ISTIKHDAMU LU'BAH BERBURU HARTA KARUN LI TARQIYATI ISTI'AB AL MUFRADAT LADAYYA THULABAH BI SMA N 4 LANGSA

Sri Wahyuni[1], M.Fadli[2]

IAIN LANGSA
Sriwahyuniza97@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran mufradat memiliki hubungan yang kuat dengan pembelajaran maharah kebahasaan yang hadir dalam pembelajaran bahasa arab dari segi memahami judul dan tujuannya sama seperti bahasa penghubung, sama-sama memiliki tujuan yang penting dari segi pembelajaran. Dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan permainan berburu harta karun pada pembelajaran mufradat dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan berburu harta karun pada pembelajaran mufradat dalam meningkatkan kemampuan siswa.Dan populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas sepuluh yang ada di SMA N 4 Langsa tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 96 siswa, dan sampel kelas XIPS1 sebagai kelas eksperimen dan XIPS2 sebagai kelas kontrol . Dan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Dan peneliti ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes untuk mengumpulkan data dan informasi. Sesudah peneliti melakukan penelitian maka hasil penelitian ini adalah penggunaan permainan berburu harta karun pada pembelajaran mufradat sesuai dengan teori dan penggunaan permainan berburu harta karun efektif pada pembelajaran mufradat dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan bukti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai 7,28>2,000 maka hipotesis di terima.

Kata Kunci: Permainan " Berburu Harta Karun - Mufradat

١ - مقدمة :

إن تعليم المفردات مرتبط متين بتدريس المهارات اللغوية المنشودة في تدريس اللغة العربية من ناحية فهم موضوعاتها واكتسابها كاللغة الاتصالية، كلما كانت الإستفادة أكبر بالنسبة للدارسين. . وأما هدفا البحث التعريف على كيفية استخدام لعبة berburu harta

karun في تعليم مفردات والتعريف على فعالية استخدام لعبة karun berburu harta لترقية استيعاب الطلاب على.

هي وسيلة للاتصال التي مستعمل للتفاعل مع الأخرين و مستعمل لإظهار الأفكار في العقل سواء عن طريق الكلمات والكتابة. وفقا لطبيعة البشر، في البشر ينمو ميل لإستخدام كل شيء دائما بفئدة الاستخدام ونتيجة الاستخدام علية نسبيا، بما فيه الإستخدام اللغة كائدة الاتصال.[١]

لغة العربية هي أكثر اللغة استخدامها في العالم. اللغة العربية يتعلم المسلمون و المسلمات لفهم القرآن و الحديث و غيرها علوم الإسلام. والفروع من تعليم اللغة العربية هي:علم النحو, والصرف,والبلاغة, والمحدثه, والتريح آدب, والنصوص, والمطالعة, وترجمة الإندونسية إلى اللغة الربية، وغيرها. واللغة العربية إحدى اللغات من اللغة السامتة .

ان الهدف تعليم اللغة العربية كي جميع الطلاب اربع ماهر في اللغة، منها ماهر في الاستماع, في الكلام, في القراءة و في الكتاب.اللغة تعليم لا بد ان يتعلم الطلاب المفردات، لأن تعليم المفردات هي جزء المهم في نفس تعليم اللغة.[٢]

و كلّما زادت قيمة دخيرة المفردات عند التلاميذ، فزادت مهارتهم اللغوية.[٣] بل تعليم المفردات وسيلة فقط، ليست أغراض عن تعليم اللغة العربية.

و من الوسائل التعليمية في تعليم المفردات اللغة العربية هي الألعاب اللغوية. و المقصود باللغة اللغوية هي نشاط سلوكي (فردي أو إجتماعي) يتميز بالإثارة و المرح يمارسه الدارسون تحت إشرافالمعلّم من أجل تحقيق أهداف لغوية محدودة. فالألعاب اللغوية من أفضل الوسائل المناسبة التي تساعد كثيرامن الدارسين على مواصلة تلك الجهود و مسائدها، و التخفيف من رتابة الدروس وجفافها.[٤]

---

[1]Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press,2011), h.3-4

[٢]مرجع نفسه،ض:٦٠

[٣]رشد احمد طعيمة،، **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه** ،ايسيسكو, القاهرة, ١٩٨٩، ص.١٩٤.

