




The Effectiveness of Using the Snakes and Ladders Game in Arabic Vocabulary Mastery: An Experimental Study

فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان في إتقان المفردات: دراسة تجريبية

Amelia Rahma Heidy

 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

 rahmaheidy955@gmail.com

Muhammad Rafif Athallah

 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Salwa Febrina*

 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Abstract

This study aims to reveal the implementation of vocabulary teaching using the Snakes and Ladders game in grade IV of Islamic Primary School Ruhama and to determine the effectiveness of using the Snakes and Ladders game in teaching vocabulary. This study is a quantitative study using an experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population of this study consisted of 52 fourth-grade students, divided equally between the experimental and control groups (26 students). The researcher conducted a post-test on both groups. This study produced several findings: 1) The post-test results in the experimental group obtained an average of 31.9, while the control group obtained an average of 23.5. There is a difference in the average learning outcomes of students between the experimental group and the control group. 2) From the average results, there is a difference in the level of vocabulary mastery between students who use the Snakes and Ladders game and students who do not use the game. 3) The sig value (2-tailed) is 0.001. This value is less than 0.05, indicating that the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Thus, it can be concluded that the results of vocabulary mastery using the Snakes and Ladders game increased significantly. The results of the N-Gain test indicated that the effectiveness fell into the moderate category, with a value of 0.53. In conclusion, the use of the Snakes and Ladders game in vocabulary mastery was effective, with a moderate level of effectiveness.

Keywords:

Arabic Vocabulary Mastery, Snakes and Ladders, Language Game, Experimental Study

Received: 2025-01-04

Revised: 2025-08-05

Accepted: 2025-10-21

*Corresponding Author:

Amelia Rahma Heidy,
Universitas Islam Negeri Syarif
Hidayatullah Jakarta

rahmaheidy955@gmail.com

© Copyright, 2025

The Author(s).

This open-access article is distributed under an [Attribution-Share Alike 4.0 International \(CC BY-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



مقدمة

يعتبر تعليم وتعلم اللغة العربية مجالاً خصباً للبحث والدراسة، لكونه يطرح العديد من الإشكالات التي تواجه تعليم وتعلم اللغة العربية سواء للناطقين بها أو للناطقين غيرها، كإشكال تدريس التعبير الشفوي والكتابي وتدريس القواعد النحوية. ولقد كان للأبحاث اللسانية الحديثة أثر كبير في تطوير البحث في هذا المجال في السنين الأخيرة لما تتميز به من دقة ووضوح ومنهج¹. حاولت مجموعة من الباحثين وخبراء اللغة نقل هذه المعارف من مستواها العلمي إلى مستواها التعليمي من أجل الاستفادة منها وتطبيقها على اللغة العربية بهدف حل الإشكالات التي تواجه عملية تعليمها وتعلمها. فبلغوا في ذلك مبلغاً مهماً، ولعل التزايد والتعمق التدريجي للأبحاث في هذا المجال أكبر دليل على ذلك. وتعتبر إشكالية تعليم وتعلم المفردات أحد أهم الإشكالات التي حظيت باهتمام كبير من لدن الخبراء والباحثين خاصة في السنين الأخيرة، نظراً للأهمية البالغة التي يكتسبها هذا المكون (المفردات) في اللغة²، باعتباره ركيزة أساس في اللغة العربية وفي جميع اللغات الإنسانية لا يمكن الاستغناء عنها البتة.³

وهذه المشكلات تعزى إلى اختلاف أسلوب تعلمهم عن الكبار يصعب المتعلمون الصغار التحكم بها، وهم يفتقرون إلى التركيز⁴، ويستجيبون للمعنى أكثر من شكل اللغة، ويركزون على الوضع الحالي، ويحتاجون إلى التحفيز الحسي⁵. بالإضافة إلى ذلك، في مدرسة رحماء الابتدائية الإسلامية غالباً ما يواجه المتعلمون الصغار صعوبات في تعلم المفردات لقلّة معرفتهم، وانخفاض رغبتهم في القراءة، وقلّة الوسائل التعليمية⁶، وضعف جودة الواجبات، وعدم ملاءمة الأساليب التعليمية المستخدمة⁷. استخدام طرق رتيبة في التعليم يقلل أيضاً من اهتمامهم، مما يجعلهم يشعرون بالملل بسرعة ويعتقدون أن اللغة العربية غير مثيرة.⁸

¹ Mochammad Firdaus, "Problems in Expressing Arabic Language of Indonesian Students at Khartoum International Institute for Arabic Language," *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 1 (2019): 35–52, <https://doi.org/10.22219/jiz.v2i1.7588>.

² Mohammed Alfadil, "Effectiveness of Virtual Reality Game in Foreign Language Vocabulary Acquisition," *Computers & Education* 153 (2020): 103893, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103893>.

³ Pawel Szudarski and Samuel Barclay (Eds.), *Vocabulary Theory, Patterning and Teaching* (Bristol, UK: Multilingual Matters, 2021), <https://doi.org/10.21832/SZUDAR3743>.

⁴ Ali Badrudin and Akhmad Sofyan, "Problematics of Technical Preparation and Constraints in the Spelling System of Madurese Language," *Parole: Journal of Linguistics and Education* 8, no. 2 (2018): 52–56, <https://doi.org/10.14710/parole.v8i2.52-56>.

⁵ Y Zhang et al., "Learning to Speak Fluently in a Foreign Language: Multilingual Speech Synthesis and Cross-Language Voice Cloning," *ArXiv: Computation and Language* (2019): 1907.04448, <https://doi.org/10.48550/arXiv.1907.04448>.

⁶ Damar Gemilang and Hastuti Listiana, "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 1, no. 1 (2020): 49–64. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/athla/article/view/3048>.

⁷ Basuni Imamuddin et al., "Problems in Translating from Arabic to Indonesian: A Study of the Translation of Quranic Idioms into Indonesian," *International Review of Humanities Studies* 5, no. 2 (2020): 777–795, <https://scholarhub.ui.ac.id/irhs/vol5/iss2/21/>

⁸ Kenjayeva Adolat Asrorovna, "Mastering A Second Language as A Theoretical and Linguodidactic Problem in the Aspect of Neuro-Linguistics," *International Journal of Linguistics Literature and Culture* 8, no. 2 (2022): 1–5, <https://doi.org/10.21744/ijllc.v8n1.2003>.

وبجانب ذلك، للعبة السلم والثعبان التقليدية أثر كبير لدى الطلاب عند تعليم اللغة العربية وهي تساعدهم في مجتمعاتهم في تكوين القدرات والاستعدادات للتعبير عن أفعالهم وأقوالهم المحدودة⁹ وتعليم المعلومات وتقديمها باللغة العربية، بلا تفكر في اللغة نفسها.¹⁰ ومن المعروف أن الألعاب اللغوية هي وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغة الأجنبية¹¹، وهي من أفضل الوسائل التي تساعد الدراسة على مواصلة الجهود ومع ذلك أنها مهمة استفاد منها المدرس في إلقاء المواد التعليمية والتعاون بين الطلاب¹² لأنها تتضمن الأنشطة للحصول على المهارة المعينة بطريقة مسرورة¹³.

