Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra
Volume 3, Nomor 2, Juni 2025
E-ISSN: 3021-7768-P-ISSN: 3021-7741, Hal. 297-305
DOI: https://doi.org/10.61132/bima.v3i2.1782
Online Available at: https://journal.aripi.or.id/index.php/Bima

تطبيق لعبة شانق *(Hangman)* لترقية نشاط ونتائج تعلم الطلاب للصف السادس "ب" في مادّة اللّغة العربية في مدرسة نور السّلام الابتدائية، سامبيريجو، مانتينجان العام الدراسى 2025/2024

Durriyatin Nasiroh[1*], Haniatul Mabruroh[2]
[1,2]Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

**Corresponding Author: durriatinnashiroh49@student.pba.unida.gontor.ac.id*

مادّة اللغة العربية هي إحدى المواد التي تتطلب اهتمامًا خاصًا، لأنها لغة أجنبية نادرًا ما يسمعها الطلاب. يجب أن تضمن عملية تدريس اللغة العربية تركيز الطلاب وحماسهن أثناء متابعة عملية التعليم، لأن ذلك يؤثر على نشاطهن ونتائج تعلمهن في الصف. في هذا النقاش، وجدت الباحثة مشكلة في مدرسة نورالسلام الابتدائية، حيث لاحظت الباحثة أن معظم الطلاب غير مهتمين وغير متحمسين أثناء عملية التعليم. كما أن غالبية الطلاب لم يصلوا إلى الحد الأدنى من معايير النجاح (KKM) وهو 7.2 .بالإضافة إلى ذلك، تعتمد المعلمة في تقديم الدروس على الطريقة المباشرة فقط، ولم يجرب أي استراتيجية أو وسيلة تعليمية أو ألعاب يمكن أن تجعل الطلاب أكثر حماسًا في التعلم. لذلك، في تدريس مادة اللغة العربية في مدرسة نور السلام الابتدائية ستستخدم الباحثة لعبة (Hangman). وبعد تطبيقه وجدت الباحثة نتيجة هذا البحث وهي كما يلي : 1) أن تطبيق لعبة شانق في تعلم اللغة العربية ترقي نشاط التعلم الطلاب الصف السادس "ب" فقد بلغت في الدورالأول% 74، ثمّ ارتفعت في الدورالثاني إلى% 93، وارتفعت في الدورالثالث إلى% 99. 2) أن تطبيق لعبة شانق في تعليم اللغة العربية ترقي نتائج تعلم الطلاب الصف السادس "ب"، في الدور الأول حصلت على% 69 بمعدل7,07 ,ثمّ ارتفعت في الدورالثاني إلى% 96 بمعدل 9،15 و ارتفعت في الدورالثالث إلى 100% بمعدل 9،92.

الكلمات الدالة: اللغة العربية، نتائج التعلم، نشاط التعلم، لعبة (Hangman).

المقدمة

في عملية التعليم يلعب المعلم دورا رئيسيا في نجاح التعليم، بينما يكون المتعلمون هم الفاعلون الرئيسيون في اكتساب المعرفة. ويجب أن يمتلك المعلم خبرة كبيرة في عملية تعليم اللغة العربية بشكل فعّال. لذلك، كمعلم ومدرس، يجب أن يمتلك القدرة اللازمة لتحقيق أهداف المدرسة والتعليم. كان تعلم اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية يجب على الأقل أن يُمكّن الطلاب من التعرف على أصوات الحروف والكلمات وفهم معاني الكلمات أو الجمل من النصوص.

تعلم اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية يجب على الأقل أن يُمكّن الطلاب أن يستمعون إلى القراءة أوالنصوص المنطوقة، أوالكلمات، أوالجمل، ثم يعملون على تفسيرها ومعرفة معناها، وفهم الرسالة من النص المسموع. في مدرسة نور السّلام الابتدائية، سيمرّ الطلاب من الصف الأول إلى الصف السادس بمرحلة تعلم اللغة العربية التي تم تكييفها لكل مستوى من المستويات. ولكن بعد تدريس مادّة اللغة العربية عدة مرات، معظم طلاب الصف السادس"ب" كذالك لم يتمكنوا من تحقيق نتائج جيدة في مادة اللغة العربية، حيث لم يتمكن سوى 4 إلى 6 طلاب من الحصول على درجات جيدة. وأمّا معايير الانجاز (KKM)التي حددتها المدرسة يعني 2،7 ولكن أكثر منهم لم يصلوا إلى معايير الانجاز. تعود أسباب ضعف نتائج تعلم الطلاب إلى عدم مشاركتهم بنشاط في عملية التعليم وقلّة تحقيق الفهم كل واحد منهم، مما يجعل الدروس عدم الفائدة. وبعض الطلاب لا يهتمّ اهتماما جيدا لشرح المعلمة بسبب قلّة إيجابيتهم أو قلّة صلتها بحالتهم.

