

Istikhdam Al- 'Ab Al-Ghaz Fi Tarqiyah Maharah Qira'ah

(Implementation the crossword puzzle game in Improving Reading Skills)

Nuraini¹, Danil Zuhendra², Banta Ali³

¹PBA STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, ²PBA STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, ³PBA
STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

¹nurn82724@gmail.com , ²danilzuhendra@staindirundeng.ac.id,

³banta.ali@staindirundeng.ac.id

*)danilzuhendra@staindirundeng.ac.id

*Corresponding e-mail: danilzuhendra@staindirundeng.ac.id

<http://dx.doi.org/10.32505/intisyar.v10i2.13568>

<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/intisyar>

Submission : 22th December 2025

Revise : 25th December 2025

Accepted : 26th December 2025

Abstrak

Permasalahan siswa dalam mempelajari bahasa Arab khususnya dalam pengajaran membaca adalah mereka mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks bahasa Arab, serta merasa bosan dan malas setiap kali mempelajari bahasa Arab karena guru menggunakan model pembelajaran tradisional. Guru hendaknya menggunakan model pengajaran yang lebih tepat dan menarik dalam pembelajaran membaca. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji implemetasi permainan teka teki silang dan pentingnya permainan ini dalam mengatasi masalah siswa dalam membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan teka teki silang dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTsS Harapan Bangsa dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan teka teki silang dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTsS Harapan Bangsa. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, dan peneliti

menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTsS Harapan Bangsa yang berjumlah 158 siswa, dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII (A) yang berjumlah 38 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumen. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa implementasi permainan teka teki silang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan nilai hasil t-statistik sebesar 2,431 lebih besar dari hasil nilai t-tabel 1,687.

Kata Kunci: Implementasi, Permainan Teka Teki Silang, Keterampilan Membaca

Abstract

The problem students have in learning Arabic, especially in teaching reading, is that they experience difficulty in reading and understanding Arabic texts, and feel bored and lazy every time they learn Arabic because teachers use traditional learning models. Teachers should use more appropriate and interesting teaching models in learning to read. In this research, researchers examine the crossword puzzle game and the importance of this game in overcoming students' problems in reading. The aim of this research is to find out how the use of crossword puzzle games improves students' reading skills at MTsS Harapan Bangsa and to determine the effect of using crossword puzzle games in improving students' reading skills at MTsS Harapan Bangsa. This type of research is field research, and researchers use a quantitative approach. The research population in this study was all class VIII students at MTsS Harapan Bangsa, totaling 158 students, and the sample for this research was class VIII (A) students, totaling 38 students. The data collection instruments used by researchers in this research were observation, tests and documents. The results of this research are that the crossword puzzle game is effective in improving students' reading skills with a t-statistic result of 2.431 which is greater than the t-table value of 1.68.

Keyword: Implementation, Crossword Puzzle Games, Reading Skills

١. المقدمة

إن اللغة العربية وسيلة مهمة للتواصل في الحياة الاجتماعية. وكل جانب من جوانب الحياة مثل التعليم والتجارة وغير ذلك. اللغة العربية هي لغة من اللغات الأجنبية التي درسها الإندونيسيون كثيرا لأنها أصبحت مادة من المواد المتعلمة في كل وحدة تعليمية. ولذلك يلزم تنفيذ عملية تعليم اللغة العربية جيدا لتحقيق أهداف تعليمها المنشودة جيدا. مما لا يعرف خلافا أن غاية تعليم اللغة العربية الأساسية هي استكشاف قدرة الطلبة وتطويرهم في استخدام اللغة العربية شفويا وقراءة. وفي تعليم اللغة العربية سميت هذه قدرة مهارة اللغة (Nuha, 2012). تتكون مهارة اللغة من أربع مهارات وهي مهارة الاستماع و الكلام و القراءة و الكتابة.