استخدم هذا البحث بحثاً تجريبياً على نموذج البحث شبه التجريبي. عمل الباحثون الاختبار البعدي (Post-test) على عینتين (الفصل الرابع "أ" كالمجموعة التجريبية التي تتكون من ٢٦ طالباً، والفصل الرابع "ب" / كالمجموعة الضابطة التي تتكون من ٢٦ طالباً). ولأجل الحصول على نتائج تعلم الطلبة قام الباحثون باختبار قبلي (pre-test) يعطى للعينتين قبل تطبيق المعالجة (treatment) باستخدام لعبة السلم والثعبان، ويختتم باختبار بعدي (post-test). يتم قياس نجاح تطبيق طريقة التعلم هذه من خلال حساب الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ثم قام الباحثون باختبار اختبار-ت لمعرفة وجود الاختلاف ومستواه ونموذج "N-Gain" للكشف عن درجة فعالية هذه اللعبة¹⁴ باستخدام SPSS .٢٧

نتائج البحث ومناقشتها

خطوات استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات

تم إجراء هذا البحث على مدى أربعة لقاءات وزعت بالتساوي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث استخدم لعبة السلم والثعبان لتعليم المفردات في المجموعة التجريبية، بينما اعتمدت المجموعة الضابطة على الطريقة التقليدية.

⁹ Eman Abdussalam Owen et al., "Enhancing Libyan Students' English Speaking Performance through Language Game and Information Gap Activities," *Problems of Education in the 21st Century* 77, no. 1 (2019): 110–125, <https://doi.org/10.33225/pec/19.77.110>.

¹⁰ Achmad Fudhaili et al., "Arabic Phoneme Learning Challenges for Madurese Students and the Solutions," *Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 15, no. 2 (2023): 417–431, <https://doi.org/10.24042/albayan.v15i2.15837>.

¹¹ David Peeters, "Virtual Reality: A Game-Changing Method for the Language Sciences," *Psychonomic Bulletin & Review* 26 (2019): 894–900, <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01571-3>.

¹² Jork York et al., "Playing a New Game—An Argument for a Teacher-focused Field around Games and Play in Language Education," *Foreign Language Annals*, 2021, <https://doi.org/10.1111/flan.12585>; Terence Goven-der and Joan Arnedo-Moreno, "An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning," *Sustainability* 13, no. 12 (2021): 6679, <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/12/6679>.

¹³ Mahyudin Ritonga et al., "Language Game as an Alternative Model to Improve Arabic Vocabulary Ability," *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning* 5, no. 2 (2022): 599–607, <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i3.17123>.

¹⁴ Muslich Anshori and Sri Iswati, *Buku Ajar: Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2019).

الجدول ١
إجراءات البحث

الرقم	إجراءات البحث	المجموعة التجريبية	إجراءات	المجموعة الضابطة
١.	١٥ أغسطس ٢٠٢٤	الملاحظة المباشرة	الملاحظة المباشرة	الملاحظة المباشرة
٢.	٢٦ أغسطس ٢٠٢٤	الاختبار القبلي	الاختبار القبلي	الاختبار القبلي
٣.	٢٦ أغسطس ٢٠٢٤	استخدام لعبة السلم والثعبان	استخدام لعبة السلم والثعبان	طريقة التقليدية
٤.	٢ سبتمبر ٢٠٢٤	استخدام لعبة السلم والثعبان	استخدام لعبة السلم والثعبان	طريقة التقليدية
٥.	٢٠ سبتمبر ٢٠٢٤	استخدام لعبة السلم والثعبان	استخدام لعبة السلم والثعبان	طريقة التقليدية
٦.	٢٥ سبتمبر ٢٠٢٤	استخدام لعبة السلم والثعبان	استخدام لعبة السلم والثعبان	طريقة التقليدية
٧.	٢٥ سبتمبر ٢٠٢٤	الاختبار البعدي	الاختبار البعدي	الاختبار البعدي

الخطوات التي قام بها الباحثون في تعليم المفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان كما يلي:

في اللقاء الأول، قبل تطبيق لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات، قام الباحثون بتوزيع الاختبار القبلي يتكون من ١٥ سؤالاً على الطلاب من الصف الرابع ب (المجموعة التجريبية) والصف الرابع (المجموعة الضابطة). يهدف هذا الاختبار إلى قياس مستوى إتقان الطلاب للمفردات قبل استخدام اللعبة. بعد إجراء الاختبار القبلي، قام الباحثون بتعليم المفردات تحت عنوان "المهنة" باستخدام لعبة السلم والثعبان للمجموعة التجريبية، بينما اتبعت المجموعة الضابطة طريقة المحاضرات.

في اللقاء الثاني، استمر الباحثون في تعليم المفردات تحت عنوان "المهنة" باستخدام لعبة السلم والثعبان للمجموعة التجريبية وطريقة المحاضرات للمجموعة الضابطة.

في اللقاء الثالث استمر الباحثون في تدريس المفردات تحت عنوان "المهنة" بنفس الطريقة لعبة السلم والثعبان للمجموعة التجريبية وطريقة المحاضرات للمجموعة الضابطة.

في اللقاء الرابع، بعد تطبيق لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات، قام الباحثون بتوزيع الاختبار البعدي يتكون من ١٥ سؤالاً على الطلاب من الصف الرابع ب (المجموعة التجريبية) والصف الرابع أ (المجموعة الضابطة) لتقييم مستوى إتقان الطلاب للمفردات بعد استخدام اللعبة.

أما أنشطة تعليم المفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان لمجموعة التجريبية فكما يلي:

(١) بدأ الباحثون بتحية الطلاب وأداء الدعاء معاً

قبل البدء في الدرس، قام الباحثون بفتح الجلسة بالتحية لخلق جو دافئ وإيجابي. تم الدعاء معاً لبدء الأنشطة بالبركة والحماس الجيد.

(٢) قام الباحثون بالتحقق من حضور الطلاب.

ثم قام الباحثون بالتحقق من حضور الطلاب واحداً تلو الآخر للتأكد من مشاركة جميع الطلاب المشاركين في البحث، مما يضمن دقة البيانات التي سيتم جمعها.

(٣) قدم الباحثون تحفيزاً للطلاب لتعزيز حماسهم في متابعة الدروس.

لتعزيز حماس الطلاب، قدم الباحثون لهم تحفيزاً من خلال تشجيعهم على الشعور بالحماس والاهتمام بالدروس لهذا اليوم، والتي تركز على اكتساب مفردات جديدة.

(٤) شرح الباحثون أهداف التدريس التي سيتم تحقيقها.

شرح الباحثون أهداف التدريس بالتفصيل للطلاب، مما يمنحهم فهماً واضحاً لما سيتم تعلمه وتحقيقه في هذا اللقاء، وخاصة حول موضوع "المهنة".

(٥) بدأ الدرس بموضوع "المهنة".

بدأ الدرس بتقديم موضوع "المهنة"، حيث قام الباحثون بتقديم لمحة عامة عن الوظائف المختلفة والمصطلحات المرتبطة التي سيتم مناقشتها وتعلمها.

(٦) قام الباحثون بكتابة المفردات على السبورة.

قام الباحثون بكتابة المفردات الجديدة المتعلقة بموضوع "المهنة" على السبورة، للتأكد من أن كل طالب يمكنه رؤيتها وفهمها بوضوح قبل البدء في التدريبات الشفهية.

(٧) نطقت الباحثون المفردات نطقاً صحيحاً، واستمع إليها الطلاب.

نطقت الباحثون المفردات بوضوح وبالنطق الصحيح، حتى يتمكن الطلاب من الاستماع إلى النطق السليم والاستعداد لتكرارها.

(٨) قام الطلاب بتكرار المفردات التي تنطقها الباحثون.

بعد ذلك، طلب الباحثون من الطلاب تكرار نطق المفردات معاً، اتباعاً للنموذج الذي قدمه الباحثون. الهدف هو تدريبهم على النطق الصحيح وتعزيز فهمهم للمفردات الجديدة.

(٩) ثم قسم الباحثون الطلاب إلى أربع مجموعات.

