

**FA'AALIYAH ISTIHDAM LU'BAH DOMINO FI TANMIYAH KAFA'AH HIFDUL
MUFRODAT LI TULLAB FASHL TSAMIN FIL MADROSAH AL MUTAWASSITOH
MIFTAHUL ULUM MOJOKERTO**

Achmad Chudlori Irfan, Isniyatun Niswah

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

email : chudloriirfan12@gmail.com

Diterima: 16 Januari 2023 - Direvisi: 23 Februari 2023

Disetujui: 28 Februari 2023

ABSTRAK

Mufrodat yang memadai dapat mendukung kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab. Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan Mufrodat adalah guru cenderung monoton dalam mentransfer materi kepada siswa. maka siswa akan mudah bosan dan siswa dengan cepat melupakan kosakata yang baru diterima. Ada pengembangan strategi pendidikan kosa kata pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh pendidikan bahasa Arab yang efektif yaitu Permainan Domino dalam pengajaran bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kemampuan siswa dalam pemerolehan pembelajaran kosakata dengan menggunakan strategi domino dan mengungkap perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa yang mempelajari kosakata menggunakan strategi Domino dan kemampuan siswa mempelajari kosakata tanpa menggunakan strategi Domino. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Adapun sampel data dari penelitian ini berjumlah 54 siswa dari kelas 8 (B) dan (D) di Madrasah Miftahul Ulum Mojokerto. Peneliti menggunakan Uji Mann Whitney dan Wilcoxon untuk mengetahui perbedaan dan pengaruhnya dalam penggunaan strategi Domino pada pembelajaran kosakata untuk siswa di Madrasah Miftahul Ulum Mojokerto. Setelah menganalisis data, peneliti memperoleh Nilai Asymp.Sig 0,001. Setelah perhitungan, hasil $0,001 < 0,05$. Hal ini menerangkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya penggunaan permainan domino lebih efektif dari pada pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Kata kunci: Mufrodat, Domino

مقدمة

إن اللغة هي آلة المحادثة بين الناس لحاجة الإتصال بينهم جميعا، وهي وصيلة لنقل أفكار المتكلم إلى السامع.^١ هناك عدة تعريفات لغوية التي ذكرتها كتب علم اللغة والمعاجم والموسوعات. وبموجب هذا التعريف، ما قال علي الخولي: "إن اللغة نظام اعطباطي لرموز صوتية تستخدم لتبادل الأفكار والمشاعر بين أعضاء جماعة لغوة متجانسة".^٢ واللغة العربية هي اللغة غربي وكون الإسلام.^٣

اللغة العربية في مجال التعليم تتكون من "المكوت اللغة" وهي ثلاثة عناصر: الأصوات والمفردات والتركيب أو القواعد. وهذه العناصر هي المادة الحقيقية التي تعين المتعلم على تعليم مهارات اللغة. ومن لم يسيطر عليها لا يتمكن من السيطرة على مهارة اللغة لمستوياتها المتعددة.^٤

فيما يتعلق باللغة الأجنبية، وبالتأكيد ليست منفصلة عن المفردات، المفردات هي أساس التعليم لغة العام، وكذلك أيضا للغة العربية. يمكن أن تدعم المفردات الكافية قدرة الشخص على التواصل باللغة العربية، بالإضافة إلى ذلك، مع إتقان المفردات، سيكون لها أيضا تأثير جيد على ٤ مهارات لغوية، وهي مهارات الكتابة والقراءة والإستماع والكلام وفي تعليم اللغة العربية، كانت هي إحدى من مكوت اللغة المهمة التي يجدر تعليمها. والمفردات اللغوية لها أهمية خاصة لمستخدم اللغة ولها أثر كبير في تنمية تعليم اللغة العربية. ولسيطرة على المفردات الكافية، تستطيع الناس أن تتصل بعضهم بعضا ويتبادلون الأفكار ومشاعره، فمن الضرور في تعليم اللغة العربية الإكثار من التدريب على نطق المفردات وفهم معناها وحفظها واستعمالها استعمالا صحيحا.^٥

^١ نوفل لطيف، استخدام استراتيجيات لعبة القاموس على قدرة التلاميذ في تعليم المفردات، (جاكرتا، جامعة شريف هداية الله، ٢٠٢٠). ص. ٧.