وبعد قامت الباحثة بإجراء مقابلة مع معلمة الصف السادس "ب" في مدرسة نورالسّلام الابتدائية، أن الطلاب خلال عملية التعليم يكونون مشغولين بأنفسهم ويثيرين الضجيج في الفصل، وكثيرًا مايبدو الطلاب قلّة نشاط. في هذا البحث أخذت الباحثة صف السادس في مدرسة نور السلام الابتدائية لأنّهم يتعلمون عن فعل المضارع والأمر، لكنهم يواجهون صعوبة في التعبير عنه في المفردات، وهذه المشكلة تؤدي إلى صعوبة فهم المقالة أو الحوار باللغة العربية. وبنسب إنهم طلاب في السنة الأخيرة يجب عليهم أن يتقنوا مادّة اللغة العربية جيدة، التي هي أيضا لغة القرآن ولغة جزء من المسلمين في العالم. وسبب اختيار الباحثة هذه المدرسة يعني للارتقاء جودة التعليم في المدرسة باستخدام اللعبة التي لم يسبق تطبيقها من قبل.

Received: Maret 24, 2025; Revised: April 08, 2025; Accepted: April 24, 2025; Online Available: April 26, 2025

لحل المشكلة المذكورة أعلاه، قامت الباحثة بمحاولة استخدام لعبة شانق. تطبيق لعبة شانق هو لعبة التعليم بسيطة تستخدم عادة لاختبار المعرفة اللغوية أوالمعرفة العامة، حيث يُطلب من الطلاب تخمين الحروف الموجودة في السطر المعين.لقد اختارت الباحثة لعبة شانق لأن الأطفال في سن المدرسة يفضلون شيئًا يثير اهتمام حواسهم، مثل الصور والألعاب الممتعة أو الأشياء الملونة، أو نحوذلك. وباستخدام اللعبة المخطط لها، تساعد الطلاب على فهم الحروف العربية وكيفية تهجئتها وقراءتها بشكل صحيح، لأن هنا يجب على الطلاب أن يبذلوا جهدًا كبيرًا لملء الأسطر الفارغة حتى لايُهزموا. اللعبة تطلب من اللاعبين تخمين كلمة بناءًا على موضوع المعين.

لهذا أخذت الباحثة لعبة (Hangman) لتعليم اللغة العربية في الفصل السادس "ب"، من خلال هذه اللعبة دعت الباحثة الطلاب لحل المشكلة وخلق جو دراس ي نشط وممتع، وزيادة نتائج تعلم الطلاب. لتكون حال تعلم الطلاب ممتع وجذاب استخدام لعبة (Hangman) بمساعدة flashcard. لذلك تريد الباحثة نفسها حلّ مشاكل التعليم لطلاب صف السادس"ب" في مدرسة نور السلام الابتدائية في سامبيريجو، مانتينجان، وجدت الباحثة بأن هذا البحث ستستخدم لعبة (Hangman) وflashcard المعين عند المدرّسة. وهذا البحث تدل على بحث الذي لم يزل قليلة استخدامه في البحث. بناءًا على شرح أعلاه، تحاول الباحثة تقديم بعنوان تطبيق لعبة(Hangman) لترقية نشاط ونتائج الطلاب صف السادس"ب" في مدرسة نورالسلام الابتدائية في سامبيريجو ومانتينجان العام الدراس ى 2025\2024 م.