قام الباحثون بتقسيم الطلاب إلى أربع مجموعات لتشكيل بيئة تعليمية تفاعلية، حيث يمكن للطلاب العمل معًا والتنافس في لعبة السلم والثعبان التي ستبدأ قريبًا.

١٠ شرح الباحثون قواعد لعبة السلم والثعبان.

قبل بدء اللعبة، شرح الباحثون بشكل مفصل قواعد لعبة السلم والثعبان، بما في ذلك كيفية تحريك الطلاب على اللوحة وكيفية كسب النقاط.

١١ قبل بدء اللعبة، ناقش الباحثون والطلاب المفردات الموجودة على لوحة اللعبة.

قبل بدء اللعبة، ناقش الباحثون مع الطلاب المفردات الموجودة على لوحة اللعبة. تم ذلك لضمان فهم جميع الطلاب للكلمات المستخدمة في اللعبة واستعدادهم للإجابة على الأسئلة المتعلقة بتلك المفردات.

١٢ بدأ اللعبة مع اللاعب الذي يحصل على الدور الأول.

بدأ اللعبة مع اللاعب الذي حصل على الدور الأول، والذي تم تحديده من خلال رمي النرد. تم تصميم اللعبة لزيادة المشاركة النشطة للطلاب في تعلم المفردات.

١٣ إذا توقف اللاعب على مربع معين، يجب عليه الإجابة عن الأسئلة التي يطرحها الباحثون حول مفردات "المهنة".

إذا توقف اللاعب عند مربع معين على لوحة اللعبة، عليه أن يجيب عن الأسئلة التي يطرحها الباحثون حول مفردات "المهنة". هذا يساعد الطلاب في تذكر واستخدام المفردات التي تعلموها في سياق ممتع.

١٤ يمكن للاعب أيضًا الصعود إلى مربع آخر إذا وجد سلمًا على المربع الذي يقف عليه، ولكنه يمكنه أيضًا النزول من المربع إذا كان يحتوي على صورة ثعبان.

بالإضافة إلى الإجابة عن الأسئلة، يمكن للاعب أيضًا الصعود إلى مربع آخر إذا وجد سلمًا في المربع الذي يقف عليه، أو قد يضطر للنزول إذا احتوى المربع على صورة ثعبان. يضيف هذا عنصر الحظ والاستراتيجية إلى اللعبة.

١٥ قدم الباحثون النتائج أو الدرجات لكل مجموعة، وأعلنت الفائزة في لعبة السلم والثعبان¹⁵.

بعد انتهاء اللعبة، قام الباحثون بتقديم النتائج أو الدرجات لكل مجموعة بناءً على أدائهم في اللعبة. كما أعلنت الباحثون عن المجموعة الفائزة، مما أضاف حافزًا إضافيًا للطلاب.

١٦ قام الباحثون والطلاب بمراجعة المواد التي تم تعلمها من خلال لعبة السلم والثعبان.

¹⁵ Alamsyah Said and Andi Budiman Jaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: prenadamedia Group, 2015), 240-241.

قام الباحثون بمراجعة المواد التي تم تعلمها مع الطلاب من خلال لعبة السلم والثعبان، بهدف تعزيز الفهم واستعادة الكلمات التي تم تعلمها.

(١٨) اختتم الباحثون عملية تعليم المفردات بالدعاء والتحية.

اختتم الباحثون الجلسة التعليمية بالدعاء والتحية، مما أدى إلى إنهاء اللقاء بجو إيجابي ومليء بالشكر على نجاح النشاط التعليمي الذي تم تنفيذه.

أما أنشطة التعليم المفردات بأسلوب المحاضرة في المجموعة الضابطة فكما يلي:

(١) بدأ الباحثون بتحية الطلاب والدعاء معاً.

قبل البدء في الدرس، قام الباحثون بفتح الجلسة بالتحية لخلق جو دافئ وإيجابي. تم الدعاء معاً لبدء الأنشطة بالبركة والحماس الجيد.

(٢) قام الباحثون بالتحقق من حضور الطلاب.

ثم قام الباحثون بالتحقق من حضور الطلاب واحداً تلو الآخر للتأكد من مشاركة جميع الطلاب المشاركين في البحث، مما يضمن دقة البيانات التي سيتم جمعها.

(٣) قدم الباحثون تحفيزاً للطلاب لزيادة حماسهم في متابعة الدروس.

لتعزيز حماس الطلاب، قدم الباحثون لهم تحفيزاً من خلال تشجيعهم على الشعور بالحماس والاهتمام بالدروس لهذا اليوم، والتي تركز على اكتساب مفردات جديدة.

(٤) شرح الباحثون أهداف التدريس التي سيتم تحقيقها.

شرح الباحثون أهداف التدريس بالتفصيل للطلاب، مما يمنحهم فهماً واضحاً لما سيتم تعلمه وتحقيقه في هذا اللقاء، وخاصة حول موضوع "المهنة".

(٥) بدأ الدروس بموضوع "المهنة".

بدأ الدرس بتقديم موضوع "المهنة"، حيث قام الباحثون بتقديم لمحة عامة عن الوظائف المختلفة والمصطلحات المرتبطة التي سيتم مناقشتها وتعلمها.

(٦) شرح الباحثون المادة تحت عنوان "المهنة" واستمع الطلاب لشرح المادة.

قام الباحثون بشرح المفردات المتعلقة بالمهنة بهدف تعريف الطلاب بهذه الكلمات الجديدة.

(٧) طلب الباحثون من الطلاب قراءة المفردات وترجمة المفردات المتعلقة بـ "المهنة".

طلب الباحثون من الطلاب قراءة المفردات وترجمتها لتعزيز فهمهم للكلمات الجديدة.

(٨) طلب الباحثون من الطلاب حفظ المفردات.

طلب الباحثون الطلاب بحفظ المفردات لتمكينهم من استخدامها لاحقًا.

(٩) اختتم الباحثون عملية تعليم المفردات بالدعاء والتحية.

أنه الباحثون درس بالدعاء والتحية لإضفاء جو إيجابي وروحاني.

استعداد استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات

قبل استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم المفردات، رتب الباحثون الأدوات اللازمة في لعبة السلم والثعبان،

منها:

(١) لوحة اللعبة

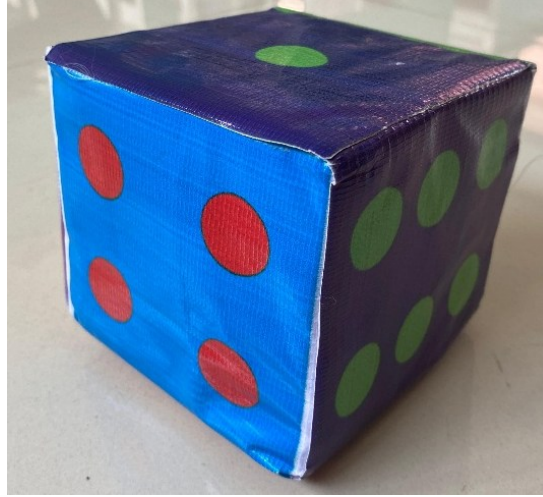
الصورة ١



لوحة لعبة الثعبان والسلم هي لوحة مربعة تحتوي على مربعات مرتبة من ١ إلى ٤٩¹⁶. يقوم اللاعبون برمي النرد لتحديد خطواتهم. هناك سلالمة تسمح للاعب بالصعود إلى مربع أعلى وثعابين تجعل اللاعب ينزل إلى مربع أدنى¹⁷. الهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى المربع الأخير بطريقة ممتعة وتعليم مفاهيم الحظ والصبر¹⁸.

