KAMPUS AKADEMIK PUBLISHER
Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa
Vol.3, No.4 Agustus 2025
e-ISSN: 3025-5465; p-ISSN: 3025-7964, Hal 219-231
DOI: https://doi.org/10.61722/jipm.v3i4.1075.

Penggunaan Permainan Berburu Kalimat untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Ghozaliyah

Annisa' Azkiyah Amalia
annisaamalia@mhs.unhasy.ac.id
Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia
M.Arif Setyabudi
mohammadsetyabudi@unhasy.ac.id
Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
Alamat: Tebuireng, Jl. Irian Jaya No.55, Cukir, Kec. Diwek, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61471
Korespondensi penulis: annisaamalia@mhs.unhasy.ac.id

Abstract. *Reading skills are an essential aspect of learning the Arabic language, requiring students to be able to understand the content of texts thoroughly. However, at MA Ghozaliyah Jogoroto Jombang, the reading instruction is still dominated by conventional methods that tend to make students passive and less enthusiastic. This study aims to describe the use of the game "Sentence Hunting" in improving the reading skills of 11th-grade Science students in Arabic. This research employs a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate that the game "Sentence Hunting" can create an enjoyable learning atmosphere, enhance learning motivation, enrich vocabulary, and help students understand the structure of sentences in Arabic texts. The competitive and collaborative nature of this game also encourages students to be more active in the learning process. These findings suggest that game-based learning methods can be an effective alternative to address the low reading skills in Arabic among students. The implications of this research highlight the importance of innovation in Arabic language teaching methods to improve student engagement and learning outcomes more optimally.*

Keywords: *Sentence hunting, reading skills, arabic language*

Abstrak. Keterampilan membaca merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab yang menuntut siswa untuk mampu memahami isi teks secara menyeluruh. Namun, di MA Ghozaliyah Jogoroto Jombang, pembelajaran membaca masih didominasi metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan permainan "Berburu Kalimat" dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas XI IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan "Berburu Kalimat" mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata, serta membantu siswa memahami struktur kalimat dalam teks berbahasa Arab. Aktivitas yang bersifat kompetitif dan kolaboratif dalam permainan ini juga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya keterampilan membaca

Received Juni 28, 2025; Revised Juli 31, 2025; Agustus 12 2025
* Annisa' Azkiyah Amalia, annisaamalia@mhs.unhasy.ac.id

bahasa Arab di kalangan siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Kata kunci: Berburu Kalimat, keterampilan membaca, bahasa arab

خلفية البحث

تُعدُّ اللغة العربية واحدة من اللغات التي لا يزال لها الكثير من المعجبين حتى يومنا هذا. يتجلى ذلك من خلال وجود العديد من الجامعات الحكومية والخاصة التي تفتح تخصص اللغة العربية. ليس ذلك فحسب، بل إن اللغة العربية تُدخل في المنهاج الوطني بدءًا من مرحلة التعليم الأساسي وحتى التعليم العالي. وهذا يدل على أن اللغة العربية أصبحت إحدى الحاجات للمتعلمين في إندونيسيا. ومع ذلك، فإن المشكلة التي نواجهها في الميدان هي أن اللغة العربية لا تزال تُعتبر "شبحًا" بالنسبة لمن يدرسها. فقد تشكلت لدى الطلاب الإندونيسيين فكرة أن اللغة العربية هي مادة صعبة. لذلك، هناك حاجة إلى الابتكار في تدريس اللغة العربية، وتبسيط محتوى المواد ومواضيع خفيفة في تعلم اللغة العربية حتى تصبح عملية التعلم أكثر قبولًا ومتعة. (Isniyatun Niswah MZ, 2024)

تُعدُّ قدرة القراءة واحدة من المكونات المهمة في تعلم اللغة العربية، وهي أساس لفهم النصوص والأدب باللغة العربية. في المعهد العالي، يجب على الطلاب أن يمتلكوا مهارة قراءة اللغة العربية لفهم المواد الدراسية المتعلقة بالنصوص الدينية والأكاديمية. ومع ذلك، فإن العديد من الطلاب يواجهون صعوبات في قراءة النصوص باللغة العربية بسبب نقص إتقان القواعد اللغوية، ووجود مفردات محدودة، وانخفاض الرغبة في التعلم. وهذا يحدث أيضًا في المدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزاية ، خاصة بين طلاب الصف الحادي عشر في قسم العلوم الطبيعية. وهذا يدل على أن أساليب التعليم المستخدمة غير فعالة في تحسين مهارات القراءة لدى الطلاب.

