Abjadia : International Journal of Education, 10 (2): 509-515 (2025)
DOI: 10.18860/abj.v10i2.32346

THE EFFECTIVENESS OF USING THE SCRABBLE GAME IN ENHANCING ARABIC SPEAKING SKILLS AT MUKHTAR AL-SHAFA'AH ISLAMIC JUNIOR HIGH SCHOOL BANYUWANGI

فعالية استخدام لعبة السكرابل في ترقية مهارة الكلام باللغة العربية في مدرسة مختار الشفاعة المتواسطة الإسلامية بانيووانجي

Redho Faslah [1]*, Munirul Abidin [2], Penny Respati Yuris [3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Abstract

Educational games such as Scramble can enhance student learning, particularly in Arabic language education. Improving learning outcomes has become one of the main focuses in the field of education. This study aims to analyze the effectiveness of using Scramble games in improving students' speaking skills and learning interest in Arabic language learning. This research employs a quantitative method with a quasi-experimental design. The research sample consists of eighth-grade students from Mukhtar Al-Shafa'ah Islamic Junior High School Banyuwangi, divided into two groups: experimental and control. Data was collected through tests and questionnaires. The results of this study indicate that the comparison between pre-test and post-test shows an average N-gain of 76.9. The hypothesis test results show a significant value of 0.00, which is smaller than 0.05, leading to the rejection of Ho and acceptance of Ha. Based on these findings, the use of Scramble games significantly improves students' speaking skills in learning Arabic.

Keywords: Scrabble Games, Speaking Skills, Arabic, Islamic Junior High School

* Correspondence Address:	Ridhofaslah456@gmail.com

Article History	Received	Revised	Accepted	Published
	2025-03-10	2025-05-25	2025-06-10	2025-06-30

INTRODUCTION | مقدمة

تعتبر مهارة الكلام من المهارات الأساسية التي يجب على الطلاب إتقانها وهي إحدى الأهداف النهائية لتعلم اللغة الأجنبية (Hoerudin 2023). يقول فاليه في كتاب فتحي علي يونس إنه منذ أكثر من 22 عاما، كان من بين العوامل التي تدفع الطلاب لتعلم اللغات الأجنبية هي لأجل أنّ اتّصال بمخبر اللغة التي يتعلمونها، بما في ذلك التواصل الشفهي (Alfianor 2022). مهارة الكلام هي القدرة على التحدث أو الحديث باللغة العربية بشكل جيد وصحيح (Hariyanto 2020). هذه القدرة مهمة جدا للمتعلمين الذين يرغبون في تعلم اللغة العربية، خاصة لهؤلاء الذين يرغبون في فهم القرآن الكريم. مهارة الكلام هي واحدة من المهارات اللغاوية الأربع يجب أن يمتلكها كل متعلم للغة العربية .

كإحدى المهارات اللغوية التي يجب أن يتقنها الطلاب، تعتبر مهارة الكلام من بين المهارات الصعبة والتي يتم تحقيقها ببطء المتعلمين الذين يدرسون اللغة العربية. مهارة الكلام هي القدرة على التحدث أو الحديث باللغة العربية بشكل جيد وصحيح. لقد لطيف اتقان مهارة القراءة على تعليم اللغة العربية في بلدة الإندونيسيا، يختلف هذا عن مهارة الكلام التي متأثرة بطيئة بناء على قول سابقة، أن مهارة كلام تشدد مهم جدا لكن صعب لإجراء بسبب عدة عوامل، من بينها قلة استغلال المعلمين لوسيلة التعليم.

