



LISAANUNA

**Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah:
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

P-ISSN: 2621-3117, E-ISSN: 2807-8977

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024

Tatwîr Wasîlah Lu'bah Scrabble Fî ta'lim Al-Mufradat lî As-Shaf Al-Tsamin Fî Al-Madrasah Al-Tsanawiyah Al-Hukumiyah

Silvia Rahma Yanti¹ Neli Putri² Rahmat Satria Dinata³

Email: silviarahmayanti19@gmail.com ¹

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Abstract

The main issue in this research is how the development of the Scrabble game method was in teaching vocabulary to the eighth grade in the government secondary school. The objectives of this research are: to analyze the needs of the Scrabble game tool, to describe the design, to develop the Scrabble game tool, to apply and to evaluate the Scrabble game method in teaching vocabulary for the eighth grade in the government high school. This research is a developmental research with the ADDIE model, and it consists of five steps, the first, analysis (Analysis), the second design (Design), the third development (Develop), the fourth application (Implementation), and the fifth evaluation (Evaluation). The data collection tools in this research are the questionnaire to analyze the need for Arabic language teachers, students and experts to know its validation (in terms of means and materials). The questionnaire to find out the response of students and the teacher about the use of the Scrabble game method. The results of the development research are: 1) Needs Analysis Developing a means of Scrabble game in teaching vocabulary, when the teacher and students for the eighth grade in the government secondary school are appreciative and very needy. 2) Designing a means of the Scrabble game in teaching vocabulary, and its steps: data collection, designing a board and a means of the Scrabble game using Corel Draw, a practical paper and a means of the Scrabble game using Microsoft Word, book system and means of the game Scrabble using Canva. 3) Developing the means of the Scrabble game in teaching vocabulary, the result of ratification of the means is: 92.85%, and the result of the certification of materials provides its result 100%. This is an estimate in the sense that the development of the Scrabble vocabulary teaching method for the eighth grade in the government secondary school is very good. 4) The application of the Scrabble game method in vocabulary education consists on The experiment of producing to the teacher has obtained a score of 96.87% and to the students has obtained a result of 99.31% in the sense of using the means of the Scrabble game in teaching vocabulary is very agreeable. 5) Evaluation of the Scrabble game

method in vocabulary education consists on product modification and final production.

Keywords: Media; Scrabble; Pembelajaran Mufradat

المقدمة

في اللغة العربية هناك عناصر لغوية وهي الأصوات والتركيب والمفردات. الأصوات هي مادة الألفاظ، وأساس الكلام المركب، والعمدة في تلوين الاداء، وإعطائه رنينا إضافيا يزيد من موضوع التعبير، وصدقه في حمل فكرة المتكلم، أو التأثير بها في السامع.^{٢٤} التركيب هي الصيغة أو النمط أو القالب الذي تبني عليه الجمل. بينما قال طعيمة إن المفردات هي أدوات حمل المعنى. المفردات وحدها مفردة هي اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى.^{٢٥}

من عناصر اللغة أهم عنصر في تعلم اللغة هو المفردات لأن لها وظيفة ودور وتأثير كبير في تعلم اللغة لاسيما للطلبة الإندونيسية وأنها لغة أجنبية / لغة ثانية.^{٢٦} وقال إسماعيل صيني عما يتعلق بها، "المفردات لها الأهمية الكبرى في تعليم اللغة الأجنبية وهي سهم ضروري في تعلمها وفهمها وتطبيقها".^{٢٧}

وأما أهمية المفردات في تعليم فهي كما يلي:

- (١) أن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعلم العربية وشرط من شروط إجابتها
- (٢) أن حقيقة اللغة مجموعة من المفردات حتى لا يمكن الناس فهم اللغة قبل معرفة معاني المفردات منها
- (٣) كان الطلبة استيعابا كثيرا من المفردات يشعرون بالسهولة في تعلم اللغة العربية
- (٤) المفردات عنصر اساسي من عناصر اللغة.^{٢٨}