[٤]ناصف مصطفي عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، دار المريخ، رياض، ١٩٨٣، ص.٩

كان تعليم المفردات هو الذي تعليم عن معاني مجموعة من الكلمات العربية. ويمكن القول إن له قدرة أو كفاءة لغوية في ترجمة اللغة العربية إلى لغة أمة إلى لغته المستوعبة. وتشمل تلك الكفاءة أيضا على كيفية تدريس الكلمات الترجمة.

كان تعليم المفردات مرتبطا متينا بتدريس المهارات اللغوية المنشودة في تدريس اللغة العربية من ناحية فهم موضوعاتها واكتسابها كاللغة الاتصالية، كلما كانت الإستفادة أكبر بالنسة للدارسين. ويقصد هذا أن تعليم المفردات خاصة في تعليم اللغة العربية. واللعب berburu harta karun هو اللعب الذي زيادة مفردات الطلاب من خلال التواصل المتبادل بين أعضاء المجموعة في العمل معا للعثور على المفردات التي لم يتم العثور عليها.[٥]

ولكن اكثر من الطلاب SMA N 4 LANGSA لا يعرف المعنى المفردات كثيرا ولايحفظون المفردات. ولذلك تريد الباحثة أن تبحث عن الموضوع إستخدام لعبة Berburu Harta karun لترقية استيعاب لمفردات لدى الطلبة بـ SMA N 4 Langsa

ب- المبحث

١- الالعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية:

أ- تعريف الألعاب اللغوية

تستخدم الألعاب في تعليم اللغة لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة انفصلية، لتزويد المعلم و الدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.[٦]

الألعاب اللغويّة هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب. الألعاب اللغويّة ليست نشاطا إضافيا للحصول على المتعة وحدها، ولكن يمكن تصنيفها هذه اللعبة في التعليم و التعلم التي تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق مهارات اللغة تعلموه. اللعبة هو نشاط مصمم لغة في التدريس، ويرتبط مع مضمون محتوى الدرس مباشرة.

[5]M. Faisol , *99 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016) h.154

[٦] ناصف مصطفي عبد العزيز, **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**, دار المريخ, رياض, ١٩٨٣, ص.٩

الألعاب اللغوية التي تهدف إلى الحصول على المتعة و المهارات اللغوية لممارسة مهارات الأربع (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والإنشاء) وكذلك عناصر من اللغة (المفردات والقواعد). إذا لعبة سبب المتعة، ولكنه لا يكتسب المهارات اللغوية، أو عنصر معين، ثم لعبة ليس بما في ذلك الألعاب اللغوية. على العكس من ذلك، إذا كان الهدف من النشاط لتدريب المهارات اللغوية أو عنصر معين، ولكن لا يوجد أي عنصر من المرح ثم هذا النشاط لا يمكن أن تسمى الألعاب اللغوية. وهكذا، وهو نشاط يمكن ان يسمى لعبة اللغوية إذا كان النشاط عنصرا من المرح واللغة ممارسة المهارات أو عناصر لعبة معينة.[٧]

وقد اطلقت كلمة الألعاب على تلك الألعاب التى لها بداية محددة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وأطلقت كذلك على كافة أنواع الأنشطة الشبيهة بالألعاب, والتى ليس لها شكلها المألوف.

ولا يجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يسمى ألعاب وغير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن نناسق مع القول فنقول: إنه لا حجة بنا في تعليم اللغة إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليم الصّفّي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبه ألعاب. ولكننا نستطيع مع قليل من الخيال، وقدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي والتدريبات اللغوية إلى ألعاب. كما قال ج جيش في تعريف الألعاب اللغوية هي: إنها نشاط يتم بين الدارسينمتعاونين أو متنافسين للوصول الى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.[٨]

٢- أهمية الألعاب في تعليم اللغة

تعليماللغة عمل شاق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة،وللتنمية المتواصلة لمهارتها المختلفة. وهذا الجهد تطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغدية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحورات والمحادثات والقراءة والتعبير والمكتوب.

[7]Fathulmujib dan NailurRahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab,*(Jogjakarta, Diva press, 2011)h. 32.