© 2025 Abjadia : International Journal of Education
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

وفي تدريس مهارة الكلام أى التحدث باللغة العربية في بعض المدارسة بإندونيسيا، وجدت المشكلات التي يواجهها المدرسون والطلبة في تعليم وتعلم هذه المهارة. ومن أمثلة ذلك ما وجده الباحث في مدرسة "مختار الشفاعة" المتواسطة الإسلامية بنيوواجي، وفقا لنتيجة المقابلة مع مدير المدرسة ومدرسة اللغة العربية أن هناك بعض المشكلات التي استوعبها الطلبة، فيصعبهم الكلام للتعبير عن أفكارهم وآرائهم باللغة العربية. بسبب أن المعلم قد قدم معاني المفردات باللغة الإندونيسية، إلا أن الطلاب غالباً ما ينسونها في نهاية الدرس، مما يؤدي إلى ضعف نتائج مهارة الكلام لديهم. يعود ذلك إلى نقص معرفة الطلاب ودوافعهم، وقلة المورد، والأساليب التعليمية غير المناسبة، بالإضافة إلى وجود بعض الطلاب الذين يبطئون في استيعاب المعلومات، مما يجعل الطرق التقليدية أقل فعالية. بسب الآخر يأني الخجل أو الخوف من الوقوع في الأخطاء اللغة في التعبير الشفهي، وبعضهم يشعرون بالملل وقلة النشاط في مهارة الكلام. وبالظر إلى المشكلات المذكورة، حاول الباحث حل تلك المشكلات بتقديم إحدى الوسائل التعليمية من الألعاب اللغة، كما قال اللغويين أن للوسائل التعليمية دور كبير في تدريس المهارات اللغوية.

العديد من طرق تعليم اللغة العربية كلغة أجنبية التي تم تجربتها لم تمكن بعد من تحقيق التواصل النشط. التغييرات التوالية في المناهج التي يُزعم غالباً أنها ستقدم منظورا جديدا في التعلم ولم تستطع تحقيق التقدم المتواقع، وذلك لعدم مرافقتها بتحسين الجوانب الأخرى، مثل رفع جودة المعلمين وتوفير الوسائل والبنية التحتية المناسبة (Maesaroh dkk. 2022). فمن الوسائل التعليمية في مجال تدريس عناصر اللغة ومهارتها هي الألعاب اللغوية . وهناك أنواع من الألعاب اللغوية التي تيسر وتسهل عملية تعليم وتعلم اللغة عامة واللغة العربية خاصة. فلعبة تعليم العربية أو ما يسمى بسكرابل العربية هو نوع من أنواع الألعاب اللغوية التي تذهب ملل لطلب وتسهل عملية التعليم وتعلم المهارات اللغة عامة، ومنها مهارة الكلام (Rahmawati dkk. 2022).

كإحد وسائل التعليم التي تستخدم على تعليم اللغة وهي وسائل لعبة سكرابل. سكرابل هو أحد أنواع الألعاب اللوحية التي تستخدمها بعض المدارس كمنهاج الدراسية في الأنشطة للطلاب (Iskandar dan Cahyadi 2021). قال فرط، سكرابل هو لعبة يمكن أن يلعبها شخصان أو ثلاثة أو أربعة مشاركين خلال فترة زمنية معينة (Awaludin, Umar, dan Usman 2016) . وهذه لعبة هي اللعبة تتكون من الترتيب الكلمات على لوحة مكونة من 15 عمودا و15 صفا باستخدام قطع الحروف لتشكيل الكلمات، سواء بشكل أفقي أو عمودي مثل الكلمات المتقاطعة. تم حينيبوغ ذكر عدة فوائد للعبة سكرابل كأحد أنواع الألعاب اللوحية التعليمية، ومنها: أ) ترقية مهارة القراءة. ب) تطوير حصيلة المفردات. ج) تطوير تنمية القدرة على القواعد اللغوية. د) تدريب مهارة التهجئة (Petta 2024).

