Abjadia: International Journal of Education, 08 (01): 79-44 (2023)
DOI: 10.18860/abj.v8i1.17621

APPLYING THE "BINGO" GAME METHOD IN TEACHING VOCABULARY AT NURUL ULUM ISLAMIC INTERMEDIATE SCHOOL PONCOKOSUMO MALANG

فعالية تطبيق وسيلة لعبة "بنغو" في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات

Afifah Shofia Faradisa [1*], Danial Hilmi [2]
[1,2] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Indonesia

Article History:
Received :
Revised :
Accepted :
Published :

Keywords:
Media, Bingo Game, Vocabulary Learning

*** Correspondence Address:**
afifahshofia80@gmail.com

Abstract: In vocabulary learning, students are expected to be able to pronounce vocabulary according to the correct output (makhraj), understand the meaning and derivation of the word, explain its meaning in the correct language structure, and use the right words in the correct sentence context. However, there are problems that occur in vocabulary learning at MTs Nurul Ulum Poncokusumo Malang Regency, including the relatively low number of vocabularies mastered by students, some students' pronunciation is not good and correct, and some students have difficulty in understanding and applying vocabulary into sentences. This study aims to describe and determine the effectiveness of the application of bingo game media in vocabulary learning at Mts Nurul Ulum Poncokusumo Malang Regency. The approach used by the researcher is a quantitative approach with an experimental method in the form of a quasi-experimental design, namely a non-equivalent control group design. The results of the study are as follows: 1) multi-disciplinary learning with bingo game media uses the stages of exploration, bingo organization, elaboration, confirmation, and material strengthening. 2) Through observation, it can be seen that students' memorization of vocabulary is increasing and they are able to mention more vocabulary than usual. The results of the t-test indicate that there is a significant difference between the experimental group and the control group because the t-count value (3.469) is greater than the t-table (2.021). Therefore, it can be concluded that the use of bingo game media is quite effective in vocabulary learning at MTs Nurul Ulum Poncokusumo Malang Regency.

مقدمة

تعليم المفردات هو عملية شرح المواد التعليمية في شكل مفردات كعنصر في تعليم اللغة العربية، بينما تعريف المفردات هو مجموعة من الكلمات المستخدمة في تكوين جملة (Umroh, 2019). تعلم المفردات هو رأس مال مهم لإتقان جميع المهارات، فكلما زاد عدد المفردات لدينا، زادت مهارتنا في اللغة ونقل الأفكار شفهيا أو كتابيا، ويمكننا فهم القراءة جيدا وصحيحا، ويمكننا تكوين جمل متنوعة.

© 2023 Abjadia : International Journal of Education
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

المفردات هي عنصر مهم في تعليم اللغة. بدون مفردات لا يمكننا معرفة الأشياء التي حولنا ولا يمكننا تطبيق المهارات الأربع صحيحا وحريا. وفقا لتاريجان أن جودة المهارات اللغوية للشخص تعتمد على جودة مفرداته (Munirah & Hardian, 2016). لذلك، فإن تعليم المفردات ضروري منا منذ الأطفال حتى الآن لزيادة مفرداتنا حتى لا نشعر صعوبة في تعلم اللغة من الناحية النظرية والممارسة. إن تعليم المفردات سيسهل علينا قدم الأفكار، وتسهيل تفاعلنا مع الآخرين، ولن نجد صعوبة في فهم قصد الآخرين أو قراءة النصوص.

بناء على الشرح أعلاه، فإن المفردات مهمة جدا للتعلم لكي يتمكن الطلاب أن يمارسوا المهارات اللغوية جيدا. بالإضافة إلى ذلك، المفردات لها أهداف معينة التي يجب تحقيقها في عملية التعليم. ووفقا للفوزاني، فإن أهداف تعليم المفردات هي لكي يتمكن الطلاب من نطق صوت الكلمات وفقا للمخارج الصحيح، ويفهم الطلاب معنى الكلمات الدراسية، ويتمكن الطلاب على فهم مشتقات الكلمات وشرح معناها بترتيب اللغة الصحيح، ويتمكن الطلاب أن يستخدموا الكلمات الصحيحة في سياق الجملة الصحيح (Mutholib, 2015).

