirasat al-I'lamiyyah*. Cairo: Alam al-Kutub.
[14] Ghraybah, Fawzi, Na'im Dahmash, Rubhi al-Hasan, Khalid Amin Abdullah, and Hani Abu Jibara. 1977. *Asalib al-Bahth al-'Ilmi fi al-'Ulum al-Ijtima'iyyah wa al-Insaniyyah*. Amman: Dar Wael li al-Nashr.
[15] Al-Mahmoudi, Muhammad Sarhan Ali. 2019. *Manahij al-Bahth al-'Ilmi*. Yemen: Dar al-Kutub.
[16] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

البينات هذا البحث هو الرمز التائي باستخدام البرنامج Excel لمعرفة (p(T<=t),two-tail). والمعيار المعتمد هي H1 مقبولة، إذا كانت نتيجة – ت (Ttab) ≥ نتيجة الاختبار – ت (Tthit) و H0 مردودة، إذا كانت نتيجة – ت (Ttab) ≤ نتيجة الاختبار – ت (Tthit).

RESEARCH RESULT (نتائج البحث)

ذكر موسلي كاتون Moesli Chaton لعبة تخمين الصور هي طريقة تعليمية مفيدة في زيادة اهتمام الأطفال بالتعلم حتى يشعروا بالفرح والسعادة أثناء التعلم. في هذه اللعبة لا يلعبون مجردا وإنما يتعلمون الأشياء المختلفة من الصور التي وجدوها في الفصول الدراسية، وهذه اللعبة تؤثر في الجانب التطوري المعرفي واللغوي والمهارات النفسية الحركية في مرحلة الطفولة. مع هذه اللعبة يمكن للأطفال زيادة المعرفة الجديدة لأنها من الطرق التعليمية المستفادة لتوسيع المعلومات[17].

والقراءة إحدى المهارات اللغوية ذات أهمية كبيرة في حياة الإنسان منذ قديم الزمان، وازدادت أهميتها في هذا العصر بسبب التطور العلمي والتكنولوجي[18]. ويمكن تطوير مهارة القراءة بإحدى الألعاب اللغوية التعليمة حيث إنها من إحدى الطرق المناسبة ولها دور مهم في تعزيز فهم الأطفال للغة وتطوير مهاراتهم اللغوية[19]. ولعبة تخمين الصور من الطرق التكنولوجية التعليمية الحديثة تستخدم لتعليم مهارة القراءة في المدارس التعليمية منها المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية. والكتاب المستخدم لتعليم اللغة العربية هو الكتاب العربية بين يدي أولادنا. والباحثة أخذت وحدتي الخامس والسادس من ذلك الكتاب لتطبيق عملية لعبة تخمين الصور بالعنوان ''عُمْرِيْ ومَاذَا قَالَ الأُسْتَاذُ ؟'' ويتضمن في هاتين الوحدتين الحوار وقائمة المفردات والتمرينات. تتكون اللعبة من النوعين، النوع الأول اللعبة التي تستخدم البرنامج *PowerPoint* لمسير عمليتها والنوع الثاني اللعبة التي تستخدم الأدوات الكتابية كالأوراق والغراء. ويحتوى النوع الأول على ست جولات ولكل جولة تتكون من خمسة أسئلة فمجموع الأسئلة يتكون من ثلاثين سؤالا. أما النوع الثاني يحتوي على ثلاثين سؤالا بالصور والإجابة المتقاطعة.

وبعض الوسائل المستخدمة في عملية التطبيق ما يلي:

[17] Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, Nancy Riana. 2021. "PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5 (1): 23–34*

[18] Zarqani, Muhammad. 2011. *Fa'iliyyat al-Tariqah al-Tahliliyyah 'ind Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah fi Tarqiyat Maharah al-Qira'ah.* Jamiah Maulana Malik Ibrahim al-Islamiyyah al-Hukumiyyah bi Malang.

[19] Al-Fawzan, Abdul Rahman bin Ibrahim. 1431. *Idha'at li Mu'allimi al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghayr al-Natiqin biha*. Riyadh.

أ. البرنامج *Powerpoint* لكتابة المعلومات والاحتفاظ عليها.

ب. الشاشة لعرض المعلومات وتطبيق لعبة تخمين الصور الموجودة والمكتوبة على البرنامج *Powerpoint*.

ت. اللوحة لتسجيل النتائج أثناء عمليات لعبة تخمين الصور.

ث. المقرر وهو العربية بين يدي أولادنا الجزء الخامس والسادس.

ج. الصور.

