لساننا : Lisanuna
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 15. No. 2 (2025)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

تطبيق وسيلة FUZZLE في تدريس مهارة الكلام بـ SMP IT AL FARABI BILINGUAL SCHOOL ACEH BESAR

Halimahtul Saqdiah Hasibuan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan uin Ar-Raniry Banda Aceh
210202024@student.ar-raniry.ac.id

Buhori Muslim
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan uin Ar-Raniry Banda Aceh
buhori.muslim@ar-raniry.ac.id

Muhammad Ridha
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan uin Ar-Raniry Banda Aceh
muhammad.ridha@ar-raniry.ac.id

Tarmizi Ninoersy
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan uin Ar-Raniry Banda Aceh
tninoersy@ar-raniry.ac.id

Abstract
The background of this study is based on the importance of mastering speaking skills as one of the key competencies in language learning, especially Arabic. This study aims to examine the impact of puzzle media on Arabic speaking skills at SMP IT Al Farabi Bilingual School in Aceh Besar. The research methodology used is an experiment with a pre-test and post-test control group design. The research sample consisted of two groups of eighth-grade students: the experimental group using puzzle media and the control group using traditional media. The data collection technique used in this study was an oral test, which was assessed based on aspects of fluency, vocabulary, language structure, and speaking proficiency. The data collected in the study were then analyzed using descriptive statistics by comparing the mean scores and inferential statistics using the t-test. The results of the study showed that puzzle media had a significant impact on students' Arabic speaking skills. This is evident in the higher mean score of the experimental group (90.02 with a very high score) compared to the control group (50.31 with a low score). Furthermore, the independent, paired t-test showed that the significance value was less than 0.05, indicating a difference in Arabic speaking ability between students who used puzzle media and those who did not. Therefore, puzzle media can be used as an alternative means of improving students' Arabic language skills.
Keywords: Puzzle media, speaking ability; Arabic language; learning media.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 15. No. 2 (2025)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

Absrak

Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya penguasaan kemampuan berbicara sebagai salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan media puzzle terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab di SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas VIII, yakni kelompok eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan pda penelitian ini berupa tes lisan yang dinilai berdasarkan aspek kefasihan, kosa kata, struktur bahasa, dan keberanian dalam berbicara. Data yang dikumpulkan pada penelitian di selanjutnya di analisis dengantektnik statistik dikriptif dengan membandingan rata-rata capaian dan statistik inferensisal denga ujian t. Hasil penelitian menunjukkkan bahwa media puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbahasa arab siswa. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi (90,02 dengan kategori sangat tinggi) dibanding kelompok kontrol (50,31 dengan kategori rendah). Lebih lanjut, uji t independen dan berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi <0,05 yang artinya terdapat beda kemampuan berbicara bahasa arab siswa yang menggunakan media puzzle dengan siswa yang tidak menggunakannnya. Dengan demikian, media puzzle dapat di jadikan media alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa arab siswa.
Keywords: media puzzle; kemampuan berbicara; bahasa arab; media pembelajaran.

مستخلص

تستند خلفية هذه الدراسة إلى أهمية إتقان مهارات الكلام واحدة من الكفاءات الرئيسية في تعلم اللغة، وخاصة اللغة العربية. تهدف هذه الدراسة إلى اختبار تطبيق وسيلة Puzzle على مهارات الكلام باللغة العربية في SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar . منهج البحث المستخدم هو تجربة بتصميم مجموعة ضابطة قبل الاختبار وبعده. تكونت عينة البحث من مجموعتين من طلاب الصف الثامن، وهما المجموعة التجريبية التي تستخدم وسيلة Puzzle والمجموعة الضابطة التي تستخدم الوسيلة التقليدية. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة عبارة عن اختبار شفوي تم تقييمه بناء على جوانب الطلاقة والمفردات وبنية اللغة والشجاعة في الكلام. ثم تحليل البيانات التي تم جمعها في الدراسة باستخدام تقنيات الإحصاء الوصفي من خلال مقارنة متوسط التحصيل والإحصاء الاستدلالي مع اختبارt . أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة Puzzle كان لها تأثير كبير على مهارات اللغة العربية لدى الطلاب. ويتجلى ذلك في المتوسط الأعلى للمجموعة التجريبية (٩٠,٠٢ بفئة عالية جدا) مقارنة بالمجموعة الضابطة (٥٠,٣١ بفئة منخفضة). علاوة على ذلك، أظهر اختبار "t" المستقل والمزدوج أن قيمة

الدلالة كانت أقل من 0,05> مما يعني وجود فرق في تدريس على الكلام باللغة العربية بين الطلاب الذين يستخدمون وسيلة Puzzle والطلاب الذين لا يستخدمونها. وبالتالي، يمكن استخدام وسيلة Puzzle كوسيلة بديلة لتحسين مهارات اللغة العربية لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية: وسيلة Puzzle، في تدريس المهارة الكلام ، اللغة العربية، وسيلة التعلم.