واستنادا إلى إطار التفكير والإطار النظري السابق، فإنّ فرضية العملية المقترحة هي:

1. تطبيق لعبة شانق (Hangman) يرقّي نشاط تعلم الطلاب في مادّة اللغة العربية الصف السادس"ب"في مادّة اللّغة العربية في مدرسة نورالسّلام الابتدائية في سامبيريجو، مانتينجان.
2. تطبيق لعبة شانق (Hangman) يرقّي نتائج تعلم الطلاب في مادّة اللغة العربية الصف السادس"ب"في مادّة اللّغة العربية في مدرسة نورالسّلام الابتدائية في سامبيريجو، مانتينجان.

منهج البحث

تم تنفيذ هذا البحث في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية نور السلام سامبريجو مانتينجان، نجاوي، جاوى الشرقية. تم اختيار هذا الموقع بناءً على الملاحظات واكتشاف المشكلات في عملية التدريس بلعبة *(Hangman)*. الوقت الذي تستخدم الباحثة في عملية أنشطة التعليم والتعلم في الفصول الدراسية من أغسطس 2024 إلى يناير 2025 العام الدراسي 2025/2024. الاتفاق الذي تم تقديمها من قبل الباحثة إلى معلمة تدريس اللغة العربية في المدرسة الابتدائية نور السلام الأستاذة ايكا أيساتور في أنشطة العملية التعليمية.

تحتاج الباحثة في أنشطة العملية التعليمية إلى عدة دورات من الأنشطة التعليمية في الفصل الدراسي، بالنسبة إلى المادة التي أخذتها المدرسة في مادة اللغة العربية لطلاب الصف السادس "ب" بالمدرسة نور السلام مانتينجان نجاوي بلعبة شانق (Hangman) لترقية نشاط ونتائج الطلاب فصل السادس"ب". يتم تنفيذ إجراءات هذا البحث من خلال ثلاثة دورًا، واستخدمت الباحثة نموذج Kemmis وMc Taggart. ويتكون هذا النموذج من أربع مراحل تنفيذية هي: مرحلة التخطيط، مرحلة العمل أو التنفيذ، الملاحظة، والانعكاس.

تم تحليل النتائج واختبارها بالنسبة المئوية من خلال الخطوات التالية:

1) تلخيص النتائج التي حصل عليها الطلاب
2) حساب النتيجة التراكمية لكل جانب من الجوانب.
3) حساب متوسط القيمة

4) حساب النسبة المئوية

يتم حساب النسبة نتائج تعلم الطلاب بالرموز التالية:

$$\boldsymbol{P = \frac{f}{N} \times 100}$$

البيان:

P = رقم النسبة المئوية

F = عدد نتيجة تعلم الطلاب

N = عدد الطلاب

الرموز المستخدمة من المعدلة لنشاط تعلم الطلاب كما في الآتية:

$$x = \frac{\Sigma x_i}{n}$$

X = معدل نتائج تعلم

Σxi = عدد جمع نتيجة الطلاب

n = عدد الطلاب

تتم بعد ذلك مقارنة نتائج حساب كل دورة، أي بين نتائج الدورة الأولى ونتائج الدورة الثانية. هذه النتائج صورة عامة عن النسبة المئوية للزيادة في نتيجة تعلم مادة اللغة العربية من خلال استخدام لعبة شانق.

البحث

اللعب هوسلسلة من الأنشطة أو الفعاليات التي يقوم بها الأطفال للمرح والاستمتاع. وفقًا لإسماعيل (2009)، يمكن تعريف اللعب إلى جزأين. أولاً، يُفهم اللعب على أنه لعب، وهونشاط للاستمتاع دون التركيز على الفوز أوالخسارة. ثانيًا، يُفهم اللعب على أنه ألعاب، وهو نشاط للاستمتاع يتطلب الفوز أوالخسارة. لفهم مفهوم اللعب بشكل أوضح، يمكن الرجوع إلى آراء خبراء تعليم الأطفال التالية:

أ) وفقًا لبياجيه (Piaget)، اللعب هو نشاط يتم ممارسته بشكل متكرر ويَحْلِبُ المتِّعَة أوالرضا للشخص نفسه

ب) وفقًا لبارتن (Parten)، اللعب هو نشاط يعتبر وسيلة للتواصل الاجتماعي ويوفر للشخص فرصة للاكتشاف والتعبير عن المشاعر والإبداع والتعلم تطريفة ممتعة

ج) وفقًا لبوهلر ودانزيغر (Buhler dan Danziger)، اللعب هو حاجة أساسية للأطفال، لأنه من خلال اللعب يكتسب الطفل المعرفة التي تساهم في تطوير قدراته.