^٢ محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية (عمان، دار الفلاح، ٢٠٠٠). ص. ١٥.

^٣ Fathur Rahman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Madani Media, 2015), hlm. 2-3.

^٤ عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، إضاءات لمعنى اللغة العربية لغير الناطقين بها (الرياض: العربية للجميع، ١٤٣٢). ص. ١٤٦.

^٥ Abdul Mutholib, "Lu'batul Qamus: Cara Unik Memperkaya Mufrodat", (*Jurnal Arabia*, Vol.7,2015), h. 65

المفردات هي مجموع من الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على المعنى.^٦ والمفردات من أهم عناصر اللغة لأن لها فوائد كثيرة في ترقية اللغة، ينبغي لمن يريد أن يتعمق في إحدى اللغات أن يسيطر على تلك المفردات سيطرة عميقة. فإن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من شروط إجابتها. إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله لإضافة إلى شيء آخر لا يقل عن هذا كله أهمية. ألا وهو قدرتهم على أن يستخدم الكلمة المناسبة في مكان المناسب. لكن حتى الآن لا يزال تعلم اللغة العربية أقل جاذبية من قبل المجتمع، وخاصة بالنسبة للطلاب في المدرسة. وذلك لأنه لا يزال هناك العديد من الافتراضات بأن تعلم اللغة أمر صعب. هذا الافتراض يجعل معظم الطلاب أقل حماسا لتعلم اللغة العربية. للتغلب على هذه المشاكل، يجب أن يكون المعلم قادرا على تطبيق التعلم المثير للاهتمام والمرح للطلاب من خلال تطبيق أساليب التعلم أثناء اللعب. يدعي أهل العلمي الواجب إلى استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية أو كأسلوب تعليم و تعلم. في اللعبة، يحس الشخص بالمشاركة ويدعو لحل المصاعب وحل المشكلة. أهمية أيضا، في اللعبة، يحصل المرء الفرحة، حتى عملية حل وحل المشكلة المباشرة في السرور، دون ضغط. في ذلك يدل أن في اللعبة، الطلاب يستطيعون أن يلعبون ويتعلمون. من خلال الألعاب، يمكن أن يستطيع إكتساب والمعلومات وتغيير في سلوك الطلاب بشكل طبيعي دون التأثير من الأطراف الخارجية.^٧ يمكن أن يستطيع إكتساب والمعلومات وتغيير في سلوك الطلاب بشكل طبيعي دون التأثير من الأطراف الخارجية.^٨

^٦ محمد منصور كوستوان، دليل الكاتب والمترجم، (جاكرتا: PT. Moyo Segoro Agung)، ٢٠٠٢، ص. ١٣٥

^٧ Imam Asrori, *Aneka Permainan, Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009), hlm.3.

^٨ Imam Asrori, *Aneka Permainan, Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009), hlm.3.

وثمة التطوير من الاستراتيجيات التعليمية التعليم المفردات التي يهدف إلى الحصول على تعليم اللغة العربية فعال، ومن تلك استراتيجيات استخدام وسيلة لعبة اللغة وهي الدومينو في تعليم اللغة العربية. استخدام هذه اللعبة الدومينو في الخلفية من خلال وجود استراتيجيات التعلم التي توفر فرصا للطلاب للتعلم بنشاط عن طريق تغيير أساليب التعلم التي تركز على المعلم إلى تركز على الطالب.

استنادا إلى نتائج الملاحظات التي أدلى بها الباحث في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا، فإن أحد العوامل التي تسبب ضعف إتقان المفردات هو أن المعلم يميل إلى أن يكون رتيباً في نقل المواد إلى الطلاب. عملية التعلم بطريقة المحاضرة ثم المعلم يظهر شكل الأشياء ويقرأ مرارا وتكرارا وترجمة فقط، ثم الطلاب سوف يشعر بالملل بسهولة والطلاب ينسى بسرعة مفردات وردت حديثا.