^{٢٤} محمود سليمان ياقوت، معاجم الموضوعات في ضوء علم اللغة الحديث، (إسكندرية: دار المعرفة الجامعة،

١٩٩٤)، ص. ١٧٩

^{٢٥} زين العارفين، اللغة العربية طرائق وأساليب تعليمها، (هيفا بريس: بادنج، ٢٠١٠)، ص. ٦٨

^{٢٦} Sri Wahyuningsih, "Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar." AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya 2, no. 1 (2018). h. 18-32

^{٢٧} محمود إسماعيل صيني وآخرون، مرشد المعلم في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: مكتبة التربية

العربية لدول الخليج، ١٩٨٥)، ص. ٢

في عملية التعليمية، هناك عنصران مهمان للوصول إلى أغراض التعليم هما طرق التدريس وسائل التعليم. سيؤثر اختيار طريقة تدريس معينة على نوع وسائل التعليم المناسبة. ومع ذلك، يمكن القول أن إحدى الوظائف الرئيسية لوسائل التعليم هي المساعدة التعليمية التي تؤثر أيضا على المناخ والظروف وبيئة التعلم التي يرتبها المعلم ويخلقها.

تعددت الوسيلة التعليمية، التي يمكن تجميع المتشابهة منها في خصائص معينة في الأقسام فهي الوسيلة التعليمية البصرية، الوسيلة التعليمية السمعية والوسيلة السمعية والبصرية. أحد الأمثلة على الوسيلة التعليمية البصرية يعني الوسيلة لعبة. اللعبة من لفظ لعب-يلعب بمعنى العملية لتشويق القلب (يستعمل بالآت مشقوق أو بغير وسائل).^{٢٩}

الألعاب اللغوية هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب. الألعاب اللغوية ليست نشاطا إضافيا للحصول على المتعة وحدها، ولكن يمكن تصنيفها هذه اللعبة في التعليم والتعلم التي تهدف إلى توفير الفرص للطلبة لتطبيق مهارات اللغة تعلموه. اللعبة نشاط مصمم لغة في التدريس، ويرتبط مع مضمون محتوى الدرس مباشرة.^{٣٠}

ومن أنواع الألعاب التي يتم استخدامها في تعليم المفردات لعبة *Scrabble*. وفقا لريما عبد الفتاح اللعبة *Scrabble* وسيلة اللغة العربية لقد أصبح استخدام السكرابل شائعا في البلاد الأجنبية. اللعبة زاد المفردات، وتنمية مهارة بناء الكلمات حسب قواعد اللغة العربية، إضافة إلى أنها تنمي مهارات الحساب، وتنشط الذاكرة في ما يتعلق بالقرآن الكريم والشعر العربي، فضلا عن تنمية مهارات الإنشاء.^{٣١}

^{٢٨} سيف الدين، طرق في تعليم المفردات اللغة العربية، التدريس، (جامعة الإسلامية سلطان محمد صفى الدين

سميس: كلمتان الغربية، ٢٠١٩)، ص. ٣١٣-٣١٤.

^{٢٩} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض: دار المريخ، المملكة العربية

السعودية، ١٩٨٣) ص. ١٢٠.

^{٣٠} ناصف مصطفى عبد العزيز، ص. ٧.

^{٣١} ريما عبد الفتاح، (السكرابل) سبيل (العربية) إلى الألعاب الذهنية، (دبي: مارس ٢٠١٤م)