ولم تزل عدة أنواع اللعبة السابقة محصورة على عملية استيعاب المفردات اللغوية ولم تظهر فيها عملية اكتساب المهارات اللغوية الأربع ظهورا جليا وهي الكلام و الاستماع والقراءة والكتابة. ولذلك قام الباحث بصياغة هذه اللعبة وتغييرها وإضافة عملية الكلام فيها، وطبعا يكون هناك دور المدرس في توجيه كيفية استخدام هذه اللعبة في استيعاب المفردات واستخدامها في الكلام مباشرة. ورأى الباحث أن العناصر اللغوية مثل الأصوات والمفردات والقواعد وغير ذلك لا تظهر فوائدها إلا بعد دخولها واستخدامها في عملية المهارات اللغوية الأربع وهي الكلام والاستماع والقراءة والكتابة.

منهج METHOD

يستخدمه الباحث هو المدخل الكمى الوصفي. المدخل الكمى هو وفقا لسوجيونو، البحث الذي يتم فيه الحصول البيانات على شكل أرقام وبيانات نوعية يتم تحويلها إلى أرقام (Syahrum dan Salim 2014). أما تصميم هذا البحث هو شبه تجريبي، بنوع تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة. يعتمد هذا التصميم على المجمو عتين، هما المجموعة الضابطة ومجموعة التجربة. ويقوم الباحث بالاختبار القبلى للمجموعتين

قبل إجراء التجربة. ثم يقوم الباحث بإجراء التجربة للمجموعة التجريبية، ولم يجر الباحث هذه التجربة للمجموعة الضابطة. وبعد انتهاء عملية التجربة، يقوم الباحث بالاختبار البعدى على المجموعة الضابطة ومجموعة التجربة. فنتائج كلتا المجموعتين هي نتيجة هذا البحث.

اختبار الفرضيات في هذه الدراسة يستخدم اختبار (Independent Sample T-test) T. يستخدم اختبار T لتحديد ما إذا كانت عيّنة تأتي من المهارة الكلام. ويستخدم اختبار (Paired Sampel T-test) لقياس رغبة الكلاب عن الإستخدام اللعبة السكرابل. كما يستخدم اختبار T لاختبار مجموعة واحدة أو مجموعتين. سيتم تحليل الفرضيات المقدمة باستخدام برنامج SPSS (علم إحصائي التحليليّ) الإصدار 23 لاختبار العلاقة بين المتغيرات.

نتائج | RESULT

نتائج هذا البحث، قد استخدام الباحث لعبة سكرامبل في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة مختار الشفاعة بانيووانجي. تم تطبيق لعبة سكرامبل على 40 طالبًا من الصف الثامن، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية (أ) والمجموعة الضابطة (ب). قبل تطبيق لعبة "سكرامبل"، قام المعلم بإعطاء اختبار القبلي (pretest) لطلاب الصف التجريبي والصف الضابط بهدف معرفة مدى مهاراتهم في التحدث. بعد إجراء التجربة، قدَّم الباحث اختبار البعدي (posttest) لطلاب الصف التجريبي بعد استخدام لعبة سكرامبل، وكذلك اختبار البعدي لطلاب الصف الضابط الذين استخدموا الطريقة التقليدية. وكانت نتائج التقييم على النحو التالي:

الجدول 1. نتائج الاختبار

الرقم	الصف الضابط		الصف التجريبي	
	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
1	60	70	65	90
2	60	65	50	95
3	65	70	65	85
4	60	75	60	75
5	50	65	50	90
6	65	65	65	80
7	60	65	50	85
8	60	70	60	90
9	65	70	55	95
10	60	70	60	100
11	55	65	55	80
12	50	70	50	90
13	60	60	55	100
14	50	65	55	85
15	55	75	55	95
16	60	75	60	80
17	50	65	50	100
18	50	70	45	90
19	55	70	55	85
20	60	75	50	100
المجموع	**1150**	**1375**	**1110**	**1790**
المعدل	**57،5**	**68،75**	**55،5**	**89،5**

من الجدول أعلاه، يظهر متوسط نتائج اختبار القبلي وبعدي. بعد الحصول على نتائج اختبار القبلي وبعدي، قام الباحث باختبار البيانات من خلال عدة خطوات، وهي: اختبار الطبيعي، اختبار التجانس، اختبار T لعينة الزوجية (Paired Sample T-Test)، اختبار N-Gain، واختبار T لعينة مستقلة (Independent Sample T-Test). استخدام الباحثة بالتطبيق spss 23.