أظهرت الأبحاث السابقة أهمية استخدام أساليب تعليمية مبتكرة لتحسين قدرات القراءة لدى الطلاب. تُعتبر الألعاب التعليمية في العملية التعليمية واحدة

من الأساليب الفعالة. كما أظهرت العديد من الدراسات أن الألعاب التعليمية يمكن أن تُحسن من دافعية الطلاب للتعلم، وتجعل الصف أكثر تفاعلية. تشير الأبحاث ذات الصلة إلى أن الألعاب المُصممة لتحسين مهارات القراءة يمكن أن تشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر تفاعلًا ونشاطًا في التعلم. ومع ذلك، لا تزال الدراسات المتعمقة حول استراتيجيات لعبة اصطياد الجمل لتعلم اللغة العربية نادرة. وتركزت الأبحاث السابقة بشكل أكبر على الأساليب التقليدية، التي غالبًا ما تكون غير جذابة للطلاب ولا تُحقق الاستفادة القصوى من التعلم النشط.

تتمثل جدّة هذه الدراسة في تطبيق لعبة صيد الجملة كنهج لتحسين مهارات القراءة في اللغة العربية. تم تصميم هذه اللعبة لتدريب الطلاب على فهم بنية الجمل والمفردات بطريقة ممتعة وتعاونية. تسد هذه الدراسة الفجوة في دراسة تعلم اللغة العربية من خلال تقديم بديل يركز على مشاركة الطلاب بشكل نشط. تكمن أهمية هذه الدراسة في تقديم حلول لمشكلة ضعف مهارات القراءة لدى الطلاب من خلال نهج ليس فقط مبتكرًا، بل أيضًا مناسبًا لاحتياجات التعلم الحالية.

الدراسة النظرية

أ. لعبة صيد الجملة

تعد الألعاب شكلًا من أشكال الوسائط التفاعلية التي يمكن أن تخلق أجواء تعليمية ممتعة، وتعزز الكفاءات المعرفية والعاطفية والحركية. في سياق تعلم اللغة العربية، تتيح الألعاب للطلاب ممارسة اللغة بشكل نشط وذو معنى. لتحقيق الأهداف، يُحتاج أيضًا إلى وسائط تعليمية مناسبة في عملية التعلم. يُشير إلى أن الوسائط التعليمية هي أدوات تحمل الرسائل أو المعلومات التي تتضمن أفكارًا أو آراء تُقدّم من المعلم إلى الطلاب. إن استخدام الوسائط التعليمية مهم لأنه يمكن أن يساعد في عملية التعلم، مما يُساهم في تحقيق الأهداف التعليمية بشكل جيد. (Retno Safitri, 2025)

يجب أن تكون عملية التعلم سلسلة من الأنشطة المنهجية المخطط لها، التي تركز على المتعلمين، ولها أهداف واضحة، ويمكن قياس نتائجها. توفر هذه العناصر إطار عمل جيد لتصميم برامج تعليمية فعالة. التركيز على نشاط المتعلمين (مركزية المتعلم) مهم جدًا في سياق التعليم الحديث الذي يؤكد على أهمية المشاركة النشطة وتفاعل المتعلمين في عملية التعلم. (Abdul Ghofur, 2024)

من بين الوسائط التعليمية التي يمكن استخدامها في التعلم هي "لعبة صيد الجملة"، وهي نشاط يتضمن العثور على الكلمات المخفية داخل جدول الحروف، ثم ترتيبها لتكوين جمل ذات معنى. تُدرب هذه اللعبة على التعرف على المفردات، وبنية الجمل، بالإضافة إلى زيادة التركيز والتعاون بين الطلاب.