<https://www.albayan.ae/five.senses/east-and-west/2014-03-04-1.20173411>

Diakses pada hari senin 13 Februari 2022 Pukul 07. WIB

لعبة *Scrabble* هي لعبة تهدف إلى ترتيب كتل من الحروف في كلمة لها معني، بحيث يمكن زيادة فهم الطلبة في تعلم المفردات.³² لعبة *Scrabble* هي نوع واحد من ألعاب اللوحة، اللعبة السكرابل كوسيلة لتطوير مهارات اللغة. السكرابل هي لعبة أن تقوم بها اثنين أو ثلاثة أو أربعة أشخاص في وقت معين. وهذه اللعبة هي لعبة تركيب الكلمات على اللوحة يتكون من خمسة عشر عمودا وخمسة عشر صفًا باستخدام خطاب ١٠٠ حروف. هذه اللعبة مستخدمة خشبة الحروف لبنية الكلمات، إما أفقيا أم عموديا، مثل لعب الكلمات المتقاطعة.³³

بعد ما فهمت الباحثة التعريفات السابقة، استفادت لعبة *Scrabble* هي الوسيلة زاد المفردات، وتنمية مهارة بناء الكلمات، مهارات الحساب، تنمية مهارات الإنشاء بطريقة ترتيب الحروف على لوحة (خمسة عشر عمودا وخمسة عشر صفًا).

أما فائدة الوسيلة لعبة *Scrabble* وفقا لمورتي ساريننج لرس فهي زيادة المفردات يعني اسم وفعل، أحكم الذاكرة، تدريب مهارة لترتيب الحروف تكون المفردات، ويعود على العقل لتكوين كلمة من الحروف المعد.³⁴ باستخدام وسيلة الطلبة لم يضجروا في التعلم، والطلبة مشاركتهم في التعلم. لزراعة الحماسة ومشاركتهم في التعلم يجب أن يكون وسيلة ممتعة. أحد الوسائل التي يمكن ممتعة لتطبيقها هو استخدام وسيلة لعبة *Scrabble*.

بناء على الملاحظة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ باسامان الغربية، قد وجدت الباحثة في تعليم المفردات الطلبة صعوبة في إتقان المفردات وإتقان الطلبة للمفردات منخفضا. بجانب المعلم في عملية التعليم لا يستخدم الوسيلة المتنوعة. الوسيلة في تعليم المفردات باستخدام سبورة وكتاب التعليم فقط. والمعلم في تعليم

³² Iva Riva, 'Koleksi Game Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah' (Yogyakarta: Flash Book, 2012), h. 10

³³ Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah, 'Empathy', Jurnal Fakultas Psikologi Vol. ١, No ١, Juli ٢٠١٣ hlm. ٤٤, 'Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia'.

³⁴ Murti Sarining Laras, 'Skripsi Pengaruh Media Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata bagi anak Tunarungu Kelas Dasar I SLB B KARNAMANOYOGYAKARTA. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

المفردات استخدم الطريقة المحاضرة. حتى لا يهتم الطلبة الدرس اهتماما جيدا بهذه الوسيلة. هذه المشكلات تسبب المفردات الطلبة قليلا.^{٣٥}

أما معيار الكفاءة في تعليم المفردات فهي يستطيع الطلبة ترجمة المفردات صحيح، يستطيع الطلبة نطق المفردات و كتابة صحيح، يقدر الطلبة استخدام الكلمة المناسبة في الجملة صحيح في المكتوبة و المنطوقة.^{٣٦} في الحقيقة، إتقان مفردات الطلبة لم يستطيعوا أن يترجم المفردات و يكتب صحيحا. يتضح هذا خلال درجات الطلبة المنخفضة في ممارسة المفردات تحت معايير حد الأقل (KKM) يعني إجمالي ٧٣.٣٧

بناء على هذا، تعليم المفردات يحتاج إلى الحل المشكلات يعني باستخدام الوسيلة. الوسيلة الجيدة والمناسبة ليسهل الطلبة في فهم المواد ويساعدهم حتى ناجحين في التعلم. قال أفندي أن التعلم سيكون أكثر توجهها وسهولة في الشرح باستخدام وسيلة التعليمية.^{٣٨} الوسيلة التعليمية هي كل ما يلجأ إليه المدرس من أدوات وأجهزة ومواد لتسهيل عملية التعليم أو التعلم وتحسينها وتعزيزها وتوضيح الأفكار وشرح معاني الكلمات وتدريب الدارسين على اكتساب المهارات اللغوية أو فهم العناصر اللغوية. فاستعمال هذه الوسيلة جيدا يعين الدارسين على أن يتعلموا خير التعلم ويرقي مهاراتهم للوصول إلى الهدف المطلوب.^{٣٩} لذلك يجب أن تطوير وسيلة تعلم اللغة العربية ليسهل الطلبة في إتقان المفردات ويساعدهم حتى ناجحون في التعلم.