متوافق مع الأهداف التي ذكره الفوزاني أعلاه، يطبق هذا الأهداف في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج أيضا. يقرر معلم اللغة العربية أهداف التعليم خاصة للمواد العربية، ومن بين الأهداف التي يجب تحقيقها في تعليم المفردات أن يتمكن كل طالب من معرفة المفردات في كل باب، وبعد ذلك يمكن للطلاب تطبيق المفردات في جملة، ويمكنهم تطبيق الجمل وفقا للقواعد التي دراسته في الباب. ولكن، فإن الواقع هو أن استيعاب مفردات الطلاب لا يزال منخفضا نسبيا ويشعر الطلاب صعوبة في تعلم اللغة العربية.

بالنظر إلى الواقع الموجود في تعليم اللغة العربية في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج، وخاصة في الصف الثامن، لم تتحقق أهداف تعليم المفردات جيدا، كمعرفة الطلاب بالمفردات التي دراستها لا تزال منخفضة نسبيا وهناك بعض الطلاب الذين لم يستطيعوا تطبيق المفردات في الجملة. حدث هذا الأمر، لأن التعليم السابق عبر الإنترنت أقل تحديدا وهناك بعض خريجي المدرسة الابتدائية الذين لم يدرسوا اللغة العربية مطلقا. بالإضافة إلى ذلك، اهتمام الطلاب وحافزهم للتعلم منخفضا ولم يستخدم المعلم وسيلة التعليم سوى كتب المعلم وكتب الطلاب.

لذلك، لحل هذه المشكلات يحتاج الابتكار في تعليم اللغة العربية لترقية جودة التعليم وكطريقة جديدة لحل المشكلات التي تواجه في عملية التعليم. الابتكار مماثل بشيء جديد، إما أدوات، أو أفكار، أو طرق. فابتكار التعليم هو سعي جديد في عملية التعليم باستخدام مختلف الطرق، والمناهج، والوسائل، والجو

الداعم لتحقيق أهداف التعليم (Fatah, 2016). مع الابتكار في التعليم، يرجو الطلاب نشطين في عملية التعليم وعملية التعلم والتعليم يمكن أن تعمل فعالا حتى يمكن تحقيق أهداف التعليم جيدا.

أحد ابتكارات التعليم المؤثرة في عملية التعليم هي الوسيلة. الوسيلة هي إحدى أدوات التعليم التي لها دور مهم في عملية التعلم والتعليم. يمكن استخدام الوسيلة المناسبة والمثيرة أن يؤثر حماسة الطلاب واهتمامهم في التعلم (Abdul, 2018)، ومن بينها الوسيلة التي يتم ترزمها في شكل ألعاب. إحدى الألعاب التي يمكن استخدامها لترقية استيعاب المفردات هي لعبة بنغو لأن مع هذه اللعبة يمكن للمعلم نظر تطوير تعلم الطلاب في تعليم المفردات (Tri Widyahening & Sufa, 2021).

لعبة بنغو هي لعبة الكلمات والحروف في شكل الجدول يمكن لعبها فرديا أو مجموعة بخطوات معينة. إذا يمكن الطلاب أن يجيبوا 4 أسئلة صفوف أفقيا، أو رأسيا، أو قطريا، فيفوز الطلاب. تعتبر اللعبة طريقة مؤكدة يمكن للمعلم استخدامها ليرزم التعليم لجعله أكثر ممتعة. باستخدام اللعبة كوسيلة التعليم، سيتعلم الطلاب عن غير قصد شيئا ما من اللعبة التي يلعبونها ولن يشعر الطلاب بالملل سريعا.

كثير الألعاب التي تستخدمها في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات لدى الطلاب، ولكن لم يستخدم لعبة بنغو. في دراسة السابقة عن لعبة بنغو في تعليم اللغة العربية من قبل عليا زهرة الفردوس(الفردوس, 2020)، ركزت على مهارة القراءة وليس على المفردات. لذلك، بناء على هذه الافتراضات، أراد الباحث وصف تطبيق وسيلة لعبة بنغو لدى طلاب مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات. ومعرفة فعالية وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات بأسئلة البحث كما يلي: 1) كيف تعليم المفردات باستخدام وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج؟، 2) ما فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج؟

منهج

تستخدم هذا البحث منهجا كميا لمعرفة فعالية أو تأثير المتغير x على المتغير y. ما يتعلق بهذا الأمر، يستخدم الباحث منهجا تجريبيا بأسلوب شبه تجريبي (Quasi Experimental Design) في شكل تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة (Nonequivalent Control Group Design) لأن يريد الباحث معرفة فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات باستخدام مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية. ثم تقارن نتائج أو معدل المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لمعرفة ما إذا كانت هناك نتيجة أو تأثير للعلاج الذي تم

تقديمه (Arifin, 2017). كانت البيانات في هذا البحث هي نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب وكذلك نتائج الملاحظة في شكل أنشطة أو ظروف، ومشكلات، وصعوبات الطلاب في تعلم المفردات.