أظهرت دراسة (فيلا، 2021)أن استخدام لعبة اصطياد الكلمات في أسلوب السمعية الشفوية يعزز بشكل ملحوظ إتقان المفردات لدى طلاب الثناوية تشير هذه الدراسة إلى أن الألعاب المعتمدة على الكلمات ليست فقط ذات صلة في تعليم الاستماع والمحادثة، بل هي أيضًا فعّالة في بناء الفهم الأساسي للمفردات كأساس للقراءة. من ناحية أخرى، وجدت (Mirnawati, 2015)أن ألعاب ترتيب الجمل تعزز من قدرة الطلاب على التفكير في بناء الجمل باللغة العربية، وتغني الفهم النحوي.

مع مراعاة الأسس النظرية والأدلة التجريبية، يمكن الاستنتاج أن لعبة اصطياد الجمل هي وسيلة تعليمية فعّالة لزيادة نشاط التعلم، وتعزيز مهارات القراءة، وتقوية التعاون بين الطلاب. ويُفترض في هذه الدراسة أن استخدام لعبة اصطياد الجمل قد يؤثر بشكل إيجابي على فهم القراءة ودافعية تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية.

ب.مهارة القراءة

القراءة من أهم المهارات اللغرية وهى مهارة لغوية ثالثة بعد مهارة الاستماع والكلام. القراءة تجعل التلاميذ جن يلفظوا حروفا أورموزا كتابية من اللغة المدرسية ويفهمو علامات الترقيم, مثل: السورة والنطقة وعلامات السؤال وغيرها، كما يفهمون أيضا استعمال الكلمات العربية فى النصوص وتراكيبها ومعانيها المقروءة وهكذا. (roji, 2020) واحدة من أربع مهارات لغوية. فيما يلي سيتم مهارة القراءة كما ذكر سابقاً، تعتبر مهارة القراءة . تقديم شرح عن المعنى الحقيقي لمصطلح مهارة القراءة والعناصر التي تحتوي عليها.

وفقًا لفيونتشيارو كما استشهد به هنري، فإن القراءة هي "إعطاء المعنى والحصول على المعنى من المواد المكتوبة" (أي استخراج وفهم المعنى المحتوى في المواد المكتوبة). هدف القراءة هو البحث عن المعلومات وفهم المحتوى. بالإضافة إلى ذلك، وفقًا لأحمد عزن، فإن القراءة هي رؤية وفهم ما هو مكتوب من خلال النطق بصوت عالٍ أو في القلب، وتهجئة أو لفظ ما هو مكتوب.

من بين جميع أنشطة التعلم في المدرسة، تعد القراءة واحدة من أهم المهارات الأساسية التي يجب على الطلاب إتقانها تعتبر قدرة الطلاب على القراءة عاملا حاسما لنجاحهم في تنفيذ الأنشطة الأكاديمية في المدرسة في الواقع تتطلب جميع المواد الدراسية فهما للمفاهيم والنظريات التي يمكن فهمها من خلال أنشطة القراءة. مهارات القراءة الجيدة التي يمتلكها الطلاب ستؤثر بشكل كبير على نجاحهم الأكاديمي على العكس من ذلك، إذا كانت قدرة الطفل على القراءة ضعيفة، فسيكون ذلك عاملا مثبطا لنجاحه في المدرسة.(Husain AlGhifari, 2024)

لقد تعلم معظم الطلاب أساسيات قراءة القرآن الكريم سابقًا، مما يمنحهم ميزة في التعرف على شكل وصوت الحروف العربية. ومع ذلك، على الرغم من أن العديد من الطلاب يشعرون بالراحة في القراءة، فإنهم يواجهون بعض الصعوبات، خاصةً في قراءة النصوص الأكثر تعقيدًا أو النصوص الأكثر صعوبة. يعاني معظم الطلاب من صعوبة في فهم

المفردات النادرة الاستخدام في الحياة اليومية، مثل المصطلحات العلمية أو الكلمات التي يسمعونها للمرة الأولى أثناء تعلم اللغة العربية بشكل رسمي. بالإضافة إلى ذلك، فإن بنية الجمل في اللغة العربية والإندونيسية تختلف كثيرًا، كما أن الأنماط النحوية المعقدة تمثل تحديًا خاصًا في فهم المعنى الكلي لنص معين(Rifqi Nur Ahmada, 2025) .