من هذه الأشياء، يريد الباحث إجراء البحث باستخدام لعبة الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات. فاللعبة الدومينو لعبة جماعية يقوم بها فريق من عدة طلاب، حيث يشكل الطلاب المفردات، ويتنافس كل فريق لتحديد معنى المفردات الصعب بسرعة وبالتفصيل.⁹ واستخدام هذه اللعبة كدعم بحيث يكون الطلاب أكثر حماسا وتصبح أنشطة التعلم أكثر متعة وأقل مملاً بحيث يكون الطلاب أكثر حماسا في حفظ المفردات.

من خلفية المشكلة، اختار الباحث عنوان "فاعلية استخدام لعبة الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات لطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا".

أما أهداف البحث الذي يريده في هذا الباب لمعرفة كيف استخدام لعبة الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات لطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا. لمعرفة ماذى فاعلية

⁹ Abdul Muthalib, 'نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية على أساس الروبوت في المدارس الابتدائية', *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9.2 (2015), hal.15.

استخدام لعبة الدومينو في تنمية كفاءة المفردات لطلاب فصل الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكربا.

منهج

يعرف سوغيونو أن البحث التجريبي هو بحث يستخدم للعثور على تأثير بعض العلاجات على الآخرين في ظل ظروف خاضعة للرقابة.^{١٠} وقال أريكونتو إن البحث التجريبي هو بحث يهدف إلى تحديد ما إذا كانت هناك عواقب "لشيء ما" مفروض على الموضوع قيد الدراسة.^{١١} يعرف ناسوتيون تصميم البحث بأنه خطة حول كيفية جمع البيانات وتحليلها بحيث يمكن تنفيذها اقتصاديا ومتناغما مع أهداف البحث.^{١٢} يهدف هذا البحث إلى التعرف على فعالية استخدام ألعاب الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات العربية.

التصميم المستخدم في هذا البحث هو تصميم شبه تجريبي ويستخدم نموذج تصميم مجموعة تحكم غير مكافئة. شملت هذا البحث مجموعتين من المستجيبين، تم تعيين كل منهم كمجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. أعطيت المجموعة التجريبية العلاج باستخدام ألعاب الدومينو، في حين أعطيت المجموعة الضابطة العلاج باستخدام الوسائط التقليدية. قبل تلقي العلاج، تم إعطاء كل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة اختبارا مسبقا، بهدف معرفة حالة المجموعة قبل العلاج. ثم بعد تلقي العلاج، أعطيت المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة اختبارا، أي الاختبار اللاحق، لمعرفة حالة المجموعة بعد العلاج. فيما يلي صورة لنموذج تصميم شبه تجريبي تصميم مجموعة تحكم غير مكافئة.

^{١٠} سوغيونو. مناهج البحث الكمي النوعي والبحث والتطوير. لندن: ألفايتا. ٢٠٠٧. ص ١٠٧

^{١١} أريكونتو. إدارة البحوث. جاكارتا: رينيكاسيتا. ٢٠٠٧. ص ٢٠٧

^{١٢} Nasution. مناهج البحث. جاكارتا: بومي أكسارا. ٢٠٠٠. ح ٢٣

كان الغرض الرئيسي من هذا البحث هو اختبار فعالية استخدام الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا. لذلك، في هذا البحث هناك نوعان من المتغيرات، وهما المتغيرات (X) والمتغيرات (Y). كمتغير حر (X) هو استخدام الدومينو وكمتغير مقيد (Y) هو القدرة على حفظ مفردات المتعلم العربية. تم إجراء هذا البحث في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم الذي يقع على طريق يون دارمو سوغونديو في قرية كيملاجي بمقاطعة كيملاجي. مجاكرطا. ووقت البحث هو ٩ فبراير ٢٠٢٢ - ٣٠ مارس ٢٠٢٢

السكان هم موضوع كامل للدراسة يتكون من البشر أو الأعراض أو درجات الاختبار أو الأحداث كبيانات لها خصائص معينة في الدراسة. وفقا لأريكونتو السكان هم جميع الموضوعات في الدراسة.^{١٣} كان مجتمع هذا البحث من طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم بإجمالي عدد من الفصول يصل إلى ٥ فصول وعدد الطلاب يصل إلى ١٤٧ طالبا.

