



STIT Darul Hijrah Martapura, Kalimantan Selatan, Indonesia
FASAHAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
 Vol. 2 No. 2 Desember 2025
 e-ISSN 3064-139X

استخدام لعبة السلم والثعبان في مهارة القراءة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين كاليمنتان الجنوبية

Ahmad Arifin^{a,1}, Muhammad Dhiya 'Ulhaq^{b,2}, Mukhlis Anshari^{c,3}, Arif Rahman Hakim^{d,4}

^{a,b,c,d}Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

¹ahmadarifin@uin-antasari.ac.id ²rockister35@gmail.com ³mukhlisanshari@uin-antasari.ac.id ⁴arif@uin-antasari.ac.id

Abstract

Reading skills instruction for grade XI students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin still relies on traditional methods, resulting in low comprehension and a monotonous learning environment. Therefore, engaging and motivating learning media is required, such as the snakes and ladders game which involves physical activity. By incorporating game elements into the learning process, student motivation and comprehension can be enhanced. This study aims to determine the effectiveness of using the snakes and ladders game in improving the reading skills of grade XI students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin, South Kalimantan. This is a field research utilizing a quasi-experimental design. The results indicate that the average post-test score for the experimental group reached 85.74, which is higher than the control group's average of 82.92. The average score improvement (gain) in the experimental group was 16.28, compared to 5.07 in the control group. Based on the t-test analysis, the statistical significance value (Sig. 2-tailed) was 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant difference between the two groups. In conclusion, the use of the snakes and ladders game is proven effective in improving the reading skills of grade XI students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin, South Kalimantan.

Keywords: Media, Snakes and Ladders Game, Reading Skills.

Abstrak

Pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin masih menggunakan metode tradisional, sehingga pemahaman siswa cenderung rendah dan pembelajaran terasa monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memotivasi, seperti permainan ular tangga yang melibatkan aktivitas fisik. Dengan mengaitkan unsur permainan dalam pembelajaran, motivasi dan pemahaman siswa dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan ular tangga dalam

meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin, Kalimantan Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan desain metode quasi-eksperimental. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil tes akhir pada kelompok eksperimen mencapai 85,74, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata 82,92. Rata-rata peningkatan nilai pada kelompok eksperimen adalah 16,28, dan kelompok kontrol adalah 5,07 dari hasil tes sebelum perlakuan. Berdasarkan analisis uji (t), nilai signifikansi statistik (Sig.) (2-tailed) adalah 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin, Kalimantan Selatan, terbukti efektif.

Kata Kunci: *Media, Permainan Ular Tangga, Keterampilan Membaca*

مقدمة

اللغة العربية من أشهر اللغات السامية ونسبتها إلى سام ابن نوح عليه السلام وهي لغة القومية العربية. وهي الكلمات التي يعبر بها العرب عن أعراضهم (Siregar & Muhammad, 2023). تعد اللغة العربية من اللغات الرسمية في منظمة الأمم المتحدة منذ عام 1973م وقد اعتمدت منظمة اليونسكو (UNESCO) في عام 2010م اليوم الثامن عشر من ديسمبر يوما عالميا للغة العربية لإسهاماتها في الحضارة الإنسانية. أما في إندونيسيا، فللغة العربية مكانة تاريخية وثقافية راسخة إذ أدرجتها الحكومة ضمن المناهج الدراسية بدءا من المرحلة الابتدائية حتى المستوى الجامعي (Alfian et al., 2025).

ولتحقيق اتقان اللغة العربية يجب على كل شخص فهم واستيعاب مهاراتها اللغوية بشكل جيد وأفضل وأجمل، فمهارات اللغة العربية تنقسم إلى مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، هذه المهارات الأربعة تشكل الأساس الضروري لتحقيق التفوق في فهم واستخدام اللغة العربية، ويجب أن يتم تسهيل تعلمها وفهمها لكل من يرغب في اكتساب هذه اللغة. (Amalina et al., 2024).

تعتبر أن مهارة القراءة من عوامل مهمة التي تحدد نجاح تعليم اللغة العربية، لأن القراءة نشاط تفاعلي لفهم قصد ومعنى الذي يحتويه النص ويساعد القارئ للحصول على حقائق وأفكار جديدة من قراءة النص (Hanan 'Adila & Amira Sa'idah, 2023). والغرض من تعليم القراءة هو أن يفهم القارئ ما في النص المقروء (Rosyada. A & Zuhudin. A, 2023).