أحد المهارة المهمة من المهارات الأربعة السابقة هي مهارة القراءة لأن يمكن الطلبة لفهم العلوم الواسعة بها ويكشف الموروث الثقافي المكتوب والنصوص القديمة بها. أي مهارة القراءة هي مفتاح إلى نجاح الطلبة في درس سائر المهارات الأخرى (الخطيب، ٢٠٠٣).

كانت مهارة القراءة هامة التي يجب على المتعلمين إتقانها. لا تهتم القراءة على فهم القواعد وحفظ المفردات فقط، بل تشمل فهما عميقا للسياق والثقافة المحيطة

بالنص (Muharomi & Sanah, 2024). ويجب على المتعلمين تمييز الحروف الهجائية عند القراءة و في نطقها عند قراءة النصوص العربية & (Bahaqi, Maryono, & Wardhana 2024).

أصبحت مهارة القراءة مهارة رئيسية في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية أو الثانوية والمدرسة العالية والمعاهد الإسلامية. فلذلك ينبغي المدرس مادة اللغة العربية أن يستخدم وسائل التعلم المختلفة لتسهيل عملية التعليم والتعلم. ومن الوسائل الذي يمكن للمدرس استخدامه لترقية مهارة القراءة لدى الطلبة استخدام ألعاب الألغاز. لأنه بذلك ستكون هناك ظروف تعليمية سعيدة للطلبة ، وهذا سيسهل عليهم ترقية مهارة القراءة.

ألعاب الألغاز هو أنواع من الألعاب الذي يمكن استخدامه في تعلم اللغة. بما في ذلك مهارة القراءة. يمكن تعريف ألعاب الألغاز على أنها ألعاب تكون طريقة اللعب فيها هي ملء المساحات الفارغة على شكل مربعات بأحرف وذلك لتشكيل كلمة تتوافق مع التعليمات (M.Khalitullah, 2012). يمكن استخدام ألعاب الألغاز لممارسة مهارة القراءة. لأنه يوجد في دليل اللعبة هذا نص يجب قراءته أولاً قبل ملء المربعات الفارغة. ولكي تتمكن من ملء هذه المربعات بشكل صحيح ، يتطلب الأمر الدقة في

القراءة ومعرفة المعنى. كلما زاد عدد المعلمين الذين يدعون الطلبة للعب الألغاز ،
زادت مهارات القراءة لدى الطلبة.

بناء على ملاحظات حول تعلم مهارة القراءة في مدرسة الثانوية الإسلامية
Harapan Bangsa، فهي في الواقع وفقا لمعايير الكفاءة التي يتم تدريسها ومن الناحية
النظرية، تعد مهارة القراءة إحدى المهارات يجب أن يتم تدريسها. لكن عندما تتم
أنشطة التعلم في الفصل، وجد أن العديد من الطلبة سلبيون وعدم المشاركة،
 ويفترض الطلبة أن قراءة وفهم النصوص العربية صعبة، ويشعر الطلبة بالملل
والكسل عند تعلم اللغة العربية لأن المدرسين لا يستخدمون نموذج التعلم المختلف،
وهم يستخدمون نماذج التعلم التقليدية. بالطبع هذا يجعل الطلبة يشعرون بالكثير
من الصعوبة وعدم الثقة في القراءة نص الجملة العربية. لذلك، من الضروري السعي
للحصول على نموذج تعليمي ممتع ومتنوع ويمكن أن يجذب الطلبة للمشاركة في
عملية التعلم. اعتماد على ما سبق من البيان، تريد الباحثة أن تبحث عن "استخدام
ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة لدى الطلبة.

٢. منهجية البحث

وأما نمط هذا البحث فهو بحث تجريبي. إن بحث تجريبي هي التي استطعت الباحثة بواسطته أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع). حيث عملت الباحثة هذه طريقة الملاحظة والاختبار للطلبة. أما تصميم لهذا البحث هو التصميمات التمهيدية أي (Pre- Experimental Desain) أن التصميم الأولي يسمى تصميماً سيئاً لعدم التحكم في المتغيرات بشكل يمنع تأثير أي معوقات تعيق الصلاحية الداخلية للتجربة المذكورة سابقاً. وقامت الباحثة في إجراء هذا البحث هو تصميم المجموعة الواحدة الاختبار القبلي والبعدي (One Group Pre-Test Post-Test Design).

