

تطوير لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت لتعليم المفردات العربية

¹Mahnep, ²Siti Rauhilah, ³Muhammad Ihsan

¹²³IAI Hamzanwadi di Pancor

¹h12369212@gmail.com, ²rauhilazhar@gmail.com, ³ihsan.logika@gmail.com

Naskah Diterima Tanggal 28/10/2025; Direvisi Akhir Tanggal 22/12/2025; Disetujui Tanggal 22/12/2025

DOI: <https://doi.org/10.37216/lughatuad-dhat.v5i2>

الملخص

تعليم المفردات ما يزال رتيباً يقتصر على الحفظ والترجمة كلمةً بكلمة، مما يجعل الطالبات يشعرن بالملل ويفتقرن إلى الدافعية ولا يعتادن على استعمال المفردات في التواصل اليومية. يهدف هذا البحث إلى معرفة عملية تطوير ومعرفة فعالية لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت لتعليم المفردات العربية في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المعلمات نخضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R & D) وفق نموذج "ADDIE" (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). وأظهرت النتائج أن المنتج المطور حصل على درجة تقويم من خبراء المادة والوسائط بلغت ٩٧,١٤٪. وصُنِّف في فئة "صالح جداً". كما أظهرت التجربة الميدانية استجابات إيجابية من الطالبات، حيث اعتبروا اللعبة سهلة الاستخدام، ممتعة، ومفيدة في فهم المفردات. وقد ارتفع متوسط درجات الطالبات من ٦٩,٦٧ في الاختبار القبلي إلى ٩٨,٠٠٪ في الاختبار البعدي، وأظهرت اختبار (paired sample t-Test) دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٠٠ (>٠,٠٥).

الكلمات المفتاحية: لعبة الكلمات المتقاطعة، شبكة الإنترنت، المفردات العربية.

Abstrak

Pembelajaran kosakata masih bersifat monoton karena hanya berfokus pada hafalan dan penerjemahan kata demi kata. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang termotivasi, serta belum terbiasa menggunakan kosakata dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta mengetahui keefektifan permainan teka-teki silang berbasis web dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli materi dan ahli media sebesar 97,14% dengan kategori sangat valid.

Uji coba lapangan juga menunjukkan respons positif dari siswa yang menilai permainan ini mudah digunakan, menyenangkan, dan membantu dalam memahami kosakata. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 69,67 (pretest) menjadi 98,00 (posttest), dengan hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$).

Kata kunci: Permainan Teka-Teki Silang, Berbasis Web, Kosakata Bahasa Arab.

مقدمة

العربية مهمة في مختلف جوانب الحياة وخاصة بالنسبة للمسلمين. أحد التحديات الرئيسية في تعلم اللغة العربية هي إتقان المفردات. وإتقان اللغة العربية لا تحتاج إلى القواعد النحوية فحسب، بل أيضا إلى فهم مفردات كافية لعنصر أساسي لمهارات اللغة. ومع ذلك، إنَّ تعليم المفردات في المدارس المتوسطة المعلمات نخبضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور لا يزال في الممارسة تميل إلى الرتابة، وتركز على حفظ قوائم الكلمات دون فهم عميقٍ لمعانيها. وهذا الأمر يجعل الطالبات يشعرن بالملل بسرعة، ويفتقرن إلى الدافعية، ويواجهن صعوبة في فهم المفردات واستخدامها في التواصل اليومية.