والقراءة لأجل الفهم تأتي بعد إتقان التعرف والنطق، وفي هذه الحالة يبدأ الفرد في تطوير مهارات فهم المحتوى المقروء. ويتعلم كيفية ربط الكلمات والجمل للحصول على فهم أعمق للمحتوى، واستيعاب الأفكار الرئيسية، واستنتاج المعاني من البيانات (Utomo et al., 2025) في إندونيسيا، يواجه كثيرٌ من الطلبة صعوباتٍ في القراءة، ويعود ذلك إلى اعتماد طرائق تعليمية تقليدية، مثل طريقة القواعد وطريقة المحاضرة، وقلة الوسائل التعليمية المستخدمة في عملية التعلم، وضعف القدرة على إدارة الفصل. (Rosikh, 2020)

وأغلب المدارس في إندونيسيا يعلمون مهارة القراءة للطلبة بالطريقة التقليدية والذي يجعل الطلبة يقرؤون مع الفهم قليلا، ومن رأينا فهذه الطريقة مملة وخاصة للطلبة، لأن الطلبة قد يشعرون بالملل عندما يتعلمون بالطريقة التقليدية، ولهذا الطلبة يحتاجون إلى وسائل تعليمية تحفزهم وتمتعهم على التعلم، لأن التعلم يحتاج إلى حوافز حتى نستمتع بالتعلم ولا نشعر بالملل والضجر. وهذه اللعبة التي قد بحثناها وهي لعبة السلم والثعبان، فلماذا هذه اللعبة بالضبط، لأنها لعبة تعتمد على الحركة الجسدية وهذه تساعد كثيرا على رفع حوافز ودوافع الطلبة ليستمتعوا، ولذا اذا ربطنا المتعة بالتعلم فإن التعلم لدى الطلبة سوف يكون أسهل وأفضل وبالتالي فإن الطلبة سيفهمون بشكل أفضل وأعمق، يمكن استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم اللغة العربية كمهارة الاستماع ومهارة القراءة ومهارة الكلام ومهارة الكتابة.

كما هو الحال في البحث الذي أجرته أمريني صافياي وإرما مطيعة بشأن تطبيق وسائل تعليم اللغة العربية على أساس وسيلة لعبة السلم والثعبان لترقية نتائج تعلم الطلبة بمعهد النصرية تمباك باراس جونبنج. وخلصت الباحثة أن تطبيق وسائل تعليم اللغة العربية على أساس وسيلة لعبة السلم والثعبان لترقية نتائج تعلم الطلبة فعال. (Shofiyani & Muti'ah, 2021) يختلف هذا البحث عن الدراسة التي أجرتها أمريني صافياي وإرما مطيعة التي ركزت على ترقية نتائج تعلم اللغة العربية بصفة عامة من خلال تطبيق وسيلة لعبة السلم والثعبان في بيئة المعهد؛ إذ إن هذا البحث يركز بشكل خاص على مهارة القراءة بوصفها إحدى المهارات اللغوية التي تتسم بالتعقيد وتتطلب عمليات معرفية عليا. كما أن الدراسة السابقة ركزت على فعالية الوسيلة بشكل وصفي، في حين يعتمد هذا البحث على المنهج شبه التجريبي مع تحليل إحصائي أعمق لاختبار وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية.

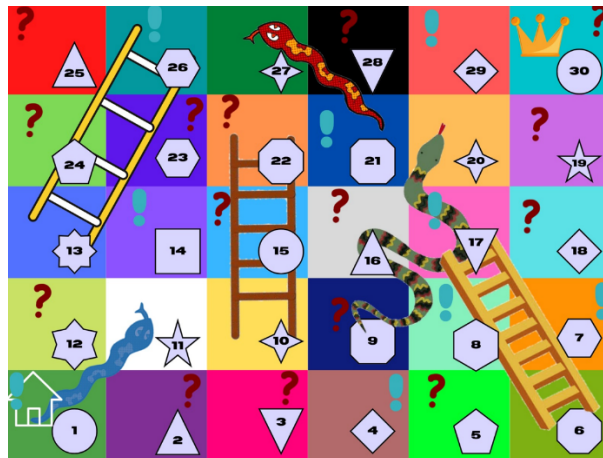
لذا فلعبة السلم والثعبان هي إحدى الألعاب المألوفة بين الأطفال. تُلعب هذه اللعبة عادة باستخدام النرد لتحديد عدد المربعات التي يجب تجاوزها، حيث تبدأ من الزاوية اليسرى أو

