# تأثير استخدام الوسيلة التعليمية لغز (*puzzle*) على نتيجة تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان .

**البحث**

**للحصول على شهادة الليسانس في تعليم اللغة العربية**

**اعداد البحث**


**خير النساء ناسوتيون**

**رقم قيد: 0302162052**

**شعبة تعليم اللّغة العربيّة كلية العلوم التربية و التعليم**

**الجامعة الإسلاميّة الحكوميّة سومطرة الشّماليّة**

**ميدان**


**2020 م**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khairunnisa Nasution

NIM : 0302162052

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab/S1

Judul Skripsi :

**تأثير استخدام الوسيلة التعليمية لغز على نتيجة تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari buah pikiran saya kecuali kutipan-kutipan di dalamnya yang disebutkan sebagai sumbernya. Saya bersedia menerima segala konsekuensinya apabila pernyataan saya ini tidak benar. Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 09 Juli 2020

Yang menyatakan

**Khairunnisa Nasution**

**NIM 0302162051**

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Prihal : Skripsi

Medan, 09 Juli 2020
Kepada Yth:
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di
Medan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudari:

Nama : Khairunnisa Nasution
NIM : 0302162052
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul :

**تأثير استخدام الوسيلة التعليمية لغز على نتيجة تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان**

"**Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta al-Ulum Medan"**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqosah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

| Pembimbing Skripsi I | Pembimbing Skripsi II |
|---|---|
| **Dra. Hj. Azizah Hanum OK, M.Ag** | **Dra. Rahmaini, M.Pd** |
| **NIP. 196903232007012030** | **NIP.196505131991032004** |

**تجريد**


الإسم : خير النساء ناسوتيون

إعداد :0302162052

شعبة : تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : الدكتور عزيزة هنوم أوك الماجستير

المشرف الثاني : الدكتوراندا رحميني الماجستير


موضوع البحث : **تأثير استحدام الوسيلة التعليمية لغز على نتيجة تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة الإسلامية الحكومية العلوم ميدان**

---


الكلمات الرئيسية : الوسائل ، اللغز ، نتيجة التعلم



الدافع وراء هذا البحث هو عدم تطبيق وسائل الإعلام التعليمية مما أدى إلى انخفاض نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في الصف الثامن. إن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي كيف أن نتائج التعلم للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان ، هل هناك أي تأثير الوسائل

اللغز على نتائج التعلم لطلاب الفصل الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان على مادة "**المهنة**".

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد نتائج تعلم الطلاب ومعرفة ما إذا كان هناك تأثير الألغاز الإعلامية على نتائج تعلم الطلاب من الفصل الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان على مادة "**المهنة**". هذا النوع من البحث هو بحث ميداني (البحث الميداني) في شكل تجارب مع النهج الكمي. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي استخدام الملاحظة والمقابلات والاختبارات والتوثيق وتحليل البيانات الافتراضية باستخدام اختبار noxocliW. كان جميع السكان في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الثامن بإجمالي 7 فصول دراسية وتم أخذ فصلين فقط كعينة, وهما 8-2 كصف تجريبي و 8-3 كصف تحكم.

نتائج هذه الدراسة هي: متوسط نتائج التعلم للمواد العربية في مادة "**المهنة**" التجريبية الخاصة في مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان التي يتم التعامل معها باستخدام وسائط اللغز بمتوسط قيمة 62.66 قبل الاختبار وقيمة متوسط اختبار ما بعد 82.03. ثم بعد ذلك ، قام اختبار الفرضية باستخدام اختبار الرتب الموقعة من noxocliW بالحصول على نتائج اختبار الفرضية مع الأحكام إذا كانت giS pmysA ( deliat 2 ) < 0.05 ثم تم قبول الفرضية وإذا كانت giS pmysA (deliat 2)> 0.05 يتم رفض الفرضية. بناءً على المخرجات الإحصائية ، من المعروف أن giS pmysA (deliat 2) يساوي 0000 ، لأن القيمة 0000 أصغر من 0.05 ، يمكن استنتاج أن الفرضية مقبولة. وهذا يعني

أن هناك اختلافات بين مخرجات التعلم العربية للاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار بحيث يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائط اللغز على مخرجات التعلم العربية في الصف الثامن الخاص بمجالس العلوم المتوسطة.

االمشرف الثاني

**الدكتوراندا رحميني الماجستير**

**رقم التوظيف 196505131991032004**

# ABSTRAK

Nama : Khairunnisa Nasution

NIM : 0302162052

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Pembimbing I : Dra. Hj. Azizah Hanum OK, M.Ag

Pembimbing II : Dra. Rahmaini, M.Pd


Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Swasta al-Ulum Medan**


Kata Kunci : Media, Puzzle, Hasil Belajar



Penelitian ini di latar belakangi oleh kurangnya penerapan media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar bahasa Arab siswa pada kelas VIII. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa MTs Swasta al-Ulum Medan, apakah ada pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Swasta al-Ulum Medan pada materi al-Mihnah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Swasta al- Ulum Medan pada materi al-Mihnah.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangangan (Field Risearch) yang berbentuk eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dan analisis data hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah 7 kelas dan yang diambil

sebagai sampel hanya 2 kelas, yaitu kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini adalah: Rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Arab pada materi Mihnah kelas VIII MTs Swasta al-Ulum Medan kelas ekperimen yaitu kelas yang mendapat perlakuan dengan penggunaan media puzzle adalah dengan nilai rata-rata pre test 62,66 dan nilai rata-rata post test adalah 82,03. Kemudian setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh hasil uji hipotesis dengan ketentuan jika nilai Asymp Sig (2 tailed) < 0.05 maka hipotesis diterima dan jika Asymp Sig (2 tailed) > 0.05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan output statistik diketahui Asymp Sig (2 tailed) bernilai 0.000, karena nilai 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar bahasa Arab untuk pre-test dan post-test sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar Bahasa Arab pada kelas VIII MTs Swasta al-Ulum Medan.

Mengetahui

Pembimbing II

**Dra. Rahmaini, M.Pd**

**NIP 196505131991032004**

**المحتويات**


**الباب الأول : مقدمة** **1**

أ) خلفية البحث 1

ب)تعرف المسألة 4

ج) أسئلة البحث 5

د) أهداف البحث 5

هـ) فوائد البحث 6

**الباب الثاني : الإطار النظري** **8**

أ. البحث النظري 8

**1**. الوسيلة التعليمية لغز 8

أ) تعريف الوسيلة التعليمية 8

ب) تعريف اللغز 12

ج) فوائد وسائل تعليم اللغز 13

د) المزايا والضعف في وسائل تعليم اللغز 14

2. نتيجة التعلم ..... 17

أ) تعريف نتيجة التعلم ..... 17

ب) وظيفة والغرض من نتائج التعلم ..... 19

ج) العوامل المؤثرة في نتائج التعلم ..... 21

د)أنواع تقويم نتائج التعلم ..... 24

هـ) تعلم اللغة العربية ..... 26

ب. هيكل الأفكار ..... 27

ج. الدراسة السابقة ..... 28

د. فرضية البحث ..... 31

**الباب الثالث : طريقة البحث ..... 32**

أ. مكان ووقت البحث ..... 32

ب.السكان والعينات ..... 32

ج. طريقة البحث والتصميم ..... 34

د. التعريف التشغيلي ..... 35

هـ. أدوات جمع البيانات ..... 36

1. اختبار الصلاحية 37

2. اختبار الموثوقية 38

و. تقنيات جمع البيانات 39

ز. تقنيات تحليل البيانات 40

1. اختبار نوعية البيانات 41

2. اختبار تجانس البيانات 42

3. اختبار الفرضية 43

**الباب الرابع : نتائج البحث والمناقشتها 45**

أ. وصف البيانات 45

1. وصف البيانات X (الوسيلة التعليمية لغر) 46

2. وصف البياناتY (نتيجة التعلم ) 47

ب. تحليل متطلبات الاختبار 47

1. اختبار الصلاحية 48

2. اختبار الموثوقية 50

3. اختبار طبيعية البيانات 50

4. اختبار تجانس البيانات 52

5. اختبار الفرضيات 53

ج. مناقشة نتائج البحث 55

**الباب الخامس : الخاتمة 58**

أ. الخلاصة 58

ب. اقتراحات 59

قائمة المراجع 61

# الباب الأول

## مقدمة

### أ. خلفية البحث

التعليم هو تراكم لمفاهيم التدريس ومفهوم التعلم . ينصب التركيز على الجمع بين الاثنين ، أي نمو نشاط الموضوع. يمكن اعتبار المفهوم كنظام ، بحيث يوجد في هذا النظام التعليمي عناصر من الطلاب أو الطلاب ، أهداف ، مواد لتحقيق الأهداف والمرافق والإجراءات وكذلك أدوات التعلم أو الوسائط التي يجب إعدادها.[1]

تعد الوسائط جزءًا من نظام التعلم ، وبشكل أكثر تحديدًا ، يمكن القول أنها جزء لا يتجزأ من أنشطة التعلم. كجزء لا يتجزأ من نظام التعلم ، لا يمكن فصل موقف الوسائط والتأثير على تنفيذ عملية التعلم. بمعنى آخر ، لا يمكن إجراء أنشطة التعلم بشكل صحيح دون تعلم الوسائط. كجزء لا يتجزأ من عملية التعلم ، يحتاج هذا المكون الإعلامي إلى جذب انتباه المعلم. من أجل تسهيل تعلم الطلاب ، يجب تعديل العرض التقديمي لوسائل الإعلام وفقًا لكفاءات التعلم التي سيتم تحقيقها في عملية التعلم. يجب أن يكون وجود وسائل الإعلام في عملية التعلم قادراً على تسهيل تعلم الطلاب في تحقيق بعض الكفاءات

[1]Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran,* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), h. 31.