تُسمى القدرة اللغوية التي يمتلكها الشخص لرؤية وفهم المعنى المحتوى في نص ما بدقة وطلاقة مهارة القراءة .الهدف من مهارة القراءة هو نقل رسالة الكاتب من خلال كتابته، بحيث يتمكن القارئ من التقاط وفهم تلك الرسالة بشكل دقيق.

منهج البحث

تستخدم هذه الدراسة نهجًا نوعيًا بأسلوب وصفي، يهدف إلى الحصول على فهم عميق حول استخدام لعبة "صيد الجملة" في تعليم مهارة القراءة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزالية جومبانج. يسمح هذا الأسلوب للباحث باستكشاف البيانات بشكل سردي وسياقي في بيئة تعليمية حقيقية.

تتكون تقنيات جمع البيانات من ثلاث طرق رئيسية: الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق. تشمل الملاحظة المباشرة لنشاط التعلم في الفصل لتوثيق عملية تنفيذ لعبة "صيد الجملة"، ونشاط الطلاب، وتفاعل المعلم والطلاب، وبيئة التعلم. تم إجراء المقابلات مع طالبتين من قسم العلوم في الصف الحادي عشر و معلم لمادة اللغة العربية في الصف الحادي عشر. تشمل التوثيقات صورًا لنشاط التعلم، وملاحظات المعلم، وأوراق العمل للطلاب.

يتم تحليل البيانات من خلال ثلاث مراحل رئيسية بناءً على نموذج مايلز وهوبيرمان: تقليل البيانات، وعرض البيانات، والتوصل إلى الاستنتاجات. تقليل البيانات يعني تلخيص وتركيز البيانات ذات الصلة لأغراض التحليل. عرض البيانات يكون بشكل سردي وصفي، وجداول، وصور، لتوضيح أنماط

العلاقات بين النتائج. أما الاستنتاجات فتكون للإجابة على تساؤلات البحث وتحقيق أهداف الدراسة.

يتم اختبار صحة البيانات باستخدام مثلث المصادر، أي مقارنة نتائج الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق من مصادر متنوعة (المعلمين والطلاب). تهدف هذه التقنية إلى ضمان التناسق والمصداقية للبيانات التي تم الحصول عليها في الميدان.

نتائج البحث

أ. تعليم مهارة القراءة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية غزالية.

استنادًا إلى البيانات التي تم الحصول عليها، لا يزال تعلم مهارات القراءة باللغة العربية في المدرسة العالية غزالية يواجه بعض التحديات. واحدة من العقبات الرئيسية هي الطريقة التقليدية التي تميل إلى جعل الطلاب أقل اهتمامًا في عملية التعلم. على الرغم من أن اهتمام الطلاب باللغة العربية جيد، فإن الطريقة الرتيبة تقلل من حماسهم للتعلم.

هذا يتماشى مع نظرية التعلم التي تشير إلى أن الأساليب المبتكرة والتفاعلية أكثر فعالية في تعزيز فهم الطلاب. من نتائج الملاحظة، تمكنت الغالبية العظمى من الطلاب من القراءة بشكل جيد، بينما لا يزال البعض الآخر يواجه صعوبات بسبب نقص المفردات وفهم تركيب الجمل. لذلك، هناك حاجة إلى استراتيجيات تعليمية أكثر جذبًا، ومن بين تلك الاستراتيجيات استخدام لعبة "صيد الجملة."