إذن تريد الباحثة أن تطور وسيلة تعليم المفردات، تحت الموضوع : تطوير وسيلة

لعبة Scrabble في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

منهج البحث

^{٣٥} نتيجة الملاحظة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بارسامان الغربية، ٢٩ يوليو ٢٠٢٢

^{٣٦} Hanifah Nur Azizah, Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Budaya Arab 1٠ no. 1(2018). h. 2

^{٣٧} نتيجة المقابلة في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بارسامان الغربية، ٢٩ يوليو ٢٠٢٢

^{٣٨} Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, (Banjarmasin: Rineka Cipta, 1995), h. 136.

^{٣٩} عمر منصور، أهمية الوسائل التعليمية وأثرها في تعليم اللغة العربية، المجلة العربية الكولية للتربية والتعليم: جامعة

النور الجديد الإسلامية بيطان، ٢٠١٧. ص ٣٠

أما المدخل المستعمل في هذا البحث فهي المدخل الكيفي والمدخل الكمي على طريقة البحث التطوير، لبحث التطوير في اللغة الإنجليزية (Research And Development). خطوات البحث والتطوير التي يتم تنفيذها باستخدام نموذج التعديل والتطوير المسمى ADDIE. يستخدم نموذج التطوير هذا ٥ مراحل تتكون من التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Develop)، التطبيق (Implementation)، التقييم (Evaluation).^{٤٠}

وأما مصادر البيانات لهذا البحث هو معلم اللغة العربية والطلبة للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية. ثم كتاب الطلبة للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية في تعليم المفردات. والخبراء (الوسيلة والمواد).

نتائج البحث

أ. تحليل الاحتياجات تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

في هذه المرحلة، حللت الباحثة حوائج المنتوجة. وجبت على الباحثة أن تعرف الأهداف التعليمية والمواد الدراسية في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية فيما يلي:

(١) تحليل الأول. تحليل المنهج الدراسي ٢٠١٣ لتعليم المفردات للصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية من الفصل الدراسي الثاني، هو لمعرفة أهداف تعليم المفردات للصف الثامن، بحيث يتم إعطاء المواد للطلبة وفقاً بأهداف التعليم المحدد. من خلال تحليل المنهج الدراسي ٢٠١٣، عرفت الباحثة الكفاءات الأساسية بحيث يمكن تطويرها إلى مؤشرات، والأهداف التعليمية ستصبح نقطة بداية لإنشاء شبكة المواد التي سيتم تطويرها باستخدام *Scrabble*. وبعد ما حللت الباحثة المنهج الدراسي ٢٠١٣، عرفت الباحثة أن الأهداف التعليمية في تعليم المفردات للصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية من الفصل الدراسي الثاني.

⁴⁰ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 29

(٢) تحليل الثاني. تحليل كتاب الطلبة للصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية من الفصل الدراسي الثاني خصوصا في تعليم المفردات. بحيث يمكن للباحثة أن تحدد المواد التي سيتم استخدامها كدليل في تعليم المفردات.

بعد التحليل وجدت مجموعة المفردات في ٣ دروس كالمواد:

(أ) الدرس الرابع : الرياضة يعني كرة المضرب، كرة القدم، كرة السلة، كرة الطائرة، يرمي، تفضل، جولف، معذرة، الكاراتية.

(ب) الدرس الخامس : المهنة يعني خياط، عالم، معلمة، طبيب، ممرض، حلاق، شرطي، جزار، صحافي، قاضي، سباك.