وأمّا مفهوم من التعليم هو عملية تفاعل بين المتعلم والمعلم ومصادر التعلم في بيئة تعلم مايمكن أن تكون تعليمية رسمية أوغير رسمية. وفقًا لناسوتيو(Nasution)، التعليم هونشاط ينظم أوينظم البيئة بأفضل طريقة ويربطها بالمتعلم، ليحدث عملية التعليم. لغة العربية لها دورمهم، كوسيلة لفهم أفضل الرسائل التعاليم الدينية بشكل صحيح، والتي يمكن أن تفهمها جميع الطبقات من العامة إلى الخاصة وحتى الخاصة للغاية. لذلك، فإن وجود اللغة العربية ضروري للغاية خاصة بالنسبة للمدارس الإسلامية والجامعات كمحورأساسي للمشاركة في حفظها ودراستها وتطويرها ونشرها. لذا فإن تعليم اللغة العربية منذ الصغر ضروري جدًا، وهذا يشكل تحديًا لمعلم اللغة العربية ليكونوا دقيقين في اختيار الأساليب والاستراتيجيات أوالوسائط أوالألعاب في تعليم اللغة العربية لتحقيق الأهداف المرجوة.

لعبة شانق هي إحدى الطرق الممتازة للتدرب على التهجئة والنطق، وترقي المفردات للأطفال، حيث يمكنهم الاستمتاع في نفس الوقت. لعبة شانق تسمى كذالك بلعبة تخمين حيث تكون هناك خطوط مقطوعة تتكون من كلمات غير معروفة. تستخدم اللعبة ممايعني أن كل إجابة خاطئة ستؤدي إلى إضافة جزء من الرسم. يتم لعبة شانق بواسطة شخصين أوأكثر، يتكونون من المضيف واللاعبين. يقوم المضيف برسم أجزاء شانق بينما يظل اللاعبون يكتشفون الأحرف واحدة تلو الأخرى. في هذه اللعبة، سيتم تدريب الطلاب على التهجئة والنطق والمفردات. لعبة شانق يمكن أن تعمل أيضًا كأحد الأساليب لمساعدة الطلاب على زيادة ثقتهم في التعبير عن أفكارهم.

تتكون متغيرات هذه الدراسة من متغيرين يتألفان هما المتغير المستقل (x)، تطبيق لعبة شانق والمتغير التابع (Y) هو البحث نشاط ونتائج تعلم مادّة اللغة العربية لطلاب الصف السادس "ب بالمدرسة نور السلام مانتنجان نجاوي. وفقًا لـهمالك (Hamalik) ، فإن نتيجة التعلم تتمثل في حدوث تغيير في السلوك لدى الفرد يمكن ملاحظته وقياسه، سواء في شكل المعرفة أو الاتجاهات أو المهارات. بينما وفقا لمحيبين شاه (Muhibin Syah)في كتابه، يعرف التعلم بأنه اكتساب تغيير في السلوك النسبي المستقر نتيجة التدريب والتجارب. استنتاجا من بعض هذه البيانات، يمكن أن نستنتج أن نتيجة التعلم هي عملية تقييم أو قياس قيمة تعلم الطلاب من خلال أنشطة التقييم أو القياس. الهدف الرئيسي لفهم نتيجة التعلم هو تحديد مدى نجاح الطلاب في أداء أنشطة التعلم. ويعبر عن نجاح الطلاب بمقياس الدرجات المكون من حروف أو كلمات أو رموز.

هناك العوامل المؤثرة في نتائج تعلم الطلاب وهي : العوامل الخارجية والعوامل الداخلية. فيما يلي بعض مؤشرات نتائج التعلم وفقًا لبنجامين س. بلوم، والتي تُقسم إلى 3 مجالات: المعرفية، الوجدانية، والحركية. نتيجة التعلم هي القدرات التي يكتسبها الطفل بعد مروره بأنشطة التعلم. وأمّا التعلم هو عملية يسعى من خلالها الفرد للحصول على تغيير نسبي في السلوك يكون مستقرا نسبيا. سودجانا يعرف نتيجة التعلم على أنها القدرات التي يكتسبها الطلاب بعد أن يتلقى تجاربه التعليمية.