المحددة في المناهج الدراسية. لذلك ، يجب أن يكون اختيار الوسائط واستخدامها صحيحين تمامًا حتى تتحقق الأهداف المرجوة بسهولة. وأخيراً ، فإن استخدام الوسائط واستخدامها يدعمان فعالية وكفاءة وجاذبية التعليم.[٢]

سيشعر التعلم ، سواء تعلم اللغة أو غيرها ، بالملل والركود ، إن لم يكن بدون تعلم الوسائط. لن يكون وجود وسائط التعلم مثاليًا إذا لم يكن مزودًا بأساليب كوسيلة مقدمة في تنفيذ الوسائط في أنشطة التعلم. لذلك ، سيكون من المهم وحتى مهم للغاية في كل نشاط من الأنشطة التعليمية المصحوبة بأساليب ويرافقه وسائط التعلم.[٣]

يمكن أن تكون وسائط التعلم فعالة ، بمعنى أنها تعمل كما هو مخطط لها في الأصل ، إذا لم تكن هناك عقبات أو أخطاء فنية تمنع الوسائط من العمل بشكل صحيح. إذا لم تتمكن الوسائط من العمل كقناة للرسائل بسبب وجود عقبة ، يمكن القول أن الوسائط لا تعمل بشكل فعال أو حتى تفشل (لا يمكن توجيه الرسالة التي يريد المصدر توصيلها إلى الهدف المراد تحقيقه). نظرًا لوجود عقبات ، في تصميم رسالة أو وسائط تعليمية ، فإن أهم شيء يجب أن نلفت الانتباه إليه هو حول خصائص وأهداف أو مستلمي الرسالة. على سبيل المثال ، العمر ، الخلفية الاجتماعية الثقافية ، الخبرة ، التعليم ، إلخ. وبالتالي فإن

---

[2] Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), h. 73.

[3] Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 250.

وسائل الإعلام هي محاولة لتعزيز أو التواصل بين عملية التعلم والتدريس. بمعنى آخر ، سيكون وضع التعلم أكثر نجاحًا عند استخدام الوسائط التي تعمل للتواصل بين مستلم الرسالة مع مصدر المورد.[٤]

يمكن للمدرسين الذين ينجحون في إنشاء وسائط إبداعية ومبتكرة ، تحفيز الطلاب على التعلم واستخدام الوسائط المتنوعة ، مما سيتيح زيادة في نتائج تعلم الطلاب ، وأنواع الوسائط المختلفة لها أنواع مختلفة ، غالبًا ما نواجهها ، وهي الصور الإعلامية ، غالبًا ما يتم استخدام الصور ، لذا يلزم استخدام وسائط أخرى لدعم عملية التعلم للمعلمين في تنفيذ وسائط تعليمية جديدة مثل وسائط الألغاز التي تعد جزءًا من الوسائط المرئية التي تعتمد فقط على حاسة البصر. اللغز هي لعبة تعليمية تدرب مثقفي الأطفال.

استخدام وسائل الإعلام في تعلم اللغة العربية ، على ما يبدو لم يسير على ما يرام ، بسبب قلة إبداع المعلم في صنع وسائط التعلم ، مما يجعل الطلاب أقل قدرة على فهم المواد التي يدرسها المعلم. إلى جانب المسؤوليات المهنية لمهنة التدريس في عملية التعلم ، يتعين على كل معلم أن يعد دائمًا كل ما يتعلق بعملية التعلم. الهدف هو أن أنشطة التعلم يمكن أن تعمل بفعالية وكفاءة وأن يتمكن الطلاب من فهم الدرس. من أجل تحقيق هذا الهدف ،

[4] *Ibid*., h. 253.

يتعين على كل معلم أن يفهم حقًا وسائل الإعلام التعليمية التي سيتم تطبيقها من خلال النظر في الظروف والمواقف التي تواجهها والتي سيكون لها تأثير على مستوى إتقان الطلاب ونتائج تعلم الطلاب.

عند رؤية المشكلات المذكورة أعلاه ، يمكن إجراء تحسينات باستخدام الوسائط المناسبة مع المواد التعليمية ، لتكون قادرة على توفير الابتكار بحيث يمكن للمدرسين إنشاء وسائط إبداعية بحيث يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب. بحيث يهتم الباحثون برفع العنوان ، وهو: **تأثير استخدام الوسيلة التعليمية لغز (*puzzle*) على نتيجة تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان.**

**ب. تعرف المسألة**

بناءً على الدراسة الأولية ، يمكن تحديد العديد من المشكلات على النحو التالي:

1. انخفاض نتائج التعلم باللغة العربية.
2. . عدم استخدام وسائل تعليمية جذابة.
3. عدم وجود دافع تعلم الطالب في تعلم اللغة العربية.
4. يشعر الطلاب بأجواء تعليمية مملة في تعلم اللغة العربية.

5. عدم وجود معلم نشط ومبدع في عملية تعلم اللغة العربية.

## ج. أسئلة البحث

بناءً على خلفية المشكلة أعلاه ، يمكن صياغة المشكلة على النحو التالي:

1. كيفاستخدام الوسيلة التعليمية لغز في تعلم اللغة العربية في الفصل الثانيبمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان ؟
2. كيف نتائج تعلم اللغة العربيةفي الفصل الثانيبمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان ؟
3. هل هناك تأثير لاستخدام وسائط اللغز على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثانيبمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان ؟

## د. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى:

1. لوصف استخدام وسائط الألغاز في تعلم اللغة العربية في الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

2. لوصف نتائج تعلم طلاب اللغة العربية في الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

3. وصف تأثير وسائط تعلم الألغاز على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

## هـ. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر هذا البحث العديد من الفوائد ، من الناحية النظرية والعملية.

1. الفوائد النظرية ، وهي إضافة إلى خزانة المعرفة حول وسائل الإعلام لتعلم اللغز وكقاعدة مقدمة لأولئك الذين سيناقشون (البحث) المتعلقة بهذا البحث.

2. الفوائد العملية

أ) بالنسبة لجامعة ولاية شمال سومطرة الإسلامية ، يمكن استخدام هذا البحث كمرجع إضافي في مجال التعليم.

ب) بالنسبة للمدرسين ، يجب على المعلم في البداية أن ينتبه إلى وسائط التعلم التي تتناسب مع المواد التعليمية.

ج) بالنسبة للمدارس ، يمكن استخدام هذا البحث كمدخلات في محاولة لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

د) بالنسبة للكتاب ، يعد هذا البحث أحد متطلبات الحصول على شهادة البكالوريوس في التعليم وتحسين القدرة على كتابة الأوراق العلمية.

# الباب الثاني

# الإطار النظري

## أ. البحث النظري

### 1. الوسيلة التعليمية لغز

#### أ. تعريف الوسيلة التعليمية

جاء في معجم مصطلحات التربية والتعليم : الوسائل التعليمية هي مجموع ما يستخدم في العملية التعليمية بهدف نقل المعارف للمتعلم بشكل واضح، وجعله قادرا على استيعاب ما يتعلمه.[٥]

فالوسائل التعليمية لا تحل محل المعلم وإنما يستعين بها لتوضيح مادته وتوصيل الأفكار وتثبيتها في أذهان التلاميذ، وتضاعف استيعابهم للمعلومات، وبالتالي أصبح استعمالها ضروريا لمواكبة التطورات الحاصلة في مجال التعليم والتكنولوجيا. ويعرفها أحمد حساني بقوله : هي كل أداة يستخدمها الأستاذ لتحسين عملية التعلم وترقيتها، وذلك بتدريب المتعلمين على اكتساب المهارات المختلفة، واكتساب عادات معينة تمثل مرتكزا جوهريا في العملية التعليمية. [٦]

---

[5] جرجس ميشال جرجس، معجم مصطلحات التربية والتعليم، بيروت: 2005 , دار النهضة العربية, ص558

[6] احمد حساني، دراسات في اللسانيات التطبيقية حقل تعليمية اللغات، الجزائر 2009, ديوان المطبوعات الجامعية, ص152

الوسائل التعليمية هي "كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم، وتوضيح معاني كلمات المعلم، أو لتوضيح المعاني وشرح الأفكار وتدريب الدراسين على المهارات وإكسابهم العادات وتنمية الاتجاهات وغرس القيم، دون الاعتماد الأساسي من جانب المعمل على استخدام الألفاظ والرموز والأرقام. بعبارةأخرى أنها أجهزة وأدوات ومواد يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم والتعلم.[٧]

يهدف استخدام الوسائط إلى توفير الحافز للطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، يجب على وسائل الإعلام أيضًا تحفيز الطلاب على تذكر ما تعلموه إلى جانب توفير محفزات تعليمية جديدة. ستمكّن الوسائط الجيدة الطلاب أيضًا من تقديم الملاحظات والتعليقات وكذلك تشجيع الطلاب على الممارسة بشكل صحيح.

وسائط التعلم ومصادر التعلم:

1) وسائل الإعلام التعلم هي جزء من مصادر التعلم.
2) مصادر التعلم في الشكل والرسائل والأشخاص والمواد والأدوات والتقنيات والبيئات.
3) تعلم الوسائط هو مزيج من الأدوات والمواد.

[7] عبد الحميد سيد أحمد منصور، سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية، دار المعرف، القاهرة، الطبعة الاول1401

4) المعلم هو نوع واحد فقط من مصادر التعلم في شكل "الناس".[٨]

بناءً على الشرح الوارد أعلاه ، يمكن أن نستنتج أن الوسائط هي أداة مقدمة أو وسيطة يستخدمها المعلمون في عملية التعلم لنقل الرسائل أو المواد التعليمية وتحفيز الطلاب على التعلم.

وظيفة وسائط التعلم لتحسين جودة عملية التعليم والتعلم. بشكل عام ، ستستمر نتائج تعلم الطلاب عن طريق استخدام الوسائط التعليمية لفترة طويلة حتى تكون جودة التعلم ذات قيمة عالية.[٩]

تمكن أهمية الوسائل التعليمية في كونها مخاطبة لحواس الإنسان . والحواس هي المنافذ الطبيعية للتعلم ويرى بعض المربيين أنه يجب أن يوضع كل شيء أمام الحواس كلما كان ذلك ممكننا إذا أن المعرفة دائما تبدأ من الحواس. ولذلك دعا المنشغلون في مجال التعليم إلى استخدام الوسائل التوضيحة، لأنها ترهق الحواس وتوقظها وتعينها على أن تؤدي وظيفتها في أن تكون أبواب للمعرفة.[١٠]

من بين فوائد تعلم الوسائط:

---

[8]Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Mataram: Pustaka Abadi, 2018), h. 9.

[9]Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Mataram: Pustaka Abadi, 2017), h. 14-15.