ظهرت العديد من الدراسات السابقة أن الوسائل التعليمية المبتكرة يمكن أن تسهم في زيادة اهتمام الطالبات وتحسين نتائج تعلمهن. ومن بين الوسائل التي ثبتت فعاليتها الألعاب التعليمية. وفقا لاتوهيرو (Latuheru)، "لعبة هي شكل من أشكال النشاط يتصرف فيه المشاركون فيها أو الألعاب وفقا للقواعد التي تم وضعها لتحقيق الهدف".¹ لعبة الكلمات المتقاطعة هي لعبة شكل من أشكال تعليم المفردات. لعبة الكلمات المتقاطعة هي لعبة تملأ الإجابات في أعمدة الصندوق بأحرف وفقا للأسئلة لتتمكن من شحذ أدمغة الطالبات. وفقا لخليل الله، "الكلمات المتقاطعة هي لعبة تتمثل طريقة لعبها في ملء الفراغات على شكل مربعات بأحرف لتشكيل كلمة تتطابق مع المؤشر".² لعبة الكلمات المتقاطعة (TTS) هي إحدى الألعاب التي تمكن استخدامها كوسيلة تعليمية من أجل دعم عملية التعلم لجعلها أكثر تشويقا وممتعة.³ قد أثبتت بعض الدراسات، مثل دراسة

¹Intan Riany Mandala, "Keefektifan Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas Xisma Negeri 1 Pakem Sleman", *Pendidikan Bahasa Jerman* 2014, (2014), 4.

²Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Tekateki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips", *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 1 (2019), 68.

³Darinah, Sukirno, "Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Pembelajaran Tematik Kelas VI SD", *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2 Oktober (2021), 130.

مولفیان (Mulfian) وسهرول إسمت (Syahrul Ismet) (٢٠٢٠)، وكذلك دراسة وولان وآخرين (٢٠١٩)، أن استخدام الكلمات المتقاطعة في عملية التعلم يمكن أن يسهم بشكل ملحوظ في رفع نتائج التعلم وزيادة دافعية الطالبات.

مع التقدم التكنولوجي، أصبحت الوسائل التعليمية المعتمدة على شبكة الإنترنت أكثر ملائمةً للتطبيق في ميدان التعليم. وفقا يوهفيزار (Yuhefizar)، فإن الموقع هو عرض المعلومات على الإنترنت في شكل صور ومقاطع فيديو ونصوص وأصوات بالإضافة إلى تفاعليته (رابط) من مستند إلى آخر يمكن الوصول إليه من خلال المتصفح.^٤ اللعبة القائمة على التكنولوجيا هي واحدة من الابتكارات التي تمكن أن تزيد من اهتمام الطالبات بالتعليم. تظهر الأبحاث أن استخدام الألعاب في التعليم ليس فقط قادرا على جذب انتباه الطالبات، ولكن أيضا تساعدن في فهم المواد بشكل أكثر فعالية. تمكن لألعاب الكلمات، على سبيل المثال، ممارسة مهارات التفكير النقدي وتقوية ذاكرة الطالبات للمفردات التي تعليمها.

أؤيد بعض الدراسات السابقة فاعلية الوسائل التعليمية المعتمدة على شبكة الإنترنت. فقد طوّرت سكاريني (Sekarini) (٢٠٢١) وسيلة تعليمية قائمة على الويب لمادة اللغة الإندونيسية، وأظهرت النتائج زيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب. وبالمثل، نجحت تيرتا ساسكارا (Tirta Saskara) (٢٠٢٣) في تطوير لعبة الكلمات المتقاطعة المعتمدة على لغة HTML لطالبات المدارس الابتدائية، وحققَت نتائج إيجابية تجاه اهتمام الطلاب بالتعلم. ومع ذلك، فإن هذه الدراسات لم تُطبّق كثيراً في مجال تعليم اللغة العربية، ولا سيما في سياق تنمية المفردات لدى طلاب المدارس الإسلامية.

استناداً إلى نتائج الملاحظة في المدرسة المتوسطة المعلمات نخضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور فإن تعليم المفردات لا يزال يغلب عليه أسلوب الحفظ والترجمة كلمة بكلمة. ومع أن أغلبت الطالبات قد اعتدن على استخدام التقنيات الحديثة مثل الهواتف المحمولة والإنترنت، إلا أنهن لم يُوجَّهن بعد لاستخدامها في الأغراض التعليمية. وتُشير هذه الحالة إلى وجود حاجة ماسة إلى توفير وسيلة تعليمية قائمة على التكنولوجيا تكون أكثر تشويقاً. ولذلك، فإن تطوير لعبة الكلمات

⁴Mohamad Alviona, Yunita Trimarsiah, Suryanto, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan Php Dan Mysql," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, 1 (juni, 2023), 38.