جدول: 2 اختبار الطبيعي

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Experimen	.190	20	.056	.918	20	.091
	PosTest Experimen	.126	20	.200*	.932	20	.167
	PreTest Kontrol	.184	20	.074	.912	20	.068
	PosTest Kontrol	.179	20	.092	.914	20	.078

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

عبرة المستخدمة بهذا البحث في القائمة Shapiro-Wilk لكون من العينة أقل من مئة. إذا كانت النتيجة المعنوية المكتوب (sig) على الجدوال Shapiro-Wilk أكبر من 0،05 فدلت على أن البيانات الموجودة طبيعية، وإذا أقل من 0،05 فدلت غير طبيعية. بمعنى:

- الاختبار القبلي لدى الفصل التجريبية حصلت النتيجة 0،091 أكبر من 0،05 أي: طبيعية.
- الاختبار البعدي لدى الفصل التجريبية حصلت النتيجة 0،167 أكبر من 0،05 أي: طبيعية.
- الاختبار القبلي لدى الفصل الضابطة حصلت النتيجة 0،068 أكبر من 0،05 أي: طبيعية.
- الاختبار القبلي لدى الفصل الضابطة حصلت النتيجة 0،078 أكبر من 0،05 أي: طبيعية.

جدول: 3 اختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.773	1	38	.385

اختبار تجانس التباين ضروري قبل مقارنة مجموعتين أو أكثر، لضمان أن الاختلافات الموجودة ليست ناتجة عن اختلاف في البيانات الأساسية (عدم تجانس المجموعات التي تتم مقارنتها). يمكن إجراء اختبار التجانس إذا كانت بيانات تلك المجموعات تتبع التوزيع الطبيعي(Barlian 2016).

كما بين الباحث فيما يتعلق التجانس أعلاه، أنه إذا كانت النتيجة المعنوية المكتوبة ب .(Sig) أكبر من 0،05 معنه متجانسا. وإذا أقل من 0،05 معنه غير متجانسا. فالنتيجة في الجدوال أعلاه من البيانات الفئة التجريبية والضابطة هي 0،385 أو أكبر من 0،05 وبالتالي فإن تبيان العينة متجانس.

جدول: Paired Sampel T-test 4

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	55.5000	20	5.92644	1.30283
	PosTest	89.5000	20	7.59155	1.69752

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PosTest	20	-.381	.098

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PosTest	-34.00000	11.19210	2.50263	-39.23807	-28.76193	-13.586	19	.000

في زور المخرجة 1، هناك نتيجة مفادها أن متوسط قيمة نتائج التعليم في الاختبار القبلي هو 55،50 أقل من الاختبار البعدي 89،50 في الفصل التجريبي، لذلك من الناحية الوصفية يوجد فرق بين متوسط نتائج التعليم الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي.

ومن ثم، لإثبات ما إذا كانت الاختلافات ذات دلالة إحصائية حقيقية في الصفوف التجريبي، من الضروري تفسير نتائج اختبار العينة المقترنة الواردة في Paired Sampel Correlation. وبين نتائج أعلاه أن الاختبار قبل استخدام لعبة السكرابل و بعد استخدام لعبة السكرابل من المعروف أن قيمة Sig. 0،09 أكبر من 0،05، لذلك يقال أن هناك علاقة بين متغيرات الاختبار.

بناء على بيانات أعلاه، يتم الحصول على النتيجة المعنوية المكتوبة 0،00 (2-tailed) .Sig يأني أقل من 0،05 لذلك فايوجد الفرق بين نتائج التعليم في الفصل التجريبي والفصل الضابطة.