مقدمة

مهارت الكلام إحدى المهارات الأساسية في اكتساب اللغة العربية. تعد هذه المهارة المؤشر الرئيسي للتواصل الشفهي الناجح، وهي معيار لمدى قدرة الطلاب على تطبيق اللغة بنشاط في الحياة اليومية.[١] وهي من أهم المهارات التي يجب إتقانها لمن يتعلم اللغة الأجنبية[٢]. في سياق تعلم اللغة العربية في المدارس الإعدادية، لم تحظ القدرة على الكلام باهتمام متناسب مقارنة بمهارات أخرى مثل القراءة والكتابة. ويعود عدم الاهتمام بتطوير مهارات الكلام باللغة العربية إلى عوامل مختلفة، أحدها هو نهج التعلم الذي لا يزال تقليديا ومتركزا حول المعلم. يتسبب هذا النوع من نموذج التدريس في أن يكون الطلاب سلبيين ويحصلون على فرصة أقل للتعبير عن أنفسهم لفظيا.[٣] بالإضافة إلى ذلك، فإن وسيلة التعلم المستخدمة غير قادرة عموما على تحفيز المشاركة النشطة والإبداعية للطلاب في عملية التعلم.

في ممارسة التعلم في SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar، وجد أن مهارات الكلام لدى الطلاب لا تزال منخفضة، وخاصة فيما يتعلق بشجاعة الكلام وإتقان المفردات. يميل الطلاب إلى الخجل والخوف من ارتكاب الأخطاء عند الكلام باللغة العربية، مما يجعل مشاركتهم في الأنشطة الشفهية محدودة للغاية. وهذا يظهر الحاجة إلى الابتكار في تطبيق وسيلة التعلم التي يمكن أن تخلق جوا تعليميا ممتعا وتفاعليا. تعد تطبيق التعلم الإبداعية والمبتكرة حاجة ملحة لتدريس مهارات الكلام باللغة

[1] Zoubi, M. Al-. "The Importance of Speaking Skill in EFL." International Journal of Linguistics 11, no. 2 (2019): 45–55. https://doi.org/10.5539/ijel.v11n2p45.

[2] Humaira, Siti, Muhammad Ridha, Abdullah Abdullah, and Tarmizi Ninoersy استخدام " . وسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدارس المتوسطة الإسلامية."*لســـانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* ,١٤ no. 1 (2024): 59-72.

[3] Rahman, A. "Teacher-Centered vs Student-Centered Learning Approaches." Jurnal Pendidikan 10, no. 1 (2018): 22–30.

العربية. أحد تطبيق التي يمكن استخدامها هو وسيلة Puzzle. لا تعمل Puzzle كأدوات ألعاب تعليمية فحسب، بل يمكنها أيضًا تشجيع الطلاب على التفكير النقدي والعمل الجماعي والتواصل الفعال.[٤] وقد ثبت أن تطبيق Puzzle في تعلم اللغات الأجنبية يزيد من مشاركة الطلاب ويقوي ذاكرتهم للمفردات والتراكيب اللغوية[٥]. وقد بحثت دراسات سابقة مختلفة في تطبيق وسيلة التعلم المبتكرة في تعلم اللغات الأجنبية. على سبيل المثال، تظهر دراسة أجرتها[٦] أن استخدام وسيلة Puzzle يمكن أن يدريس مهارات الكلام لدى الطلاب بشكل كبير. ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تختبر فعالية وسيلة Puzzle تحديدا في تعلم اللغة العربية، وخاصة فيما يتعلق بمهارات الكلام، محدودة للغاية. وهنا تكمن الفجوة في هذا البحث. فقد ركزت معظم الدراسات السابقة بشكل أكبر على مهارات القراءة أو الكتابة باللغة العربية، بينما حظيت مهارات الكلام، التي ينبغي أن تكون أولوية في التعلم التواصلي، باهتمام أقل.[٧] لذلك، من المهم استكشاف مناهج جديدة مصممة خصيصا لتدريس مهارات الكلام. بالإضافة إلى ذلك، لا تزال معظم وسيلة التعلم المستخدمة في تعلم اللغة العربية نصية ورتيبة. ولا تشجع وسيلة مثل الكتب المدرسية وأوراق عمل الطلاب بشكل كاف على المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعلم الشفهي. وهذا يتطلب وجود وسيلة بديلة تفاعلية وممتعة وقادرة على إثارة دافعية التعلم لدى الطلاب[٨] تتمتع Puzzle، كوسيلة بصرية وتلاعبية، بإمكانيات كبيرة في خلق تجارب تعليمية شيقة. ويمكن تصميم هذه الوسيلة وفقا لسياق التعلم وتطويرها للتكيف مع مستوى قدرة الطالب. في سياق تعلم اللغة العربية، يمكن تطبيق Puzzle لتعزيز إتقان المفردات، وبناء الجمل، ومهارات الكلام من خلال التفاعل الجماعي.