المتقاطعة القائمة على شبكة الإنترنت لتعليم مفردات العربية يُعدُّ جهدًا ابتكاريًا تهدفُ إلى توظيف التكنولوجيا في رفع دافعية التعلُّم وتحسين نتائج الطالبات.

تمثلُ هذه الدراسة في دمج لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت لتعليم مفردات العربية وفقًا لمنهاج الكوريكولوم مردكا (*Kurukulim Merdeka*) في مرحلة المدرسة المتوسطة الإسلامية، وذلك باستخدام منصة *Wordwall* التي تمَّ تكييفها ضمن نظام ويب تفاعلي. ولا تقتصر وظيفة هذه الوسيلة على كونها أداة مساعدة للتعليم، بل تُعدُّ أيضًا وسيلة تقويم تفاعلية يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت، مع إمكانية متابعة نتائج الطالبات مباشرة من قبل المعلم.

يهدفُ هذا البحثُ إلى تطوير واختبار مدى صلاحية وفاعلية لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت في تنمية إتقان مفردات اللغة العربية لدى طالبات الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المعلمات نَحضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور نُعمان ودين الناحية التطبيقية، تتوقع أن تسهم هذا البحث في توفير بديل من الوسائل التعليمية المبتكرة للمعلمين والطالبات، كما تسهم في تطوير نموذج التعلُّم المعتمد على التكنولوجيا في المدارس الإسلامية.

تعريف لعبة الكلمات المتقاطعة

لعبة الكلمات المتقاطعة هي نوع من الألعاب التي لها قيمة تعليمية. لعبة الكلمات المتقاطعة أو ما يُقال لها (TTS) بواسطة أريويوو (*Ariwibowo*)، "هي شكل من أشكال الألعاب التي تتمثل طريقة لعبها في ملء الفراغ الذي يشكل مربعًا أبيض باستخدام الحروف بحيث تشكل بعد ذلك كلمة بناءً على القرائن المستخدمة".⁵ تعدُّ وسائط الكلمات المتقاطعة إحدى الوسائط التي تمكن استخدامها كحل بديل لتحسين مخرجات تعليم الطالبات. كما ذكرت آينون ماردياه (*Ainun Mardhiah*)، فإن التعليم الذي يقتزن باللعبة يجعل الطالبات سعداء ومتحمسين ومتحفزين ومتحمسين لمتابعة كل مادة يتم تدريسها، مما يؤدي إلى تحسن نتائج التعليم لدى الطلاب.⁶

⁵Tri Nola Mulfian, Syahrul Ismet, "Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2020), 289.

⁶ Nisa Amalia, Ujiati Cahyaningsih, Yeni Dwi Kurino, "Studi Literatur: Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, (agustus, 2021), 240.

مزايا تعليم لعبة الكلمات المتقاطعة:

ومن المزايا لتعليم لعبة المتقاطعة ما يلي:

(١) تشجيع الطالبات على التعلم ليصبحوا أكثر نشاطاً.