إن المجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلبة يتعلمون في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa. تختار الباحثة الطلبة في الفصل الثامن (أ) كعينة البحث. وعددهم ٣٨ طالباً.

٣. المبحث

(١) مفهوم ألعاب الألغاز

ألعاب الألغاز هي نوع من الألعاب التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة، بما في ذلك مهارات القراءة والكتابة. لعبة الألغاز هي لعبة تلعبها من خلال ملء المساحات الفارغة على شكل مربع بأحرف لتكوين كلمة حسب تعليمات التعبئة (M.Khalilullah 2012) يمكن استخدام ألعاب الألغاز لممارسة مهارات القراءة باللغة العربية. لأنه يوجد في تعليمات هذه اللعبة نص يجب قراءته أولاً قبل ملء المربعات الفارغة. ولكي تتمكن من ملء المربعات بشكل صحيح، لا بد من الدقة في القراءة ومعرفة ما تعنيه. كلما زاد عدد مرات دعوة المعلمين للطلبة للعب الألغاز، كلما زاد تدريبهم على مهارات القراءة.

وبصرف النظر عن تذكر المفردات الشائعة، يمكن أيضاً استخدام هذه اللعبة لتذكر المعرفة العامة التي يتم نسيانها أحياناً بطريقة مريحة. يتطلب

ملء الألغاز من الطلبة التفكير للعثور على الإجابة الصحيحة. وإذا لم تتم الإجابة على إجابة أحد الأسئلة، فسيثير ذلك فضول الطلبة ويبحثون عن طرق للعثور على الإجابة (Umroh & Tamaji 2022).

تتكون الألغاز عادة من أسئلة يتم الإجابة عليها أفقياً وتنازلياً. من السهل جداً على المعلمين تطبيق هذه الوسائط، ويمكن تطبيقها على جميع المستويات، من المبتدئين والمتوسطين والمتقدمين، إلى جانب أن اختيار المواد يتم تعديله وفقاً لأهداف التعلم (Amalia & Hidayat 2018).

٢) الخطوات ألعاب الألغاز

أما كيفية استخدام ألعاب الألغاز كأداة تعليمية أولاً يشرح المعلم لعبة اللغز للطلبة أمام الفصل، ثم أخبرهم كيف يلعب. قبل أن تبدأ اللعبة، يقوم المعلم بتقسيم الطلبة نقسمهم إلى عدة مجموعات، ثم تقوم كل مجموعة بعمل لغز مع الترقيم، أي عشرة أسئلة أفقياً وعشرة أسئلة تنازلياً. بعد أن تنتهي كل مجموعة من صنع اللغز حسب المادة، ثم اللغز ويتم تبادلها مع مجموعات أخرى. التالي كل مجموعة أجب عن ألغاز المجموعة الأخرى الوقت الذي يحدده المعلم للإجابة على الأسئلة هو أربعون دقيقة كحد أقصى. المجموعة التي تجيب على كل شيء بشكل صحيح أو أكثر صحة ستحصل على مكافأة من المعلم. هذه اللعبة توفير شغف التعلم الصعب للطلبة. سيفعلون التنافس للإجابة على الألغاز من المجموعات الأخرى. من خلال طرح أسئلة اللغز وبشكل غير مباشر، يقرأ الطلاب مرة أخرى المواد التي تم تدريسها. ستؤدي إثارة هذه اللعبة أيضاً إلى تقليل الجو الطبعي السلبي. (Wirahyuni, 2017).