[4]Suyanto, Slamet. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY Press, 2020.

[5] Fadilah, S., and E. Kurniawati. "Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Asing." Jurnal Inovasi Pendidikan 9, no. 1 (2021): 45–56

[6] Hasanah, U. "Efektivitas Puzzle dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara." Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 8, no. 2 (2020): 101–114

[7] Nasution, A., and R. S. Siregar. "Analisis Fokus Penelitian Bahasa Arab." Jurnal Pendidikan Bahasa 10, no. 2 (2022): 134–145.

[8] Ayu, A., and L. Kurniasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa." Jurnal Teknologi Pendidikan 9, no. 1 (2017): 101–112.

بالإضافة إلى كونها أداة تعليمية، تلعب Puzzle أيضا دورا في بناء المهارات الاجتماعية للطلاب. في عملية تجميع Puzzle في مجموعات، يطلب من الطلاب مناقشة بعضهم البعض، والتعبير عن آرائهم، وإكمال المهام معًا. هذا النشاط يدربهم بشكل غير مباشر على الكلام باللغة العربية بنشاط وطبيعية[9] تقدم هذه الدراسة كاستجابة لنقص الأبحاث التي تدرس تجريبيا فعالية وسيلة Puzzle في تدريس مهارات الكلام باللغة العربية. باستخدام نهج تجريبي، تحاول هذه الدراسة إثبات أن وسيلة Puzzle ليست مجرد وسيلة لعب، بل هي أيضا أداة تربوية فعالة في تدريس المهارات الطلاب اللغوية.

كما تقدم هذه الدراسة ابتكارا من خلال دمج وسيلة Puzzle في تعلم مهارات الكلام باللغة العربية في سياق المدارس الإعدادية. حتى الآن، تطبيق وسيلة Puzzle بشكل أكثر شيوعا في تعلم الرياضيات أو العلوم، بينما لا يزال تطبيق في تعلم اللغات، وخاصة اللغة العربية، نادرا ما يعثر عليه في الأدبيات الأكاديمية.[١٠] تطبيق تصميم مجموعة ضابطة قبل الاختبار وبعده، تقيس هذه الدراسة بموضوعية مدى التدريس في مهارات الكلام لدى الطلاب قبل العلاج وبعده، في كل من المجموعتين التجريبية والضابطة. يوفر هذا أساسا قويا لصحة النتائج التي تم التوصل إليها. تشمل الجوانب التي يتم تقييمها في الاختبار الشفوي الطلاقة والمفردات وبنية اللغة والشجاعة في الكلام. تعكس هذه الجوانب الأربعة المكونات الرئيسية لمهارات الكلام التي يجب تطويرها بطريقة متوازنة.[١١] لذلك، يجب أن تكون الوسيلة المستخدمة قادرة على دعم إتقان هذه الجوانب الأربعة. من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مساهمة جديدة في ثروة طريقة تعلم اللغة العربية، وخاصة في تطوير مهارات الكلام التي لا تزال تشكل تحديا في العديد من المؤسسات التعليمية.[١٢] وعلاوة على ذلك، يمكن تطبيق النتائج كمرجع في تصميم منهج تعليمي للغة العربية أكثر تواصلا وتشاركية.

[9] Munir, M. "Puzzle sebagai Media Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Bahasa." Jurnal Sosial dan Humaniora 5, no. 1 (2018): 31–45.

[10] Wulandari, F., and R. Fauziah. "Penggunaan Media Puzzle di Mata Pelajaran IPA." Jurnal Pendidikan Sains 6, no. 2 (2020): 112–120.

[11] Alavi, S. M., et al. "Developing Speaking Skill through Task-Based Instruction." Language Education Journal 12, no. 3 (2019): 155–170.