[٨] ناصف مصطفي عبد العزيز, **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، ص . ١٢

والألعاب اللغوية من افضل الوسائل التى تساعد كثير من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها. والذي يهمّ هنا هو[٩] :

١) مقدار التدريب، حيث يكون الدارسون متطلعين إلى اختيار قيمة لغتهم الجديدة في مواقف واقعية حية. بينما لا يلمسون ذلك عند استعمالهم.

٢) الترجمة المفيدة للمعنى تبدو في استجابة الدارسين لما وصلوا إليه من مستوى بطريقة إجابيّة، حينما يتناوب مشاعرهم المرح والتنافس والغضب والدهشمة والإهتمام والفضول، حينئذ سيكون الناص ذا معنى واضح لهم وذا هذف بيّن أيضا.

٣) تساعد الألعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذا معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام.ولكي يتم لهم ذلك لا بد أن يفهموا ما يقول أو يكتبه الآخرون، ولا بد أيضا أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإن معنى اللغة التى يسمعونها ويقرئونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حيوية وأعمق خبرة وأيسر تذكرا.

٤) ومتى اصبحت الألعاب وسيلة لإثراء التدريب الدلالي الهادف للغة يمكن النظر إليها باعتبارها مركزا لذخيرة المعلم، ومددا للمادة اللغوية التى يدرب عليها الدارسون، لا أن يقتصر استخدامها على الأيام التى يكثر فيها الغياب، أو في نهاية الفصول الدراسية.

٥) للمعلم المتطلع، أن يخطط في منهجة لإستخدام الألعاب كوسيلة ممتعة ومفيدة لتعزيز ما تم دراسته بوسائل التدريب التقليدية المعروفة.

٣- تعريف لعبة Berburu Harta Karun

لعبة berburu harta karun هي لعبة تبحث عن كائن مخفي في مكان ما بمساعدةبعض المؤشرات. يمكن أن يتم هذه اللعبةفي الداخل أو في الهواء الطلق أو في

[٩] *نفس المرجع، ص. ٩*

الهواء الطلق. هذه اللعبة عمومًا دون قيود السن ويمكن أن يلعبها أي شخص على حدة أوفي مجموعات.

لعبةberburu harta karun هذه لعبةجيدة جدًا للحفاظ على التماسك،ولكن يجب تحسين قيمة الاكتناز في الألعاب الجماعية. بحيث لايتم الكفاح من أجل الكنز فقط من قبل كل فردولكن من خلال المجموعة.

تتطلب هذه اللعبة من الأصدقاء العمل معًاللعثور عليها. مع هذه اللعبة،يمكن للطلاب تعلم العمل مع الأصدقاء وتعلم كيفية التواصل الاجتماعي.

لعبة تدعو الطلاب إلى البحث عن مواد في الفصل أوحول المدرسة. يتعلم الطلاب العثور على الموضوعات التي يتم طرحها بواسطة بعض الموضوعات واختيارها واختيارها.[١٠]

٤- أهداف لعبة Berburu Harta Karun

١- تدريب الطلاب على استكشاف المفردات التي تم حفظها.

٢- زيادة مفردات الطلاب من خلال التواصل المتبادل بين أعضاء المجموعة في العمل معًا للعثور على المفردات التي لم يتم العثور عليها.[١١]

٥- تطبيق طريقة لعبة Berburu Harta Karun

١- يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات.

٢- ثم يتم إعطاء كل مجموعة ورقة تحتوي على المفردات في مكان معين.

٣- ثم مهمةكل مجموعةهي البحث عن ٥ مفردات على الأقل غير موجودة على الورق.

٤- عندما ينتهي الوقت المخصص،أرسلت كل مجموعة أحد أعضائها لتقديم النتائج التي توصلوا إليها أمام الفصل.

٥- يجب على كل عضوفي المجموعةحفظ المفردات الموجودة الجديدة.[١٢]

---

[١٠] ناصف مصطفي عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية ، رياض، ٢١٢**

[11] M. Faisol, *99 Permainan Dalam Bahasa Arab*, (Jogjakarta, Lentera Kreasindo, 2016)h.154

[١٢] *نفس المرجع، ص. ١٥٤*

٦- مزايا وعيوبBerburu Harta Karun

أما مزيا من لعبة Berburu Harta Karun فيما يلي:

أ) عدم شرود ذهن المتعلم.