٣) مهارة القراءة وأهميتها

أما مهارة القراءة (reading skill) عند هيرماوان هي القدرة على التعرف والفهم عن محتويات شيء مكتوب رموز مكتوبة من خلال قراءتها أو هضمها في الذهن (Hermawan, 2011) على الرغم من أن الأنشطة التعليمية للقراءة في المعنى الأول قد تم تقديمها منذ المراحل الأولى، إلا أنه يجب أيضًا أن يتم التوجيه إلى المستويات المتوسطة والمتقدمة، من خلال القراءة الجهرية غالباً، فإن الغرض من تعليم القراءة هو أن يتمكن الطلاب من القراءة وفهم النصوص العربية (Effendy, 2005).

تعتمد مهارة قراءة اللغة العربية بشكل كبير على فهم المحتويات أو المعاني التي تقرأ. وهذا يعني أنها تعتمد بشكل كبير على إتقان قواعد اللغة العربية التي تشمل على النحو والصرف. لذلك، فإن المهارة على القراءة باللغة العربية تكون بعد الفهم، وليس القراءة للفهم. هذا هو يعني، أولاً فهم قواعد اللغة العربية، ثم يمكن القراءة بشكل صحيح (Nuha, 2012).

لذلك، يحتاج تعليم القراءة إلى إهتمام جدي، ولا ينبغي النظر إلى خطاب القراءة فقط كنقطة الانطلاق لمجرد أنشطة التحدث والكتابة. الغرض من تعليم القراءة، كما هو معروف هو تطوير مهارات القراءة لدى الطلبة. وبالتالي، فإن مهمة المعلم هي التأكد من أن عملية تعليم القراءة تصبح تجربة ممتعة للطلبة.

ومن أهمية القراءة منها (Zulhendra et al. 2023):

- ١) تساعد الإنسان على قراءة والأحداث قراءة سليمة وبعيد عن الارتجال والسطحية، الأمر الذي يمكن هذا الإنسان من اتخاذ القرار المناسب.
- ٢) القراءة في حياة الفرد ناقدة تطلعه على الفكر الإنساني، وتمكنه من الاتصال بالثقافات والمعارف الغابرة والمعاصرة، يقرب النظر في علوم الماضين وفنونهم، ويمعن الفكر فيما يعنيه فيستوعبه، ويحيط علماً بما

يلفته من ومضات العبقريات فيقبس منها رصيذا ثريا يجول به على خبراته
فتنمو وتثمر، ويلتقي مع الفنون في كل صورها، ومع العلوم في تطورها
وتحليقها. والقراءة في حياة الطالب وسيلته في دراسته، وسبيله الذي لا يغني
عنه سبيل غيره مهما تقدمت الوسائل السمعية والبصرية المساعدة.

٤. وصف عن أنشطيات البحث

الجدول ١ عملية تعليم وتعلم استخدام ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة
لدى الطلبة بالمدرسة الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa

اللقاء الأول	
أنشطة الطلبة	أنشطة المدرس
يجيب الطلبة السلام	المدرس يدخل إلى الفصل بإلقاء السلام
يقرأ الطلبة الدعاء معا	المدرس يأمر بقراءة الدعاء قبل بدأ الدرس
يهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب	المدرس يقوم بقراءة كشف الغياب ويدعو واحدا فواحدا
يعمل الطلبة الاختبار القبلي بموضوع الهواية	المدرس يقوم بالاختبار القبلي بموضوع الهواية
يجيب الطلبة السلام	المدرس يلقي السلام إلى الطلبة قبل خروج من الفصل
اللقاء الثاني	
أنشطة الطلبة	أنشطة المدرس
يجيب الطلبة السلام	المدرس يدخل إلى الفصل بإلقاء السلام
يقرأ الطلبة الدعاء معا	المدرس يأمر بقراءة الدعاء قبل بدأ الدرس