جدول: 4 N-gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.43	1.00	.7700	.17259
Ngain_Persen	20	42.86	100.00	76.9957	17.25872
Valid N (listwise)	20				

بناء على الجدول أعلاه أن التيجة المعدل (N-gain_Persen) للمجموعة التجريبة 77،00. وبالرجوع إلى جدول لتفسير نتائج فعالية الكسب(%) -N ، أن استخدم هذه اللعبة في التعليم مهارة الكلام أنه "فعالية."

جدول: 5 اختبار الفرضية

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Eksperiment	20	89.5000	7.59155	1.69752
	Kontrol	20	68.7500	6.25658	1.39901

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
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.773	.385	9.433	38	.000	20.75000	2.19973	16.29688	25.20312
	Equal variances not assumed			9.433	36.662	.000	20.75000	2.19973	16.29154	25.20846

من العرض أعلاه، هناك فرق في متوسط القيم بين الفصل التجريبي والفصل الضابط، حيث كان متوسط قيمة الفصل التجريبي 89.50، بينما كان متوسط قيمة الفصل الضابط 68.75. من نتائج هذا الاختبار، يمكن ملاحظة أن متوسط قيمة الفصل التجريبي أعلى من متوسط قيمة الفصل الضابط.

بناء على بيانات أعلاه، يتم الحصول على النتيجة المعنوية المكتوبة 0،00 (2-tailed) .Sig يأني أقل من 0،05 لذلك استنتاج أن Ho مرفوض أو Ha مقبول، مما يعني هناك تأثيرا كبيرا للعبة البحث عن لعبة السكرابل مع مهارة الكلام.

DISCUSSION | مناقشة

في فعالية هذا البحث، قام الباحث بإعداد اختبار القبلي ليتم توزيعه على الطلاب في الصف التجريبي والصف الضابط، وذلك لقياس مدى مهارة الكلام لدى الطلاب باللغة العربية. ثم من خلال نتائج الاختبار القبلي التي وُزعت على الصف التجريبي، تبيّن أن متوسط الدرجات كان 55.5، بينما في الصف الضابط كان

متوسط الدرجات 57.5. تشير هذه النتائج إلى أن كلا المجموعتين لديهما متوسط درجات مختلف في مهارة الكلام. وبعد تقديم الاختبار القبلي، قام الباحث بإعطاء إعلان مختلف لكل صف. حيث تم تطبيق طريقة اللعب السكرابل على الصف التجريبي، بينما استمر الصف الضابط باستخدام الطريقة التقليدية في تدريس مهارة الكلام. وبعد انتهاء عملية التعلم، تم تقديم اختبار البعدي للصف التجريبي والصف الضابط لقياس مهارة الكلام لديهم.

بعد ظهور نتائج متوسط درجات الاختبار البعدي، تبين أن الصف التجريبي حصل على 55.5 قبل تطبيق لعبة السكرابل، وبعد تطبيقها ارتفع المتوسط إلى 89.5. بالإضافة إلى ذلك، الصف الضابط حيث كان متوسطه 57.5، وبعد الاختبار النهائي أصبح 68.75. تُظهر هذه النتائج أن هناك زيادة ملحوظة في أداء الصف التجريبي بعد استخدام لعبة السكرابل .ومن خلال تحليل هذه البيانات، يتضح أن لهذه اللعبة تأثيرًا واضحًا على مهارة التحدث، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي في الصف التجريبي 89.5. وهذا يدل على أن لعبة السكرابل نجاحًا كبيرًا في تحسين مهارة الكلام.

هنا سنعرض اختبار الفرضية Sig. (2-tailed) الذي بلغت قيمته 0.00، مع وجود دليل بقيمة 0.05. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج بأن الفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة، والفرضية البديلة (Ha) مقبولة، مما يعني أن هناك تأثيرًا كبيرًا وفعالية واضحة لطريقة لعبة السكرابل في ترقية مهارة الكلام في مدرسة المتواسطة مختار شفاعة بانيووانجي. وهذا أيضا هو نفس نتائج الأبحاث التي تقول أن اللعب السكرابل إنه أحد أنواع الألعاب التي يمكن أن ترقية تعليم مهارة الكلام الطلاب و يمكن للتعليم المستقبل أيضا أن يزيد من رغبة التعليم لدى الطلاب(Febriani 2021). وبذلك تم قبول الفرضية البديلة، في حين تم رفض الفرضية الصفرية، مما يدل على أن استخدام لعبة البحث عن لعبة السكرابل له أثر إيجابي في تدريس مهارة الكلام.