فأما الطريقة المستخدمة في هذا التعليم هي الطريقة المباشرة حيث إن هذه الطريقة تهتم بإحدى المهارات اللغوية منها مهارة القراءة. وهذه الطريقة هي الطريقة التي تتجنب الترجمة وترى أن استخدام اللغة الوسيطة في تعليم اللغة العربية أمر خطير وشديد وتعتمد هذه الطريقة على الحفظ والتقليد. وهي تناسب هذا التعليم مع استخدام لعبة تخمين الصور.

الصورة ١. المواد الدراسية

ما يلي خطوات عملية تعليم مهارة القراءة باستخدام لعبة تخمين الصور في الصف السادس:

في التاريخ ٥ من مارس ٢٠٢٤ ذهبت الباحثة إلى المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية بسوكابومي واستأذنت الباحثة من رئيس المدرسة للقيام بإكمال كتابة البحث العلمي وتطبيق إحدى العمليات التجريبية. قامت الباحثة بالملاحظة قبل إقامة هذه اللعبة لمعرفة تطوير تعليم اللغة العربية وفهم التلاميذ في إدراك تلك المادة. وجدت الباحثة المشكلات الكثيرة تجاه التلاميذ في تعلم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة القراءة حيث إن كثيرا من التلاميذ لم يدرك جيدا اللغة العربية، ومن ناحية أخرى أن طريقة المدرس تجاه تعليم اللغة العربية مملة.

تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة لا تزال تحتاج إلى الإصلاح وتحديد الطرق والوسائل الجذابة. وهناك عوامل كثيرة تدل على عدم رغبة التلاميذ عن اللغة العربية منها اللغة العربية من اللغات

الأجنبية الجديدة بنسبة التلاميذ مع عدم تعويد الكلام به، وعدم تنويع المدرس الطرق والوسائل التعليمية الحديثة وظن التلاميذ على أن اللغة العربية صعبة تعلمها.

في التاريخ ٥ من مارس ٢٠٢٤ قامت الباحثة بالاختبار القبلي لمعرفة كفاءة التلاميذ في تعليم القراءة لفهم النصوص في الفصل السادس بعدد اثني وعشرين تلميذا وأخذت الباحثة فصلا واحدا كله. وفي التاريخ ١٥ من مارس ٢٠٢٤ بدأت الباحثة بتطبيق لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى التلاميذ في تلك المدرسة. قبل التطبيق كررت الباحثة الدروس الماضية وأمرت التلاميذ بقراءة الحوار الذي قد درسوه ثم بيّنت الباحثة الكلمات والجمل الغريبة عندهم. وبعد تكرار الدرس قامت الباحثة بتطبيق لعبة تخمين الصور مستعينا بالجهاز العرضي والشاشة ثم عرضت الباحثة تلك اللعبة متجه السبورة مستخدم البرنامج *PowerPoint*. وزعت الباحثة الفصل إلى مجموعتين؛ تتكون المجموعة الأولى من الإخوة والثانية من الأخوات. عرضت الباحثة الأسئلة والصور المتعلقتين وأشارت الباحثة إلى كل فرقة تلميذا واحدا متبادلا لإجابة الأسئلة. كلما أجاب التلميذ سؤالا واحدا فيتعود على قراءة اللغة العربية مع رغبته في اللعبة. بعد أن قرأ التلميذ السؤال طلبت الباحثة منه التركيز على إجابة السؤال ثم ينطق التلميذ الإجابة الصحيحة كما اختارها.

ومسير هذه اللعبة مستندا إلى طريقة لعبة تفاعلية لبصر عبد المجيد وفطريانتي هي:

أ. يبدأ التلميذ اللعبة في الشريحة الأولى بضغط الزر *Start*.

ب. الصورة ٢. الزر البدائي

ث. بعد ضغط الزر *Start* أمرت الباحثة التلميذ بالإجابة عن الأسئلة مرتبا حسب الجولات المعروضة في الشريحة الثانية.

ج. الصورة ٣. اختيار جولات اللعبة

ح. يلعب التلميذ اللعبة مخمن الصور المعروضة عند الشاشة.

خ. الجدول ١. لعبة تخمين الصور الأولى

الرقم	الأسئلة	الرقم	الأسئلة
١		٤	
٢		٥	
٣		٦	

د. إن كانت الإجابة صحيحة فستظهر العلامة الصحيحة.

الصورة ٥. علامة الإجابة الخطيئة

ر. تستمر هذه اللعبة حتى انتهاء جميع الأسئلة

ز. أعطت الباحثة النجوم لتكون نتيجة لكل فرقة.