مجموعة البحث هم طلاب الصف الثامن في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج، وبلغ عددهم 57 طالبا، بينما كانت عينة البحث هم جميع طلاب الصف الثامن في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج الذين شاركوا في الأنشطة البحثية من البداية إلى النهاية. يعتمد التحديد على رأي أريكونتا الذي ينص على أنه إذا كان المبحوث أكثر من 100 شخص، فيسمح بمأخذ عينات 10٪ -15٪ و 20٪ -25٪ أو أكثر وإذا كان موضوع البحث أقل من 100 شخص، فإن موضوع البحث (العينة) هو المجموعة. وأما أسلوب جمع البيانات الذي استخدمه الباحث هو اختبار من خلال إعطاء الطلاب 15 سؤالا في شكل الاختيار من متعدد بموضوع "المهنة" في الاختبار القبلي والبعدي والملاحظة باستخدام استبيان الملاحظة الذي جعله الباحث.

استخدم الباحث SPSS 26 لتحليل البيانات على شكل قيمة الاختبار القبلي والبعدي للطلاب التي حصل عليها الباحث. يستخدم هذا التحليل اختبار t في شكل اختبار t للعينة المستقلة لمعرفة مدى تأثير وسيلة لعبة بنغو (متغير مستقل) على تعليم المفردات (متغير تابع). إذا كان t حساب أكبر من t جدول / أهمية أصغر من 0.05، فهناك يوجد فرق المعدل بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، مما يعني أنه يوجد تأثير لاستخدام وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج. ومع ذلك، إذا كان t حساب أصغر من t جدول / أهمية أكبر من 0.05، فلا يوجد فرق المعدل بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، مما يعني أنه لا يوجد تأثير لاستخدام وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج.

نتائج

تطبيق وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات

وسيلة لعبة بنغو هي وسيلة التي تحزم على شكل لعبة يعني بنغو ولعبها عن طريق كتابة بعض مفردات على النجوم المتوفرة. يهدف استخدام هذه الوسيلة إلى ترقية استيعاب الطلاب للمفردات، خاصة في الباب الثاني بموضوع "المهنة". وفي عملية التعليم بوسيلة لعبة بنغو، تنفيذ الباحث بعض المراحل لكي عملية التعليم يمر منهجية. فيما يلي مراحل تعليم المفردات باستخدام وسيلة لعبة بنغو:

أ. مرحلة الاستكشاف

هذه المرحلة هي المرحلة الأولى في التعليم لبحث عن المعلومات المتعلقة بالمواد وجمعها وفهمها. في مرحلة الاستكشاف، يعطي الباحث بعض الأسئلة حول المفردات للطلاب إما بشكل مباشر أو من خلال عرض بعض الصور وقام الطلاب بتعميق المادة التعليمية من خلال دراسة وإعادة قراءة المفردات التي دراستها مسبقا. كما كانت نتيجة الملاحظة من عملية التعليم أن تنفيذ الباحث مراجعة المفردات التي دراستها مسبقا وقام الطلاب بتعميق المادة من خلال قراءة المفردات في أوراق عمل الطلاب (LKS).