[10] عبد الحافظ سلامة، مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، دار الفكر، الآردن، الطبعة الثانية1998 م

1) موحدة تسليم المواد.

2) التعلم أوضح ومثير للاهتمام.

3) عملية التعلم هي مزيد من التفاعل.

4) كفاءة الوقت والجهد.

5) تحسين نوعية نتائج التعلم.

6) التعلم يمكن القيام به في أي مكان وزمان.

7) زراعة موقف إيجابي تجاه التعلم نحو عمليات التعلم والمواد.

8) زيادة دور المعلم في اتجاه أكثر إيجابية وإنتاجية.[١١]

أساسيات في إستخدام الوسائل التعليمية:

1) تحديد الأهداف التعليمية التي تحققها الوسيلة بدقة

2) معرفة خصائص الفئة المستهدفة ومراعاتها

3) معرفة بالمنهج المدرسي ومدى ارتباط هذه الوسيلة وتكاملها من المنهج

4) تجربة الوسيلة قبل استخدامها

5) تهيئة أذهان التلاميذ لا ستقبال محتوى الرسالة[١٢]

[11]Asrorul Mais, *Op.Cit*, h. 12.

**ب. تعريف اللغز**

يتم تفسير اللغز باللغة الإندونيسية على أنها تخمينات. تخمين مشكلة أو "لغز" تعطى كوسيلة الترفيه التي عادة ما تكون مكتوبة أو القيام به. ألعاب الألغاز هي شكل من أشكال اللعبة التي تتحدى الإبداع والذاكرة لدى الطلاب بمزيد من العمق نظرًا لظهور الدافع لمحاولة حل المشكلات دائمًا ، ولكن لا تزال ممتعة لأنها يمكن تكرارها. التحدي في هذه اللعبة سيعطي دائمًا تأثير الإدمان على المحاولة دائمًا ومحاولة الاستمرار حتى تنجح.[١٣]

بالإضافة إلى ذلك ، صرح ayorA أن اللغز هو نوع من لعبة الألغاز التي ترتب أجزاء من الصور أو الكلمات. يمكن لهذا النوع من الوسائط إرضاء الطلاب لأن هذه الوسائط تدعو الطلاب إلى عدم التزام الصمت ، ولكنها تتحرك بنشاط لتكوين جزء الكلمة ، إلى جانب هذه الوسائط التي تدعوهم إلى التفكير بشكل خلاق. على عكس rettopeD تنص على أن ألعاب الألغاز هي وسيلة لتسجيل واستنتاج الحقائق والمفاهيم وأمثلة من المواد التعليمية على النحو المبين في منظمة

---

ذوالهادي بن الحاج أكدان, منهج تعليم اللغة العربية في المدارس الثاوية بإنويسيا دراسة تحليلية تقويمية, جمهور السودان وزارة [12]التعليم العالي والبحث العلمي2004, ص 71

[13]Syukron dalam Bekti Nur Hidahyati, *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran Puzzle*, Jurnal Publikasi, (Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah, 2012), h. 5.

المفهوم باستخدام الصور المرئية ، والتلوين ، والرموز والتي تنطوي على الخيال باستخدام قطع أو الألغاز.[١٤]

من الشرح أعلاه ، يمكن أن نخلص إلى أن وسائط الألغاز هي وسيلة مرئية يتم استخدامها في عملية التعلم ، أي من خلال ترتيب قطع من الصور أو الكلمات ومن خلال هذه الأنشطة التأليفية يمكن دعوة الطلاب ليكونوا نشطين في التعلم.

**ج. فوائد وسائل تعليم اللغز**

الألغاز هي وسيلة يمكن أن تجعل الطلاب أكثر أهمية ونشاطًا وممارسة التركيز والدقة والإبداع والصبر والاحترام المتبادل في مجموعة معينة وتقوية الذاكرة وتدريب المنطق أيضًا من خلال الصور والكتابة. [١٥] الفوائد الأخرى لتعلم ألعاب الألغاز هي:

1) يمكن للطلاب المشاركة بنشاط في أنشطة التعليم والتعلم.

[14]Elfina Sari Harahap, *Efektivitas Metode Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas*, (Medan: FKIP Universitas Negeri Medan, 2014), h. 5.

[15]Eci Verwita Sari, dkk, *Pengaruh Pemberian Spelling Puzzle dengan Model Problem Based Learning terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa*, Pillarof Physiscs Education, Vol.11 No.3, (Padang: FMIPA Universitas Negeri Padang, 2018), h. 10.

2) يصبح الطلاب شحذ قدراتهم.

3) يمكن للطلاب دراسة مادة صعبة بسهولة.

4) هذه الاستراتيجية يمكن أن تخلق بيئة تعليمية فعالة من خلال الجمع بين التفاعلات التي تحدث في الفصول الدراسية.

5) يمكن أن تزيد من اهتمام الطالب بالتعلم.

6) تحفيز الاهتمام بالقراءة تجاه الطلاب.

7) يمكن استخدامها في مجموعات أو كاختبار فردي.[١٦]

**د. المزايا والضعف في وسائل تعليم اللغز**

المزايا:

1) لا يتطلب وسائط معقدة ومكلفة.

2) تدريب دقة الطلاب في الإجابة وتجميع الكلمات.[١٧]

[16]Bekti Nur Hidahyati, *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran Puzzle*, Jurnal Publikasi, (Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah, 2012), h. 4.

[17] Isnu Hidayat, *Op.Cit.*, h. 71-72.

3) من خلال إستراتيجية الكلمات المتقاطعة, أدت ألغاز الطلاب ألى زيادة روح التعليم والثقة لدى طالب بشكل أو بآخر. لأن هذه الإستراتيجية يمكن أن تحفز الطلاب على استكشاف أفضل لمفاهيم المواد التي يتم تدريسها وذلك لإيجاد شعور بالفضول والثقة العالية.

4) من خلال تنفيذ إستراتيجية لغز الكلمات المتقاطعة هذا يتعلم الطلاب استكشاف الإمكانات الموجودة فس أنفسهم, بالإضافة إلى تعلم الطلاب أيضا تقدير مزايا وعيوب كل منهم.

5) هذه الإستراتيجية فعالة للغاية لأنها يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب والإبداع في شكل تفاعلات بين الطلاب والمعلمين و بين الطلاب و الطلاب الآخرين حتى هذا التفاعل يسيطر عليه التفاعل بين الطلاب و الطلاب في حين أن المعلم هو مجرد وسيط.

6) بشكل عام تستطيع هذه لإستراتيجية إنشاء عملية تعلم ممتعة يتوقع منها في نهاية المطاف تحسين نتائج تعلم الطلاب.

7) يمكن للصفات التتنافسية الموجودة في لعبة الكلمات المتقاطعة أن تشجع الطلاب على التنافس للتقديم.[١٨]

نقاط الضعف:

1) تتعلق بعض الأحرف في كل إجابة بإجابات أخرى ، لذلك سيجد الطلاب صعوبة عند عدم تمكنهم من الإجابة على سؤال واحد لأنه سيؤثر على أسئلة أخرى.

2) لا يمكن ممارستها إلا في نهاية التعلم كتقييم نهائي لفهم الطلاب للمواد التي تم تعلمها.[١٩]

3) يتيح تنفيذ إستراتيجية لغز الكلمات المتقطعة في الفصل الدراسي أيضا المناقشة الدافئة في الفصل الدراسي. أحيانا يصرخ الطلاب أو يصفقون للتعبير عن فرحتهم عندما يكونوا قادرين على حل مشكلة.

4) يحتوى الكثير منها على عناصر مضاربة, لا يمكن استخدام المشاركين الذين انتهوا (بنجاح) في لعبة الكلمات المتقاطعة, كإجراء أكثر ذكاء من الآخرين.

---

[18] Rahmaini, Stratrgi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik, (Perdana Publishing, 2015), h.101

[19] Isnu Hidayat, *Op.Cit.*, h. 71-72.

5) لا يمكن توصيل جميع المواضيع من خلال لعبة الكلمات المتقاطعة ويصعب تماما إشراك العدد الكبير نسبيان من الطلاب.[٢٠]

## 2. نتيجة التعلم

### أ. تعريف نتيجة التعلم

التعلم عملية معقدة تحدث في كل شخص طوال حياته. تحدث عملية التعلم بسبب التفاعل بين الشخص وبيئته. لذلك ، يمكن أن يحدث التعلم في أي مكان وزمان. إحدى العلامات التي تعلمها الشخص هي تغيير في سلوك ذلك الشخص قد يكون ناتجًا عن تغيير في مستوى المعرفة أو المهارات أو المواقف. إذا تم إجراء عملية التعلم رسميًا في المدارس ، فلن يكون هناك شيء آخر يهدف إلى توجيه التغييرات في الطلاب بطريقة مخططة ، سواء في جوانب المعرفة أو المهارات أو المواقف.[٢١]

صرح هودوجو ، التعلم هو نشاط للجميع. يتم تكوين المعرفة والمهارات والعادات والاهتمامات والمواقف للشخص ، وتعديلها وتطويرها بسبب التعلم.

[20] Rahmaini, Stratrgi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik, (Perdana Publishing, 2015), h.102

[21] Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 1.

لذلك يقال إن شخصًا ما يعرف ما إذا كان يمكن افتراض ذلك الشخص في عملية من الأنشطة التي تؤدي إلى تغيير السلوك. بينما يجادل سودجانا أن التعلم لا يحفظ أو يتذكر ، فإن التعلم عملية تتميز بتغيير في شخص ما.[٢٢]

التعلم يغير السلوك بناءً على الخبرات التي اكتسبها شخص ما في علاقة التفاعل. بشكل عام ، يمكن فهم التعلم على أنه مرحلة من التغيير في السلوك الفردي المستقرة نسبيًا نتيجة للتجارب والتفاعلات مع البيئة التي تنطوي على عمليات إدراكية.[٢٣]

من التفسير أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن التعلم هو نشاط يقوم به الجميع لاكتساب المعرفة أو المهارات أو العادات.

نتائج التعلم عبارة عن عبارات محددة يتم التعبير عنها في السلوك والمظهر وتتجلى في شكل مكتوب لوصف نتائج التعلم المتوقعة. نتائج التعلم هي أحد الجوانب التي يجب أخذها في الاعتبار عند التخطيط للتعلم. لأن جميع أنشطة التعلم مصب على تحقيق هذه النتائج. وقالت وينا سانجايا إن أنشطة التعلم التي طورها المعلمون والطلاب كانت أنشطة ناجحة. كنشاط ناجح ، يجب توجيه كل ما يقوم

[22]Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Garudhaaca, 2017), h. 3-4.