يؤثر نشاط الطالب بشكل مباشر على نجاح العملية التعليمية، حيث تتطلب بيئة التعلم الفعالة مشاركة نشطة من الطلاب في المناقشات، وحل المشكلات، وطرح الأسئلة، والتفاعل مع المحتوى التعليمي. كما تتجلى مؤشرات النشاط في الاستماع والانتباه، والمشاركة في الأنشطة الصفية، وطرح الأسئلة، والتفاعل مع المعلم والزملاء، مما يسهم في تحقيق نتائج تعلم أفضل. تشير نتائج التعلم إلى القدرات والمهارات التي يكتسبها الطلاب بعد خوضهم عملية التعلم، حيث تشمل الجوانب المعرفية، والوجدانية، والحركية النفسية. ويُعد نجاح الطلاب في التعلم متمثلًا في قدرتهم على التفاعل بفعالية مع بيئة التعلم، واكتساب المعرفة، وتطبيقها في الحياة العملية.

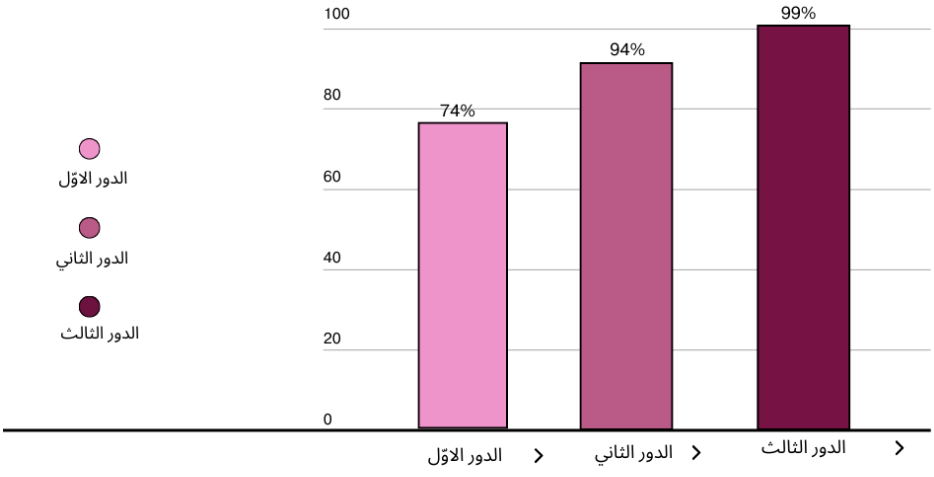
إنّ التعليم ليس فقد بمجرّد إعادة أوالحفظ فحسب. بل إنّما هو يتطلب اساليب التعلم يمكن أن تثير حماسة الطلاب وتحفيزهم. ولكن لكي يتمكن الطلاب من تذكر المواد التي يتم تدريسها، يجب على الطلاب معالجتها وفهمها. نشاط التعلم هي الرغبة في معرفة شيء يمكن أن يغير سلوك الشخص. في الواقع، الإنسان هو مركبة التعلم وعملية التعلم، حيث تُعتبر كل فعل يقوم به أداة لقياس نتائج تعلمه. يمكن رؤية نشاط الطلاب في التعلم من خلال حالتهم أثناء عملية التعلم. مثل الاجتهاد والمثابرة في الدراسة، وإنجاز المهام بشكل متقن، والمشاركة النشطة في الفصل، وحبّهم بزيادة الواجب، وعدم شعورهم بالتعب أواليأس.

بعد تنفيذ عملية تعلم طلاب الفصل السادس "ب" في مدرسة ابتدائية نور السلام مانتنجان نجاوي ثلاثة ادوار لترقية نشاط تعلم الطلاب باستخدام لعبة شانق (Hangman) بمنهج بحث الفصلي الإجرائي وتطبيق هذا البحث بثلاثة ادوار، الدور الأول تعقد في يوم الإثنين التاريخ 26 أغسطس 2024 في الساعة 09-1100 في حصة الثالثة، والدور الثاني في يوم الثلاثاء التاريخ 15 أكتوبر 2024 في الساعة 09-1100 في حصة الرابعة، والدور الثالث في يوم الإثنين التاريخ 20 يناير 2025 في الساعة 09-1100في حصة الثالثة.