ب.إستخدام لعبة "صيد الجملة" في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية غزالية .

تُطبق لعبة "صيد الجملة" في تعلم مادة السفر. تشمل العملية:

1. مرحلة التخطيط :يقوم المعلم بإعداد خطة الدرس وتحضير الوسائط والأدوات المساعدة مثل جدول البحث عن الكلمات وقائمة المفردات.

2. مرحلة التنفيذ **:**يشرح المعلم طريقة اللعب وأهداف التعلم، ثم يُطلب من الطلاب البحث عن الكلمات في الجدول، وترتيبها لتكوين جمل، وقراءة النتائج. تُجرى الأنشطة في مجموعات بشكل تنافسي.
3. مرحلة التقييم **:**يقوم المعلم بالملاحظة، ومناقشة المجموعة، واختبار القراءة لمعرفة مدى تقدم مهارات الطلاب.

ج. العوامل الدافعة والمانعة إستخدام لعبة "صيد الجملة" في تعليم مهارة القراءة في اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزالية .

بعد إجراء البحث، وُجد أن هناك عدة عوامل داعمة بالإضافة إلى المزايا والعيوب في استخدام لعبة "صيد الجمل" في تعليم مهارات القراءة في اللغة العربية في الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية غزالية. ومن بين العوامل الداعمة أو المحفزة في تعلم اللغة العربية، كما ذكر معلم اللغة العربية:

1. العوامل الدافعة

أ) زيادة حماس الطلاب : تجعل لعبة "صيد الجملة" التعلم أكثر متعة، مما يزيد من حماس الطلاب.

ب)تعزيز التفاعل والتعاون : تشجع هذه الطريقة الطلاب على العمل في مجموعات، مما يساهم في تحسين مهارات التواصل لديهم.

ج)دعم المعلم والمدرسة : يسهل على المعلمين المنفتحين على الابتكارات التعليمية تنفيذ هذه الطريقة، خاصةً إذا كانت مدعومة من المدرسة من خلال توفير الوسائل التعليمية المناسبة.

2. العوامل المانعة

على الرغم من فوائد هذه الطريقة، إلا أن هناك بعض العقبات في تطبيقها، وهي:

أ) حدود الوقت : الوقت المحدود للتعلم يجعل من الصعب تغطية بعض المواد بشكل شامل.

ب) تنوع مستويات الطلاب: الفروق في مستويات الفهم بين الطلاب تجعل بعضهم لا يزال يواجه صعوبات في ترتيب الجمل.

ج) نقص الوسلئل الداعمة: لا تزال المرافق في الفصل غير كافية، مما يؤدي إلى عدم تحقيق التطبيق الأمثل لهذه الطريقة.

مناقشة البحث

أ. تعليم مهارة القراءة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزالية.

استنادًا إلى نتائج البحث الذي أُجري في مدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزالية، فقد شهدت مهارات القراءة لدى الطلاب في الصف الحادي عشر زيادة بعد تطبيق لعبة "صيد الجملة". يتجلى ذلك من خلال نشاط الطلاب في المشاركة في الدروس، وزيادة فهمهم للمفردات، بالإضافة إلى قدرتهم على صياغة وفهم الجمل باللغة العربية. تتوافق هذه النتائج مع النظرية التي طرحها فينوتشيارو، حيث أن القراءة هي عملية إعطاء واكتساب المعنى من المواد المكتوبة. كما يؤكد أحمد عيزان أن القراءة تشمل رؤية وفهم معنى الكتابة سواء بشكل شفوي أو في القلب. تدعم هذه الدراسة أيضًا الرأي الذي ورد في الباب الثاني بأن مهارة القراءة ليست مجرد نطق الكلمات، بل تشمل أيضًا فهم المحتوى، والتعرف على تركيب الجمل، بالإضافة إلى مهارة استنتاج المعنى من النص.