(٢). تنمية استقلالية الطالبات

(٣). تعزيز فهم الطالبات للعلم

(٤). بناء الشعور بالمسؤولية والانضباط

(٥). تعليم التنافس الصحي بين الطالبات.^٧

ومن الأضعاف في لعبة الكلمات المتقاطعة منها :

وفقاً لهاريونو (Haryono)، فإن ضعف لعبة الكلمات المتقاطعة تشمل ما يلي:

(١) صعب تنفيذه في المواد التعليمية التي تتضمن أرقاماً لأن من الصعب أنشأها

(٢) يتطلب وقتاً طويلاً لأنه يجب مواءمة عدد الأعمدة وارتباط الحروف في ربط كلمة بأخرى

(٣) المواد التعليمية التي تحتوي على شرح أكثر تفصيلاً لا يمكنها الاستفادة من وسيلة الكلمات المتقاطعة

(٤) لا يمكن الكلمات المتقاطعة سوى تعلم الكلمات القصيرة.^٨

تعريف على شبكة الإنترنت

شبكة الإنترنت العالمية (WWW) أو ما يُعرف باسم الموقع الإلكتروني هي إحدى خدمات الإنترنت الواسعة النطاق، وتُعدّ إحدى وسائل الإعلام. وفقاً لعبد الله، يمكن تعريف الموقع الإلكتروني بأنه مجموعة

⁷ Zakiah Ulfiah, "penerapan permainan edukatif teka teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dasar", <http://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>, diakses bulan agustus 2023.

⁸ Tri Nola Mulfian, Syahrul Ismet, "Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2020), 289

من الصفحات التي تحتوي على معلومات رقمية في شكل نصوص وصور ورسوم متحركة وصوت وفيديو أو مزيج من كل ذلك، يتم توفيرها عبر الإنترنت بحيث يمكن للجميع في جميع أنحاء العالم الوصول إليها ومشاهدتها. أما وفقًا سروونو (Sarwono)، فإن الموقع الإلكتروني هو وسيلة إعلامية تتكون من صفحات تحتوي على معلومات يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت ويمكن الاستمتاع بها على مستوى عالمي (في جميع أنحاء العالم).⁹ ووفقًا يوهيفيزار (Yuhefizar)، الموقع الإلكتروني هو طريقة لعرض المعلومات على الإنترنت، على شكل صور، فيديو، نص وصوت، أو تفاعلي يربط بين وثيقة وأخرى يمكن الوصول إليها عبر المتصفح.¹⁰

فبناءً على النظرية المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن تعريف الويب هو نظام يحتوي على صفحات معلومات، سواء كانت بيانات أو مستندات، يمكن للجميع الوصول إليها في أي وقت ومن أي مكان. فيما يلي أنواع المواقع الإلكترونية:

(١) الموقع الثابت

هو موقع ويب يحتوي على صفحات لا تتغير. بمعنى آخر، لإجراء تغيير على صفحة ما، لا يمكن القيام بذلك إلا يدويًا، أي عن طريق تعديل الأكواد التي تشكل بنية الموقع نفسه.

(٢) الموقع الديناميكي

هو موقع ويب مصمم هيكليًا ليتم تحديثه بشكل متكرر. بالإضافة إلى كونه متاحًا للمستخدمين، فإن هذا الموقع يوفر أيضًا صفحة خلفية (back-end) مخصصة لتعديل كود الموقع.

(٣) الموقع التفاعلي

هو موقع ويب مصمم للتفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت. مستخدمو هذا النوع من المواقع عادةً ما يكونون مجتمعات أو مستخدمي الإنترنت النشطين. يمكن لمستخدمي هذا الموقع التفاعل وتبادل الآراء حول ما يدور في أذهانهم.

⁹Tuti Susilawati, Fanny Yuliansyah, Muhammad Romzi, Rintan Aryani, "Membangun Website Toko Online Pempek Nthre Menggunakan Php Dan Mysql," *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, (Juni, 2020), 36.

¹⁰Mohamad Alviano, Yunita Trimarsiah, Suryanto, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan Php Dan Mysql," *Jurnal Informatika dan Komputer*, (juni, 2023), 38.