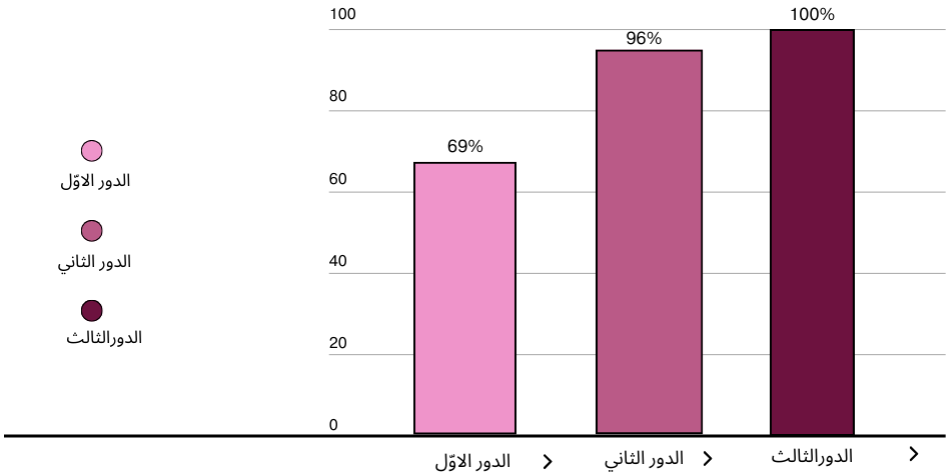
يمكن تعزيز وتحسين النشاط من خلال مشاركة الطلاب أثناء التعلم. تشمل مؤشرات حماس الطلاب في التعلم عند نانا سوجانا: 1)مشاركة فعالة في تنفيذ مهام دراستها في التعلم. 2)المشاركة في حل المشكلات. 3)طرح الأسئلة على زملاء الدراسة أوالمعلم عند عدم فهم المشكلة التي تواجهه. 4)السعي للحصول على معلومات متنوعة لحل المشكلة. 5)تنفيذ المناقشات الجماعية. 6)تقييم قدراته والنتائج التي حصل عليها. 6)تقييم قدراته والنتائج التي حصل عليها. 7)تدريب النفس على حل المسائل أوالمشكلات. 8)فرصة لاستخدام ما اكتسبه في حل المهام أوالمشكلات التي يواجهها. بعد ملاحظة الباحثة عن تطبيق لعبة شانق تجد الباحثة ترقية نشاط التعلم، من خلال نشاط التعليم في الدور الأول كان نشاط الطلاب على معدل 35،38 ومؤية بلغت على% 74، وفي الدور الثاني زادت نتيجة المعدل لنشاط تعلم الطلاب وبلغت على معدل 5،57 والمؤية بلغت على% 93، أمّا في الدور الثالث ترتقي ارتقاءا جيدا وبلغت على معدل 5،94 والمؤية بلغت على 99%. وهذا، يقال إن عملية التعليم قد حصلت على النجاح في بحثها.

كما تعمل لعبة شانق (Hangman) لارتقاء نشاط تعلّم الطلاب، ترتقي أيضا نتائج الطلاب مع دليل هناك ارتقاء نتائج فحصلت على نتيجة في الدور الأول إلى معدل 7،07 والمئوية% 69 لمن حصل الناجح 18 أنفر وراسب 8 انفر، وفي الدور الثاني ارتقى نتيجة تعلم الطلاب إلى معدل 9،15 والمئوية% 96 لمن حصل الناجح 25 أنفر وراسب 1 انفر، أمّا في الدورالثالث ارتقى نتيجة تعلم الطلاب أحسن من الدورين حصلت إلى معدل 9،92 والمئوية% 100 لمن حصل الناجح 26 أنفر وراسب 0 انفر.

ومن البيانات المعينة فقامت الصورة البيانية كما يلي :



ومن البيانات المعينة فقامت الصورة البيانية كما يلي :



تم إجراء هذا البحث ثلاثة ادوار، عقدت في يوم الإثنين التاريخ 26 أغسطس 2024 ، والدور الثاني في يوم الثلاثاء التاريخ 15 أكتوبر 2024 ، والدور الثالث في يوم الإثنين التاريخ 20 يناير 2025.