ب) يمكن أن تقلل من الملل الطالب في عملية التعلم في الفصل.

ج) تنمية الناحية الاجتماعية في المتعلم والقدرة على إبداء الرأي.

د) يمكن أن يشجع الأطفال على الاهتمام بالتعلم، من خلال لعب الأطفال عادة لا يدركون أنه يتعلم شيئا لأن تركيزهم الأساسي هو الأهتمام باللعب.

هـ) مع المنافسةبين الطلاب،يمكن للطلاب تعزيز روح أكثر تقدما

أما عيوب من لعبة Berburu Harta Karun فيما يلي:

أ) تطلب كثيرا من الوقت.

ب) تحتاج إلى معلمين ذوي مهارات عالية في ضبط الفصل. وقوع بعض المشكلات الانضباطية.

٧- منهج بحث

إستخدمت الباحثة فى هذا البحث تجريبي مدخل الكمي . وبحث التجريبي يعنى المنهج المحاولة ليدرس تأثير من متغير خاص لمتغير آخر، من خلال الاختبار فى شروط الخاصة التى خلق عمدا.[١٣]

هذا البحث استخدام من الباحثة مشروع البحث بتصميم مجموعة المراقية العشوائية الإختبار القبلي واختبار البعدى بتقسيم مجموعات البحيثة وهي المجموعة البحث التجريبية للتعرف على قدرة الطلبة على تعليم المفردات، ومجموعة البحث الضابطة بدون قدرة الطلبة على تعلم المفردات.

إن مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل الأول بـ SMA N 4 Langsaفي العام الدراسى ٢٠٢٠/٢٠١٩ التي تتكون من ٤ فصول وعددهم جميعا ٩٦ طالبا. وفي هذا الحال لا تأخذ الباحثة جميع المجتمع، ولكن تأخذ الباحثة بعض من المجتمع كالعينة

[13]Abdurrahman Fathani, *Metodologi Penelitian & Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta:Rineka Cipta,2006), h.99

البحث. لأن تذكر محدود الوقت، عطية ولا عمليّ و فعّال أخذ جميع المجتمع. إذا حال العينة المنتخب قد ناب عن الحال المجتمع.

العينة هي جزء من المجتمع، العينة في هذا البحث أخذ باستجدام اسلوب العينة الغرضية أو القصدية (purposive sampling) يعن أخذ العينية بالعمد[١٤]. وفي هذا البحث أخذت الباحثة فصلين من ٤فصول، وهي طلبة من فصلIPS1 Xكمجموعة التخربية بعدد ٢٧ طالبا، وفصلIPS2 X كمجموعة ضابطة بعدد طلبة ٢٢ طالبا، على النظرى أن الفصلين لترقية سواء في قدرتهمم.

أ- أسلوب تحليل البيانات

أسلوب البحث المطبق في هذا البحث هو دراسة تجريبية (eksperimen research)يهدف لمقارنة العلافة القوية بين المتغيرات. أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو الإحصاء الاسدلالي. وتقوم الباحثة بالاختبارت (t-test).[١٥]

معاني :

M_x = المقياس المعدلي من فرقة التجربة

M_y = المقياس المعدلي من فرقة الضابطت

$\sum x^2$ = عدد التنوعي في كل النتائج من فرقة التجربة

$\sum y^2$ = عدد التنوعي النتائج من فرقة الضابطت

N_x = عدد الطلبة في فرقة التجربة

N_y = عدد الطلبة في فرقة الضابطت

ب- عرض نتيجة الإختبار

معيار النجاح

[14]Moch.Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Surabaya:Universitas Negeri Malang, 2007),h.96

[15]Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rinekha Cipta,2002),h.112.