(٢) النرد، له ستة وجوه

الصورة ٢



يُعدّ النرد في لعبة السلم والثعبان مكعبًا يحمل أرقامًا تتراوح من ١ إلى ٦، ويستخدم لتحديد عدد الخطوات التي يخطوها اللاعب على اللوحة، مما يضيف عنصر الحظ إلى اللعبة. عند رمي النرد، يحدد الرقم الظاهر عدد المربعات التي يتحركها اللاعب¹⁹، مما قد يؤثر على موقعه بالتقدم أو التراجع.

(٣) بطاقات

¹⁶ Gusti Ayu Komang Setiani and Dewa Ayu Puteri Handayani, "Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 262–269, <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>.

¹⁷ Silvia P. Ningsih et al., "Desain Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kimia," *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 5, no. 1 (2021): 49–66. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v5i1.8249>.

¹⁸ Fitri Astuti et al., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga" (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 2019), <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/seminara2019/article/view/131>.

¹⁹ Nurfadillah Salam et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf," *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi* 1, no. 1 (2019): 52–69. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/5630>.

الجدول ٥

نتيجة الطلاب من اختبار المفردات في المجموعة التجريبية

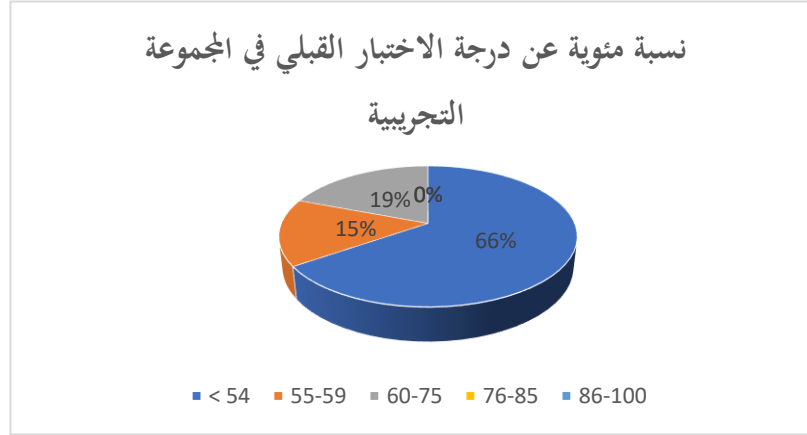
الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	فرق
١.	أن م	٤٧	٧٧	٣٠
٢.	ع أس	٣٠	٨٠	٥٠
٣.	أن س	٤٥	٨٥	٤٠
٤.	أت أ	٤٦	٧٥	٢٩
٥.	أأ	٥٣	٨٣	٣٠
٦.	أزف	٥٥	٩٠	٣٥
٧.	دأو	٦٥	٨٨	٢٣
٨.	فر	٣٥	٧٥	٤٠
٩.	فأ	٦١	٩٥	٣٤
١٠.	حن أ	٥٩	٧٥	١٦
١١.	ك رم	٥٥	٩٠	٣٥
١٢.	ك م أ	٥٣	٩٥	٤٢
١٣.	خ ع	٤٦	٨٠	٣٤
١٤.	ل ج	٥٢	٨٧	٣٥
١٥.	م أ ح	٤٦	٧٢	٢٦
١٦.	م رأ	٥٠	٨٠	٣٠
١٧.	م ج أ	٦٢	٨٥	٢٣
١٨.	م ذ أ	٤٥	٧٠	٢٥
١٩.	ن ح أ	٦٨	٨٨	٢٠
٢٠.	ع ري	٤٧	٧٧	٣٠
٢١.	أور	٣٧	٧٥	٣٨
٢٢.	ف م	٣٥	٧٢	٣٧
٢٣.	رأ ك	٦٥	٨٩	٢٤
٢٤.	ص م ن	٣٩	٧٥	٣٦
٢٥.	زك ف	٥٥	٨٥	٣٠
٢٦.	زعر	٥٠	٨٩	٣٩
	المجموع الكلي	١٣٠١	٢١٣٢	٨٣١
	المتوسط	٥٠	٨٢	٣١.٩

ومن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية، تظهر أن الطلاب حصلوا على النتائج المختلفة، وفي الجدول السابق حصل الباحثون على النتيجة المتوسطة في الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية هي ٥٠، والنتيجة المتوسطة في الاختبار البعدي هي ٨٢ من النتيجة المتوسطة أعلاه لخص الباحثون أن لعبة السلم والثعبان تؤثر في ترقية إتقان المفردات لدى الطلاب.

وأما النسبة المئوية من الاختبار القبلي والاختبار البعدي الموجودة في الجدول السابق للمجموعة التجريبية فكما

يلي:

الصورة ٥



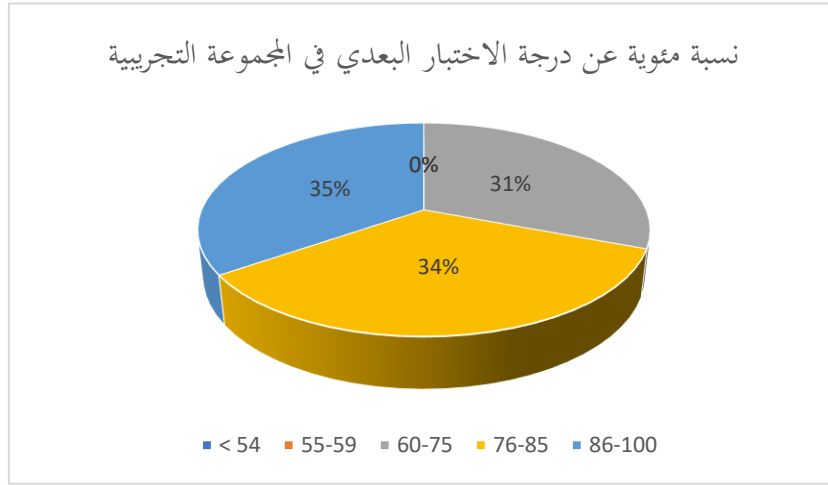
من الصورة السابقة عرف الباحثون مستويات إتقان المفردات لدرجات الاختبار القبلي لدى الطلاب في المجموعة التجريبية هناك ٦٦٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات أقل من ٥٤ على تقدير راسب و ١٥٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٥٩-٥٥ على تقدير ضعيف و ١٩٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٦٠-٧٥ على تقدير مقبول وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٧٦-٨٥ على تقدير جيد. وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٨٦-١٠٠ على تقدير جيد جدا.

الجدول ٦

درجة قدرة المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي

الرقم	مدى الدرجات	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)	التقدير
١	١٠٠-٨٦	٠	٠٪	ممتاز
٢	٨٥-٧٦	٠	٠٪	جيد جدا
٣	٧٥-٦٠	٥	١٩٪	جيد
٤	٥٩-٥٥	٤	١٥٪	مقبول
٥	أقل من ٥٤	١٧	٦٦٪	راسب

الصورة ٦



من الصورة أعلاه، عرف الباحثون مستويات إتقان المفردات الدرجات الاختبار البعدي لدى الطلاب في المجموعة التجريبية ليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات أقل من ٥٤ على تقدير راسب وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٥٩-٥٥ على تقدير ضعف و ٣١٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٦٠-٧٥ على تقدير مقبول و ٣٤٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٧٦-٨٥ على تقدير جيد. و ٣٥٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٨٦-١٠٠ على تقدير جيد جدا.