ب. مرحلة تنظيم بنغو

مرحلة تنظيم بنغو هي مرحلة لشرح الخطوات والنظم في لعب بنغو. في هذه المرحلة، يقرأ الباحث الخطوات التي يجب أن ينفذها الطلاب ونظم لعب بنغو. وبين ذلك، يستمع الطلاب إلى شرح الباحث ويسألون إذا كان هناك شرح غير مفهوم. وأما الخطوات والنظم للعب بنغو هي كما يلي:

1. يكتب الطلاب أسماءهم وأرقام الغياب في العمود المقدم.
2. يكتب الطلاب مفردات عن المهنة في النجوم بشكل عشوائي
3. بعد أن يكتب الطلاب المفردات في النجوم ثم تبدأ اللعبة.
4. يقرأ الباحث المفردات ويضع الطلاب صليبا على النجمة يحتوي على المفردات التي قالها الباحث.
5. إذا نجح الطالب في عمل خط قطري، أو رأسي، أو أفقي من النجوم التي تم تعليمها بصليب، فعليه أن يصرخ "بنغو" حتى يتمكن من الفوز.

كما نتيجة الملاحظة من عملية التعليم أن يوضح الباحث الخطوات والنظم لعب بنغو ويستمع الطلاب إلى شرح الباحث. ولكن هناك بعض الطلاب الذين يمزحون ويتسببون في إزعاج الطلاب الآخرين. لذلك يعطي الباحث بتحذير للطلاب الذين يمزحون وتطلب الطلاب لتسمية مفردتين متعلقة بالمهنة كعقوبة.

ج. مرحلة التفصيل

مرحلة التفصيل هي مرحلة إجراء الاختبار أو استنتاج نتائج الاستكشاف بعناية. في هذه المرحلة، يوزع الباحث ورقة بنغو على الطلاب كالوسيلة التعليمية ويستخدم الطلاب وسيلة بنغو في التعلم. كما نتيجة الملاحظة من عملية التعليم أن بعد نقل الخطوات والنظم في لعب بنغو، يوزع الباحث ورقة

بنغو على الطلاب. ثم يكتب الطلاب بعض المفردات في النجوم المتوفرة دون النظر إلى الكتاب الدراسي لمعرفة مدى استيعاب الطلاب للمفردات وأيضا لاختبار ذاكرة الطلاب فيما يتعلق بالمفردات التي دراستها.

د. مرحلة التأكيد

مرحلة التأكيد هي توفير التغذية الراجعة على ما ينتج عن الطلاب من خلال تجربة التعلم. في هذه المرحلة، يؤكد الباحث صحة المفردات التي كتبها الطلاب. وبين ذلك، يقدم الطلاب المفردات التي كتبوها. كما نتيجة الملاحظة من عملية التعليم أن يقوم الباحث بفحص بعض كتابات الطلاب وتستمع إلى نطق الطلاب لبعض المفردات، ثم يصحح الباحث بعض الكتابات أو النطق غير الصحيح.

هـ. مرحلة تقوية المواد

مرحلة تقوية المواد هي طرح الأسئلة أو مراجعة المادة بهدف تقوية ذاكرة الطلاب فيما يتعلق بالمواد التي دراستها. في هذه المرحلة، إعطاء الباحث تقوية المادة للطلاب من خلال بعض الأسئلة المتعلقة بالمفردات إما بشكل مباشر أو عن طريق عرض بعض الصور. يجيب الطلاب على الأسئلة المطروحة ويخمنون اللغة العربية من الصورة التي يدلها الباحث. بعد ذلك، يقوم الباحث بمراجعة من خلال قراءة المفردات التي تعلمها ويكررها الطلاب. كما نتيجة الملاحظة من عملية التعليم أن يمكن الطلاب أن يجيبوا على الأسئلة التي يطرحها الباحث ثم يقدم الباحث المدح للطلاب.

بعد أن يتبع الطلاب مراحل التعليم باستخدام وسيلة لعبة بنغو، يختتم الباحث التعليم من خلال توفير الدافع والحماس وتذكير الطلاب بمراجعة المفردات التي تعلموها في المنزل. ثم بعد تعلم المفردات باستخدام وسيلة لعبة بنغو، يعطي الباحث اختبارا للطلاب بهدف معرفة فعالية هذه الوسيلة في تعليم المفردات.