نقطة البداية وصولاً إلى نقطة النهاية في الزاوية العليا، لأن هذه اللعبة تُعدّ إحدى الألعاب التي يلعبها الأطفال كثيراً، فإن المعلمين أيضاً يستفيدون منها كوسيلة تعليمية داخل الفصل (Dara et al., 2022). وهذه اللعبة نستطيع أن نستفيد استفاداً كثيراً لطلبتنا حينما نستخدمها داخل الفصل، منها (1) تدريب الطلبة على التعاون داخل المجموعة، (2) تدريب الطلبة على إجابة الأسئلة، (3) تعزيز قوة البدنية والعقلية للطلبة. (Nur Istaqam, 2021)

مزايا لعبة السلم والثعبان وهي (أ) إمكانية استخدامها كوسيلة تعليمية في عملية التعليم والتعلم لكونه ممتعاً جذاباً بحيث يهتم الطلبة بالدرس أثناء اللعب؛ (ب) مساعدة الطلبة على التطور والتنمية في التعليم؛ (ج) تحفيز الطلبة على حل المشكلات البسيطة بدون شعورهم؛ (د) تشجيع جميع الطلبة التحرك والتفكير بفاعلية لجعل أجواء الفصل أكثر حيوية ونشاطاً؛ (هـ) إمكانية استخدامها داخل الفصل أو خارجه. وأما عيوب لعبة السلم والثعبان وهي (أ) هذه اللعبة تتطلب الكثير من الوقت لشرحها للطلبة؛ (ب) تتطلب الكثير من الحوائج لصناعتها؛ (ج) عدم الفهم الجيد لدى الطلبة لقواعد اللعبة بسبب الفوضى؛ (د) بعض الطلبة الذين لا يتقنون هذه المادة الدراسية سيجدون صعوبة في اللعب

وها هي هذه خطوات تطبيق واستخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم مهارة القراءة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين كاليمنتان الجنوبية:

1. قسّمنا الطلبة إلى أربع مجموعات، فلكل المجموعة لها ممثل واحد يمثلها في هذه اللعبة
2. استخدمنا هذه اللعبة باستخدام دمية على شكل "نرد"
3. فتحنا لوحة لعبة السلم والثعبان المصممة على شكل "بانر" ثم شرحنا بعض الصور والعلامات (?) والعلامة (!) في المربع.



4. إذا توقف الطالب الممثل عند المربع الذي يحتوي على صورة "السلم" فصعد إلى عبر السلم، وإذا توقف عند المربع الذي يحتوي على صورة "الثعبان" فنزل إلى المربع الموجود عند نهاية ذيل الثعبان، وإذا توقف عند المربع الذي يحتوي على صورة "العلامة (?) " فحصل على بطاقة سؤال القراءة من البطاقات المعدة ثم يجيبها، فبطاقة سؤال القراءة تحتوي على: (1) أسئلة الاختيارات، (2) اختيار الأجوبة الصحيحة والخاطئة، (3) ترجمة اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية، (4) أسئلة قراءة الجمل.
5. وإذا توقف عند المربع الذي يحتوي على صورة "العلامة (!)" فحصل على بطاقة أمر ويجب عليه تنفيذ هذا الأمر، فبطاقة الأمر تحتوي على: (1) أمر الصعود إلى المربع الواحد، (2) أمر الصعود إلى المربع الثاني، (3) أمر النزول إلى المربع الواحد (4) وأمر النزول إلى المربع الثاني.
6. عندما حصل الطالب الممثل صورة "العلامة (?) " يقرأ ممثل المجموعة سؤال القراءة ثم يقدم أعضاء المجموعة الإجابة منه، إذا تمكنت المجموعة إجابته بشكل صحيح يمكنها رمي النرد مرة أخرى، فإذا لم تتمكن المجموعة من الإجابة عن السؤال، سيتم نقل السؤال إلى مجموعة أخرى. وإذا أجابت المجموعة الأخرى بشكل صحيح، فإنها تحصل على نتيجة.