(ج) الدرس السادس : عيادة المرضى يعني صداع، الدواء، هدية، حرارة، شفاء، مريض، خطير، السرطان، نحيفا، التيفوس.

(٣) تحليل الإحتياجات إلى معلمي اللغة العربية والطلبة

معايير مستوى المحتاج

درجة المحتاج	نتيجة المعدلة	التقدير
٤	٧٦ – ١٠٠ %	محتاج جدا
٣	٥١ – ٧٥ %	محتاج
٢	٢٦ – ٥٠ %	قليل محتاج
١	٠ – ٢٥ %	غير محتاج

البيانات المحسولة من الاستبيانات إلى معلمي اللغة العربية فتقدم نتائجها

فيما يلي:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$\frac{74}{84} \times 100\% = 94\%$$

استنادا إلى البيانات السابق فعرفت أن نتيجة الاستبانة دلت على تطوير الوسيلة عند معلمي اللغة العربية قد حصلت نتائجها ٩٤%. هذا التقرير بمعنى أن تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية عند معلمي اللغة العربية "محتاج جدا".

و أما البيانات المحصورة من الاستبيانات إلى ٢١ طالبا فتقدم نتائجها فيما يلي:

$$\begin{aligned} p &= \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{(368 + 126 + 22)}{588} \times 100\% \\ &= \frac{516}{588} \times 100\% \\ &= 87,7\% \end{aligned}$$

استنادا إلى البيانات السابق فعرفت أن نتيجة الاستبانة دلت على تطوير الوسيلة عند طلبة اللغة العربية قد حصلت نتائجها ٨٧,٧٥%. هذا التقرير بمعنى أن تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية عند طلبة اللغة العربية "محتاج جدا".

ب. تصميم وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

١. جمع البيانات

في هذه المرحلة، تجمع الباحثة المفردات على أساس الموضوعات في كتاب

الطلبة للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية.

٢. تصميم وسيلة لعبة *Scrabble*

(١) تصميم لوحة وسيلة لعبة *Scrabble*

- استخدمت الباحثة الحاسوب بتطبيق *Corel Draw* لتصميم لوحة وسيلة لعبة *Scrabble*. وخطواته كما يلي :
- (أ) افتح التطبيق في الحاسوب *Corel Draw*
- (ب) اختر *get started* ثم أنقر *new document*
- (ج) رتب مقاييس خارج الخانة
- (د) ليصنع لائحة أنقر *Rectangle Tools*
- (هـ) رتب مقياس الخانة
- (و) هيئة الخانة وإختر اللون بمناسب الحاجة
- (ز) بدل اللون الخانة بأنقر الميمنة و إختر *select-cell*
- (ح) ضف النص المناسب و إختر *Text Tools*
- (ط) أخيرا، تصميم لوحة وسيلة لعبة للطباعة
- (٢) تصميم ورقة عملية وسيلة لعبة *Scrabble*

كتابة إرشادات استخدام *Scrabble* ومحتويات *Scrabble* والمقدمة

ببرمجة *Microsoft Word* ومقياس القرطاس ٤A. وأما خطواته كما يلي:

- (أ) افتح ببرمجة *Microsoft Word* الحاسوب
- (ب) رتب مقياس قرطاس بزيارة *Page Layout* ثم *Size* وإختر مقياس قرطاس
- (ج) إختر *Insert* في الحسوب وإنقر *Table*
- (د) رتب مقياس الخانة
- (هـ) بدل اللون الخانة

و) ضف العنوان والنص المطلوبين

٣) تصميم كتاب نظام وسيلة لعبة *Scrabble*

استخدمت الباحثة الحاسوب بتطبيق *Canva* لتصميم كتاب نظام

وسيلة لعبة *Scrabble*. وخطواته كما يلي:

أ) افتح التطبيق في الحاسوب *Canva*

ب) أنقر *Templates* واختر التصميم المناسب

ج) تصميم بمناسب الحاجة

د) رتب و أكتب خطوات اللعبة

ج. تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية

الحكومية

١. تصديق تحكيم الخبير

أ) نتائج تصديق الوسيلة

استهدفت هذه الخطوة لمعرفة تصديق استبانة تحكيم الخبير من

ناحية المواد والوسيلة، وبعد ذلك تنتقل إلى المرحلة مصادقة الخبير بـ مواد

وبوسيلة.