الجدول ٧

درجة قدرة المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي

الرقم	مدى الدرجات	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)	التقدير
١.	١٠٠-٨٦	٩	٣٥٪	ممتاز
٢.	٨٥-٧٦	٩	٣٤٪	جيد جدا
٣.	٧٥-٦٠	٨	٣١٪	جيد
٤.	٥٩-٥٥	٠	٪	مقبول
٥.	أقل من ٥٤	٠	٪	راسب

٢. نتيجة الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة

هذه البيانات تدل على نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في تعليم المفردات لدى الطلاب الصف الرابع أ (المجموعة الضابطة). وأما نتيجة الاختبار فكما يلي:

الجدول ٨

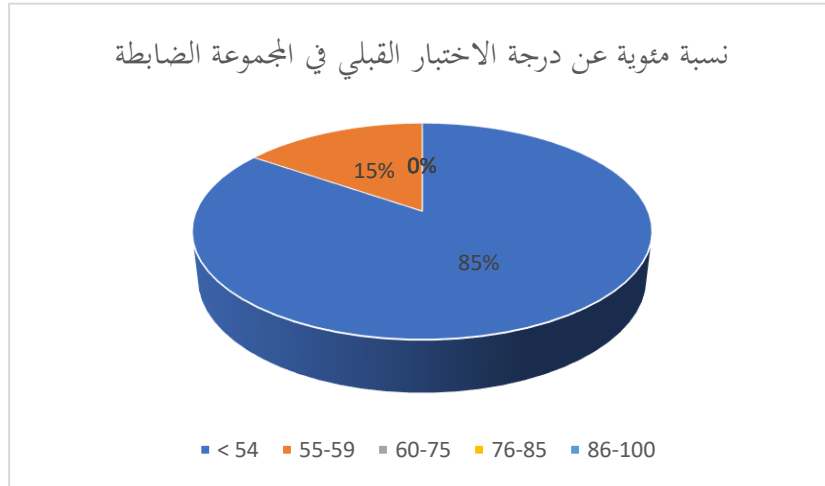
نتيجة الطلاب من اختبار المفردات في المجموعة الضابطة

الرقم	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	فرق
.١	ع ه م	٤٥	٦٥	٢٠
.٢	أك	٤٧	٧٠	٢٣
.٣	أم خ	٣٥	٦٧	٣٢
.٤	أزق	٣٧	٦٠	٢٣
.٥	أع ج	٤٩	٦٥	١٦
.٦	ك ب أ	٤٠	٧٩	٣٩
.٧	ج أس	٣٩	٦٩	٣٠
.٨	ذ رس	٤٣	٧١	٢٨
.٩	إي أش	٣٥	٦٥	٣٠
.١٠	ف م	٤٥	٧١	٢٦
.١١	ف أ	٤٧	٧٥	٢٨
.١٢	ك ي ف	٥١	٧٠	١٩
.١٣	ك س أ	٦٥	٧٧	١٢
.١٤	ك أ ر	٦٠	٧٢	١٢
.١٥	م ذ أ ع ج	٤٩	٦٩	٢٠
.١٦	م ح ر	٤٧	٨٠	٣٣
.١٧	م أ أس	٤٥	٧٠	٢٥
.١٨	م م ر	٣٧	٦٠	٢٣
.١٩	م ع ج س	٤٧	٦٥	١٨
.٢٠	ن زن	٢٩	٥٥	٢٦
.٢١	ن ي ه	٤٧	٧٢	٢٥
.٢٢	ر أم	٥٧	٧٠	١٣
.٢٣	ش ك ن	٥٩	٧٥	١٦
.٢٤	ش ك ر	٣٨	٦٠	٢٢
.٢٥	ي ف ي	٥٠	٧٢	٢٢
.٢٦	ي ش ج	٤٩	٨٠	٣١
	المجموع الكلي	١١٩٢	١٨٠٤	٦١٢
	المتوسط	٤٥.٨	٦٩.٣	٢٣.٥

ومن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة الضابطة، تظهر أن الطلاب حصلوا على النتائج المختلفة. وفي الجدول السابق حصل الباحثون على النتيجة المتوسطة في الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة هي ٤٥,٨، والنتيجة المتوسطة في الاختبار البعدي هي ٦٩,٣.

وأما النسبة المئوية من الاختبار القبلي والاختبار البعدي الموجودة في الجدول السابق للمجموعة الضابطة فكما يلي:

الصورة ٧



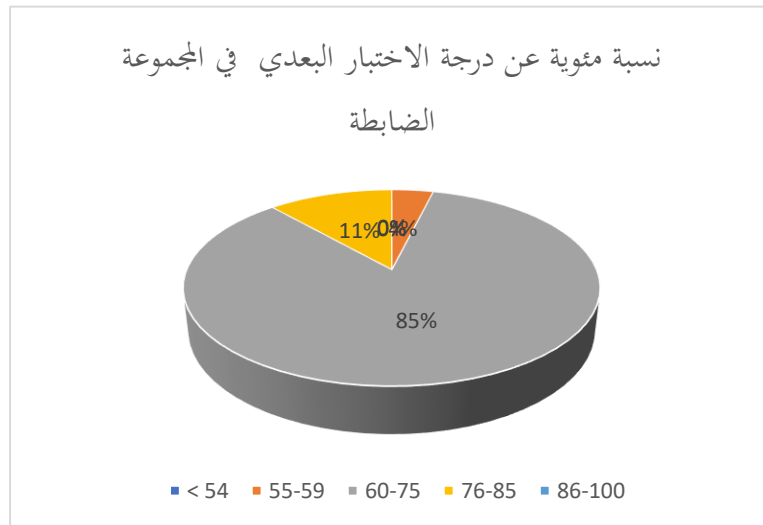
من الصورة السابقة عرف الباحثون مستويات إتقان المفردات لدرجات الاختبار القبلي لدى الطلاب في المجموعة الضابطة. هناك ٨٥٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات أقل من ٥٤ على تقدير راسب و ١٥٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٥٥-٥٩ على تقدير ضعيف وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٦٠-٧٥ على تقدير مقبول وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٧٦-٨٥ على تقدير جيد. وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٨٦-١٠٠ على تقدير جيد جدا.

الجدول ٩

درجة قدرة المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي

الرقم	مدى الدرجات	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)	التقدير
١.	١٠٠-٨٦	٠	٠٪	ممتاز
٢.	٨٥-٧٦	٠	٠٪	جيد جدا
٣.	٧٥-٦٠	٠	٠٪	جيد
٤.	٥٩-٥٥	٤	١٥٪	مقبول
٥.	أقل من ٥٤	٢٢	٨٥٪	راسب

الصورة ٨



من الصورة أعلاه، عرف الباحثون مستويات إتقان المفردات لدرجات الاختبار البعدي لدى الطلاب في المجموعة الضابطة. ليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات أقل من ٥٤ على تقدير راسب و٤٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٥٥-٥٩ على تقدير ضعيف و٨٥٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٦٠-٧٥ على تقدير مقبول و١١٪ من الطلاب حصلوا على فئة درجات ٧٦-٨٥ على تقدير جيد وليس هناك أحد (٠٪) من الطلاب من حصل على فئة درجات ٨٤-١٠٠ على تقدير جيد جدا.

الجدول ١٠

درجة قدرة المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي

الرقم	مدى الدرجات	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)	التقدير
١.	١٠٠-٨٦	٠	٠٪	ممتاز
٢.	٨٥-٧٦	١	٤٪	جيد جدا
٣.	٧٥-٦٠	٢٢	٨٥٪	جيد
٤.	٥٩-٥٥	٣	١١٪	مقبول
٥.	أقل من ٥٤	٠	٠٪	راسب

اختبار التوزيع الطبيعي (كولموغوروف-سميرنوف)

في اختبار التوزيع الطبيعي استخدم الباحثون اختبار كولموغوروف-سميرنوف باستخدام SPSS Statistic ٢٧ نتائج

اختبار التوزيع الطبيعي كالاتي:

الجدول ١١

اختبار التوزيع الطبيعي (كولموغوروف-سميرنوف)

Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.114	26	.200 [*]
	Post-Test Eksperimen	.138	26	.200 [*]
	Pre-Test Kontrol	.123	26	.200 [*]
	Post-Test Kontrol	.130	26	.200 [*]

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

ومن الجدول السابق، وجد الباحثون نتيجة اختبار التوزيع الطبيعي منها:

(١) الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية: ٠،٢٠٠.