المدرس يقوم بقراءة كشف الغياب ويدعو واحدا فواحدا	يهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب
يشرح المدرس أهداف التعليم وموضوع عن الهواية	يسمع الطلبة إلى شرح المدرس
يقدم المدرس شرحا عن لعبة الألغاز	ينتبه الطلبة إلى شرح المدرس
يقوم المدرس بتقسيم الطلبة إلى عدة مجموعات	يجلس الطلبة في مجموعاتهم
يطلب المدرس من الطلبة قراءة نص القراءة الذي تم تقديمه بالتناوب	يقرأ الطلبة نص القراءة بالتناوب
يقوم المدرس بتصحيح القراءة الخاطئة للطلبة	يصحح الطلبة قراءتهم الخاطئة
يوجه المدرس كل مجموعة ملء اللغز من خلال إعادة قراءة للعثور على الإجابة	يقوم الطلبة بملء اللغز
يطلب المدرس من كل مجموعة أن تعرض إجابتها امام الفصل, وذلك من خلال قراءة الأسئلة و الأجوبة من اللغز الذي تم ملؤه	يعرض الطلبة إجابات الألغاز أمام الفصل
يسأل المدرس عن الفكرة الرئيسية النص القراءة الذي تمت قراءته	يشرح الطلبة الفكرة الرئيسية
يقدم المدرس تعزيزا لمحتوى نص القراءة الذي قرأه الطلبة	يسمع الطلبة إلى شرح المدرس
المدرس يعطي الفرصة للطلبة ليسألوا عن المادة التي لم يفهموا	يسأل الطلبة ما لم يفهموه
المدرس يلقي السلام إلى الطلبة قبل خروج من الفصل	يجيب الطلبة السلام
اللقاء الثالث	

أنشطة الطلبة	أنشطة المدرس
يجيب الطلبة السلام	المدرس يدخل إلى الفصل بإلقاء السلام
يقرأ الطلبة الدعاء معا	المدرس يأمر بقراءة الدعاء قبل بدأ الدرس
يهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب	المدرس يقوم بقراءة كشف الغياب ويدعو واحدا فواحدا
يعمل الطلبة الاختبار البعدي بموضوع الهواية	المدرس يقوم بالاختبار البعدي بموضوع الهواية
يجيب الطلبة السلام	المدرس يلقي السلام إلى الطلبة قبل خروج من الفصل

قامت الباحثة بتكرار خطوات التعلم المذكورة بإضافة مواد عن الرياضية والمهنية، وكان الهدف بتكرار خطوات التعلم لمعرفة فعالية استخدام ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة لدى الطلبة بالمدرسة الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa.

٥. تحليل البيانات ومناقشتها

(١) تحليل البيانات عن الملاحظة المباشرة

الجدول ٢ قيمة الأنشطة الطلبة عند إجراء عملية تعليم وتعلم استخدام

ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة لدى الطلبة بالمدرسة الثانوية

الإسلامية Harapan Bangsa

رقم	النتيجة الملحوظة				
	٥	٤	٣	٢	١
١	✓				

✓					تسلم الطلبة على المدرس قبل بدء الدرس	٢
✓					تقرأ الطلبة الدعاء قبل بدء الدرس	٣
✓					تتصرف الطلبة بأدب أثناء عملية التعليم والتعلم	٤
✓					تقوم الطلبة بإعداد الطلبة الكراسة	٥
✓					تقوم الطلبة بإعداد الدروس أدوات الكتابة	٦
	✓				تقوم الطلبة بإعداد الكتب المدرسية	٧
		✓			الطلبة في حالة تركيز (لا يقومون بأعمال أخرى من شأنها أن تتعارض مع أنشطة التعلم)	٨
✓					تتابع الطلبة عملية التعليم والتعلم من البداية إلى النهاية بشكل جيد	٩
	✓				تتجراً الطلبة على الظهور أمام الفصل	١٠
	✓				تتجراً الطلبة على طرح الأسئلة إذا واجهوا صعوبات	١١
	✓				يتفاعل الطلبة بشكل نشط مع زملائهم في الفصل	١٢
	✓				تشعر الطلبة بالسعادة تجاه التعلم اليوم	١٣
	✓				تشعر الطلبة بالاهتمام بدرس اليوم	١٤
	✓				تقبل الطلبة المادة بسرعة	١٥
	✓				أن تتمكن الطلبة من المشاركة في التعلم بشكل جيد	
✓					تستطيع الطلبة أداء التمارين بأنفسهم	