مؤسسا على فرضية العملية، باستخدام لعبة شانق في التعليم مادة اللغة العربية العربية لطلاب الفصل السادس "ب" في مدرسة ابتدائية نور السلام ستحصل نتائج التعلم على 9،9 ومن هذا حصلت الباحثة على النجاح في هذا البحث. وإضافة إلى ذلك عرفت الباحثة بأنّ هذه اللعبة يرقّي نشاط ونتائج تعلم الطلاب في مادّة اللغة العربية للصف السادس "ب" في مدرسة نورالسّلام الابتدائية في سامبيريجو، مانتينجان العام الدراسى 2025/2024. نظر من المئوية على نجاح الطلاب تفوق، وكان سبب نجاح الطلاب أن لعبة شانق (Hangman) تستطيع أن تجعل الطلاب الشجاع على إبداء رأيها في مجموعة وتجعل الطلاب اهتماما جيدًا واكثر جذباً حلال عملية التعليم. ومن هذا حصلت الباحثة على النجاح في هذا البحث، وقد ثبتت الباحثة أنفسها في بحثها أنّ استخدام لعبة شانق يرقّي نشاط ونتائج الطلاب الصف السادس"ب" في مادّة اللغة العربية في مدرسة نورالسّلام الابتدائية في سامبيريجو، مانتينجان عام الدراسى 2025/2024.

الخاتمة

بعد أن عرضت الباحثة البيانات ثم حللتها مناسبة بالخطوات المكتوبة في منهج البحث، وحصلت الباحثة على النجاح في عملية التعليم ودليله هو إن تطبيق لعبة شانق (Hangman) يرقي نشاط التعلم في مادّة اللغة العربية للطلاب صف السادس"ب" في مدرسة نورالسلام الابتدائية في سامبيريجو، منتينجان العام الدراسي 2025/2024. وهو بالدليل كما يلي : في الدور الأوّل حصلت على% 74 من 26 طالبا وفي الدور الثاني حصلت على % 94 من 26 طالبا حتّى استمرّت إلى الدور الثالث وحصلت على % 99 من 26 طالبا ويرقي نتائج التعلم في مادّة اللغة العربية للطلاب صف السادس "ب" في مدرسة نورالسلام الابتدائية في سامبيريجو، منتينجان العام الدراسي 2024/ 2025. وهو بالدليل كما يلي : في الدور الأوّل حصلت على معدل 7،07 وفي الدور الثاني حصلت على معدل 9،15 حتّى استمرّت إلى الدور الثالث وحصلت على معدل 9،92 من 26 طالبا.

بناءً على نتائج البحث، تم تأكيد صحة هذه الفرضيات، مما يبرز فعالية استخدام لعبة شانق (Hangman) في ترقية النشاط والنتائج التعليمية. يُعتبر هذا البحث خطوة مهمة نحو تطوير أساليب التعليم في المدارس الابتدائية، مما يساهم في تحسين تجربة التعلم للطلاب.

فهرس المصادر

مرجع اللغة العربية :

عبد الفتاح محمد العيسوى وعبد الرحمن محمد العيسوي, **مناهج البحث العلمى**, 1996, دار الراتب الجامعية.

محمد عيس الطيطي وفراس العزة وعبد إلله طويق.2018, **إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية** .عمان : دار عآل الثقافة.

عبد العزيز بن ابراهيم العصيلي. 2015 **طرائق التعليم اللغة العربية للناطقني بلغات أخرى** .الرايض: فهرسة مكتبة امللك فهد الوطنية الثناء النشر.

نتيجة المقابلة مع الطلاب الصف السادس (ب) في مدرسة الإبتدائية نور السلام في سامبيريجو ومانتينجان.

الوثيقة : مدرسة نورالسلام الابتدائية, بسامبيريجو, منتيجان.

مرجع اللغة الإندونيسيا

Abuddin Nata. (1995). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara

Adriana Rania Putri. (2023). *Efektivitas Permainan Hangman Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. Vol.7, No.2*

Adriani Syam, dkk. (2023). *Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman melalui Strategi Game "Hangman", Universitas Negeri Makassar, Vol.1, No.2*

Agus Yulianto, (2021). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima, Vol. 01 No. 02*

Ahdar Djamaluddin, (2019). *Belajar dan Pembelajaran*, Penerbit CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan

Ajat Rukajat, (2021). *Penelitian Tindakan Kelas,* (Penerbit: DEEPUBLISH, Yogyakarta), September