[23]Khadijah, *OpCit*, h. 9.

به المعلم والطلاب لتحقيق نتائج محددة مسبقًا. قالت كيموديا ر. إبراهيم أن نتائج التدريس هي العنصر الرئيسي الذي يجب على المعلم صياغته أولاً في عملية التعليم والتعلم. دور هذه النتيجة مهم للغاية ، لأنه هدف عملية التعليم والتعلم.[٢٤]

يجب أيضًا استخدام نتائج التقييم كمواد لتحسين برامج التدريس وتصحيح نقاط الضعف في التدريس وتوفير إرشادات تعليمية للطلاب الذين يحتاجون إليها. علاوة على ذلك ، يمكن استخدامه كمواد لتحسين أداة التقييم نفسها.[٢٥]

لذلك يمكن الاستنتاج أن نتائج التعلم هي أهم شيء في التعلم لأنها تتضمن النتائج التي حققها الطلاب بعد عملية التعلم.

**ب.وظيفة والغرض من نتائج التعلم**

تعمل نتائج تقييم مخرجات التعلم في النهاية وتهدف للأغراض التالية:

1) للتشخيص والتطوير. المقصود من نتائج أنشطة التقييم للتشخيص والتطوير هو استخدام نتائج تقييم نتائج التعلم كأساس لتشخيص نقاط ضعف

[24]Istarani dan Intan Pulungan, *Ensiklopedia Pendidikan*, (Medan: Media Persada, 2018), h. 19.

[25]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 9-10

الطالب ونقاط القوة وأسبابها. بناءً على هذا التشخيص ، ينظم المعلم تطوير أنشطة التعلم لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

2) للاختيار. غالبًا ما تستخدم نتائج تقييم نتائج التعلم كأساس لتحديد الطلاب الأكثر ملاءمة لأنواع معينة من الوظائف أو أنواع التعليم. وبالتالي يتم استخدام نتائج تقييم نتائج التعلم للاختيار.

3) للترقية الطبقة. تحديد ما إذا كان يمكن رفع الطالب إلى فئة أعلى أم لا ، يتطلب معلومات يمكن أن تدعم القرارات التي يتخذها المعلم. استنادًا إلى نتائج تقييم نتائج تعلم الطلاب فيما يتعلق بعدد من محتويات الموضوع التي تم تقديمها في عملية التعلم ، يمكن للمدرس بسهولة اتخاذ قرار بشأن ترقية الصف وفقًا للوائح المعمول بها.

4) للحصول على التنسيب. حتى يتمكن الطلاب من التطور وفقًا لمستوى القدرات والإمكانات التي يتمتعون بها ، من الضروري التفكير في دقة وضع الطلاب في المجموعة المناسبة. لوضع موضع الطالب في مجموعات ، يمكن للمدرس استخدام نتائج تقييم نتائج التعلم كأساس للنظر.[٢٦]

[26]Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 200-201.

صرح مختار بوشوري أن الأهداف المحددة للتقييم التربوي كانت ذات شقين ، وهما:

1) لمعرفة تقدم الطالب في التعلم بعد أن يدرك التعليم لفترة زمنية معينة.

2) لمعرفة المستوى الفعال للطرق التعليمية المستخدمة في التعليم لفترة زمنية سابقة.[٢٧]

## ج. العوامل المؤثرة في نتائج التعلم

نتائج التعلم التي حققها الطلاب هي نتائج التفاعلات بين العوامل المختلفة التي تؤثر على كل من العوامل الداخلية والخارجية. بالتفصيل وصف العوامل الداخلية والخارجية ، على النحو التالي:

1) العوامل الداخلية ؛ العوامل الداخلية هي العوامل التي تنشأ في الطلاب ، والتي تؤثر على قدرتهم على التعلم. وتشمل هذه العوامل الداخلية: الذكاء

[27]M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1991), h. 6.

والاهتمام والاهتمام ، ودافع التعلم ، والمثابرة ، والموقف ، وعادات الدراسة ، وكذلك الظروف البدنية والصحية.[٢٨]

2) العوامل الخارجية ؛ وهي العوامل التي تنشأ من الخارج ، وهي:

أ) العوامل العائلية. تلعب العوامل العائلية دورًا نشطًا للطلاب ويمكن أن تؤثر على الأسرة ، من بين أمور أخرى: كيفية تعليم الآباء والعلاقات بين أفراد الأسرة والظروف الأسرية وفهم الآباء والظروف الاقتصادية للأسرة والخلفية الثقافية والجو المنزلي.

ب)عوامل المدرسة. يمكن أن تشمل عوامل المدرسة الطريقة التي يعلم بها المعلم ، وأدوات التعلم ، والمناهج الدراسية ، والوقت المدرسي ، وتفاعل المعلم والطالب ، والانضباط المدرسي ، ووسائط التعلم.

ج) العوامل البيئية للمجتمع. تشمل العوامل التي تؤثر على تحصيل الطلاب الأقران والأنشطة الأخرى خارج المدرسة وطرق الحياة في البيئة الأسرية.[٢٩]

---

[28]Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h. 12-13.

[29]Wahyu, dkk, *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin*, Jurnal Pendidikan Kewarganegaran Vol. 1 No. 7 , (Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat, 2014), h. 531.

في التقييم ، هناك خمسة عوامل يجب أخذها في الاعتبار ، وهي:

1) يرتبط التقييم بنشاط إعطاء القيمة (القيمة) ، أي درجة جودة أو جودة الكائن الذي يتم تقييمه.

2) يُستخدم التصنيف أحيانًا لأغراض تلخيصية ، أي استخلاص استنتاجات حول قيمة النتيجة التي توضح أيضًا نجاح العملية ، أو لأغراض التكوين ، أي البحث عن مواد التغذية المرتدة التي سيتم استخدامها لإجراء تحسينات على العملية.

3) تشير القيمة المعطاة إلى معيار معين ، مع اختيار: المعايير المحددة سلفًا (التقييم استنادًا إلى المعايير) ، والمعايير النسبية التي تستند إلى البيانات التي تم الحصول عليها (التقييم استنادًا إلى المعايير) ومجموعة من المعيارين.

4) يعتمد التقدير على البيانات أو المعلومات التي يتم جمعها من خلال تقنيات مثل الاختبار والمراقبة والمقابلات ونتائج العمل.

5) توضح النتائج بشكل شامل وبدقة (بدقة) الحالة الفعلية (الهدف) لدرجة جودة الكائن الذي يتم تقييمه.

وبالتالي ، للتقييم دور كبير في مبدأ التعلم لأن التقييم يستخدم البيانات التي تغطي جميع جوانب تعلم الطلاب بحيث يمكن أن تكون صورة لتعلم الطلاب.[٣٠]

**د. أنواع تقويم نتائج التعلم**

انطلاقًا من وظيفتها ، هناك عدة أنواع من الأبحاث ، وهي التقويم التكويني و التقويم التلخيصي و التقويم التشخيصي و التقويم الانتقائي والتقويم الموضع.

1) التقويم التكويني هو تقييم يتم إجراؤه في نهاية برنامج التعليم والتعلم لمعرفة مستوى نجاح عملية التعليم والتعلم نفسها. وبالتالي ، يتم توجيه التقويم التكويني نحو عملية التعليم والتعلم. مع التقويم لتكويني يتوقع من المعلمين تحسين برامج التدريس واستراتيجيات تنفيذها.

2) التقويم التلخيصي هو تقويم تم إجراؤه في نهاية وحدة البرنامج ، أي نهاية لعبة الشطرنج الفصلية ونهاية الفصل الدراسي ونهاية العام. الهدف من ذلك هو معرفة النتائج التي حققها الطلاب ، أي إلى أي مدى يهيمن الطلاب على الأهداف المنهجية. هذا التقييم موجه نحو المنتج ، وليس موجهًا للعملية.

[30]Khadijah, *Op.Cit.*, h. 76.

3) ا التقويم لتشخيصي هو تقويم يهدف إلى رؤية نقاط الضعف لدى الطلاب وعواملهم السببية. يتم إجراء هذا التقييم لغرض التدريس والتدريس العلاجي وإيجاد الحالات وغيرها. يتم ترتيب الأسئلة بالطبع بحيث يمكن العثور على أنواع صعوبات التعلم التي يواجهها الطلاب.

4) التقويم الانتقائي هو تقييم يهدف لغرض الاختيار ، على سبيل المثال امتحان القبول في بعض المؤسسات التعليمية.

5) تقويم الموضع هو تقييم يهدف إلى معرفة المهارات المطلوبة مسبقًا لبرنامج تعليمي وتعلم إتقان كما تمت برمجته قبل البدء في أنشطة التعلم لذلك البرنامج. بمعنى آخر ، هذا التقويم موجه نحو استعداد الطلاب لمواجهة البرامج الجديدة وتوافق برامج التعلم مع قدرات الطلاب.

من حيث الأدوات ، يمكن تقسيم التقويم نتائج التعلم إلى اختبارات وليس اختبارات (غير اختبار). هناك اختبارات يتم تقديمها لفظيًا (إجابات مطالبًا لفظيًا) ، وهناك اختبارات مكتوبة (مطالبين بإجابات مكتوبة) وهناك اختبارات للعمل (مطالبين بإجابات في صورة أفعال). يتم ترتيب بعض أسئلة الاختبار في شكل موضوعي ، وبعضها في شكل مقالات أو أوصاف. بينما ليس اختبار (غير اختبار)

كأداة تقييم تشمل الملاحظة ، والاستبيانات ، والمقابلات ، والمقاييس ، وعلم الاجتماع الاجتماعي ، ودراسات الحالة وغيرها.[٣١]

**هـ. تعلم اللغة العربية**

المواد اللغة العربية هي المواد الموجهة لتشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز القدرة, وكذالك اتخاذ موقف ايجابي تجاه اللغة العربية الجيدة والمنفتحة والمنتجة. تقبل القدرة التي هي القدرة على فهم محادثة الآخرين وفهم القراءات. في حين ان القدرة على استخدام القدرات اللغوية اى الانتاجية كاداه لاتصال سواء كانت شفهية أو مكتوبة.