	✓				تأخذ الطلبة التمارين على محمل الجد
	✓				تقوم الطلبة بتنفيذ التمارين حسب الوقت المحدد
	✓				تقوم الطلبة بتقديم التمارين في الوقت المحدد
		✓			تحاول الطلبة التوصل إلى استنتاجات حول المادة التي تمت دراستها اليوم
		✓			يقوم الطلبة بتصحيح استنتاجات أصدقائهم إذا كانت استنتاجات أصدقائهم غير صحيحة
			✓		تضيف الطلبة إلى استنتاجات أصدقائهم إذا كانت استنتاجات أصدقائهم غير مكتملة
	✓				تسجل الطلبة الاستنتاجات حول المواد التي تعلموها اليوم
٦٦					المجموع الاجمالي

وهذه هي القيمة التي يعطها الباحثة عند تدوين الملاحظات في الفصل أثناء عملية أنشطة تعلم الطلبة.

P : النسبة المئوية خياره الإجابات

R : مجموعة القيم المحصول عليها = ٩٩

T : النتيجة الكاملة = ١٢٠

نتيجة أنشطة الطلبة عند عملية التعلم و التعلم كما يالي:

$$P = \frac{R}{T} \times 100 \% \\ = \frac{99}{120} \times 100 \%$$

$$= \frac{9,900}{120}$$

$$= 82,5$$

وأما النتيجة المحسولة هي ٨٢,٥ % بتلك تدل على أنها في الحد ٨٩-٨٠ وحصلت على درجة جيد جدا وهذا يدل على نتيجة أنشطة الطلبة عند عملية التعليم والتعلم باستخدام ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة لدى الطلبة وهي جيد جدا.

(٢) تحليل البيانات الإختبار القبلي والبعدي لفرقة التجريبية والضابطة ولمعرفة أثر استخدام ألعاب الألغاز قامت الباحثة بتحليل نتائج الاختبار القبلي و البعدي لفرقة التجريبية.

الجدول ٣ مجموع الفرق بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي (x)	نتيجة الاختبار البعدي (y)	$\sum d = x - y$	$\sum d^2 = (x - y)^2$
١	٢٠	١٠٠	٨٠	٦٤٠٠
٢	٥٠	٩٥	٤٥	٢٠٢٥
٣	٦٠	١٠٠	٤٠	١٦٠٠
٤	٥٠	٩٥	٤٥	٢٠٢٥
٥	٢٠	١٠٠	٨٠	٦٤٠٠
٦	٣٠	٨٠	٥٠	٢٥٠٠
٧	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠
٨	٧٠	١٠٠	٣٠	٩٠٠

9	٦.	١٠٠	٤.	١٦٠٠
١٠	٨.	١٠٠	٢.	٤٠٠
١١	٨.	١٠٠	٢.	٤٠٠
١٢	٨.	١٠٠	٢.	٤٠٠
١٣	٢.	١٠٠	٨.	٦٤٠٠
١٤	٦.	١٠٠	٤.	١٦٠٠
١٥	٦.	١٠٠	٤.	١٦٠٠
١٦	٦.	١٠٠	٤.	١٦٠٠
١٧	٢.	٩٥	٧٥	٥٦٢٥
١٨	٢.	٨.	٦.	٣٦٠٠
١٩	٤.	٨٥	٤٥	٢٠٢٥
٢٠	٤.	٩.	٥.	٢٥٠٠
٢١	٢.	٩.	٧.	٤٩٠٠
٢٢	٣.	٨.	٥.	٢٥٠٠
٢٣	٣.	٨.	٥.	٢٥٠٠
٢٤	٢.	٨٥	٦٥	٤٢٢٥
٢٥	٢.	٨.	٦.	٣٦٠٠
٢٦	٣.	٧٥	٤٥	٢٠٢٥