(٢) الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية: ٠،٢٠٠.

(٣) الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة: ٠،٢٠٠.

(٤) الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة: ٠،٢٠٠.

بناء على البيانات السابقة، يمكننا استنتاج أن قيمة sig أكبر من ٠،٠٠٥، مما يعني أن البيانات تتوزع بشكل طبيعي. هذا يشير إلى أن النتائج التي تم الحصول عليها من البحث أو الدراسة تعكس التوزيع الحقيقي للبيانات في المجتمع الإحصائي الذي تم دراسته²⁰. وبالتالي، فإن هذا التوزيع الطبيعي يمكّن الباحثين من استخدام مجموعة متنوعة من الأساليب الإحصائية المتقدمة في تحليل البيانات، حيث إن هذه الأساليب تعتمد على افتراض أن البيانات تتبع نمطاً معيناً²¹. كما أنه يُتيح إمكانية إجراء اختبارات الفرضية التي تعتمد على مبادئ الإحصاء، وبالتالي تعزيز دقة وموثوقية النتائج المستخلصة. علاوة على ذلك، تعتبر معرفة أن البيانات تتوزع بشكل طبيعي أمراً حاسماً لفهم العلاقة بين المتغيرات المدروسة، حيث إن هذا الفهم يمكن أن يساعد في صياغة استنتاجات أكثر دقة ووضوحاً حول الظواهر التي تم تحليلها²².

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

²¹ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019).

²² Aries Veronica et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Padang: Get Press, 2022).

بناء على هذه البيانات فنتيجة الاختبار المتجانسي حصل على مستوى الدلالة (sig) ٠,٨٢٦ أكبر من ٠,٠٥ فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات متجانسة. اعتماداً على هذه الاختبار فيدل على أن البيانات غير طبيعية²³. فلتحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي فقام الباحثون باختبار (*Wilcoxon Sing Rank Test*).

ويتضح أن النتيجة السلبية (*Negatif Ranks*) من الطلبة صفر والنتيجة المعدلة ٠,٠٠٠، وكذلك مجموع النتيجة ٠,٠٠٠ وهذه النتيجة تدل على أنه لا توجد النتيجة تخفيضاً من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي والنتيجة الإيجابية ثلاثة وعشرون طالبا، والنتيجة المعدلة ١٢,٠٠٠ ومجموع النتيجة ٢٧٦ وهذه النتيجة تدل على أن ثلاثة وعشرون من الطلبة ترقية من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. وطالب واحد من النتيجة المتساوية (Ties) بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

اختبار التجانس للبيانات

بعد إجراء اختبار التوزيع الطبيعي، فإن الخطوة التالية هي اختبار التجانس، ويعمل هذا الاختبار على تحديد ما إذا كانت البيانات متجانسة أم لا، فيما يلي نتائج اختبار التجانس باستخدام *SPSS Statistic ٢٧*:

الجدول ١٢

اختبار التجانس للبيانات

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.194	1	50	.145
	Based on Median	2.339	1	50	.133
	Based on Median and with adjusted df	2.339	1	47.897	.133
	Based on trimmed mean	2.238	1	50	.141

بناءً على البيانات السابقة، يمكننا استنتاج أن قيمة ١٤٥,٠٠، مما يعني أنه أكبر من ٠,٠٥، وبالتالي يمكن استنتاج أن البيانات متجانسة. هذا يشير إلى أن النتائج التي تم الحصول عليها لا تحتوي على تباين كبير بين العناصر المختلفة في العينة المدروسة، مما يعكس تماسكاً وتجانساً في المعلومات التي تم جمعها. إن تجانس البيانات يعزز من مصداقية النتائج التي تم الحصول عليها²⁴، حيث يدل على أن العوامل التي تم قياسها كانت متسقة ولم تتأثر بتغيرات خارجية قد تؤثر سلباً على دقة التحليل²⁵. وعليه، فإن هذا التجانس يعكس أيضاً قوة الأساليب والأدوات المستخدمة في جمع البيانات، مما يمنحنا الثقة في صحة الاستنتاجات التي يمكن أن نتوصل إليها بناءً على هذه البيانات.

²³ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021).

²⁴ Djaali.

²⁵ Fausiah Nurlan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019).

اختبار – ت

بعد إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس، ثم إجراء اختبارات لتحديد ما إذا كان تعليم المفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان فعالاً.

بناءً على الاختبارات السابقة، يمكن ملاحظة البيانات التي يتم توزيعها بشكل طبيعي ومتجانس ثم إجراء اختبار باستخدام SPSS Statistic ٢٧ نتائج اختبار -ت كالتالي:

الجدول ١٣

اختبار – ت (T-Test)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.194	.145	6.620	50	<.001	12.615	1.906	8.788	16.443
	Equal variances not assumed			6.620	49.098	<.001	12.615	1.906	8.786	16.444

يتضح من النتائج في الجدول السابق أن قيمة sig (٢ ذيل) $0.001 < .005$ مما يعني أنه أصغر من 0.005 بحيث الفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة والفرضية البديلة (Ha) مقبولة بناءً على هذه البيانات يمكن استنتاج أن نتائج تعليم المفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان قد زادت بشكل ملحوظ.

هذا يدل على أن استخدام طريقة تعليمية تفاعلية مثل لعبة السلم والثعبان له تأثير إيجابي كبير على تحسين قدرة الطلاب على استيعاب المفردات الجديدة²⁶. تشير هذه النتائج إلى أن الطلاب لم يحققوا فقط تقدماً في فهمهم للمفردات، ولكن أيضاً أنهم أصبحوا أكثر انخراطاً وتحفيزاً خلال عملية التعلم. يعتبر هذا التحسن مؤشراً مهماً على فعالية الطريقة المستخدمة²⁷، حيث إن الفرضية البديلة (Ha) تقترح أن هناك علاقة واضحة بين استخدام اللعبة وتقدم الطلاب.

علاوة على ذلك، تبرز هذه النتائج أهمية دمج استراتيجيات التعليم المبتكرة في المنهج الدراسي، حيث إن الأنشطة التفاعلية قادرة على تحسين مستوى التفاعل بين الطلاب وتحفيزهم على المشاركة الفعالة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تسهم هذه النتائج في توجيه المعلمين نحو اعتماد أساليب تعليمية مماثلة، مما قد يؤدي إلى تحسين مستوى الفهم والمشاركة في الصفوف الدراسية.

²⁶ Masrukah et al., "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika," *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 1 (2020): 10–17, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/4526>.

²⁷ Puji Kurniati et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga," *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 407-14, <https://doi.org/10.23887/jeaar.v4i4.28506>.

في النهاية، يمكن اعتبار هذه الدراسة خطوة مهمة نحو تحسين أساليب تدريس اللغة، حيث تقدم دليلاً قوياً على أن التعلم القائم على اللعب يمكن أن يكون له آثار إيجابية على أداء الطلاب، وبالتالي يجب استكشاف المزيد من هذه الأساليب في المستقبل لتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

٤. اختبار "N-Gain"

الجدول ١٤

اختبار "N-Gain"

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	52	.30	.89	.5376	.15219
NGain_Persen	52	30.00	89.36	53.7593	15.21854
Valid N (listwise)	52				

بناءً على الجدول السابق وجد الباحثون أن نتيجة "N-Gain" للمجموعة التجريبية بقيمة ٥٣ (في النظام المائوي) أو تساوي ٥٣،٠ (في النظام العشري) وفقاً إلى معيار فعالية "N-Gain" هذه نتيجة على نسبة متوسطة، ومن هنا دلت أن لعبة السلم والثعبان في إتقان المفردات فعالية متوسطة.