7. طلبنا من جميع اللاعبين أن يبدأوا من المربع "رقم أول" وفي كل دور، يقوم ممثل المجموعة برمي النرد والتحرك بعدد المربعات الذي يظهر على النرد.
- فغرض هذا البحث لمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان لترقية كفاءة طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين كاليمنتان الجنوبية في مهارة القراءة خاصة في فهم المقروء. ولذلك، نرى أن لعبة السلم والثعبان يمكن أن تكون وسيلة تعليمية فعالة. هذه اللعبة تعتمد على الحركة الجسدية، مما يساعد بشكل كبير على تعزيز حوافز ودوافع الطلبة للاستمتاع بالتعلم. إذا تم ربط المتعة بالتعلم، فإن ذلك سيجعل العملية التعليمية أسهل وأفضل، كما سيتمكن الطلبة من فهم الدروس بشكل أعمق وأكثر فعالية.

منهجية البحث

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث الميداني حيث نقوم به بإجراء البحث مباشرة في الميدان بهدف تطبيق نتائجه لحل المشكلات والتحقق من صحة ودقة أسبابها، ومحاولة إيجاد حلول لها، وصولاً إلى نتائج وتوصيات تُسهم في تخفيف حدة هذه المشكلات.. أما تصميم البحث فهو يعتمد على الطريقة شبه التجريبية (*Quasi-Experimental*) باستخدام نموذج تصميم (*Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*). يتضمن هذا التصميم على مجموعتين: المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، ويتم اختبارهما من خلال اختبارين: الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

لاختبار الصلاحية (*validity test*) في هذا البحث، استخدمنا لحظة المنتج (*Product Moment*) عن طريق مقارنة قيمة $(r_{\text{calculated}})$ مع (r_{table}) لعناصر الاختبار أو اختبار صلاحية البناء.

أما لاختبار الموثوقية (*reliability test*) استخدمنا معامل ألفا لكرونباخ (*Cronbach's Alpha*) للأسئلة متعددة الخيارات (أكثر من خيارين)، وتُعتبر قيمة $\alpha > 0.70$ موثوقة بشكل عام.

مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين بكاليمانتان الجنوبية، للعام الدراسي 2023-2024، وعددهم 134 طالباً. بسبب كثرة عدد مجتمع البحث، فاستخدمنا أسلوب أخذ العينات العشوائية لتحديد عينة البحث. وعينة البحث في هذا البحث هي طلبة الصف الحادي عشر (ج) كالمجموعة التجريبية عددهم 35 طالباً، طلبة الصف الحادي عشر (أ) كالمجموعة الضابطة وعددهم 26 طالباً. وأما أساليب جمع البيانات التي استخدمنا هي الاختبار والتوثيق والملاحظة. أما أسلوب تحليل البيانات استخدمنا اختبار *t* باستخدام برنامج SPSS إصدار 25.

نتائج البحث ومناقشتها

هذا البحث بحث ميداني باستخدام تصميم البحث التجريبي. الهدف من هذا البحث هو معرفة مدى فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان في مهارة القراءة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين. فيما يلي تحليل بيانات البحث للمجموعة الصابطة والمجموعة التجريبية:

التحليل الوصفي للاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة والتجريبية

-1

فيما يلي جدول لمعرفة متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي لطلبة الصف الحادي عشر في المجموعة الضابطة:

الجدول: 1

متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي في
المجموعة الضابطة

		Pretest	Posttest
N	Valid	26	26
Mean		77.85	82.92
Median		80.00	86.00
Std. Deviation		15.460	13.564
Variance		239.015	183.994
Minimum		50	52
Maximum		100	100
Sum		2024	2156

فيما يلي جدول لمعرفة متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي لطلبة الصف الحادي عشر في المجموعة التجريبية:

الجدول: 2

متوسط نتائج الاختبار القبلي والبعدي في
المجموعة التجريبية

		Pre-test	Post-test
N	Valid	35	35
Mean		69.46	85.74
Median		72.00	85.00
Std. Deviation		19.880	10.947
Variance		395.197	119.844
Minimum		25	67
Maximum		100	100
Sum		2431	3001

2- التحليل الوصفي للمقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية

فيما يلي جدول المقارنة للاختبار القبلي في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

الجدول: 3

الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة
والتجريبية

		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	26	35
	Missing	9	0
Mean		77.85	69.46
Median		80.00	72.00
Std. Deviation		15.460	19.880
Variance		239.015	395.197
Minimum		50	25
Maximum		100	100
Sum		2024	2431

فيما يلي جدول المقارنة للاختبار البعدي في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

الجدول: 4

الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة
والمجموعة التجريبية

		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	26	35
	Missing	9	0
Mean		82.92	85.74
Median		86.00	85.00
Std. Deviation		13.564	10.947
Variance		183.994	119.844
Minimum		52	67
Maximum		100	100
Sum		2156	3001