وفقا لأريكونتو، فإن العينة هي جزء أو ممثل للسكان الذين تمت دراستهم.^{١٤} تم أخذ العينات في هذه الدراسة فئتين تم استخدامهما كفئات تجريبية وفئات ضابطة. تقنية أخذ العينات هي تقنية أخذ العينات.^{١٥} أخذ العينات هو جزء من عملية البحث التي تجمع البيانات من البحوث المحدودة. كانت الطريقة المزورة لتحديد العينة في هذه الدراسة هي استخدام أخذ عينات هادفة. أخذ العينات الهادفة هو أخذ العينات التي تتم عن طريق اختيار التكيف عمدا مع أهداف البحث.^{١٦}

^{١٣} أريكونتو. إجراءات البحث من نهج عملي. جاكرتا: رينيك سبيتا. ٢٠٠٠. ص ١٧٢

^{١٤} Arikunto, S. إجراءات البحث من نهج عملي. جاكرتا: رينيك سبيتا. ٢٠٠٠. ص ١٧٤

^{١٥} سوغونو، طرق البحث الكمي النوعي والبحث والتطوير ، ٨١.

^{١٦} بوروانتو ، منهجية البحث الكمي ، ٢٥٧

كانت عينة هذا البحث من طلاب الصف الثامن ب والثامن د في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم. وأما طلاب الصف الثامن ب هم ٢٧ أطفال يتألفون من ١٢ فتیان و ١٥ فتاة، بينما بالنسبة للفصل الثامن د، هناك ٢٧ أطفال يتألفون من ١٦ صبیا و ١١ فتاة.

تم جمع البيانات باستخدام اختبار المفردات العربية. الاختبار هو أداة قياس تستخدم عادة لقياس نتائج تعلم الطلاب بعد الانتهاء من وحدة برنامج تعليمي معينة. الاختبار المقدم للطلاب هو اختبار موضوعي في شكل خيارات متعددة مع ما مجموعه ٢٠ سؤالاً.

استخدم هذا البحث نوعين من الاختبارات، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. يتم إجراء الاختبار القبلي في البداية قبل تلقي العلاج. يتم إجراء الاختبارات في كلا الفصيلين، وهما الفصل الضابطة والفصل التجريبي، بهدف معرفة إتقان مفردات الطلاب قبل إعطائهم العلاج. الاختبار البعدي هو اختبار يتم إعطاؤه بعد اكتمال العلاج. الغرض من هذا الاختبار هو معرفة ما إذا كانت هناك اختلافات كبيرة بين فئة التحكم والفئة التجريبية.

لتعريف تنمية بين مجموعتين. أخذ الباحث تحليل الوصفي *Analysis Deskriptive*، الاختبار حالة العادية (*Normal Test*) و *uji Wilcoxon* و *Uji Mann Whitney*. في تحليل الوصفي (*Deskriptive Analysis*) ظهرت البيانات في الجدول التالي إذا عدد التلاميذ في المجموعة التجريبية هي ٢٧ تلميذات وفي المجموعة الضابطة هي ٢٧ تلميذات أيضا

هناك فرضية بديلة (H_a) في هذا البحث وهي أن استخدام الدومينو أكثر فعالية من استخدام وسائط التعلم التقليدية في تنمية كفاءة حفظ المفردات للصف الثامن من طلاب المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم. لأغراض الاختبار، تم تغيير هذه الفرضية إلى الفرضية صفر (H_0) التي تنص على أن استخدام

الدومينو فعال مثل استخدام وسائط التعلم التقليدية في تنمية كفاءة حفظ المفردات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم. تم إجراء الحسابات باستخدام اختبار *Wilcoxon* واختبار *Mann Whitney* بمساعدة SPSS ٢٨. يتم قبول معيار الفرضية إذا كانت قيمة Sig أقل من ٠,٠٥. ثم يتم قبول H_a ويتم رفض H_o . على العكس من ذلك، إذا كانت قيمة Sig أكبر من ٠,٠٥، رفض H_a ويتم قبول H_o .