فعالية وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات

بعد أن تعلم الطلاب باستخدام وسيلة لعبة بنغو، إعطاء الباحث اختبارا على شكل 15 سؤالا الاختيار من متعدد كتقويم. ثم تحليل نتائج اختبار الطلاب باستخدام SPSS 26 في شكل اختبار t للعينة المستقلة لمعرفة فرق بين معدل المجموعة التجريبية ومعدل المجموعة الضابطة. يمكن أن يظهر اختبار t للعينة المستقلة أيضا مدى تأثير وسيلة لعبة بنغو (متغير مستقل) على تعليم المفردات (متغير تابع). النتائج التي حصول عليها هي على النحو التالي:

يعمل الباحث الاختبار الطبيعية لتقويم البيانات طبيعي أم لا. لذلك، يستخدم الباحث اختبار Kolmogorov-Smirnov. في هذا الاختبار، إذا كانت قيمة sig أكبر من 0.05، تكون البيانات طبيعية، ولكن إذا كانت قيمة sig أصغر من 0،05، فإن البيانات ليست طبيعية.

Table 1. Tests of Normality

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest eksperimen	,143	20	,200*	,919	20	,097
	posttest eksperimen	,136	20	,200*	,919	20	,095
	pretest kontrol	,139	20	,200*	,946	20	,308
	posttest kontrol	,123	20	,200*	,925	20	,122
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

بناء على النتائج المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن في نتائج اختبار Smirnov Kolmogorov، كانت قيمة (Sig) 0،200 أكبر من 0،05 فلذلك يمكن استنتاج أن البيانات لكل مجموعة طبيعيا.

قبل أن يعمل اختبار t للعينة المستقلة، يعمل الباحث اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score) لمعرفة مدى فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات. وأما فئات تفسير فعالية درجة ن الجينات (N-Gain Score) هي كما يلي:

Table 2. N-Gain Score

التفسير	النسبة المئوية (%)
غير فعالة	40 <
أقل فعالة	55 - 40
كاف فعالة	75 - 56
فعالة	76 >

وأما نتائج اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score) كما يلي:

Table 3. N-Gain Score Test

Descriptive					
	Group			Statistic	Std. Error
N-Gain Percent	experiment	Mean		44,9802	3,43967
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37,7808	
			Upper Bound	52,1795	
		5% Trimmed Mean		44,4224	
		Median		43,6508	
		Variance		236,627	
		Std. Deviation		15,38267	
		Minimum		20,00	

		Maximum		80,00	
		Range		60,00	
		Interquartile Range		15,00	
		Skewness		,394	,512
		Kurtosis		,301	,992
	control	Mean		28,5635	3,25025
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21,7606	
			Upper Bound	35,3663	
		5% Trimmed Mean		27,8483	
		Median		26,7857	
		Variance		211,283	
		Std. Deviation		14,53557	
		Minimum		10,00	
		Maximum		60,00	
		Range		50,00	
		Interquartile Range		21,67	
		Skewness		,570	,512
		Kurtosis		-,511	,992

استنادا إلى اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score) أعلاه، يمكن استنتاج أن استخدام وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات أقل فعالة لأن معدل درجة ن الجينات للمجموعة التجريبية هو 44.9٪ مع الحد الأدنى للقيمة 20٪ والحد الأقصى للقيمة 80٪. بينما يتم تعليم المفردات دون استخدام وسيلة لعبة بنغو على أنها غير فعالة لأن معدل درجة ن الجينات للمجموعة الضابطة هو 28.6٪ مع الحد الأدنى للقيمة 10٪ والحد الأقصى للقيمة 60٪.

Table 4. Group Statistics

Group Statistics					
	Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain Percent	experiment	20	44,9802	15,38267	3,43967
	control	20	28,5635	14,53557	3,25025

بعد أن يعمل اختبار درجة ن الجينات (N-Gain Score)، فإن الخطوة التالية هي يعمل التحليل باستخدام اختبار t للعينة المستقلة. يعمل هذا الاختبار لمعرفة فرق المعدل بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ومعرفة مدى تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع.

يوضح الجدول أعلاه المعدل الذي حصلت عليه المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. بناء على الجدول أعلاه، يمكن معرفة أن المجموعة التجريبية لديها معدل أعلى (44،9802) من المجموعة الضابطة (28.5635). لذلك يمكن استنتاج أن هناك فرقا بين المجموعة التجريبية التي تلقت العلاج على شكل استخدام وسيلة لعبة بنغو والمجموعة الضابطة التي لم تتلق العلاج.