٢٧	٢.	٧٥	٥٥	٣.٢٥
٢٨	٤.	٩.	٥.	٢٥..
٢٩	٤.	٨٥	٤٥	٢.٢٥
٣٠	٤.	٨.	٤.	١٦..
٣١	٢.	٨.	٦.	٣٦..
٣٢	٢.	٧٥	٥٥	٣.٢٥
٣٣	٧.	١٠٠	٣.	٩٠٠
٣٤	٦.	١٠٠	٤.	١٦..
٣٥	٢.	١٠٠	٨.	٦٤..
٣٦	٦.	١٠٠	٤.	١٦..
٣٧	٤.	١٠٠	٦.	٣٦..
٣٨	٧.	١٠٠	٣.	٩٠٠
المجموع	=١٦١. x	$y=٣٤٧٥$	$\sum d=١٨٦٥$	$\sum d^2=١٠.١٧٢٥$

أما خطوات تحليل بيانات الاختبار فهو:

أن يطلب المتوسط (Mean)

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{1.865}{38}$$

$$= 49,0$$

أن يطلب مربع الانحراف

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 101725 - \frac{(1.865)^2}{38} \\ &= 101725 - \frac{3.478.225}{38} \\ 91.532,236842105 &= 101725 \\ &= 10.192,763157895 \end{aligned}$$

ثم يتم إدخال هذه القيمة في الرموز ت- الحساب (t₀)

$$\begin{aligned} t &= \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{49.0}{\sqrt{\frac{10,192.763157895}{38(38-1)}}} \\ &= \frac{49.0}{\sqrt{\frac{10,192.763157895}{1,406}}} \\ &= \frac{49.0}{\sqrt{7.2494759302}} \\ &= \frac{49.0}{2.6924850845} \\ &= 18,1988009078 \\ &= 18,1 \end{aligned}$$

أن يطلب نتيجة t_i

$$d_f = N - 1$$

$$= 38-1 = 37$$

فحدد مستوى الدلالة (Signifikansi) ٥ % من الدرجة الحرية في هذا البحث وهو ١,٦٨٧. وفي الدرجة الهامة ١ % وهو ٢,٤٣١ وإذا كانت نتيجة ت - الحساب (t_o) أكبر من نتيجة ت - الجدول (t_t) فيكون الفروض الصفري (H_o) مردودا والفروض البديل (H_a) مقبولا. وإذا كانت نتيجة ت - الحساب (t_o) أصغر من نتيجة ت - الجدول (t_t) فيكون الفروض الصفري (H_o) مقبولا والفروض البديل (H_a) مردودا.

$$t_o > t_t = 5 \%$$

$$18,1 > 1,687$$

$$t_o > t_t = 1 \%$$

$$18,1 > 2,431$$

فوجدت الباحثة في هذا البحث أن نتيجة ت - الحساب (t_o) ١٨,١ ونتيجة ت - الجدول (t_t) ١,٦٨٧ وبذلك تكون نتيجة ت - الحساب (t_o) أكبر من نتيجة ت - الجدول (t_t)

٦. خاتمة

حصل على نتائج البحث عما يتعلق استخدام ألعاب الألغاز في ترقية مهارة القراءة لدى الطلبة بالمدرسة الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa كما يلي:

١. كيفية استخدام ألعاب الألغاز في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة العالية الإسلامية الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa يشتمل على إجراء التعليم التي تقوم بها الباحثة من اللقاء الأول حتى اللقاء التاسع فهي المقدمة: يبدأ المدرس الدرس با السلام والتحية والدعاء معا، والأنشطة الأساسية: يقوم المدرس بتقسيم الطلبة إلى عدة مجموعات, يطلب المدرس من الطلبة قراءة نص القراءة الذي تم تقديمه بالتناوب, يقوم المدرس بتصحيح القراءة الخاطئة للطلبة, يوجه