3- تحليل مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي بين

المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية

فيما يلي جدول مقارنة نتائج الاختبار القبلي باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي بين

المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

الجدول: 5

Tests of Normality

Pretest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	.130	26	.200*	.930	26	.079
Eksperimen	.097	26	.200*	.965	26	.497

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

a. Lilliefors Significance Correction

فيما يلي جدول مقارنة نتائج الاختبار البعدي باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي بين

المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

الجدول: 6

Tests of Normality

Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	.161	26	.083	.928	26	.069
Eksperimen	.138	26	.200*	.947	26	.197

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

a. Lilliefors Significance Correction

-4 تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار التجانس في المجموعة الضابطة

والمجموعة التجريبية

فيما يلي جدول تحليل نتائج الاختبار القبلي باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي في

المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
.981	1	59	.326

فيما يلي جدول تحليل نتائج الاختبار البعدي باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي في

المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية:

Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
1.192	1	59	.279

-5 تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار-t في المجموعة الضابطة والمجموعة

التجريبية

بعد التأكد من أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي تفي بفرضيات التجانس،

الخطوة التالية هي تحليل إجراء نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار-t لمعرفة ما إذا

كان هناك فرق دال إحصائيًا بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. يتم استخدام

استخدام لعبة السلم والثعبان

اختبار t لأن البيانات تفي بشرطين هامين، هما الطبيعة والتجانس في التباين. لذلك، يعتبر اختبار t الطريقة المناسبة لاختبار الفرضيات حول الفرق في المتوسطات بين المجموعتين. وفيما يلي جدول تحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار t في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	7.142	.010	4.451	59	.000	20.809	4.676	11.453	30.165
	Equal variances not assumed			4.727	58.182	.000	20.809	4.402	11.997	29.620

بناءً على نتائج اختبار t في الجدول أعلاه، تظهر نتائج اختبار $Levene$ أن قيمة F هي 7.142 مع قيمة دلالة 0.010. بما أن قيمة الدلالة هذه أقل من 0.05، فإن افتراض تجانس التباين غير مستوفي، مما يشير إلى أن التباين بين المجموعتين غير متساوٍ أو غير متجانس. في هذه الحالة، تركز التحليلات التالية على نتائج اختبار t مع افتراض عدم تساوي التباين. في اختبار t "عدم افتراض تساوي التباين"، كانت القيمة t التي تم الحصول عليها هي 4.727 مع درجات حرية 58.182 وقيمة دلالة (ذو اتجاهين) 0.000. تشير هذه القيمة الدلالية المنخفضة للغاية (أقل من 0.05) إلى وجود اختلاف كبير بين متوسطات المجموعتين. يبلغ الفرق المتوسط بين المجموعتين 20.809. بالإضافة إلى ذلك، يقع فترة الثقة 95% لهذا الفرق بين 11.997 و 29.620، مما يشير إلى أننا على يقين بنسبة 95% أن الفرق الفعلي في المتوسطات يقع ضمن هذه الفترة.

وبذلك، تُظهر نتائج اختبار t أن الفرق بين المتوسطات بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية كبير إحصائياً عند مستوى الدلالة 0.05. وهذا يعني أنه يمكن رفض فرضية العدم، التي تقول إنه لا يوجد فرق بين المجموعتين، ويمكن الاستنتاج أن المعاملة أو التدخل المُعطى له تأثير كبير على النتائج المقاسة في المجموعة التجريبية.

في ضوء نتائج هذا البحث، يمكن ربطها بشكل واضح بالنظريات والدراسات السابقة المتعلقة باستخدام لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية في تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة القراءة.

تُظهر نتائج التحليل الإحصائي أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً بين نتائج المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، حيث حققت المجموعة التجريبية متوسطاً أعلى بشكل

ملحوظ. وهذا يدل على أن استخدام لعبة السلم والثعبان له تأثير فعال في تحسين مهارة القراءة لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين. وتنسجم هذه النتيجة مع البحث الذي أجرته أمرني صوفياني وإرما مطيعة حيث خلصتا إلى أن تطبيق وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعليم اللغة العربية أسهم بشكل فعال في ترقية نتائج تعلم الطلبة، مما يؤكد أن هذه اللعبة ليست مجرد وسيلة ترفيهية، بل أداة تعليمية مؤثرة.