ان المهارات اللغوية العربية والموافق الايجابية تجاه اللغة العربية مهمة جدا في المساعدة على فهم مصدر تعاليم الإسلام, اي القرآن والحديث, فضلا عن الكتاب —كتاب اللغة العربية المتعلق بلإسلام للمتعلمين. ثم لذالك تعلم اللغة العربية في المدرسة المعدة لتحقيق الكفاءات الاساسية وتدرس متكامل الناطقة, وهي الاستماع, والتحدث والقراءة, والكتابة. ومع ذالك, وعلى مستوى التعليم الأساسي وضعت على الحديث مجرد الاستماع والكلام, في حين انه بالنسبة لمستوى التعليم الثانوي,

[31]Nana Sudjana, *Op.Cit.*, h. 5.

تدرس المهارات اللغوية الأربعة بطريقة متوازنة, وعلى مستوى متقدم من التعليم التركيز علي مهارات القراءة والكتابة, بحيث يتمكن المتعلمين من الوصول إلى مجموعه متنوعة عن الناطقين بالعربية.

## ب. هيكل الأفكار

العقلية هي صورة للفكر لمعرفة العلاقة بين المتغيرات في الدراسة. العقلية هي نموذج مفهوم لكيفية ارتباط النظرية بالعوامل المختلفة التي تم تحديدها كمشاكل مهمة .[٣٢]سيقوم الباحثون بمقارنة نتائج التعلم التي تم الحصول عليها من قبل فئة التحكم وفئة التجربة. يتم تنفيذ فصل التحكم في التعلم باللغة العربية دون أي ألغاز إعلامية، ويتم إجراء تجارب تعلم اللغة العربية باستخدام وسائط تعلم الألغاز. سيتم أخذ مشاكل الاختبارات المسبقة والاختبار اللاحق من أداة التقييم التي تم اختبارها في الفئة التجريبية.

سيتم إجراء نتائج الاختبار المسبق في فئة التجربة وفئة التحكم اختبار فرق متوسط. بعد تطبيق اللغة العربية، لا يتم استخدام وسائل الإعلام في فئة التحكم وإعلام

[32]Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantittatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 34.

اللغز في الصف التجريبي، ثم سيتم اختبار نتائج المجموعتين متوسط الفرق نتائج الاختبار اللاحق لرؤية ما إذا كان هناك تأثير على نتائج التعلم مع تطبيق وسائل الإعلام تعلم اللغز.

**ج. الدراسة السابقة**

تشمل الدراسات البحثية ذات الصلة بهذا البحث:

1. بحث أجراه أنيس أنيتاسيا (aisatinA sinA ) من قسم التربية الإسلامية في الجامعة الإسلامية الحكومية رادين فتح باليمبنج في عام 2017 ، بعنوان "تأثير الألغاز الإملائية لوسائل الإعلام على الفصل السابع من نتائج مخرجات التعلم للطلاب في ولاية المدرسة المتوسطة برابومولیه (prabumulih)على مواد صلاة الفرض. نتائج البحث هي: نتائج تعلم الطلاب في الفصل 7.2. المدرسة المتوسطة برابومولیه prabumulih) التي لا يتم تطبيقها من خلال وسائل الإعلام اللغوية الإملائية ، أي الطلاب ذوي الدرجات العالية (80 وما فوق) التي حصل عليها 26 طالبًا ، بينما (79-70) حصل عليها 12 طالبًا ، منخفض ( 65 وما دون) حصل عليها 8 طلاب. في حين أن نتائج التعلم الخاصة بالطلاب من الفصل 7.1 في المدرسة المتوسطة برابومولیه prabumulih)التي طبقتها وسائط تهجئة اللغز هي الطلاب الذين

حصلوا على درجات عالية (80 وما فوق) وحصلوا على 15 طالبًا ، بينما حصل (79–70) على 16 طالبًا ، منخفض ( 69 إلى أدناه) حصل عليها 7 طلاب. يوجد اختلاف كبير بين الفئات التي لا يتم تطبيقها على وسائط لغز الهجاء والفئات التي يتم تطبيقها على وسائط لغز الهجاء. وبالتالي فإن التعلم باستخدام وسائط اللغز الإملائي له تأثير كبير على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة برابومولیه prabumulih)في مواد الصلاة الفرض.

2. بحث أجراه أحمد مزكي(Ahmad Muzakki) من قسم تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا يوجياكارتا في عام 2012 ، بعنوان "تنفيذ إستراتيجية لغز الكلمات المتقاطعة لتحسين مخرجات التعلم باللغة العربية لدى طلاب الفصل الثالث بمدرسة الإبتدائية الفلاحية الملنجي". نتائج بحثه هي: استراتيجية الكلمات المتقاطعة اللغز تساهم في تطوير استراتيجيات تعليمية جديدة في مدرسة الإبتدائية الفلاحية الملنجي (ignalM) كجهد لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثالث. يتم الحصول على تقييم مخرجات التعلم من الاختبارات الجماعية والفردية التي تهدف إلى تحديد مستوى نجاح الطالب في استخدام الاستراتيجيات التي تم تطبيقها. تظهر النتائج أن هناك مؤشرات على

نجاح الفصل الدراسي ومتوسط درجة الفصل من قبل أن يكون هناك إجراء (الاختبار المبدئي) ، تستمر الدورة من الأولى إلى الثانية في الزيادة. دليل على هذه الزيادة يثبت أن تطبيق استراتيجية الكلمات المتقاطعة في تعلم اللغة العربية قادر على المساهمة في تطوير استراتيجيات تعليمية جديدة وتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثالث.

3. بحث أجراه كوري إيفادا (Corry Ivada) من قسم تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا يوجياكارتا في عام 2017 ، بعنوان "تطوير الألغاز الذكية للخط الإعلامي لتعلم المفردات في طلاب الفصل الأول بمدرسة الإبتدائية سلسبيلا 3 بانغنتابان بانتول". نتائج بحثه هي لغز الخط العربي لوسائل التعلم العربية بمدرسة الإبتدائية سلسبيلا 3 بانغنتابان بانتول (napatnugnaB) له تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي لمفردات الطلاب. يتبين من نتائج تجربة المجموعة الواسعة في الفصل الأول بمدرسة الإبتدائية سلسبيلا 3 بانغنتابان بانتول ، أن متوسط الدرجات في الاختبار اللاحق (75.7) أكبر من قيمة الاختبار السابق (63). استنادًا إلى نتائج التجارب وملاحظات استجابات الطلاب في هذا المجال ،

فإن وسائط تعلم لغز الخط الذكي لها تأثير إيجابي على تحقيق تعلم المفردات للطلاب في الفصل الأول بمدرسة الإبتدائية سلسبيلا 3 بانغنتابان بانتول.

**د. فرضية البحث**

ترتبط الفرضية ارتباطًا وثيقًا بالنظرية. الفرضية هي تخمين أو إجابة مؤقتة على الأسئلة الموجودة في صياغة مشكلة البحث. لذا فإن الفرضية هي افتراض قد يكون صحيحًا أو خاطئًا ، وبعبارة أخرى ، فإن الفرضية هي افتراض لا يزال ضعيفًا في الحقيقة ولا يزال يحتاج إلى دليل. فرضية هذا البحث هي كما يلي:

$H_a$: هناك تأثير كبير بين وسائل الإعلام اللغز على نتائج التعلم اللغة العربية من الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

$H_o$: لا يوجد أي تأثير كبير بين وسائط اللغز على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

# الباب الثالث

# طريقة البحث

## أ. مكان ووقت البحث

تم إجراء هذا البحث في سلسلة العلوم بالعلوم الخاصة بعنوان "جالان أماليون جانج جوهر رقم 21" بمنطقة منطقة ميدان ، شمال سومطرة.

تم تنفيذ الأنشطة البحثية في الفصل الدراسي حتى العام الدراسي 2019/ في التاريخ 18 فبراير 2020 حتى 18 مارس 2020.2020. الموضوع المختار في هذه الدراسة هو حول **مهنة.**

## ب. السكان والعينات

1. السكان

السكان عبارة عن مجال تعميم يتكون من: كائنات / مواضيع لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثون لدراستها ثم تستخلص استنتاجات.[٣٣]

[33]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D),* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 80

تم تحديد المنطقة السكانية في هذه الدراسة وهي ميدان العلوم الخاصة بالميوم.

جميع سكان هذه الدراسة كانوا جميعهم من طلاب الفصل السابع الخاص بميدان العلوم 2020/2019 ، وهو العام الأكاديمي المكون من 7 فصول.

**جدول3–1. توزيع السكان**

| الفصل | اعداد الطالب |
|---|---|
| 1-8 | 32 |
| 2-8 | 32 |
| 3-8 | 30 |
| 4-8 | 28 |
| 5-8 | 28 |
| 6-8 | 32 |
| 7-8 | 3 |
| | **214 طلاب** |

البحث في هذا المجال السكاني مع مراعاة ، طلاب الصف الثامن هم طلاب تطورهم هو الانتقال من مرحلة الطفولة المتأخرة إلى مرحلة المراهقة المبكرة ، حيث يكون الطلاب في هذه المرحلة متحمسين للغاية للتعلم ، ويبدأ الطلاب في التفكير المنطقي حول الأفكار المجردة التي تتميز بالنشاط في السؤال.

2. العينات

العينة جزء من العدد والخصائص التي يمتلكها السكان. إذا كان عدد السكان كبيرًا ، وقد لا يدرس الباحثون كل شيء في المجتمع ، على سبيل المثال بسبب محدودية الأموال والقوى العاملة والوقت ، فيمكن للباحثين استخدام العينات المستمدة من هذه الفئة من السكان. ما الذي تم تعلمه من العينة ، يمكن تطبيق الاستنتاج على السكان. لهذا السبب ، يجب أن تكون العينات المأخوذة من السكان ممثلة حقًا.[٣٤]

**جدول3–2. تفاصيل العينة**

| الرقم | الفصل | اعداد الطالب | وصف |
|---|---|---|---|
| 1. | 2-8 | 32 | استخدام لغز |
| 2. | 3-8 | 30 | عدم استخدام لغز |

## ج. طريقة البحث والتصميم

طريقة البحث المستخدمة هي البحث الكمي في شكل بحث تجريبي، والذي يقارن بين مجموعتين من العينات.