المدرس كل مجموعة ملء اللغز من خلال إعادة قراءة للعثور على الإجابة, يطلب المدرس من كل مجموعة أن تعرض إجابتها امام الفصل, وذلك من خلال قراءة الأسئلة و الأجوبة من اللغز الذي تم ملؤه, يسأل المدرس عن الفكرة الرئيسية النص القراءة الذي تمت قراءته, يقدم المدرس تعزيزا لمحتوى نص القراءة الذي قرأه الطلبة, المدرس يعطي الفرصة للطلبة ليسألوا عن المادة التي لم يفهموا, في الأنشطة الختامية يقوم المدرس بتيسير وتوجيه الطلبة لتلخيص مادة الدرس يقدم المدرس رسائل أخلاقية وتحفيزية للطلبة, يقوم المدرس بالمتابعة بإعطاء التوجيهات بشأن المادة التي سيتم دراستها في الاجتماع القادم.

٢. إن أثر استخدام ألعاب الألغاز في الفصل الثامن (أ) بالمدرسة الثانوية الإسلامية Harapan Bangsa فعلا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة. أن نتيجة من d_f ٣٧, فحدد مستوى الدلالة (Signifikansi) ٥ % من الدرجة الحرية في هذا البحث وهو ١,٦٨٧. وفي الدرجة الهامة ١ % وهو ٢,٤٣١. وأما نتيجة ت- الحساب (t_o) ١,١٨. فوجدت الباحثة في هذا البحث أن نتيجة 5 % $t_o < 1\%$ وهي $< 18,1 >$ وبذلك تكون نتيجة ت الحساب (t_o) أكبر من نتيجة ت - الجدول (t_t) فالفروض الصفري (H_o) مردود والفروض البديل (H_a) مقبول أن يطلب نتيجة.

المراجع

- Amalia, Nur Hikmah, and Nur Hidayat. 2018. "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Iii Mi Ma'arif Giriloyo 1 Bantul." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10 (1): 119–34.
- Bahaqi, Fatih Achmad, Maryono, and Oscar Wardhana. 2024. "Tahlilul Akhtha' Ash-Shautiyah Fii Qiraati An-Nushush Al-'Arabiyah Laday Thullab Bi Madrasah Al-Irsyad Surabaya." *Al Intisyar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 9 (1): 31–52.

- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M.Khalilullah. 2012. "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)." *Jurnal Pemikiran Islam* 37 (1): 15–26.
- Muharomi, Syahrul, and Siti Sanah. 2024. "Musykilatu Ta' Limi Maharati Al - Qiraah Min ' Awamili Ghair Al- Lughawiyah Wa Hululiha Fii Ta' Limii Al -Lughatil ' Arabiyati Fii Madrasah Al -Insan Al- Ibda ' Iyah (Problems in Teaching Reading Skills Due to Non-Linguistic Factors and Their Solutions in Teaching Arabic at Sekolah Insan Kreatif)" 9 (2): 144–55.
- Nuha, Ulan. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta.
- Umroh, Ida Latifatul, and Sampiril Taurus Tamaji. 2022. "Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Arab." *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 3 (2): 36–57.
- Wirahyuni, Kadek. 2017. "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang.'" *Acarya Pustaka*, no. 1: 1–11.
- Zuhendra, Danil, Syahminan, Hidayatil Muslimah, and Banta Ali. 2023. "في تعليم القراءة SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) استخدام أسلوب" *'Arabiyya : Jurnal Studi Bahasa Arab* 4964 (1): 89–108.

الخطيب, محمد بن إبراهيم. ٢٠٠٣. طرائق تعليم اللغة العربية. الرياض: مكتبة التوبة.