Anas Sudjono, (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, p. 43

Anisah Isnain, (2022). *Kosakata Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Analisis Peranan Bagi Pelajar Tingkat Pemula, Vol. 03, No. 02*

Asep Suherman, dkk. (2023). *Metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor, Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 16, No. 2*

Ashartini Evi, dkk. (2017*). Teaching Vocabulary By Using Hangman Game To Eighth Grade Students SMP Pontianak, English Education Study Program*

Ayu Damayanti, (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, Vol. 1 No. 1*

Candra Wijaya,dkk. (2023). *Learning Memorize Arabic Vocabulary with Hangman Games, Journal of Arabic Studies, Vol.08, No. 01*

Dimyati Dan Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembalajaran*, Jakarta: Rineka Cipta

Evi A. *Teaching Vocabulary By Using Hangman Game To Eighth Grade Students SMP di Desa Pontianak.* (2017). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol. 6 No. 8*

Faisal Hendra, (2017). *Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Universitas-Universitas Indonesia (Studi tentang Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pengajaran Keterampilan Berbahasa, Dosen Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Al Azhar Indonesia*

Farihah Zl, Rachmawati E. (2020). *Digital Hangman Game To Improve Student's Vocabulary Mastery In Teaching Narrative Text. Jall (Journal Of Applied Linguistics And Literacy), Vol. 4, No.1*

Hayatinnupus dan Indah Permatasari. (2019). *Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar, Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 28 No. 1

I Nyoman Weda Dharmayasa, (2022). *Implementing the Hangman Game in Teaching English Vocabulary to Elementary School Student*s, Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha, Vol. 10, No. 3

Ibna Seraj,P. M., & Habil, H. (2019). *A critical review on oral English communication skills (OECS).* 3rd International Language & Tourism Conference

Imas Yuningsih, dkk. (2023). *Semangat Belajar Siswa MI/SD Dan Pengaruh Penggunaan Gadget*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Vol. 6, No. 1

Ismail Suardi Wekke. (2017). "*Pengembangan Pembelajaran Keagamaan dan Bahasa Arab di MI Minoritas Muslim*", Tadrib, Vol. 3, No. 2

Jauhar Ali, (2018). *Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*

Kuning, D. S., & Rohaina, R. (2021). *The Influence of using Hangman Game on the Seventh Graders' Vocabulary Mastery.* UAD TEFL International Conference, Vol. 2

M. Fadlillah, (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*, Kencana, Jakarta

Melvin L. Silberman, (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa Cendekia

Munikasari M, dkk. (2021). *The Effectiveness Of Using Hangman Game To Strengthen Young Learners'vocabulary.* Journal Of English Education Program. Vol. 02

Nenden Sri Rahayu – Syahrizal Farid, (2023). *The Effectiveness Of Hangman Game In Improving Students' Vocabulary Mastery At The Seventh Grade Students*

Nugroho Wibowo, (2016). Upaya *Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari*, Vol. 1 No. 2

Nur Asyiah, dkk. (2023). *The Effectiveness Of Using Hangman Game In The Mastery Of Students' Vocabulary*, Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa, Vol.1, No.3

Nurul Idhayani, dkk. (2024). *Bermain dan Permainan Anak*, Eureka Media Aksara

Parni, (2017). *Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran*, Tarbiya Islamica, Vol. 5 No. 1

Prupung Puspa Ardini, M.Pd., dkk. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Media Nusantara

Rosalinda. (2021). *Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara*, Vol. 3, No.2

Sari Banun. (2012). *Penerapan Strategi Pembelajaran Hangman Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Materi Air Di Kelas V Sdn 008 Kualu Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*

Sudarmaji, dkk. (2023). *Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa: Pelatihan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Di Man 2 Yogyakarta*, Vol. 05, No. 02

Sugiyono, (2015). *Methode Penelitian Tindakan Komprehensif*, (Bandung, ALFABETA

Suharsimi Arikunto, (2002). *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta)

Sutoyo, (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas*, UNISRI Press, Surakarta

Takdir T. (2019). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab.* Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab, Vol.01 No. 01

Thohirin,(2005). *Psikologi Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Grafindo Persada)

Tukiran Taniredja, dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah.* Penerbit Alpabeta, Bandung

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab I.

Wiriatmadja Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*.PT. Remaja Rosdakarya, Bandung