تستخدم هذه الدراسة لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت من النوع التفاعلي. يمكن لمستخدمي هذا الموقع التفاعل وتبادل الآراء حول ما يدور في أذهانهم من مزايا استخدام موقع التعليم الإلكتروني هي وسائل التعليم القائمة على شبكة الإنترنت توفر مصادر تعليمية إضافية يمكن استخدامها لإثراء المواد التعليمية.¹¹ ويحتوي موقع التعليم على بعض العيوب هي الوصول إلى التعليم عبر الإنترنت غالبًا ما يمثل مشكلة في التعليم.¹²

تعريف تعليم مفردات اللغة العربية

وفقًا لكراف (Kerap)، "أن مفردات أو مخزون كلمات لغة ما هو مجموع الكلمات التي تمتلكها تلك اللغة".¹³ تعلم اللغة وإتقان مهارات اللغة نفسها لا ينفصلان عن إتقان المفردات. أما وفقًا كريدالاكسنا (Kridalaksana)، فإن المفردات هي مجموعة الكلمات التي يعرفها ويستخدمها الشخص للتواصل باللغة.¹⁴ لذلك، فإن أحد مكونات اللغة التي يجب على الطلاب إتقانها هو المفردات، وهي مجموعة الكلمات التي تشكل اللغة للتواصل. تدعم مفردات اللغة العربية المهارات الأربع (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة) وتتيح للطلاب فهم المواد الدراسية بشكل جيد.

منهج البحث

هذا البحث يستخدم طريقة البحث والتطوير (Research And Development) التي هي عملية/طريقة تستخدم لتحقيق صحة وتطوير المنتجات أو تحسين المنتجات الموجودة بالفعل. بالإضافة إلى هذا البحث التطويري يستند إلى نموذج البحث ADDIE. نموذج ADDIE هو إطار عمل بسيط ومفيد لتصميم التعلم، حيث يمكن تطبيق عملياته في مختلف البيئات بسبب هيكله العام. ADDIE هي اختصار

¹¹ Alo Karyati, "Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, (september, 2023), 1666.

¹² Dinda Suci Sekarini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd/Mi," *skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), 18.

¹³ Dian Indihadi, Yeri Yusuf Muslih, Karla Mahardika, "Bagaimana Penggunaan Kosakata Anak Dalam Metode Karyawisata Di TK Kartika IX-10 Cangkurileung," *Kewarganegaraan*, 2 (September, 2022), 3550.

¹⁴ Rizkillah Jelang Ramadhan, Mahsun, Mochammad Asyhar, "Penggunaan kosakata baru oleh mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas mataram pada media sosial Instagram," *bastrindo kajian Pendidikan Bahasa dan sastra indonesia*, 3.

Analysis (التحليل)، *Design* (التصميم)، *Development* (التطوير)، *Implementation* (التنفيذ)، و *Evaluation* (التقييم) التي طورها ديك وكاري. نموذج *ADDIE* تم استخدامه نظراً لكونه مناسباً لخلفية المشكلة الموجودة في تحليل الاحتياجات. تطوير المنتج الذي تم تطويره من قبل الباحثين يتوافق تماماً مع مراحل نموذج *ADDIE*، حيث تتضمن كل مرحلة تقييماً للعملية، مما يسهل عملية تطوير المنتج.¹⁵

يهدف هذا البحث التطويري إلى اختبار فعالية وكفاءة المنتج التعليمي المطور من خلال مراحل تجريبية منظمة شملت مرحلتين رئيسيتين، هما: مرحلة التصميم التي تضمنت تجربة المجموعة الصغيرة والاختبار الميداني، ومرحلة تحديد أفراد البحث المكونة من خبير في المادة وطالبات الصف الثامن بمدرسة نهضة الوطن الدينية الإسلامية بفنشور وعددهن ثلاثون طالبة. وقد استند جمع البيانات إلى نوعين من البيانات، الكمية والنوعية، باستخدام أدوات البحث المتمثلة في الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان، والاختبار، والتوثيق. أما تحليل البيانات فتم باستخدام المنهجين الكمي والنوعي؛ حيث تم تحليل صلاحية المنتج من خلال معادلة النسبة المئوية لتحديد مستوى الصلاحية، في حين أُجري تحليل فعالية المنتج باختبار (*Paired T-Test*) عبر برنامج (*SPSS*) لمقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، بهدف معرفة مدى تأثير استخدام لعبة الكلمات المتقاطعة عبر تطبيق (*Wordwall*) في تنمية المفردات العربية لدى الطالبات.