وفي التاريخ ٢٢ من مارس ٢٠٢٤ قامت الباحثة بتطبيق لعبة تخمين الصور مرة أخرى. تستخدم الباحثة الأدوات الكتابية فالباحثة تجهز اللعبة بالصور المكتوبة على الأوراق والإجابة المتقطعة والغراء. فالتلاميذ يختارون الإجابة الصحيحة المناسبة بتلك الصور ثم يلصقون بالغراء المجهز. في أثناء اللعبة، طرحت الباحثة سؤالا واحدا إلى أحد التلاميذ متعلقا بهذه اللعبة هل كانت اللعبة

تساعدك على تعلم القراءة وفهم النصوص؟ فإذا بالإجابة نعم، إنها تساعد كثيرا على نطق الكلمات وفهم النصوص.

الجدول ٢. لعبة تخمين الصور الثانية

م	الصور المخمنة	م	الصور المخمنة	م	الصور المخمنة
١		٣		٥	
٢		٤		٦	

الجدول ٣. إجابة اللعبة الثانية المتقاطعة

الأجوبة المتقاطعة		
تِسْعَةَ عَشَرَ	إِثْنَا عَشَرَ	أَحْمَدُ مَرِيْضٌ
حَافِظٌ يَقْرَأُ القُرْآنَ	أَحْمَدُ يَرْسُمُ القَصْرَ	أَحْمَدُ يَنَامُ فِي اللَّيْلِ

في الحصة التالية في التاريخ ٢٢ من مارس ٢٠٢٤ قامت الباحثة بالاختبار البعدي بالأسئلة التي طُرحت في الاختبار القبلي. بعد تطبيق هذه اللعبة يشعر التلاميذ بالسرور والفرح حيث إن هذه اللعبة جذابة ونافعة ومفهومة عندهم وتساعدهم على نطق الكلمات والجمل العربية وفهم النصوص العربية ثم هذه اللعبة تستطيع أن تزيل تفكير التلاميذ على أن اللغة العربية صعبة.

فمن هنا وجدت الباحثة نتيجة فعالية استخدام لعبة تخمين الصور المعروضة لمعرفة لمعرفة *(P(T<=t), two-tail)* بالحساب الإحصائي *Excel*

	pretest	*posttest*
Mean	80,90909091	90,90909091
Variance	313,4199134	141,991342
Observations	22	22
Pearson Correlation	0,74080004	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	21	
t Stat	-3,924283374	
P(T<=t) one-tail	0,000389242	
t Critical one-tail	1,720742903	
P(T<=t) two-tail	0,000778484	
t Critical two-tail	2,079613845	

المصدر: نتيجة الحساب الإحصائي لمعرفة (P(T<=t), two-tail)

اعتمادا على الجدول السابق يعرف بأن النتيجة المعدلة للاختبار البعدي لاثني وعشرين تلميذا 90.9 أكبر من النتيجة المعدلة للاختبار القبلي 80.9. وهذه النتيجة حصلت عليها الباحثة قبل إقامة تنفيذ التدخل أو تطبيق اللعبة وبعد إقامتها. ومن هذه النتيجة يعرف أن استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس فعالٌ. والرمز المستخدم لهذا البحث العلمي لتحليل البيانات الرمز التائي وهو ما يلي:

$$y^2 : y^1$$

y^1 = نتيجة الاختبار القبلي

y^2 = نتيجة الاختبار البعدي

x = تطبيق لعبة تخمين الصور

من الحسابات السابقة وجدت النتيجة من *(P(T<=t), two-tail)* بالحساب الإحصائي *Excel* 0.000778484 أقل أو يتساوى من 0.05 بمعنى أن H_0 وهو عدم فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية مردودة و H_1 وهو فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية مقبولة. والخلاصة من ذلك أن استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية **فعال**.

CONCLUSION (خلاصة \ خاتمة)

بناء على ما سبق بيانه من التعريفات والإجراءات فتهدف هذه الدراسة إلى تقييم فعالية لعبة تخمين الصور كأداة تعليمية في تعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية. تُبرز الدراسة أهمية استخدام الألعاب التعليمية مثل لعبة تخمين الصور في جعل عملية التعلم ممتعة وفعّالة. وقد استخدمت الباحثة وحدتين من الكتاب العربية بين يدي أولادنا لتطبيق اللعبة على التلاميذ.