Table 5. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
N-Gain Percent	Equal variances assumed	,039	,845	3,469	38	,001	16,41667	4,73238	6,83645	25,99688
	Equal variances not assumed			3,469	37,879	,001	16,41667	4,73238	6,83545	25,99789

يوضح جدول الإخراج "اختبار t للعينة المستقلة" أعلاه أن قيمة sig في اختبار ليفيني لتساوي التباينات (Levane's Test For Equality Of Variances) هي 0.845 أكبر من 0.05، لذلك يمكن استنتاج أن التباين في بيانات N-Gain (٪) للمجموعة التجريبية متجانسة. وأما قيمة sig. (2-الذيل) في قسم "التباينات المتساوية المفترضة" هي 0.001. النتيجة أصغر من 0.05، بالإضافة إلى ذلك أن قيمة t حساب (3.469) أكبر من t جدول (2،021) مما يعني أن H_1 مقبول. هذا يدل على وجود فرق كبير بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. هذا يعني أن استخدام وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج له تأثير كبير.

من الشرح أعلاه، يمكن معرفة أن نتائج اختبار t للمجموعة التجريبية أكبر من المجموعة الضابطة. وبين ذلك، تدل نتائج الملاحظة أن باستخدام وسيلة لعبة بنغو، يمكن للطلاب حفظ بعض المفردات التي تعلموها من قبل ويمكنهم ذكر المفردات أكثر من المعتاد. استنادا إلى البيانات التي حصول عليها من نتائج اختبار t والملاحظة، يمكن استنتاج أن استخدام وسيلة لعبة بنغو كاف فعالة لترقية استيعاب مفردات الطلاب في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج.

مناقشة

تطبيق وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات

يهدف تنفيذ المراحل في تعليم بلعبة بنغو المذكورة أعلاه إلى جعل أنشطة التعليم أكثر تركيزا أو منهجية. يتماشى هذا مع شرح غورا و سونارتو أنه يمكن للطلاب أن يكونوا نشيطين ومبدعين، وجعل التعليم ممتعا إذا كانت هناك مراحل من التعليم يقوم بها المدرس (Gora & Sunarto, 2010). أوضح ماشني أيضا أنه من أجل خلق تعليم ممتع، وتفاعلي، وتحدي، وملهم، ومحفز للطلاب ليكونوا نشطين، ومبدعين، ومستقلين، ومتطورين، يجب تنفيذ أنشطة التعليم بشكل منهجي خلال مرحلة التعليم (Masyni, 2021).

البيانات التي حصول من نتائج الملاحظة في شكل قدرات الطلاب التي زادت بعد أن لعبوا بنغو. يمكن للطلاب ذكر المفردات التي دراستها أكثر من ذي قبل. يمكن أن يحدث هذا لأنهم عندما يلعبون بنغو، يجب أن يكونوا قادرين على تسمية المفردات التي دراستها وتدوينها في صندوق بنغو مما قد يؤدي إلى ذاكرتهم المتعلقة بالمفردات تقوية واستيعاب المفردات ترقية. يتماشى هذا مع شرح العزاوي أن أداة التعليم الفعالة لزيادة اهتمام الطلاب ومهاراتهم اللغوية هي الألعاب اللغوية لأنه يمكن مساعدة الطلاب في التعلم وسهولة تذكر المفردات الجديدة وجعل التعليم ممتعا (العزاوي, 2017).

أوضح نونان أيضا أن اللعبة هي أحد المكونات المهمة التي يمكن أن تطور استيعاب المفردات التي تزيد من أنشطة تفكير الطلاب واهتمامهم بأنشطة التعلم والتعليم (Agus & Dkk, 2021). بالإضافة إلى ذلك، أوضح أبو شاور أن اللعبة اللغوية هي وسائط يمكن أن تدرب الأطفال على استخدام اللغة بشكل جيد، واستراتيجيات تعليمية فعالة لتنمية المهارات اللغوية، ومساعدة الأطفال على النطق بشكل جيد وإثراء مفرداتهم (أبوشاور, 2016).

بناء على الشرح أعلاه، يمكن الاستنتاج أن وسيلة لعبة بنغو هي إحدى وسائل التعليم المفردات التي يمكن أن تسهل وتساعد الطلاب في حفظ وتذكر المفردات القديمة والجديدة التي تعلموها. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام هذه الوسيلة في مجال التعليم له وظيفة لتقوية المهارات اللغوية والعناصر اللغوية للطلاب، بما في ذلك المفردات. وهذا يتوافق مع أحد أهداف تعليم المفردات وهو إضافة مفردات جديدة بحيث يسهل على الطلاب تعلم اللغة العربية.

فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج

في البحث عن فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج، بناء على نتائج اختبارt، حصول على البيانات التي تدل أن معدل المجموعة التجريبية (44.9802) أعلى من معدل المجموعة الضابطة (28.5635). هذا يدل على أن نتائج كل مجموعة مختلفة وأن المجموعة التجريبية لديها نتائج أعلى من المجموعة الضابطة. لذلك يمكن تفسير أن قيمة الطلاب الذين يستخدمون وسيلة لعبة بنغو أعلى من الطلاب الذين لا يستخدمون وسيلة لعبة بنغو.

بالإضافة إلى ذلك، يعرف في جدول اختبارt للعينة المستقلة أن قيمة الأهمية = 0.001 أصغر من 0.05 وأن عدد t (3.469) أكبر من جدول t (2.021)، لذلك رفض H_0، مما يعني أن هناك فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثيرا كبيرا على استخدام وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج.

تتوافق هذه النتائج مع شرح من الخبراء فيما يتعلق بمخرجات اختبارt في شكل اختبارt للعينة المستقلة. ذكر شفريل أن إذا كان عدد t أكبر من جدول t، فهناك فرق كبير بين المجموعة أ والمجموعة ب (Syafril, 2019). وبين ذلك، ذكر سروونا وبوديانا أيضا أن إذا كانت قيمة الأهمية أصغر من 0.05، فرفض H_o وقبول H_1، مما يعني أن هناك فرقا كبيرا بين المجموعتين (Sarwono & Budiono, 2012).

بناء على النتائج المذكورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن استخدام وسيلة لعبة بنغو لها تأثير كبير على تعليم المفردات. تفيد وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات لمساعدة الطلاب على التعلم وترقية استيعابهم للمفردات. وفقا لواريد وآخرون، فإن لعبة بنغو سهلة اللعب والممتعة ويمكن لعبها فرديا أو مجموعة لنطق وفهم المفردات (وارد & وآخرون, 2011). ووفقا لنتائج البحث التي حصول على ديوي وآخرون، تدل أن يمكن استخدام لعبة بنغو لتعلم المفردات وجعل أنشطة التعليم ممتعة وجاذبة بحيث تزيد أنشطة تعلم الطلاب أثناء عملية التعليم وتجعل الطلاب نشطين أثناء التعليم (Dewi, Victoria, & Anita, 2019).

من هذه النتائج، يمكن ملاحظة أن وسيلة لعبة بنغو لها مزايا في أنشطة التعليم لأن بعد استخدامها، تزداد قيمة المجموعة التجريبية وتكون أعلى من المجموعة الضابطة. يتماشى هذا مع شرح نوبيتا وآخرون في الفصل الثاني فيما يتعلق بمزايا لعبة بنغو، أي أن لعبة بنغو يمكن للمعلم أن ترى مدى استيعاب مفردات الطلاب، ويمكن أن تعزز الحماس والمشاركة النشطة للطلاب في التعلم، ويمكن الطلاب أن تزيد من مفرداتهم (Yulaekha, Sudana, & Arief, 2017). ووفقا لبراموديتا أيضا أن لعبة بنغو يمكن أن

تزيد المفردات، ولعبة بنغو هي اللعبة النشطة، والمبتكرة، والفعالة، وممتعة للطلاب وكذلك للمعلم (Pramudita, 2019).

لذلك، يمكن الاستنتاج أن تطبيق وسيلة لعبة بنغو في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج في تعليم المفردات كاف فعالة. تساعد وسيلة لعبة بنغو وتسهل على الطلاب في تعلم المفردات، ويمكنها تقوية ذاكرة الطلاب أو حفظ المفردات، ويمكنها ترقية استيعاب مفردات الطلاب. يمكن النظر هذا الأمر من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار t في شكل اختبار t للعينة المستقلة الذي يدل أن عدد t أكبر من جدول t وأن قيمة الأهمية أصغر من 0.05 ، ثم رفض H_0 وقبول H_1.