عرض البيانات ومناقشتها

أجري هذا البحث على عينة مكونة من ثلاثين (٣٠) طالبة من الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المعلمات نهضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور، بهدف تطوير واختبار مدى فعالية لعبة الكلمات المتقاطعة عبر الويب في تعليم المفردات العربية وتحسين مستوى إتقانها لدى الطالبات. وقد استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (*R & D*) وفق نموذج *ADDIE* الذي يمرّ بمراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم.

وفي هذا الإطار، تضمنت عملية تطوير المنتج تصميم لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت، والتي تحتوي على مفردات متنوعة وتصميم جذاب يهدف إلى جذب اهتمام الطالبات. وقد تمّ بناء

¹⁵ Anindyta Septia Astiningtyas, "SKRIPSI", *Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember*. (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Juni, 2024), 30

محتوى اللعبة حول موضوع "الأنشطة اليومية في المدرسة والبيت" المأخوذ من كتاب أوراق عمل الطلبة (LKS) المستخدم في الصف الثامن، وذلك لضمان توافقها مع المنهاج الدراسي. وتتميز اللعبة بسهولة الاستخدام، وتناسق التصميم، وجمال العرض، مما يساهم في رفع دافعية الطالبات ومشاركتهن الفعالة في عملية التعلم.

أما من حيث جمع البيانات، فقد استخدمت الباحثة أدوات متعددة، وهي: استمارة تقويم من خبير المادة وخبير الوسائط، واستبيان استجابة الطالبات، واختبار قبلي (Pretest) واختبار بعدي (Posttest). وأظهرت نتائج التحقق أنّ الوسيلة التعليمية المطوّرة حصلت على تقييم من خبير المادة وخبير الوسائط بنسبة ٩٧,١٤٪، وهي نسبة تصنّف ضمن فئة "صالح جداً"، مما يشير إلى أنّ الوسيلة التعليمية مناسبة من حيث المحتوى والعرض والتصميم، وملائمة عالية للاستخدام في تعليم المفردات العربية.

ومن ناحية أخرى، أُجري اختبار قبلي وبعدي على عينة من الطالبات. بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٦٩,٦٧ والانحراف المعياري ٩,٧٣، بينما بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٩٨,٠٠ والانحراف المعياري ٣٨,٥، بفارق قدره ٢٨,٣٣ درجة. وقد أظهرت نتائج اختبار

(Paired Sample t-Test) باستخدام برنامج (SPSS) أنّ قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠٠ وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥، مما يعني وجود فرق دالّ إحصائيًا بين نتائج الاختبارين. وبالتالي، يتضح أنّ استخدام لعبة الكلمات المتقاطعة عبر الويب له تأثير إيجابي وفَعَال في رفع مستوى إتقان المفردات العربية لدى الطالبات.

إضافةً إلى ذلك، كشفت نتائج الاستبيان أنّ ٦٥,٣٣٪ من الطالبات صنّفن اللعبة ضمن فئة "عملي"، مما يعكس تقبلاً إيجابياً واستفادةً واضحةً من الوسيلة التعليمية المطوّرة. كما تؤكد الاستجابات أنّ اللعبة سهلة الاستخدام، وجذّابة من حيث الشكل، وتساعد في فهم المفردات وتثبيتها في الذاكرة بطريقةً ممتعةً ومشوّقة. وقد عبّرت معظم الطالبات عن رغبتهنّ في استخدام اللعبة مرةً أخرى في الدروس القادمة نظرًا لما توفره من تفاعلٍ وحماسٍ في عملية التعليم.