[34] *Ibid*., h. 81

في هذه الدراسة باستخدام مجموعتين من الفصل ، وهما مجموعة الصف التجريبية ومجموعة فئة التحكم الذين تلقوا نفس الأسئلة التمهيديّة. سيتم التعامل مع الفصل التجريبي باستخدام وسائط تعلم الألغاز ولن يتم التعامل مع الفصل الدراسي باستخدام وسائط تعلم الألغاز. ثم تم إعطاء الفصلين مرة أخرى نفس شكل الاختبار البعدي وتمت مقارنة الفصلين لتحديد ما إذا كانت هناك اختلافات كبيرة في التحسن في نتائج التعلم بين الفصلين.

**جدول3–3. تصميم البحوث**

| الفصل | الاختبار القبلي | العلاج | الاختبار بعد العلاج |
|---|---|---|---|
| التجربه | $O_1$ | $X_1$ | $O_2$ |
| التحكم | $O_1$ | $X_2$ | $O_2$ |

ملاحظات:

$O_1$= الاختبار القبلي (الاختبار الأولي)

$O_2$= الاختبار (الاختبار بعد العلاج)

$X_1$= تستخدم وسائط تعلم اللغز

$X_2$= لااستخدام وسائط تعلم اللغز

### د. التعريف التشغيلي

لتجنب سوء الفهم والمعاني المختلفة للمتغيرات في هذه الدراسة ، من الضروري صياغة تعريف تشغيلي لمتغيرات البحث على النحو التالي:

1. وسائط تعلم الألغاز هي أداة اتصال لتوصيل الرسائل للطلاب من خلال الألغاز ، وهي لعبة ألغاز ترتب أجزاء من الصور أو الكلمات. يمكن لهذا النوع من الوسائط إرضاء الطلاب لأن هذه الوسائط تدعو الطلاب إلى عدم التزام الصمت ، ولكنها تتحرك بنشاط لتكوين جزء الكلمة ، إلى جانب هذه الوسائط التي تدعوهم إلى التفكير بشكل خلاق.
2. نتائج التعلم هي العنصر الرئيسي الذي يجب أن يصوغه المعلم أولاً في عملية التعليم والتعلم. دور هذه النتيجة مهم للغاية ، لأنه هدف عملية التعليم والتعلم. نتائج التعلم هي القدرات التي يمتلكها الطلاب بعد تلقي تجاربهم التعليمية ، وتشمل هذه القدرات الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية. بشكل عام ، فإن نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائط التعلم ستكون دائمة للتسوية بذلك تكون جودة التعلم ذات قيمة عام.

**هـ. أدوات جمع البيانات**

كانت الأداة المستخدمة في هذه الدراسة بمثابة اختبار. يعد الاختبار أداة قياس لجمع البيانات ، حيث يتم تشجيع المشاركين على إظهار أقصى درجات أدائهم عند الرد على

الأسئلة المتعلقة بالأداة. الاختبار المستخدم في هذه الدراسة مفيد لمعرفة الزيادة في نتائج تعلم الطلاب. بلغت الاختبارات المعطاة 20 سؤال. يتم منح كل إجابة صحيحة درجة من 5 ويتم إعطاء كل إجابة غير صحيحة درجة 0. وبالتالي فإن الحد الأدنى من الدرجات هو 0 والحد الأقصى هو 100. قبل أن يتم جمع البيانات في أنشطة التعلم مقدمًا باستخدام وسائط تعلم اللغز.

يجب أن يفي الاختبار المقدم بالمعايير التالية:

**1. اختبار الصلاحية**

حساب صحة عناصر الاختبار باستخدام أرقام المنتج لحظية تقريبية ، وهي:

$$r_{xy} = \mathrm{N} \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N\sum_x 2) - (\sum x)^2\}\{(N\sum_y 2) - (\sum y)^2\}}}$$

ملاحظات:

X = درجة البند

y = مجموع الدرجات

$r_{xy}$ = معامل الارتباط بين درجات العنصر وإجمالي الدرجات

N = عدد أعضاء العينة

معايير اختبار الصلاحية هي أن كل عنصر يكون صالحًا إذا كان $r_{tabel} < r_{xy}$.

(يتم الحصول على $r_{tabel}$ من القيمة الحرجة للحظة منتج r).

## 2. اختبار الموثوقية

يقال إن إحدى أدوات القياس تتمتع بموثوقية عالية إذا كانت الأداة توفر نتائج قياس متسقة. لاختبار موثوقية الدقة ، يتم استخدام صيغة nosdrahciRreduK (20.RK) على النحو التالي:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{S_t{}^2 - \sum p_i q_i}{St^2}\right)$$

ملاحظات:

$r_{11}$ = موثوقية الاختبار

n = عدد العناصر

$p_i$ = نسبة الموضوعات التي أجبت على العنصر بشكل صحيح

$q_i$ = نسبة الموضوعات التي تجيب على العناصر بشكل غير صحيح

$\sum p_i q_i$ = عدد نتائج الضرب بين p و q

$S_t{}^2$ = إجمالي المتغيرات ، أي تباين إجمالي الدرجات

للعثور على التباين الكلي ، تستخدم الصيغة التالية:

$$S^2 = \frac{\sum_y 2 - \frac{(\sum y)^2}{N}}{N}$$

ملاحظات:

$S_{t^2}$= إجمالي المتغيرات ، أي تباين إجمالي الدرجات

$\sum y$= مجموع الدرجات (جميع العناصر)

معايير موثوقية الاختبار هي كما يلي:

0.00 – 0.20 = موثوقية منخفضة للغاية

0.20 – 0.40 = موثوقية منخفضة

0.40 – 0.60 = موثوقية متوسطة

0.60 – 0.80 = موثوقية عالية

0.80 –1.00 = الموثوقية مرتفعة للغاية

**و. تقنيات جمع البيانات**

وفقًا لأدوات جمع البيانات في هذا التقييم ، يعد اختبار جمع البيانات البحثية عبارة عن اختبار يتألف من 20 سؤالًا لطلاب الفصل الثاني منمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم في ميدان.

**ز. تقنيات تحليل البيانات**

لمعرفة متطلبات التحليل وبعد الحصول على البيانات ، تتم معالجتها أولاً بتقنيات تحليل البيانات التالية:

**1. حسب متوسط الدرجات باستخدام الصيغة:**

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

**2. حساب الانحراف المعياري**

يمكن العثور على الانحرافات المعيارية بواسطة الصيغة

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_x 2}{N} - \frac{(\sum_x)2}{N}}$$

حيث:

SD = الانحراف المعياري

$\sum_x 2$= يتم تربيع كل درجة ثم يتم إضافتها وتقسيمها على N

$\frac{(\sum_x)2}{N}$= مجموع النقاط يتم جمعها ، مقسوماً على N ثم مربعة

**3. اختبار نوعية البيانات**

اختبار الحالة الطبيعية للبيانات سواء كانت البيانات موزعة أم لا. لاختبار الحالة الطبيعية لنتائج الاختبار في كل مجموعة ، يتم استخدام اختبار srofilliL الطبيعي على النحو التالي:

أ) غيير $x_i \rightarrow z_i = \frac{x_i - x}{s}$ ($z_i$= رقم قياسي)

لكل بيانات يتم حساب الاحتمالات باستخدام قائمة التوزيع العادية القياسية ، المحسوبة $P\ (Z \leq z_i)$ =P ; $F\ (z_i)$ = نسبة

ب)حسب النسبة $F\ (z_i\ )$ ، أي

$$S(z_i) = \frac{\text{عدد} z_1 z_2 \ldots\ldots\ldots\ldots z_n}{n}$$

ج) حسب الفرق - $[\ F(z_i) - S\ (z_i)]$

د) قارن $L_o$ $L_{tabel}$

بالنسبة للفرضيات:

$H_a$:f(x) = عادي

$H_o$:f = f(x)≠ = غير طبيعي

معايير الاختبار إذا كان $L_{o} \leq L_{tabel}$، $H_o$يقبل ورفض $H_1$. بمعنى آخر ، $L_{o} \leq L_{tabel}$ثم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي.

## 4. اختبار تجانس البيانات

ويهدف اختبار تجانس التباين بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لتحديد حالة التباين بين المجموعتين ، واحدة أو مختلفة. اختبار هذه الفرضية باستخدام اختبار التباين لاثنين من المتغيرات الحرة. وبالتالي سيتم اختبار الفرضيةهي:

$H_0$ : $\sigma 1^2 = \sigma 2^2$ تعني التباين المتجانس

$H_1$ : $\sigma 1^2 \neq \sigma 2^2$تعني أن التباين ليس متجانس

ملاحظات:

$\sigma 1^2$: درجة التباين للمجموعة التجريبية

$\sigma 2^2$: تباين نقاط المجموعة الضابطة

$H_0$: الفرضية المقارنة بين الفروق تساوي / متجانسة

$H_1$: الفرضية المقارنة بين الفروق ليست متماثلة / غير متجانسة

حيث $dk_1 = (n_{1-1})$ و $dk_2 = (n_{2-1})$

الاختبارات الإحصائية باستخدام اختبار F ، مع الصيغة:

$$F_{hitung} = \frac{s^2\ besar}{s^2 kecil}$$

معايير الاختبار هي$H_0$ إذا كان $F_{hitung} < F\frac{1}{2} \propto (n_1 - 1, n_2 - 1)$

## 5. اختبار الفرضية

لمعرفة تأثير وسائط تعلم اللغز على نتائج تعلم اللغة العربية ، تم استخدام اختبار t. الفرضية الواجب اختبارها هي:

$H_0 : \mu_A = \mu_B$: لا يوجد تأثير كبير بين وسائط تعلم اللغز على نتائج تعلم اللغة العربية.

$H_a : \mu_A > \mu_B$: هناك تأثير كبير بين وسائط تعلم اللغز على نتائج تعلم اللغة العربية.

بناءً على تحليل البيانات ، تم الحصول على أن البيانات هي توزيع طبيعي ومتجانس. ثم تلبي البيانات متطلبات اختبار t. نظرًا لأن $\sigma_1 = \sigma_2$و غير معروفين ، يتم استخدام اختبار t مع الصيغة لاختبار هذه الفرضية.