CONCLUSSION | خاتمة

بناءً على النتائج والمناقشة الواردة أعلاه، يمكن الاستنتاج أن نموذج التعلم التعاوني باستخدام لعبة "سكرابل" يُعدّ من الأساليب التعليمية الفعّالة في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة مختار الشفاعة المتوسطة الإسلامية. يُظهر هذا التأثير الإيجابي من خلال التحسّن الملحوظ في نتائج التحصيل الدراسي، حيث ارتفع متوسط درجات الطلاب من 55.00 (ضمن الفئة غير الفعالة) إلى 76.99 (ضمن الفئة الفعالة) بعد تطبيق هذا النموذج.

إن استخدام لعبة سكرابل لا يُسهم فقط في رفع مستوى الأداء الأكاديمي، بل يعزز أيضًا الرغبة والدافعية الذاتية لدى الطلاب في تعلّم اللغة العربية، من خلال بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة تعتمد على المشاركة الجماعية والتفكير الإبداعي. كما يدل ذلك على فعالية هذا النوع من الأنشطة القائمة على اللعب في تحسين المهارات الإنتاجية في اللغة، لا سيما مهارة الكلام، التي تُعدّ من المهارات الأساسية في الاتصال اللغوي .توصي الدراسة بتضمين نموذج سكرابل في استراتيجيات تدريس اللغة العربية، خاصة في المهارات الشفوية، مع ضرورة تدريب المعلمين على دمج الألعاب التعليمية ضمن أساليبهم التدريسية. كما تقترح إجراء دراسات مستقبلية في سياقات ومهارات لغوية مختلفة، لتوسيع نطاق تطبيق هذا النموذج وتعزيز نتائجه التربوية.

BIBLIOGRAPHY | مراجع

Alfianor, Alfianor. 2022. “Pengelolaan Pembelajaran Maharah Istima’ dan Kalam Oleh Himpunan Mahasiswa Prodi PBA STIQ Amuntai.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16 (2): 420. https://doi.org/10.35931/aq.v16i2.869.

Awaludin, Ahmad, Syahwani Umar, dan Andy Usman. 2016. "Penggunaan Permainan Scramble Dalam Menyusun Kalimat Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kecakapan Membaca (Al-Qira'ah)." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulisiwa (JPPK)* 5 (1). https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i1.13576.

Barlian, Eri. 2016. *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.

Febriani, Erma. 2021. "Permainan Scrabble sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, Maret. https://doi.org/10.18196/ppm.35.119.

Hariyanto, Erwin. 2020. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara" 9 (4). https://doi.org/10.58230/27454312.56.

Hoerudin, Cecep Wahyu. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Scramble." *Jurnal AL-Amar (JAA)* 4 (2): 121–30.

Iskandar, Mauritania Aida, dan Dwi Cahyadi. 2021. "Desain Wadah Permainan Scrabble Dan Ludo Untuk Anak -Anak Usia 7-12 TahuN." *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur* 9 (2): 8. https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.183.

Maesaroh, Siti, Ni Putu Nita Wijayanti, Fekie Adila, dan Elsya Desviyanti. 2022. "Kajian Literatur Peranan Penting Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8 (4). https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3977.

Petta, Yessy Marissa. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 18 Makassar." *JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 6 (3): 667. https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i3.1446.

Rahmawati, Suci, Ahmad Yani, Siti Hindun, dan Lutfiyah Hakim. 2022. "Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" 3 (2).

Syahrum, Syahrum, dan Salim Salim. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rusydi Ananda. Bandung: Citapustaka Media.