معايير مستوى تصديق الخبير

قيمة	نتيجة المعدلة	التقدير	البيان
٣	٨٠ - ١٠٠ %	جيد جداً	يمكن استخدامه بدون تصحيح
٢	٥٠ - ٧٩ %	جيد	يمكن استخدامه بعد تصحيح
١	٠ - ٤٩ %	مقبول	لا يمكن استخدامه

وتستخدم الباحثة الرمز لمعرفة تصديق الخبر على حسب تقويمات العامة وهو:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

=P = الدرجة للنسبة من مائة

$\sum x_i$ = نتيجة الخبراء

$\sum x$ = مجموعة نتائج الخبراء

(١) نتائج تصديق الوسيلة

نتيجة تصديق الوسيلة كما يلي:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{42} \times 100\%$$

$$= 92.85\%$$

هذه نتيجة دلت على أن وسيلة التعليم في تعليم المفردات

باستخدام *Scrabble* للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

على تقديرها "جيد جداً" يمكن استخدامه في المواد التعليمية بدون

تصحيح.

(٢) نتائج تصديق المواد

نتيجة تصديق المواد كما يلي:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

هذه نتيجة دلت على أن المواد التعليمية على تقديرها "جيد جداً"

يمكن استخدامها في المواد التعليمية بدون تصحيح.

د. تطبيق وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

تكون هذه مرحلة تجربة المنتج إلى الطلبة والمعلم. هذه التجربة لمعرفة استجابتهم على وسيلة لعبة *Scrabble* باستخدام الاستبانة. أما نتيجة الاستبانة للمعلم، فهي كما يلي:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$= \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$= 96,87\%$$

من نتائج السابقة فعرفت أن نتيجة الاستبانة استجابة دلت على تطوير الوسيلة عند معلم اللغة العربية قد حصلت نتائجها 96,87%. هذا التقرير بمعنى أن تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية عند معلم اللغة العربية على تقدير "موافق جدا".

وأما نتيجة الاستبانة للطلبة، فهي كما يلي :

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$= \frac{584}{588} \times 100\%$$

$$= 99,31\%$$

من نتائج السابقة فعرفت أن نتيجة الاستبانة استجابة دلت على تطوير الوسيلة عند طلبة قد حصلت نتائجها 99,31%. هذا التقرير بمعنى أن تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية عند طلبة على تقدير "موافق جدا".

هـ. تقويم وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية

١. تعديل المنتج

بعد التصديق من الخبير والتجربة فعرفت الباحثة الضعف الإنتاج. فإصلاحات الإنتاج كما يلي:

(١) زيادة الخط على كل جانب خشبة الحرف

(٢) تصميم كتاب النظام لعبة

٢. الإنتاج النهائي

الحصول من تعديل المنتج هي الإنتاج النهائي لوسيلة تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية باستعمال *Scrabble*. تطوير هذه الوسيلة بشكل تطوير وسيلة *Scrabble* باللغة الإنجليزية إلى اللغة العربية. وتطوير كتاب نظام اللعبة وورقة عملية الطلبة.

الخلاصة

١. تحليل الاحتياجات وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية. بناء على البيانات المحصورة من الاستبيانات إلى معلى اللغة العربية أن نتيجة الاستبانة نتيجتها ٩٤%. أما البيانات المحصورة من الاستبيانات إلى ٢١ طالبا من عدة المدارس فتقدم نتيجتها ٨٧,٧٥%. فهذا التقدير بمعنى أن وتطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية "محتاج جدا".