النتائج المستخلصة من الدراسة تشير إلى أن هذه اللعبة تُسهم في تحسين مهارات القراءة والفهم لدى الأطفال، إذ أظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في أداء التلاميذ بعد تطبيق اللعبة مقارنةً بالأداء قبلها. العملية تمت على مرحلتين، الأولى باستخدام برنامج Powerpoint والثانية باستخدام الأدوات الكتابية كالصور المتقاطعة والأوراق والغراء. أظهرت التحليلات الإحصائية تفوق النتائج البعدية على القبلية بشكل كبير، مما يدعم فعالية استخدام هذه اللعبة في التعليم حيث إن النتيجة من (P(T<=T), TWO-

(TAIL) بالحساب الإحصائي EXCEL 0.000778484 أقل أو يتساوى من 0.05 بمعنى أن H_0 وهو عدم فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية مردودة و H_1 وهو فعالية استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية مقبولة. والخلاصة من ذلك أن استخدام لعبة تخمين الصور لتعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية فعال.

BIBILIOGRAPHY (قائمة المراجع)

Al-Fawzan, Abdul Rahman bin Ibrahim. 1431. *Idha'at li Mu'allimi al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghayr al-Natiqin biha*. Riyadh.

Al-Hamid, Muhammad Abd. 2000. *Al-Bahth al-'Ilmi fi al-Dirasat al-I'lamiyyah*. Cairo: Alam al-Kutub.

Al-Mahmoudi, Muhammad Sarhan Ali. 2019. *Manahij al-Bahth al-'Ilmi*. Yemen: Dar al-Kutub.

Al-Suwayrki, Muhammad Ali Hasan. 2016. "Al-Al'ab al-Lughawiyyah wa Dawruha fi Tanmiyyat Maharat al-Lughah al-'Arabiyyah." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 6. Jordan-IRID: Maktabah Tariq al-'Ilm.*

Al-Zahra, Fatima. 2021. "Tathwir Li'bat Takhmin al-Suwar li-Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah 'ala Asas Android fi Ma'had al-Islah Kraton Jember." Jamiah Maulana Malik Ibrahim al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Malang.

Al-Zayyat, Fathi Mustafa. 2007. Su'ubat al-Ta'lim. Egypt: Dar al-Nashr lil-Jami'at.

Ghraybah, Fawzi, Na'im Dahmash, Rubhi al-Hasan, Khalid Amin Abdullah, and Hani Abu Jibara. 1977. "Asalib al-Bahth al-'Ilmi fi al-'Ulum al-Ijtima'iyyah wa al-Insaniyyah." Amman: Dar Wael li al-Nashr.

Mahfouz, Dr. Ibtisam Mahfouz Abu. 2017. Al-Maharat al-Lughawiyyah. Riyadh: Dar al-Tadmuriyyah.

Muwafi, Muhammad Rajiv, and R. Taufiqurrochman. 2023. "The Effectiveness of Using Android-Based Picture Guessing Game in Improving Arabic Vocabulary." Kitaba 1 (1): 12–21. https://doi.org/10.18860/kitaba.v1i1.21169.

Qandilji, Amir, and Iman al-Samarra'i. 2009. Al-Bahth al-'Ilmi al-Kami wa al-Nau'i. Amman: Dar al-Yazuri al-'Ilmiyyah.

Siti Nurul Fazriah, Astuti Darmiyanti, Nancy Riana. 2021. "PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021." Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5 (1): 23–34. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Taufiq, Agus. 2014. "Hakikat Pendidikan Di Sekolah Dasar." Pendidikan Anak Di SD 1 (1): 1–37. http://repository.ut.ac.id/4122/1/PDGK4403-M1.pdf.

Wardana, Muhammad Hisnullah Ali. 2019. "'Aliyyah Ta‘lim Maharat al-Qira'ah bi Istikhdam Usloob CORE fi al-Madrasah al-Mutawassitah al-Islamiyyah Bahar al-Huda Malang wa al-Madrasah al-Mutawassitah al-Islamiyyah Sunan Kali Jaga Kadiri." Jamiah al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Tulungagung.

Yurisa, Penny Respati. 2019. "Maharah al-Qira'ah wa Ta'limuha wa Mu'asyiratuha." Ijalt 1 (01): 46.

Zarqani, Muhammad. 2011. "Fa‘iliyyat al-Tariqah al-Tahliliyyah ‘ind Ta‘lim al-Lughah al-‘Arabiyyah fi Tarqiyat Maharah al-Qira'ah." Jamiah Maulana Malik Ibrahim al-Islamiyyah al-Hukumiyyah bi Malang.