الرقم	النتيجة	التقدير
١	١٠٠-٨٥	ممتاز
٢	٨٤-٧٥	جيد جدا
٣	٧٤-٦٥	جيد
٤	٦٤-٥٥	مقبول
٥	٤٠-٥٠	راسب

تحليل نتيجة الاختبار القبلى والبعدى بين الفصلين

الرقم الطالبات	للمجموعة الضابطة				الرقم الطالبات	للمجموعة التجربية			
	قلبي	بعدي	Y	y^2		قلبي	بعدي	X	x^2
١	٧٠	٧٠	-	-	١	٦٠	٩٠	٣٠	٩٠٠
٢	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	٢	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠
٣	٥٠	٨٠	٣٠	٩٠٠	٣	٨٠	٨٠	-	-
٤	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	٤	٨٠	٨٠	-	-
٥	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	٥	٨٠	٨٠	-	-
٦	٧٠	٧٠	-	-	٦	٧٠	٨٠	١٠	١٠٠
٧	٧٠	٧٠	-	-	٧	٧٠	٩٠	٢٠	٤٠٠
٨	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	٨	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠
٩	٧٠	٩٠	٢٠	٤٠٠	٩	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠
١٠	٨٠	٨٠	-	-	١٠	٧٠	٨٠	١٠	١٠٠
١١	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	١١	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٢	٨٠	٨٠	-	-	١٢	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠
١٣	٧٠	٩٠	٢٠	٤٠٠	١٣	٧٠	٨٠	١٠	١٠٠
١٤	٨٠	٩٠	١٠	١٠٠	١٤	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٥	٧٠	٩٠	٢٠	٤٠٠	١٥	٥٠	٧٠	٢٠	٤٠٠

٩٠٠	٣٠	٨٠	٥٠	١٦	٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	١٦
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	١٧	١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	١٧
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	١٨	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	١٨
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	١٩	١٠٠	١٠	٦٠	٥٠	١٩
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢٠	١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢٠
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٢١	١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢١
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢٢	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٢٢
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٢٣					-
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٢٤					-
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٢٥					-
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢٦					-
١٠٠	١٠	٨٠	٧٠	٢٧					-
٦٧٠٠	٣٧٠	٢٣١٠	١٩٤٠	المجموع	٤٣٠٠	٢٥٠	١٨٤٠	١٥٩٠	المجموع
$\sum x^2$	X			N	$\sum y^2$	Y			N

أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو الإحصاء الاسدلالي. وتقوم الباحثة بالاختبار ت (t-test).[١٦] بالرموز:

معاني :

Mx =المقياس المعدلي من فرقة التجربة

My = المقياس المعدلي من فرقة الضابطت

$\sum x^2$ = عدد التنوعي في كل النتائج من فرقة التجربة

$\sum y^2$ = عدد التنوعي النتائج من فرقة الضابطت

N_x = عدد الطلبة في فرقة التجربة

[16] Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek,* (Jakarta*:* RinekhaCipta,2002),h.112

$\mathbf{N_y}$ = عدد الطلبة في فرقة الضابطت

حيث :

x_1 = نتائج الإختبار القبلى للفصل التجربية

x_2 = نتائج الإختبار البعدى للفصل التجربية

(x) = الأخراف من نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للفصل التجربي

Y_1 = نتائج الإختبار القبلى للفصل الضابطة

Y_2 =نتائج الإختبار البعدى للفصل الضابطة

(y) = الأخراف من نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للفصل الضابطة

N = عدد الطلبة لكل الفصل

فنظرنا :

$\sum x$ = ٣٧٠	$\sum y$ = ٢٥٠
$\sum x^2$ = ٦٧٠٠	$\sum y^2$ = ٤٣٠٠
N = ٢٧	N = ٢٢

$$M_X = \frac{\sum x}{n}$$
$$= \frac{370}{27}$$
$$= ١٣.٧٠$$

$$\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$
$$= ٦٧٠٠ - \frac{(370)^2}{27}$$
$$= ٦٧٠٠ - \frac{136.900}{27}$$
$$= ٦٧٠٠ - ٥٠٧٠$$
$$= ١٦٣٠$$

$$M_y = \frac{\sum y}{n}$$
$$= \frac{250}{22}$$
$$= ١١.٣٦$$

$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$
$$= ٤٣٠٠ - \frac{(250)^2}{22}$$