مناقشة الجزء

بناءً على نتائج تحليل البيانات السابقة، وجد الباحثون أن نتائج للمجموعة التجريبية في الاختبار القبلي أصغر نتيجة ٣٠ أكبر نتيجة ٦٨ وأما الاختبار البعدي فأصغر نتيجة ٧٠ وأكبر نتيجة ٩٥ للمجموعة الضابطة أن نتائج الطلاب في الاختبار القبلي أصغر نتيجة ٢٩ وأكبر نتيجة ٦٥. وأما الاختبار البعدي أصغر نتيجة ٦٠ وأكبر نتيجة ٨٠. نتائج المتوسطة للمجموعة التجريبية بعد التعلم باستخدام لعبة السلم والثعبان في إتقان المفردات هي ٨٢ (وهذا يشير إلى نتائج تعلم جيدة للتلميذ)، بينما كانت نتائج المتوسطة للمجموعة الضابطة هي ٦٩،٣ (وهذا يدل على أن نتائج تعلم الطلاب منخفضة). بالإشارة إلى هذه البيانات، يمكننا أن نفترض أن الاختلاف في متوسطة درجات تلاميذ المجموعة التجريبية مع المجموعة الضابطة قد شهد اختلافاً كبيراً.

بعد معرفة متوسط درجات نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب في كل من المجموعتين التجريبية والضابطة، فإن الخطوة التالية هي إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس كشرط إجراء الاختبار-ت. في اختبار التوزيع الطبيعي كولموغوروف - سميرونوف في هذا البحث، تم إنتاج قيمة أكبر من ٠،٠٠٥، مما يعني أن البيانات موزعة بشكل طبيعي ومناسبة لإجراء اختبار-ت.

بالنسبة للاختبار التجانس، تم إنتاج قيمة ٠،١٤٥ (أكبر من ٠،٠٠٥)، مما يعني أن البيانات في هذا البحث كانت متجانسة بالنسبة لنتائج اختبار-ت، تم إنتاج قيمة sig (٢ ذيل) تبلغ ٠،٠٠٠١، مما يعني أن هذه القيمة أصغر من ٠،٠٠٥.

ولأن قيمة اختبار-ت أصغر من ٠,٠٠٥، يتم رفض الفرضية الصفرية (Ho) ويتم قبول الفرضية البديلة (Ha). وهذا يعني أن هناك اختلافات في نتائج المفردات لدى الطلاب بين قبل وبعد تعلم المفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان.

وبعد إجراء اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس واختبار-ت قام الباحثون بإجراء اختبار *N-Gain* لتحديد درجة فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان في إتقان المفردات لدى الطلاب، من نتائج الحساب ذكر أن قيمة *N-Gain* في هذا البحث هي ٥٣ (في النظام المائوي) أو تساوي ٠,٥٣ (في النظام العشري). استناداً إلى الجدول المرجعي *N-Gain* ٠,٥ هو مستوى متوسط. وهذا يدل على أن استخدام لعبة السلم والثعبان في إتقان المفردات قد أثبتت فعاليته في درجة متوسطة.

أثبتت النتائج أن استخدام لعبة السلم والثعبان يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتعزيز تعلم المفردات لدى الطلاب²⁸. فالتقدم الكبير في متوسط درجات المجموعة التجريبية يشير إلى أن هذه الطريقة التعليمية تساهم في تحفيز الطلاب على التعلم بطريقة ممتعة وتفاعلية. توفر اللعبة بيئة تعليمية محفزة تساعد على تعزيز الفهم وتثبيت المفردات²⁹. إن دمج أساليب التعلم النشط مع الألعاب التعليمية يمكن أن يؤدي إلى تحسين التركيز وزيادة دافعية الطلاب³⁰.

وبالتالي، أظهرت النتائج تبايناً واضحاً بين أداء الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة. يعكس هذا التباين تأثير استخدام لعبة السلم والثعبان كأداة تعليمية مبتكرة مقارنةً بالطرق التقليدية التي قد تكون أقل جاذبية للطلاب. يدعو هذا الفارق إلى مزيد من الدراسة حول كيفية دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية بشكل أوسع لتحقيق فوائد تعليمية مستدامة³¹. رغم الفوائد الملحوظة، فإن مستوى فعالية الطريقة الذي صُنّف على أنه متوسط يشير إلى أن هناك عوامل أخرى قد تؤثر على نتائج التعلم، مثل اختلاف مستويات الطلاب أو جودة تنفيذ اللعبة³². من المهم النظر في تكييف اللعبة لتناسب مع احتياجات الطلاب المختلفة³³. كما يجب دراسة تأثيرات هذه الطريقة على المدى البعيد، لضمان تحقيق تقدم مستمر في مهارات اللغة.

²⁸ Elke Maisyarah and Firman, "Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* (2019), <https://doi.org/10.31227/osf.io/46prn>.

²⁹ Mohammad Taufiq Abdul Ghani and Wan Ab Aziz Wan Daud, "The Impact of Digital Game-Based Learning towards Arabic Language Communication," *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 39, no. 1 (2023): 407–424, <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-23>.

³⁰ Khambali Khadori Sayyidi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Gaya Berpikir Terhadap Hasil Belajar Qira'ah," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2018): 43–56, <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.041-03>.

³¹ Khomsin and Rahimmatussalisa, "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 25–33, <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.

³² Mutia Fauzia et al., "Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib terhadap Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib," *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasa-araban* 3, no. 1 (2019): 1–13, <https://doi.org/10.15575/jpba.v3i1.7444>.

³³ Mathea Simons and Tom Smits (Eds.), *Language Education and Emotions: Research into Emotions and Language Learners, Language Teachers, and Educational Processes* (New York: Routledge, 2020).

ومع ذلك، لم تُتناول في الدراسة بشكل كامل تأثيرات لعبة السلم والثعبان على الجانب النفسي والاجتماعي للطلاب، مثل تعزيز الثقة بالنفس أو تحسين التفاعل الجماعي بخلاف ما بحث فيه ميسرة. يمكن أن تضيق هذه الجوانب بعداً جديداً لفهم كيفية تأثير الألعاب التعليمية على تطور الطلاب بشكل شامل. توصلت الدراسة إلى أن لعبة السلم والثعبان أظهرت تأثيراً إيجابياً على إتقان المفردات لدى الطلاب، حيث ساهمت في تحسين نتائج المجموعة التجريبية مقارنةً بالمجموعة الضابطة. رغم ذلك، فإن فعالية الطريقة تُصنف على أنها متوسطة، مما يفتح المجال لتحسين هذه الوسيلة التعليمية وتوسيع نطاق استخدامها في المستقبل. تمثل هذه الدراسة خطوة مهمة نحو دمج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بطريقة تسهم في تعزيز التفاعل وتحقيق نتائج أفضل للطلاب.

خلاصة

أظهرت الألعاب التعليمية مثل لعبة السلم والثعبان إمكانيات كبيرة في تحسين البيئة التعليمية، ليس فقط على المستوى الأكاديمي، بل أيضاً على المستوى النفسي والاجتماعي. من الضروري النظر إلى دور هذه الألعاب في تعزيز التفاعل الجماعي بين الطلاب، حيث يمكن أن تسهم في بناء روح الفريق والتعاون. علاوة على ذلك، يُعتقد أن دمج الأنشطة التفاعلية يساعد الطلاب على التغلب على القلق التعليمي، مما يجعلهم أكثر استعداداً للمشاركة والانخراط في العملية التعليمية. دراسة هذه الجوانب من شأنها أن تقدم صورة أكثر شمولية حول فوائد هذه الطريقة التعليمية.