إذا قورن مع دراسة ميرناواتي حول استخدام وسائل لعب تركيب الجمل لتحسين إتقان اللغة العربية، فإن أوجه التشابه تكمن في النهج التعليمي الذي يستخدم وسائل اللعب. أما الاختلاف فهو أن تركيز هذه الدراسة ينصب أكثر على مهارات القراءة، وليس فقط على إتقان المفردات أو اللغة بشكل عام.

ب. إستخدام لعبة صيد الجملة في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الإسلامية الأهلية الغزالية.

لقد أثبتت لعبة "صيد الجملة" أنها وسيلة تعليمية مبتكرة وفعالة في تطوير مهارات القراءة. يشارك الطلاب بشكل نشط في عملية التعلم، سواء في البحث عن الكلمات في جدول الحروف العشوائية، أو ترتيبها لتكوين

جمل، أو قراءة النتائج. لا تعزز هذه الأنشطة فقط الفهم اللغوي، بل تنمي أيضًا مهارات التعاون والإبداع.

يتماشى ذلك مع وجهة نظر مجيب ورحماواتي التي تؤكد أن ألعاب اللغة هي أسلوب مبتكر وممتع لتدريب مهارات اللغة. كما تدعم ذلك فاثل، التي تشير إلى أن الألعاب قادرة على زيادة حماس الطلاب للتعلم. خلال مرحلة التنفيذ، كانت عملية التعلم أكثر حيوية، وكان الطلاب يبدو عليهم الحماس والنشاط. تدعم هذه النتائج أيضًا ما ذكره (Puspita, 2023) من أن التعلم القائم على الأنشطة البدنية التفاعلية فعال في تعزيز الفهم لبنية الجمل.

ج. العوامل الدافعة والمانعة إستخدام لعبة "صيد الجملة" في تعليم مهارة القراءة في اللغة العربية.

1. العوامل الدافعة

تتأثر نجاح طريقة لعبة صيد الجملة في تعلم القراءة بعدة عوامل. أولاً، هذه اللعبة قادرة على زيادة دافعية الطلاب للتعلم لأنها تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وتفاعليًا. ثانيًا، تشجع هذه الطريقة التعاون بين الطلاب، لأنها تتم في مجموعات، مما يدرب على التواصل والتعاون. ثالثًا، يلعب دعم المعلمين والمدارس أيضًا دورًا مهمًا، لا سيما في توفير الوسائل والانفتاح على الابتكار.

2. العوامل المانعة

على الراغم من أن طريقة لعبة "صيد الجملة" تحمل تأثيرًا إيجابيًا في تعلم القراءة، إلا أن هناك بعض العقبات التي تعيق تطبيقها بشكل كامل: أولا،حدود الوقت. ثانيا،تنوع قدرات الطلاب . ثالثا،نقص الوسلئل الداعمة.

الخلاصة

استنادًا إلى نتائج البحث الذي أُجري في الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الغزالية، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة "صيد الجملة" له مساهمة إيجابية في تعليم مهارة القراءة في اللغة العربية لدى الطلاب. هذه الطريقة قادرة على زيادة المشاركة، والدافعية، وفهم الطلاب للنصوص باللغة العربية، خاصة في ما يتعلق بتكوين الجمل والتعرف على بنية اللغة. على الرغم من أن التعليم السابق كان يميل إلى استخدام نهج تقليدي مثل المحاضرات وقراءة النصوص معًا، إلا أن تطبيق الوسائط التعليمية التفاعلية مثل الألعاب أثبتت أنها أكثر فعالية في خلق بيئة تعليمية ممتعة ونشطة. ومع ذلك، لا تزال تطبيقات هذه الطريقة تواجه بعض العقبات، مثل نقص الوقت، واستعداد المعلم في تصميم اللعبة، وكذلك نقص الوسائط التعليمية المتاحة.