خاتمة

بعد إجراء بحث علمي في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج حول فعالية وسيلة لعبة بنغو في تعليم المفردات، حصل الباحث على بعض النتائج، وهي تعليم المفردات باستخدام وسيلة لعبة بنغو التي تنفيذها على بعض المراحل، بدءا من مرحلة الاستكشاف، ومرحلة تنظيم لعبة بنغو، ومرحلة التفصيل، مرحلة التأكيد، حتى مرحلة تقوية المواد. بعد تنفيذ هذه المراحل المختلفة يقوم الباحث بالتقويم من خلال طرح بعض الأسئلة بشكل مباشر أو من خلال عرض بعض الصور المتعلقة بالمهنة وتكهن الطلاب باللغة العربية من الصور المعينة. بالإضافة إلى ذلك، بناء على نتائج اختبار t في شكل اختبار t للعينة المستقلة، تكون قيمة أو معدل المجموعة التجريبية (44،9802) أعلى من المجموعة الضابطة (28.5635)، وقيمة الأهمية = 0.001 أصغر من 0.05، و t حساب (3.469) أكبر من t جدول (2.021). وأظهرت نتائج الملاحظة أن لعبة بنغو كانت قادرة على ترقية استيعاب الطلاب للمفردات. يستطيع الطلاب حفظ المفردات وكتابتها في صندوق بنغو وذكر المفردات أكثر من المعتاد. بناء على بعض النتائج التي حصول عليها أعلاه، يمكن الاستنتاج أن تطبيق وسيلة لعبة بنغو كاف فعالة في تعليم المفردات في مدرسة نور العلوم المتوسطة الإسلامية بونجوكوسومو مالانج.

مع هذا البحث، يمكن استخدام لعبة بنغو كالوسيلة التعليمية لمساعدة الطلاب على ترقية استيعابهم للمفردات، ويجب على المعلم تحفيز الطلاب كثيرا ليكونوا نشطين في التعليم واستعراض المواد التي دراستها مسبقا خاصة المفردات، ويجب أن يبتكر المعلم في التعليم، سواء في الوسائل التعليمية، أو الطرق، أو الاستراتيجيات، أو غيرها بحيث تكون أنشطة التعليم متنوعة وممتعة ولا يشعر الطلاب بالملل سرعة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلم أو الطلاب استخدام لعبة بنغو كوسيلة التي يمكنها قياس مدى المفردات التي استيعابها.

مراجع

Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, *5*(2), 1–11. Retrieved from https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461

Agus, M., & Dkk. (2021). *Permainan Bahasa: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Arifin, J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educare*, *17*(1), 28–33. Retrieved from http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/238

Fatah, A. (2016). Inovasi Pembelajaran bahasa Arab (Respon, Tantangan dan Solusi Terhadap Perubahan). *Arabia*, *8*(1), 1–28. Retrieved from http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v8i1.1942

Gora, W., & Sunarto. (2010). *Pakematik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Masyni, E. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Samarinda: Sebatik.

Munirah, & Hardian. (2016). Pengaruh Kemampuan Kosakata Dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *16*(1), 78–87. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v16i1.3064

Mutholib, A. (2015). Lu'batul Qâmûs: Cara Unik Memperkaya Mufradât. *Arabia*, *7*(1), 65–87. Retrieved from http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v10i1.1377

Pramudita, H. (2019). Eksperimentasi Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran. *Maharat*, *1*(2), 149–164. https://doi.org/10.18196/mht.130

Sarwono, J., & Budiono, H. (2012). *Statistik Terapan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1135–1145. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1341

Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi*, *6*(1), 39–58. Retrieved from http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/1467

Yulaekha, N. R., Sudana, I. M., & Arief, U. M. (2017). Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. *Edu Komputika Journal*, *4*(1), 33–43. Retrieved from https://doi.org/10.15294/edukomputika.v4i1.12669

أبوشاور, ر. ع. م. (2016). *أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة*. عمان: دار أمجد للنشر والتوزيع.

العزاوي, ن. م. ر. (2017). *بوصلة التدريس في اللغة العربية*. عمان: دار غيداء للنشر والتوزيع.

الفردوس, ع. ز. (2020). *تطبيق استراتيجية لعبة بنغو (Bingo) لمهارة القراءة في مدرسة نهضة العلماء المتوسطة الإسلامية فاكس مالانج*. جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

وارد, هـ., & وآخرون. (2011). *تدريس العلوم في المرحلة الإبتدائية*. القاهرة: مجموعة النيل العربية.