$=٤٣٠٠-\frac{62500}{22}$

$=٤٣٠٠-٢٨٤٠$

$=١٤٦٠$

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

$$t = \frac{13,70 - 11,37}{\sqrt{\left(\frac{1630 + 1460}{27 + 22 - 2}\right)\left(\frac{1}{27} + \frac{1}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{2,33}{\sqrt{\left(\frac{3090}{47}\right)\left(\frac{2}{49}\right)}}$$

$$t = \frac{2,33}{\sqrt{(65,7)(0,04)}}$$

$$t = \frac{2,33}{(8,10)(0,04)}$$

$$t = \frac{2,33}{0,32}$$

$$t = 7,28$$

من الحساب السابق ظهرت أن المتوسط من المجموعة التجريبة (M_X) هو ١٣،٧٠، ثم المتوسط من المجموعة الضابطة (M_y) هو ١١،٣٧ وقيمة تـ (t) هو ٧،٢٨ ثم حثب البحث *df* بالرم *df*=($Nx + Ny - 2$) وحصل على (٢٧+٢٢-٢=٤٧) ثم هذا العدد ٤٧يرجع إلى درجة تـ (t) فى جدول. نظرت إلى نتيجة قائمة تـ (t) وأخذت الباحثة مستوي المعنوية ٠،٠٥ فذلك: مستوي المعنوية ٠،٠٥ بـ (*df*) فهو ٢،٠٠٠

٣-نتائج البحث

١- إن إستخدام لعبة لعبة Berburu Harta Karun لترقية استيعاب المفردات الطلبة بـ SMA N 4 Langsa مناسبة بالنظرية.

٢- إن إستخدام لعبة Berburu Harta Karun فعلية لترقية استيعاب المفردات الطلبة بـ SMA N 4 Langsa ودليل على هذا أن درجة تـ (t) الحساب اكبر من تـ جدول يعنى فهو ٧،٢٨> ٢,٠٠٠.

المراجع والمصادر

١- المصادر

- القران الكريم

٢- المراجع بالعربية

أ.رشد احمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه، ايسيسكو ، القاهرة : ١٩٨٩

ب.ناصف مصطفي عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، رياض:١٩٨٣

ج.لويس معلوف، المنجد ولإعلام، بيروت: دار المشريف:١٩٧٦

و.محمود يونس، قاموس عربي- إندونيسي، جاكرتا: ٢٠١٠

ز. لويس معلوف، المنجيد في اللغة العربية والإعلام، مؤسسة دار المشريق الطبعة الثامنة و العشرون، بيروت دار المسرق:١٩٨١

ح.ماهر شعبان عبد الباري، تعليم المفردات اللغوية، عمان-دار المسيرة النشرو و الطباعة:٢٠١٠

ط. رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أسالبه، مصير، إيسكو:١٩٨٩

ي.عبد الرحمن إبراهيم الفوزان، إضاءات لعملى اللغة العربية لغير الناطقين بها، الطبعة الأول، الرياض، فهرسة مكتبة الملك فهذا الوطنية أثناء النشر:١٤٣٢

ك. بليغ حمدي إسماعيل، استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر و تطبيقات عملية، عمان- دار المناحج للنشر والتوزيع:٢٠١٣

ل.على أحمد مدكور و إيمان هريدي، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها النظرية و التطبيق، القهرة دار الفكر العربي: ٢٠٠٦

٣. المراجع بالإندونيسية

a. Syaiful Mustafa, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, (Malang: UIN-Maliki press,2011)

b.M.Faisol, 99 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,(Yogyakarta: Lentera Kreasindo,2016)

c.Sudarwan, Danim, Media Komunikasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Perkasa,2008)

d.W.J.S. Purwadarminta,Kamus Umum Bahasa Indonesia,(Jakarta: Balai Pustaka 1999)

e.AhmadFuad Effendy, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Malang:mysikat,2005)

f. Ahmad Fuad Effendi dan M. Fachruddin Djalal, Pendekatan Metode dan Tekhnik Pengajaran Bahasa Arab,(Malang: IKIP Malang,1992)

g.Nur Balqis dan Meutia Rahmah, Media pembelajaran Bahasa Arab,(Langsa: Zawiyah Serambi Ilmu Pengetahuan,2015)

h.Fathulmujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab,(jogjakarta, Diva press, 2011)

i.Adurrahman Fathani, Metodologi Penelitian & Tekhnik Penyusunan Skripsi,(Jakarta: Rineka Cipta,2006)

j.Moch.Ainin, Metodologi Penelitian BahasaArab,(Surabaya: Universitas Negeri Malang,2007)

k.Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek,(Jakarta: Rinekha cipta,2002)