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_{1,2}^2 = \frac{S_{1^2}^2(n_1 - 1) + S_{2^2}^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

ملاحظات:

$X_1$= متوسط درجة الفصل التجريبي

$X_2$= الدرجة المتوسطة لفئة التحكم

$S_1^2$= تباين الصف التجريبي

$S_2^2$= التحكم في درجة التباين

$n_1$= عدد الطلاب في الفصل التجريبي

$n_2$= عدد طلاب صف التحكم

معايير الاختبار:

يتم قبول Ho إذا كان $t_{hitung} < t_{tabel}$

يتم قبول Ha إذا كان $t_{hitung} > t_{tabel}$، مع مستوى هام $\alpha = 0.05$

# الباب الرابع

# نتائج البحث والمناقشتها

## أ. وصف البيانات

تم إجراء هذا البحث في محطة علوم الخاصة ، وعنوانه في الشارع أماليون سكّة جوهر رقم21 منطقة ميدان سومطرة الشمالية، وتحديداً في الفصل الثامن والثاني والثامن – 3. تم اختيار الصف كعينة البحث. أما ما تم فحصه في هذه الدراسة فكان التأثير الإيجابي لاستخدام وسائط اللغز على نتيجة التعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان العام الدراسي 2020/2019. لكي يتمكن الباحث من وصف موضوع هذا البحث ، سيصف الباحث عددًا عن مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان.

**الملف مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان**

اسم المدرسة: مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم

العنوان: في الشارع أماليون سكّة جوهر رقم 21منطقة ميدان سومطرة الشمالية،

اسم مدير المدرسة: عسكر أمين

سنة التأسيس : ١٩٦٥ م

**رؤية ورسالة الأطلال العلمية الخاصة**

رؤية:

نمو مؤسسة تعليمية إسلامية ذات جودة عالية (مدرسة المتوسطة) في مجالات العلوم والأخلاق والمهارات.

مهمة:

تنظيم التعليم الموجه نحو تحسين المعرفة وتعزيز الشخصية والمهارات الإسلامية.

**اهداف المدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان :**

١. جعل جودة المدرسة المتوسطة الإسلامية مؤسسة العلوم التعليمية مرغوبة

٢. تنمية مواهب و اهتمامات كل طالب من خلال المهارات المختلفة

٣. جعل المدرسة المتوسطة الإسلامية العلوممیدان بمثابة مؤسسة تحفيظ القرآن و يجعل طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم ميدان محبوبين بسبب أخلاقهم و عبادتهم.

**1. وصف البيانات X (الوسيلة التعليمية لغر)**

وصف متغير البيانات X ( الوسيلة التعلم يةلغز) تم الحصول عليه من الفئة التجريبية وفئة التحكم. تم استخدام الفصل التجريبي (تم التعامل مع الفصل باستخدام

الوسيلةالتعلميةلغز) في الفصل الثا ني – 2 ويتكون من 32 طالبًا. في حين أن فئة التحكم (الفصل بدون معالجة السائل التعلم يةلغز) المستخدمة كانت الفئة 7–3 التي تتكون من 30 طالبًا. من هذه البيانات ، يتم رسم توزيع التردد والرسوم البيانية ومضلعات التردد أدناه.

**جدول 4–1. توزيع التردد المتغير X**

| رقم | فصل | تكرر |
|---|---|---|
| .1 | فئة تجريبية | 32 |
| .2 | فئة التحكم | 30 |
| | حاصل | 62 |

**2. وصف البياناتY (نتيجة التعلم )**

لوصف البيانات المتغيرة Y (مخرجات التعلم العربية) من الفئة التجريبية وفئة التحكم ، البيانات التي تم الحصول عليها في شكل قيم.

**ب. تحليل متطلبات الاختبار**

في عملية التحليل المتقدم لاختبار الفرضيات ، من الضروري اختبار متطلبات البيانات بما في ذلك: أولاً ، أن البيانات يتم الحصول عليها من عينات مختارة. ثانياً ، تأتي العينة من مجموعات سكانية يتم توزيعها عادةً. ثالثًا ، مجموعات البيانات لديها تباين متجانس. في هذا الفصل ، تحليل متطلبات الصلاحية والموثوقية والحياة الطبيعية والتجانس والفرضية من توزيع البيانات التي تم الحصول عليها. .

## 1. اختبار الصلاحية

يتم إجراء اختبار الصلاحية لتحديد ما إذا كانت عناصر الأداة مع معايير المتطلبات أم لا إذا كان elbat-r> tnuoc-r (0.36) ، ثم يقال أن العنصر صالح. يمكن مشاهدة نتائج اختبار الصلاحية لعشرين سؤالاً في الجدول التالي:

**جدول 4 – 2. نتائج اختبار الصلاحية**

| السؤال | r– حساب الصلاحية | ص الجدول | خاتمة |
|---|---|---|---|
| ١ | ٠،٣٩ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٢ | ٠،٦٧ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٣ | ٠،٦٠ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٤ | ٠،٤٤ | ٠،٣٦ | صالح |

| ٥ | ٠،٥٦ | ٠،٣٦ | صالح |
|---|---|---|---|
| ٦ | ٠،٧٦ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٧ | ٠،٥٩ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٨ | ٠،٤٣ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٩ | ٠،٤٩ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٠ | ٠،٤٧ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١١ | ٠،٥٩ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٢ | ٠،٥٩ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٣ | ٠،٤٨ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٤ | ٠،٥٢ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٥ | ٠،٧١ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٦ | ٠،٧٢ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٧ | ٠،٧١ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٨ | ٠،٤٢ | ٠،٣٦ | صالح |
| ١٩ | ٠،٧١ | ٠،٣٦ | صالح |
| ٢٠ | ٠،٤٨ | ٠،٣٦ | صالح |

يوضح الجدول أعلاه أن عدد r من 20 سؤالاً أكبر من r- الجدول (0.36) ، لذلك يمكن الاستنتاج أن 20 سؤالاً صالحة.

**2. اختبار الموثوقية**

بينما يتم إجراء اختبار الموثوقية لمعرفة ما إذا كانت أداة البحث موثوقة أم لا مع معايير المتطلبات إذا كان elbat-r <tnuoc-r (0.36) ، فإن أداة البحث موثوق بها. ثم يمكن رؤية نتائج اختبار الموثوقية لعناصر الأسئلة العشرين في الجدول التالي:

**جدول 4 – 3. اختبار الموثوقية**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| .888 | 20 |

يوضح الجدول أنه أكبر من (0.36) لذا يمكن الاستنتاج أن 20 قطعة موثوقة.

**3. اختبار طبيعية البيانات**

إحدى تقنيات التحليل في اختبار الحالة الطبيعية هي تقنية Liliefors، وهي تقنية تحليل تحليل المتطلبات قبل إجراء اختبار الفرضية .يستخدم اختبار الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها يتم توزيعها بشكل طبيعي أم لا . في هذه الدراسة ، تم إجراء اختبار الحياة الطبيعية مع .Microsoft Excelيتم الحصول

على المعايير المستخدمة بشكل طبيعي من البيانات الموزعة إذا كانت أهمية .0.05 <
تم الحصول على بيانات اختبار الحالة الطبيعية الأولية للفئة التجريبية <2.5429 =
0.1566والبيانات الأولية للفئة الضابطة التي تم الحصول عليها 0.1496 =
.0.161>بينما البيانات النهائية التي تم الحصول عليها من بيانات الفئة التجريبية =
0.1566 <0.3066والبيانات النهائية التي تم الحصول عليها من بيانات فئة
التحكم .0.161> 0.1465 =بإيجاز ، تظهر نتائج حساب نتائج بيانات اختبار
الحياة الطبيعية في الجدول التالي:

**جدول 4 – 4. اختبار الطبيعية**

| فصل | إختبار أول | | | إختبار خر | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | $L_o$ | $L_{tabel}$ | معلومات | $L_o$ | $L_{tabel}$ | معلومات |
| التجربة | 2,5429 | 0,1566 | طبيعي | 0,3066 | 0,1566 | غير طبيعي |
| التحكم | 0,1496 | 0,161 | طبيعي | 0,1465 | 0,161 | طبيعي |

## 4. اختبار تجانس البيانات

بعد معرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا ، ثم يتم إجراء اختبار التجانس. يستخدم اختبار التجانس لتحديد مستوى تشابه التباين بين المجموعتين ، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. نتائج تجانس البيانات هي كما يلي:

**جدول 4 – 5. اختبار التجانس**

| TestofHomogeneityofVariance | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | LeveneStatistic | df1 | df2 | Sig. |
| نتيجة التعلم | KelasA(Eksperimen) | .993 | 1 | 60 | .323 |
| | KelasB(Kontrol) | 1.020 | 1 | 60 | .317 |
| | | | | | |
| | | | | | |

استنادًا إلى الجدول أعلاه يوضح أن قيمة أهمية نتائج التعلم من الفئة أ (التجريبية) التي يتم التعامل معها باستخدام وسائط الألغاز هي 0.323 ونتائج التعلم من الفئة ب (عناصر التحكم) التي لا يتم التعامل معها باستخدام وسائط الألغاز هي 0.317. ثم كلاهما أكبر من 0.05 لذا يمكن الاستنتاج أن كلا من نتائج التعلم متجانسة.

## 5. اختبار الفرضيات

يمكن الاطلاع على نتائج القيم المختلفة للاختبار القبلي والبعدي في فئتي التجارب والتحكم في الجدول أدناه.