كما تتوافق نتائج هذا البحث مع ما ذكرته دارى والأخرون بأن لعبة السلم والثعبان من الألعاب الشائعة والمألوفة لدى الأطفال، مما يسهل تقبلها من قبل الطلبة ويجعلهم أكثر تفاعلاً أثناء عملية التعلم. هذا التفاعل الإيجابي ينعكس على زيادة الدافعية وتقليل الشعور بالملل، وهو ما ظهر في تحسن نتائج المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

إضافة إلى ذلك، يدعم هذا البحث ما أشار إليه نور إستقام حول فوائد استخدام لعبة السلم والثعبان في التعليم، مثل تدريب الطلبة على التعاون، وتحفيزهم على الإجابة عن الأسئلة، وتعزيز الجوانب البدنية والعقلية لديهم. هذه الجوانب تسهم في خلق بيئة تعلم نشطة، مما يساعد الطلبة على فهم النصوص القرائية بشكل أعمق.

وبناءً على ذلك، يمكن القول إن نتائج هذا البحث تدعم النظريات والدراسات السابقة التي تؤكد فعالية لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليمية في تحسين مهارة القراءة في اللغة العربية، وتثبت أن دمج التعلم باللعب يسهم في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة بشكل ملحوظ.

الخاتمة

بناءً على نتائج البحث حول استخدام لعبة السلم والثعبان في مهارة القراءة لطلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين، خلصنا فيما يلي:

أن نتائج الطلبة في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية التي استخدمت لعبة السلم والثعبان حصلت على متوسط بلغ 85.74، وهو أعلى مقارنةً بالمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية حصلت على متوسط بلغ 82.92. أما متوسط الزيادة للمجموعة التجريبية فقد بلغ 16.28، وللمجموعة الضابطة بلغ 5.07 من درجات اختبار ما قبل التجربة. بالنسبة إلى تحليل اختبارات t تظهر أن القيمة الإحصائية (Sig. (2-tailed) كانت 0.000 (< 0.05)، مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين المجموعتين. وبناءً على ذلك، تم قبول الفرضية البديلة (H_a)، بينما تم رفض الفرضية الصفرية (H_o).

ومن هنا يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة السلم والثعبان في مهارة القراءة لطلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 تافين كاليمينتان الجنوبية فعال.

المراجع

- Rosyada, A &.,Zuhrudin, A في 2023/2022 العربية *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*.122-108,(1)7
- Siregar, J & .,Muhammad, A. A جهود معلمي اللغة العربية لدفع رغبة الطالبات في تعليم اللغة A (2023). *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan & Bahasa Arab*-65,(1)11-78
- Hanan'Adila, N. R & .,Sa'idah, M. A على نتائج تعلم مهارة القراءة طالبات فصل التاسع بالمدرسة الثانوية A (2023). *Panangkaran: Jurnal Penelitian Agama dan Masyarakat*-267,(2)6-286
- Alfian, M. I., Firdaus, S., Masykur, M. Z., & Wicaksono, M. A. (2025). Arabic Vocabulary Learning Methods: An Overview of Conceptualisations in Journal Articles: طرق تعلم المفردات العربية: لمحة عامة عن المفاهيم في المقالات الصحفية *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 13(1), 239-248.

- Utomo, H. W., Mukhlas, M &., Tricahyo, A (2025). اكتساب اللغة العربية في عملية تعليم مهارة القراءة. *Excelencia: Journal of Islamic Education & Management*, 47-26, (1)5, 5.
- Shofiyani, A., & Muti'ah, E. (2021). Implementasi media pembelajaran Bahasa Arab berbasis media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 229-232.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2844/1820>
- Dara, N., Khatimah, H., & Fitriani, L. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning dengan Media Permainan Ular Tangga di MI Al-Muhtadin Arso VI. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(2), 275-286.
<https://tsaqofiya.iainponorogo.ac.id/index.php/tsaqofiya/article/view/82/72>
- Istaqam, N. (2021). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Al-Afidah Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Arab*, 5(2), 1-16.
<https://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/331>
- Rosikh, F. (2020). Pengajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab di Madrasah Aliyah; Permasalahan dan Alternatif Pemecahannya. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 15(1), 24-34.
- Amalina, R., Arifin, A., & Hakim, A. R. (2024). "استخدام برنامج "العربية على الإنترنت"
- arabic.seu.edu.sa | Tarbiyah: تعليم مهارة الاستماع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة
- Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtijk/article/view/11338>