نتائج البحث ومناقشتها

في المرحلة التجريبية يهدف إلى استرجاع وجمع البيانات. تم الحصول على البيانات من خلال المعالجة بالتعلم باستخدام الدومينو في الفصل التجريبي، أي في الفصل الثامن د. لا يتم التعامل مع فئة التحكم، وهي الفصل الثامن ب، بل يتم تدريسها فقط باستخدام الوسائط التقليدية. في هذه المرحلة، تم تنفيذ ٦ لقاءات في المجموعة الضابطة و ٦ لقاءات في المجموعة التجريبية. أجرى كل لقاء للباحثين التعلم باستخدام الدومينو لمدة ١٥ دقيقة. خطوات التعلم باستخدام الدومينو هي كما يلي:

(١) يقسم المعلمون الطلاب إلى مجموعات. ثم يعطي المعلم قاموساً لكل فريق (أو يطلب المعلم من كل فريق إعداد قاموس واحد في اليوم السابق)، شريطة أن يكون القاموس المشترك / المعد هو قاموس له نفس المواصفات (حجم السمك والناشر) بحيث يتم تشغيل اللعبة بشكل عادل.

(٢) ويوضح المعلم للطلاب أنهم من كل مجموعة، على التوالي، يجب أن يكتب كلمة واحدة تبدأ بالرسالة الأخيرة من الطالب السابق المكتوبة.

(٣) يبدأ المعلم اللعبة بكتابة كلمة واحدة على السبورة.

(٤) يمكن للطلاب الذين هم على خطأ أو غير قادر على العثور على الكلمات في غضون مهلة زمنية معينة فتح القاموس الذي تم إعداده من قبل المعلم.

٥) الطالب الأول يكتب اسما واحدا أو فعلا واحدا (متفق عليه أولا) يسبقه الحرف الأخير من الكلمة التي كتبها المعلم.

٦) يكتب الطالب الثاني كلمة مشابهة تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة التي كتبها الطالب الأول.

٧) ثم يكتب الطالب الثالث كلمة تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة المكتوبة للطالب الثاني، وما إلى ذلك.

٨) المجموعة التي تذكر المفردات أكثر هو الفائز.

هذا البحث كمي تكون البيانات الناتجة في شكل أرقام، من البيانات التي الحصول عليها من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من خلال الاختبار القبلي والبعدي وإجراء تحليل باستخدام برنامج SPSS 28 لأخذ درجات الاختبار القبلي والبعدي، تم إعدادها عشرين سؤالاً.

لأن بيانات البحث بتوزيع غير العادية. فاستخدم الباحث *Uji Wilcoxon* لتعريف الفرق بين نتيجتين متعادلتين ولنعرف تأثير وتنمية من التعليم باستخدام ألعاب الدومينو، أن البيانات مقبولة إذا كانت قيمة $Asymp.Sig < 0.05$ يمكن ملاحظة أنه في نتائج الاختبار *Wilcoxon*، يحتوي على Sig هو ٠,٠١. لذلك قبول الفرضية. فالاستنتاجه أن هناك تأثيراً لألعاب الدومينو في تنمية كفاءة الطلاب على حفظ المفردات.

ثم في هذا البحث هناك فاعلية استخدام ألعاب الدومينو في تنمية كفاءة حفظ المفردات لطلاب الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا. فاعلية هي محاولة للحصول على الأهداف والنتائج والمتوقعة في الوقت المحدد. فلذلك نستنتج أنه يمكن القول أن الوظيفة تكون فعالة إذا تم تحقيق الإهداء المحددة مسبقاً بنجاح. في هذا البحث يقال إنها إذا سارت عملية التعليم باستخدام ألعاب الدومينو بشمل جيد وكانت النتائج موافقة مع أهداف البحث.