**جدول 4 – 6. البيانات الوصفية**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std.Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| Pre-TestEksperimen | 32 | 20 | 90 | 62.66 | 19.592 |
| Post-TestEksperimen | 32 | 70 | 95 | 82.03 | 8.314 |
| Pre-TestKontrol | 30 | 25 | 95 | 64.67 | 22.087 |
| Post-TestKontrol | 30 | 65 | 90 | 78.50 | 7.445 |
| ValidN(listwise) | 30 | | | | |

بناءً على الجدول أعلاه ، يمكن استنتاج أنه بالنسبة لفئة التجربة ، كانت القيمة المتوسطة للاختبار الأولي 62.66 والقيمة المتوسطة للاختبار اللاحق كانت 82.03. عندما تكون القيمة المتوسطة للاختبار اللاحق أعلى من متوسط قيمة الاختبار التمهيدي. أي زيادة في متوسط قيمة ما بعد الاختبار البالغة 19.37. وبعبارة أخرى ، فإن القيمة المتوسطة لنتائج التعلم أعلى بعد استخدام وسائط اللغز في تعلم اللغة

العربية. بالنسبة لفئة التحكم ، كانت القيمة المتوسطة للاختبار الأولي 64.67 والقيمة المتوسطة للاختبار اللاحق كانت 78.50. أي أنه في فئة التحكم كانت هناك أيضًا زيادة في متوسط الاختبار اللاحق بمقدار 13.83. وبالتالي ، فإن القيمة المتوسطة لنتائج التعلم في الاختبار اللاحق أعلى من الاختبار السابق. ثم بعد إجراء اختبارات التجانس على فئتين هما الفئتان التجريبية والضابطة والنتائج التي تم الحصول عليها هي البيانات التي لا يتم توزيعها بشكل طبيعي ، بحيث يتم اختبار الفرضيات باستخدام اختبار noxocliW . مع المعايير إذا كانت giS pmysA (deliat 2) <0.05 ، فسيتم قبول الفرضية وإذا كانت giS pmysA (deliat 2)> 0.05 ، فسيتم رفض الفرضية. يمكن الاطلاع على نتائج البحث باستخدام اختبار noxocliW في الجدول أدناه.

**جداول 4 – 7. اختبار noxocliW للرتب**

| | PostTest-PreTest |
|---|---|
| Z | -4.568[a] |
| Asymp.Sig.(2-tailed) | .000 |

بناءً على المخرجات الإحصائية ، من المعروف أن giS pmysA (deliat 2) يساوي 0000 ، لأن القيمة 0000 أصغر من 0.05 ، يمكن استنتاج أن الفرضية مقبولة.

وهذا يعني أن هناك اختلافات بين مخرجات التعلم العربية للاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار بحيث يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائط اللغز على مخرجات التعلم العربية في الصف الثامن الخاص بمجالس العلوم المتوسطة.

**ج. مناقشة نتائج البحث**

تم إجراء هذا البحث في مدرسة المتوسطة الإسلامية العلوم الخاصة في الفترة من 18 فبراير 2020 إلى 18 مارس 2020. هذا البحث هو بحث تجريبي وهو طريقة اختبار للحصول على البيانات المطلوبة. البيانات الواردة في هذه الدراسة هي بيانات تم الحصول عليها من الطلاب حول المواد الفرعية المهنا ، سواء في الفصل التجريبي باستخدام وسائط التعلم اللغز وفي المجموعة الصفية الضابطة التي لم تستخدم وسائط التعلم اللغز في عملية توصيل المواد إلى مادة المهنا . هذه الدراسة عبارة عن دراسة تهدف إلى معرفة أن استخدام وسائط الألغاز يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب باللغة العربية واكتشاف أن وسائط الألغاز أكثر فعالية من تعلم اللغة العربية من خلال عدم استخدام الألغاز.

قبل تلقي العلاج ، تم إجراء اختبار تمهيدي لفئة التحكم والفصل التجريبي من أجل معرفة القدرات الأولية لكل طالب في كل فصل. من نتائج البحث الذي تم إجراؤه ، وجد أن

متوسط القدرة الأولية للطلاب في الفصل التجريبي هو 62.66 وفئة التحكم هي 64.67. يوضح هذا أن الفئتين لديهما قدرات أولية لا تختلف كثيرًا عن الكلمات الأخرى ، فالفئات التجريبية والسيطرة لديها قدرات أولية متشابهة نسبيًا. بعد الخضوع لاختبار تمهيدي لكلا الفصلين ، يتم علاج كل فئة ، حيث لا يستخدم الفصل التجريبي ولا فئة التحكم وسائط الألغاز. بعد الاختبار التمهيدي ، يتم إعطاء الطلاب في صف التحكم وطلاب الصف التجريبي اختبارًا لاحقًا يهدف إلى تحديد القدرة النهائية للطالب بعد تلقي العلاج. ومع ذلك ، في هذا الاختبار اللاحق ، تم التعامل مع الفصل التجريبي باستخدام وسائط الألغاز بينما لم يستخدم فئة التحكم وسائط الألغاز. تظهر نتائج البحث التي تم إجراؤها أن لغز الوسائط يمكن أن يحسن نتائج التعلم بمتوسط قدرة الطلاب على الفصل التجريبي هو 82.03 وفئة التحكم هي 78.50. هذا يدل على أن هناك اختلافات كبيرة بين القيم قبل العلاج (اختبار مسبق) مع متوسط القيمة بعد العلاج (اختبار لاحق). ثم بعد ذلك ، قام اختبار الفرضية باستخدام اختبار الرتب الموقعة من noxocliW بالحصول على نتائج اختبار الفرضية مع الأحكام إذا كانت giS pmysA (deliat 2) <0.05 ثم تم قبول الفرضية وإذا كانت giS pmysA (deliat 2)> 0.05 يتم رفض الفرضية. بناءً على المخرجات الإحصائية ، من المعروف أن giS pmysA (deliat 2) يساوي 0000 ، لأن القيمة 0000

أصغر من 0.05 ، يمكن استنتاج أن الفرضية مقبولة. وهذا يعني أن هناك اختلافات بين مخرجات التعلم العربية للاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار بحيث يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائط اللغز على مخرجات التعلم العربية في الصف الثامن الخاص بمجالس العلوم المتوسطة. بشكل عام ، تم التعلم بشكل جيد ، لذلك تم تنفيذ نتائج التحليل وفقًا للفرضية التي تم ذكرها سابقًا. تم إثبات نجاح وسائط التعلم اللغز من خلال متوسط قيمة المجموعة التجريبية بعد الاختبار بعد استخدام وسائط اللغز الإملائي في عملية التعلم والاختلافات بين المجموعات التجريبية التي تستخدمها وفئة التحكم التي لا تستخدم وسائط اللغز بحيث يمكن استخدام تطبيق هذه الوسائط كأدوات تعليمية في عملية التعلم أثناء عملية التعلم التي تحدث.

# الباب الخامس

## الخاتمة

### أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات حول تأثير استخدام الوسيلة التعليمية لغز على نتيجة تعلّم اللغة العربية للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية "العلوم"ميدان ، يمكن استنتاج ما يلي:

1. استنادًا إلى الملاحظات التي أدلى بها الباحثون في مدرسة المتوسطة الإسلامية "العلوم" ميدان الخاصة بأن المعلمين يقومون بعملية التعلم في الصف أو يدرسون مادة ، يستخدم المعلمون نماذج تعلم المحاضرات فقط دون استخدام الوسائط ويعتمدون فقط على السبورة.
2. متوسط نتائج تعلم الطالب للمواد العربية في الفصل الدراسي في مادة مهنة للطلاب الفصل الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية "العلوم" ميدان التجريبية التي هي الفئة التي يتم التعامل معها باستخدام وسائط اللغز بمتوسط قيمة 62.66 قبل الاختبار ومتوسط قيمة ما بعد الاختبار هو 82.03. بناءً على المخرجات الإحصائية ، من المعروف أن Asymp Sig ( 2 tailed) يساوي 0000 ، لأن القيمة 0000

أصغر من 0.05 ، يمكن استنتاج أن الفرضية مقبولة. وهذا يعني أن هناك اختلافات بين مخرجات التعلم العربية للاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار بحيث يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسائط اللغز على مخرجات التعلم العربية في الصف الثامن الخاص بمجالس العلوم المتوسطة.

**ب. اقتراحات**

بناءً على مشكلات البحث وفرضيات البحث ونتائج البحث ومناقشة نتائج البحث ، فإن الاقتراحات التي يمكن للباحثين طرحها هي كما يلي:

1. للطلاب

أ) يجب أن يكون الطلاب بصفتهم الجيل القادم مستعدين وقادرين على تحسين تعلمهم من أجل تحقيق أقصى قدر من الإنجاز التعليمي مرة أخرى.

ب) يجب أن يكون دائمًا نشطًا ومنضبطًا في التعلم بحيث يمكن لما يتم تعلمه أن يفيده ومن حوله.

2. للمعلمين

يجب أن يتصرف بعناية ويلعب دورًا نشطًا وشجاعًا في ابتكار التعلم لتحسين فهم الطلاب ونتائج التعلم ، بما في ذلك استخدام وسائط اللغز في تعلم اللغة العربية.

3. للمدارس

يمكن استخدام وسائط الألغاز هذه كوسيلة تعليمية لتحسين نتائج تعلم الطلاب باللغة العربية.

## قائمة المراجع

جرجس ميشال جرجس، معجم مصطلحات التربية والتعليم، بيروت : 2005 , دارالنهضة العربية, ص 558

احمد حساني، دراسات في اللسانيات التطبيقية حقل تعليمية اللغات، الجزائر : 2009, ديوان المطبوعات الجامعية, ص152

عبد الحميد سيد أحمد منصور، سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية, دار المعرف، القاهرة، الطبعة الاول1401

عبد الحافظ سلامة، مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، دار الفكر، الآردن، الطبعة الثانية1998

ذوالهادي بن الحاج أكدان, منهج تعليم اللغة العربية في المدارس الثاوية بإنويسيا دراسة تحليلية تقويمية, جمهور السودان وزارة التعليم العالي والبحث العلمي 2004, ص71

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persda.

Chabib Thoha, Muhammad. 1991. *Teknik Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rajawali.

Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhaaca.

Istarani dan Intan Pulungan. 2018. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Khadijah. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.

Mais, Asrorul. 2018. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Mataram: Pustaka Abadi.

Nuha, Ulin. Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab. 2016. Yogyakarta: Diva Press.

Nur Hidahyati, Bekti. 2012. *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran Puzzle*. Jurnal Publikasi. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah.

Rahmaini. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik*. Medan: Perdana Publishing.

Sari Harahap, Elfina. 2014. *Efektivitas Metode Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas*. Medan: FKIP Universitas Negeri Medan.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.(Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Mataram: Pustaka Abadi.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.

Suyitno, Imam . 2014. Memahami Tindakan Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.

Verwita Sari, Eci dkk. 2018. *Pengaruh Pemberian Spelling Puzzle dengan Model Problem Based Learning terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa*. Pillarof Physiscs Education. Vol.11 No. 3. Padang: FMIPA Universitas Negeri Padang.

Wahyu, dkk. 2014. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaran Vol. 1 No. 7. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.