لذلك، من المهم للمعلمين الاستمرار في تطوير استراتيجيات تعليمية مبتكرة ومتنوعة، بينما يُتوقع من إدارة المدرسة تقديم الدعم في توفير الوسائل المساعدة المناسبة. كما يُتوقع من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطًا وحماسًا في الاستفادة من هذه الطريقة لتطوير مهارات القراءة لديهم. تحتوي هذه الدراسة على قيود في نطاق التطبيق وعدد المشاركين، لذا يُنصح في الأبحاث القادمة باستكشاف تنوع الألعاب الأخرى ذات الصلة بمهارات القراءة، وكذلك إشراك مزيد من الموضوعات وإعدادات مختلفة للحصول على نتائج أوسع وأكثر عمقًا.

المراجع

Abdul Ghofur, R. B. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL: TANTANGAN, PELUANG, DAN STRATEGI MENUJU PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan, 5*(1), 20.

Husain AlGhifari. (2024, desember). تطبيق كتاب "يسرنا" لتنمية مهارة القراءة للنصوص العربية في تعليم اللغة العربية. *Qismul Arab: Journal of Arabic Education, 4*(1), 38.

Isniyatun Niswah MZ, L. Q. (2024, Maret). PENDAMPINGAN BELAJAR BAHASA ARAB DENGAN METODE KARYA WISATA UNTUK MENINGKATKAN MUFRODAD SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM DERO KESAMBEN JOMBANG. (A. R. Suleman, Penyunt.) *kalandra jurnal pengabdian kepada masyarakat, 4*(2), 86.

mirnawati. (2015). Penerapan Penggunaan Media Permainan Susun Kalimat Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Aisyiyah Cabang Makassar. 6.

Puspita, H. H. (2023). Keterampilan Membaca dan Menulis: Teori dan Praktik,.

Retno Safitri, M. N. (2025). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa. *Jurnal Cakrawala : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2*(2), 91.

Rifqi Nur Ahmada, B. R. (2025, April). PERSEPSI SISWA KELAS X MA AL-MUNAWAROH TERHADAP KESULITAN DAN KEMUDAHAN PENGUASAAN KETRAMPILAN. *AL-I'ROBY: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2*(1), 29.

roji, f. (2020). تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا. *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 8*(1).

فيلا, ل. (2021). فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة berburu kata لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تاليمذ مدرسة حب الوطن باتي المتوسطة االسالمية.Mirnawati. (2015). *Penerapan Penggunaan Media Permainan Susun Kalimat Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Aisyiyah Cabang Makassar*.

Abidin Sekolah Tinggi Agama Islam At-Tahdzib, Hasan, "سيكولوجية مهارة القراءة وتعليمها", *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, Vol 5.No 1 (2023), <http://ejournal.staiat-tahdzib.ac.id/tsaqofi>

Febrianingsih, Dian, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, Vol.2, No.2 (2021), hal 25.

Furoidah, Asni, "Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-Fusha: Arabic Language Educational Journal*, Vol.2,No.2 (2020), hal 66.

Harianto, Erwin, "'Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa'", *Jurnal didaktika*, Vol 9,No.1 (2020), hal 2, doi:https://doi.org/10.58230/27454312.2

Humaeroh, و Anis Fauzi, "Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Kelangsungan Hidup Organisme", *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, Vol.17,No.1 (2022), hal 43.

J. Muhammad Irsyad, S. rahmawati, A. Yani et al., "media pembelajaran bahasa dalam pembelajaran bahasa arab", Vol.03 (2022), hal 3.

Kholiq, A., "Media Pembelajaran Bahasa Arab", Vol.20,No.01 (2020), hal 298-300.

Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab", vol.9, hal 4.

Rahmi, Syarifah, Zainal Abidin Hajib, و Teuku Sanwil, " فعالية إستخدام وسائل نص القصة لترقية مهارة القرائة", 10.2 (2022), ص.ص. 120–32

Nihayati, Churi Wardah, و Nurrohmatul Agustriasih, "Penggunaan permainan untuk meningkatkan semangat dan minat dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah", *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 2021, hal 429.

nazhyfa asti , rahmi wiza, ritonga Mahyudin, "pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan thariqah al qiro'ah : a systemic review", *jurnal elsa*, Vol.20, No.1 (2022), hal 6-7.