فلذلك استخدم الباحث *Uji Mann Whitney* لمعرفة الفرق في نتيجة المتعدلة في الاختبار البعدي بين المجموعة والمجموعة الضابطة بمساعدة *SPSS Statistics 28*. قبول الفرضية إذا كان *Asymp.Sig* > 0.05. بمقارنة قيمة *Asymp.Sig* من 0.01 > 0.05، فيعرف أن H_0 مرفوض و H_a مقبول، حتى يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات في القدرة على إتقان المفردات العربية للطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام وسائط ألعاب الدومينو مع الطلاب الذين يتم تدريسهم باستخدام الوسائط التقليدية. وهذا يعني أن التعلم باستخدام ألعاب الدومينو فعال من استخدام وسائط التعلم التقليدية في تعلم المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة مفتاح العلوم مجاكرطا.

خلاصة

فاللعبة الدومينو هي لعبة جماعية يقوم بها فريق مكون من عدة طلاب. حيث يقوم الطلاب بتكوين المفردات الجديدة بالحرف الأخير من المفردات الأصلية. هذه اللعبة هي في الأساس لعبة اللغة تهدف إلى تحسين قدرة المتعلمين في حفظ المفردات، معتبرا أن الطلاب في هذه اللعبة يمكن أيضا استخدام القاموس. وهذا يجعل من السهل على الطلاب معرفة الكثير من المفردات. الهدف من اللعبة هو أن الطلاب يمكن أن تنتج الكلمات بسرعة، منطقيا، وعلى وجه التحديد.

كان إجراء تعليم المفردات باستخدام استراتيجية لعبة فهو فعال. يجرب الباحث هذه استراتيجية لعبة القاموس في المجموعة التجريبية، ولا يستخدم الباحث هذه لعبة القاموس في المجموعة الضابطة. إن استخدام استراتيجية لعبة الدومينو في تعليم المفردات ذو أثر. لأن نتيجة التلاميذ الذي يتعلمون المفردات باستخدام استراتيجية لعبة الدومينو أكثر من نتيجة التلاميذ الذين يتعلمون بدونها. وهناك فروقا بين الاختبار القبلي والبعدي. استخدام الباحث *Uji Mann Whitney* لمعرفة الفرق في نتيجة

المتعددة في الاختبار البعدي بين المجموعة والمجموعة الضابطة بمساعدة *SPSS Statistik 28*. حصل على النتيجة الأهمية (*Asym, Sig/2-tailed*) هي ٠,٠٠١ يعني أقل من ٠,٠٥ بمعنى الفرضية البديلة (H_a) مقبولة والفرضية الصفرية (H_o) مردودة. بمعنى لعبة القاموس في تنمية كفاءة حفظ المفردات فعال.

المراجع

Imam Asrori, *Aneka Permainan, Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009).

Fathur Rahman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Madani Media, 2015)

محمد علي الخولي, أساليب تدريس اللغة العربية (عمان, دار الفلاح, ٢٠٠٠)

عبد الرحمان بن إبراهيم الفوزان, إضاءات لمعالي اللغة العربية لغير الناطقين بها (الرياض: العربية للجميع, ١٤٣٢)

سوغيونو. *مناهج البحث الكمي النوعي والبحث والتطوير*. لندن: ألفا بيتا. ٢٠٠٧.

أريكونتو. *إدارة البحوث*. جاكرتا: رينيكاسيبتا. ٢٠٠٧.

Nasution. *مناهج البحث*. جاكرتا: بومي أكسارا. ٢٠٠٠.

أريكونتو. *إجراءات البحث من نهج عملي*. جاكرتا: رينيكاسيبتا. ٢٠٠٠.

نوفل لطيف, *استخدام استراتيجية لعبة القاموس على قدرة التلاميذ في تعليم المفردات*, (جاكرتا, جامعة شريف هداية الله, ٢٠٢٠).

Abdul Mutholib, “*Lu’batul Qamus: Cara Unik Memperkaya Mufrodlat*”, (*Jurnal Arabia*, Vol.7, 2015)