من المهم توسيع تطبيق هذه الطريقة لتشمل مستويات تعليمية أخرى، بدءاً من المراحل الابتدائية حتى التعليم العالي. قد تكون هناك اختلافات جوهرية في تأثير اللعبة على الطلاب بناءً على أعمارهم ومستوياتهم اللغوية. على سبيل المثال، يمكن أن يكون استخدام اللعبة فعالاً بشكل خاص مع المبتدئين الذين يحتاجون إلى بناء قاعدة قوية من المفردات، بينما قد تحتاج اللعبة إلى تعديلات لتناسب احتياجات المتعلمين المتقدمين الذين يركزون على بناء جمل معقدة أو تحسين استخدامهم للغة في السياقات الواقعية.

ولتقديم نتائج أكثر دقة وموثوقية، ينبغي إجراء أبحاث مستقبلية تتضمن عينات أكبر ومجموعات طلابية متنوعة. كما ينبغي تقييم تأثير اللعبة على مدى طويل، للتأكد من استدامة التعلم وتعزيز مهارات الطلاب اللغوية بشكل مستمر. هذا التحليل يمكن أن يشمل اختبارات دورية بعد مرور فترات زمنية مختلفة لقياس مدى احتفاظ الطلاب بالمفردات التي تعلموها.

بيان مساهمة المؤلفين

ناقش جميع المؤلفين النتائج وساهموا في إعداد النسخة النهائية من البحث. ويقرّ جميع المؤلفين بمسؤوليتهم عن جميع جوانب هذا العمل.

بيان تضارب المصالح

يُعلن جميع المؤلفين عدم وجود أي تضارب في المصالح.

التمويل

لم يتم تلقي أي تمويل لإجراء هذه الدراسة

مراجع

- Alfadil, Mohammed. "Effectiveness of Virtual Reality Game in Foreign Language Vocabulary Acquisition." *Computers & Education*, 153 (2020): 103893. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103893>.
- Anshori, Muslich, and Sri Iswati. *Buku Ajar: Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- Asrorovna, Kenjayeva Adolat. "Mastering A Second Language as A Theoretical and Linguodidactic Problem in the Aspect of Neuro-Linguistics." *International Journal of Linguistics, Literature and Culture* 8, no. 2 (2022): 1–5. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v8n1.2003>.
- Astuti, Fitri, Nirwana, and Muhammad Awin Alaby. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>.
- Badrudin, Ali, and Akhmad Sofyan. "Problematics of Technical Preparation and Constraints in the Spelling System of Madurese Language." *Parole: Journal of Linguistics and Education* 8 no. 2 (2018): 52-56. <https://doi.org/10.14710/parole.v8i2.52-56>.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Fauzia, Mutia, Ade Nandang Slamet, and Heri Gunawan. "Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib terhadap Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib." *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaan* 3, no. 1 (2019): 1–13. <https://doi.org/10.15575/jpba.v3i1.7444>
- Firdaus, Mochammad. "Problems in Expressing the Arabic Language of Indonesian Students at Khartoum International Institute for Arabic Language." *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 1 (2019): 35–52. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/izdihar/article/view/7588>
- Fudhaili, Achmad, Toto Edidarmo, and Siti Maisaroh. "Arabic Phoneme Learning Challenges for Madurese Students and the Solutions." *Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 15, no. 2 (2023): 417-431. <https://doi.org/10.24042/albayan.v15i2.15837>.
- Gemilang, Damar, and Hastuti Listiana. "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 1, no. 1 (2020): 49–64. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/athla/article/view/3048>

- Ghani, Mohammad Taufiq Abdul, and Wan Ab Aziz Wan Daud. "The Impact of Digital Game-Based Learning towards Arabic Language Communication." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 39, no. 1 (2023): 407–424. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-23>.
- Govender, Terence, and Joan Arnedo-Moreno. "An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning." *Sustainability* 13, no. 12 (2021): 6679. <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/12/6679>.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method*, Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- Imamuddin, Basuni, Abdul Muta'ali, and Wiwin Triwinarti. "Problems in Translating from Arabic to Indonesian: A Study of the Translation of Quranic Idioms into Indonesian." *International Review of Humanities Studies* 5, no. 2 (2020): 777–795. <https://scholarhub.ui.ac.id/irhs/vol5/iss2/21/>.
- Khomsin, Khomsin, and Rahimmatussalisa Rahimmatussalisa. "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Kurniati, Puji, Mei Fita Asri Untari, and Joko Sulianto. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga". *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 407-14. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>.
- Maisyarah, Elke, and Firman Firman. "Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* (2019). <https://doi.org/10.31227/osf.io/46prn>
- Masrukah, Masrukah, Mahfud Nahrowi, and Moh. Badiul Anis. "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika." *Inopen-das: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 1 (2020): 10–17. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/4526>.
- Ningsih, Silvia P., Amilda Amilda, and Etrie Jayanti. "Desain Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kimia." *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 5, no. 1 (2021): 49–66. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v5i1.8249>.
- Nurlan, Fausiah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019.
- Owen, Eman Abdussalam, Abu Bakar Razali, Arshad Abd Samad, and Nooreen Noordin. "Enhancing Libyan Students' English Speaking Performance through Language Game and Information Gap Activities." *Problems of Education in the 21st Century* 77, no. 1 (2019): 110–125. <https://doi.org/10.33225/pec/19.77.110>.

- Peeters, David. "Virtual Reality: A Game-Changing Method for the Language Sciences." *Psychonomic Bulletin & Review* 26 (2019): 894–900. <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01571-3>.
- Ritonga, Mahyudin, Apri Wardana Ritonga, Sri Wahyuni, and Julhadi Julhadi. "Language Game as an Alternative Model to Improve Arabic Vocabulary Ability." *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning* 5, no. 2 (2022): 599–607. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i3.17123>.
- Salam, Nurfadillah, Safei Safei, and Jamilah Jamilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf." *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi* 1, no. 1 (2019): 52–69. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/5630>.
- Sayyidi, Khambali Khadori. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Gaya Berpikir terhadap Hasil Belajar Qira'ah." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2018): 43–56. <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.041-03>.
- Setiani, Gusti Ayu Komang, and Dewa Ayu Puteri Handayani. "Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>.
- Simons, Mathea, and Tom Smits (Eds.). *Language Education and Emotions: Research into Emotions and Language Learners, Language Teachers, and Educational Processes*. New York: Routledge, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Szudarski, Paweł, and Samuel Barclay (Eds.). *Vocabulary Theory, Patterning and Teaching*. Bristol, UK: Multilingual Matters, 2021. <https://doi.org/10.21832/SZUDAR3743>.
- Veronica, Aries, Ernawati, Rasdiana, and Others. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: PT. Get Press, 2022.
- York, Jork, Frederick J. Poole, and Jonathan W. deHaa. "Playing a New Game—An Argument for a Teacher-focused Field around Games and Play in Language Education." *Foreign Language Annals*, 2021. <https://doi.org/10.1111/flan.12585>.
- Zhang, Yu, Ron J. Weiss, Heiga Zen, Yonghui Wu, Zhifeng Chen, and Others. "Learning to Speak Fluently in a Foreign Language: Multilingual Speech Synthesis and Cross-Language Voice Cloning." *ArXiv: Computation and Language* (2019): 1907.04448. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1907.04448>.

At-Tahqiq

Journal of Arabic and Humanities