٢. تصميم وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية يتكون على: لوحة وسيلة لعبة *Scrabble* باستخدام *Corel Draw*, كتاب نظام وسيلة لعبة *Scrabble* باستخدام *Canva*. ورقة عملية وسيلة لعبة *Scrabble* باستخدام *Microsoft Word*.

٣. تطوير وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية. يتكون على: تصديق من الخبير من ناحية الوسيلة والمواد وتجربة

المنتج. أما النتيجة المحسولة من تحكيم الخبير وسيلة نتائج وهي ٩٢,٨٥% ، وهذا يدل على أن تصديق الوسيلة على تقديرها "جيد جدا" يمكن استخدامها بدون تصحيح لأنها تقع في الفترة من ٨٠% إلى ١٠٠%. وأما النتيجة المحسولة من الخبير للمواد نتائج وهي ١٠٠%، وهذا يدل على أن تصديق الوسيلة على تقديرها "جيد جدا" يمكن استخدامها بدون تصحيح لأنها تقع في الفترة من ٨٠% إلى ١٠٠%.

٤. تطبيق وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية يتكون على: المحسولة من الاستبانة استجابة على المنتج إلى معلى اللغة العربية أن نتيجة الاستبانة نتيجتها ٩٦,٨٧%. والبيانات المحسولة من الاستبانة استجابة على المنتج إلى ٢١ طلبا أن نتيجة الاستبانة ٩٩,٣١% تقديرها على "موافق جدا".

٥. تقويم وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات للصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية يتكون على: تعديل المنتج والإنتاج النهائي من وسيلة لعبة *Scrabble* في تعليم المفردات فهو زيادة الخط على كل جانب خشبة الحرف، وتصميم كتاب نظام لعبة.

المراجع

- اسماعيل صيني ، محمود وآخرون. ١٩٨٥. مرشد المعلم في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرياض: مكتبة التربية العربية لدول الخليج.
- ريما عبد الفتاح، (السكرابل) سبيل (العربية) إلى الألعاب الذهنية، (دبي: مارس ٢٠١٤م) <https://www.albayan.ae/five.senses/east-and-west-/2014-03-04-1.20173411> Diakses pada hari senin 13 Februari 2023 Pukul 07.00 WIB
- سليمان ياقوت، محمود. ١٩٩٤. معاجم الموضوعات في ضوء علم اللغة الحديث. إسكندرية: دار المعرفة الجامعة.
- سيف الدين. ٢٠١٩. طرق في تعليم المفردات اللغة العربية. التدريس. جامعة الإسلامية سلطان محمد صفي الدين سمبس: كلمنتان الغربية.
- العارفين، زين. ٢٠١٠. اللغة العربية طرائق وأساليب تعليمها. هيفا بريس: بادنج مصطفى عبد العزيز، ناصف. ١٩٨٣. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية. الرياض : دار المرية، المملكة العربية السعودية.

منصور، عمر. ٢٠١٧. أهمية الوسائل التعليمية وأثرها في تعليم اللغة العربية. المجلة العربية الكولية للتربية والتعليم: جامعة النور الجديد الإسلامية بيطان.

Azizah, Hanifah Nur. 2018. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Budaya Arab 1, no. 1.

Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta
Hari Rayanto, Yudi dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research .

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Educatif di dalam dan Di luar Sekolah*. Jogjakarta: Flash Books.

Saadah, Varia Nihayatus, Hidayah Nurul, Empathy, Jurnal Fakultas Psikologi Vol. ١, No ١, Juli ٢٠١٣ *Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia*.

Sarining Laras, Murti. 2015. *Skripsi Pengaruh Media Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata bagi anak Tunarungu Kelas Dasar I SLB B KARNAMANOHARA YOGYAKARTA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wahyuningsih, Sri. 2018. "Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar."AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya, no. 1.