وتجدر الإشارة إلى أنّ نتائج هذا البحث تتفق مع مبادئ التعليم على شبكة الإنترنت التي تؤكد أنّ الألعاب التعليمية تساهم في تعزيز الدافعية الذاتية، وتنمية مهارات التفكير، وزيادة التفاعل المعرفي والانفعالي لدى المتعلّمين. وبناءً على ما سبق، يتضح أنّ الوسائل التعليمية القائمة على الويب تمنح

فرصًا أوسع للتعلّم الذاتي والمرن، إذ يمكن للطالبات الوصول إلى المحتوى في أي زمانٍ ومكان، مما يجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية واستمرارية.

وخلاصة القول، يمكن التأكيد على أنّ لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت وسيلة تعليمية فعّالة وصالحة لتعليم المفردات العربية، حيث أسهمت في تحسين النتائج الأكاديمية للطالبات، ورفع مستوى دافعيتهن نحو تعليم اللغة العربية. ولذلك، يوصى باعتماد هذه الوسيلة التعليمية كخيارٍ بديلٍ ومساندٍ في بيئات التعليم الإلكتروني والتقليدي على حدٍ سواء، لما تقدّمه من فاعليةٍ تربويةٍ وتكاملٍ بين المتعة والتعلّم.

خلاصة

نتائج من تعليم الطالبات باستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت لتعليم المفردات العربية لدى طالبات الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المعلمات نهضة الوطن الدينية الإسلامية فنشور. بلغ عدد الطالبات التي تم استخدامهن كمستجبات ٣٠ شخصًا. نظرًا لأن متوسط قيمة نواتج التعليم في الاختبار القبلي من ٦٩,٦٧٪ والاختبار البعدي ٩٨,٠٠٪ فهذا يعني أن هناك فرقًا وصفيًا في متوسط نواتج التعليم بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. من البيانات التي تم الحصول عليها، يمكن ملاحظة وجود تأثير كبير الاستخدام لعبة الكلمات المتقاطعة على شبكة الإنترنت لتعليم المفردات العربية.

المراجع

- Alo, K. (2023). *Efektivitas penggunaan website pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 1(1), 1666–1675.
- Anindyta, S. A. (2024). *Pengembangan media permainan teka-teki silang interaktif pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember].
- Darinah, & Sukirno. (2021, Oktober). *Pengembangan media teka-teki silang (TTS) untuk pembelajaran tematik kelas VI SD. Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 2(2), 130–138.
- Dian, I., & Mahardika, K. (2022, September). *Bagaimana penggunaan kosakata anak dalam metode karyawisata di TK Kartika IX-10 Cangkurileung. Jurnal Kewarganegaraan*, 2(3), 35–50.
- Dinda, S. S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD/MI* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Intan, R. M. (2014). *Keefektifan penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pakem Sleman. Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 4(1), 45–53.
- Mohamad, A., Trimarsiah, Y., & Suryanto. (2023, Juni). *Perancangan aplikasi penjualan berbasis web pada perusahaan dagang Dendis Production menggunakan PHP dan MySQL. Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, 1(2), 38–47.
- Ni Putu, J. D. W., et al. (2019). *Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 68–75.
- Nisa, A., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021, Agustus). *Studi literatur: Teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 240–245.

- Rizkillah, J. R., Mahsun, & Asyhar, M. (2023). *Penggunaan kosakata baru oleh mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Mataram pada media sosial Instagram. Bastrindo: Kajian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 25–33.
- Tri, N. M., & Ismet, S. (2020). *Efektivitas permainan teka-teki silang modifikasi terhadap kemampuan membaca. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 289–295.
- Tuti, S., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020, Juni). *Membangun website toko online Pempek Nthree menggunakan PHP dan MySQL. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 2(1), 36–44.
- Zakiah, U. (2023, Agustus). *Penerapan permainan edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dasar. Dirasah: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>