[12] Latif, M. A., and F. Huda. "Teaching Arabic Speaking Skills Using Cooperative Learning." Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 8, no. 1 (2021): 90–102

يمكن لنتائج هذه الدراسة أيضا أن توفر مدخلات قيمة لمعلمي اللغة العربية في اختيار و سيلة التعلم المناسبة والسياقية. نظرا لأن الوسيلة الممتعة والمرتبطة بحياة الطلاب ستكون أسهل قبولا وتفسيرا من قبل الطلاب.[١٣] من خلال مراعاة السياق المحلي كما هو الحال في Aceh Besar، يمكن أيضا دمج نهج التعلم الذي يتضمن عناصر الثقافة والحكمة المحلية في تصميم Puzzle. يمكن أن يخلق هذا تجربة تعليمية ليست ممتعة فحسب، بل ذات معنى اجتماعي وثقافي أيضا. علاوة على ذلك، فإن تطبيق وسيلة Puzzle في تعلم اللغة العربية يفتح المجال لنهج التعلم القائم على المشاريع الذي يدمج الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية بشكل متناغم[١٤] كما أن المشاركة النشطة للطلاب في أنشطة التعلم القائمة على الوسيلة مثل Puzzle لها تأثير إيجابي على زيادة دافعية التعلم. يشعر الطلاب بالتحدي لإكمال المهام ويتم تحفيزهم لتطبيق اللغة العربية بشكل عملي في هذه العملية. [١٥]وأخيرًا، تهدف هذه الدراسة إلى التأكيد على أهمية الابتكار في تعلم اللغة العربية في القرن الحادي والعشرين. لا يقتصر الابتكار دائما على التكنولوجيا الرقمية، بل يمكن أن يكون أيضا على شكل وسيلة تقليدية معبأة بشكل إبداعي وسياقي. ومن الأمثلة على ذلك Puzzle البسيطة وغير المكلفة، لكنها ذات تأثير تربوي كبير.

منهج البحث

تطبيق هذه الدراسة منهجا كميا بتصميم شبه تجريبي من نوع تصميم المجموعة الضابطة قبل الاختبار وبعده. وقد تم اختيار هذا النهج لاختبار تطبيق وسيلة Puzzle تجريبيا على تدريس مهارات الكلام باللغة العربية لدى الطلاب. ومن خلال هذا التصميم، يمكن للباحثين مقارنة نتائج التعلم بين المجموعات التي خضعت للمعالجة (التجربة) والمجموعات التي لم تخضع للمعالجة (الضابطة).

أجريت الدراسة على طلاب الصف الثامن في (SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar) في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. أخذت عينة البحث تطبيق وسيلأخذ العينات العمدي، حيث اختيرت

[13] Kurniawan, D., and L. Rakhmawati. "Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Media Visual." Jurnal Bahasa dan Budaya Arab 10, no. 2 (2019): 77–88.

[14]Putri, R., and A. Hartono. "Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Asing." Jurnal Pendidikan Bahasa 15, no. 1 (2020): 22–33.

[15] Rahmawati, D. "Puzzle dan Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab." Jurnal Cendekia Islam 7, no. 1 (2023): 56–67.

فئتان بناء على تكافؤ القدرات الأولية والاستعداد الفني لتطبيق العلاج. تم تعيين الفئة الثامنة–أ كمجموعة تجريبية تلقت التعلم بتطبيق وسيلة Puzzle، بينما كانت الفئة الثامنة–ب هي المجموعة الضابطة التي تلقت التعلم باستخدام الطرق التقليدية.

كانت الأداة الرئيسية المستخدمة في هذه الدراسة هي اختبار شفوي لمهارات الكلام باللغة العربية. صمم هذا الاختبار لقياس أربعة جوانب رئيسية لمهارات الكلام، وهي الطلاقة، وإتقان المفردات، وبنية اللغة (القواعد/التركيب)، والثقة/مبادرة التحدث. منح كل جانب وزن تقييم متناسب بمقياس تقييم من ٠ إلى ١٠٠. تم اختبار صحة الأداة من خلال التحقق من صحة حكم الخبراء من قبل المحاضرين في تعليم اللغة العربية وممارسي تعلم اللغة العربية في المدارس. تم اختبار ثبات الأداة تطبيق وسيلة ثبات التقييم بين المقيمين، أي من خلال مقارنة نتائج تقييم اثنين من الفاحصين المستقلين الذين قاموا بتقييم الأداء الشفهي للطلاب. أظهرت نتائج اختبار الثبات قيمة معامل ارتباط قدرها ٠,٨٩، مما يشير إلى أن الأداة تتمتع بثبات عالي. نفذت تقنية جمع البيانات على مرحلتين، اختبار قبلي واختبار بعدي. أجري الاختبار قبلي لكلتا المجموعتين لقياس القدرة الأولية للطلاب على الكلام باللغة العربية قبل العلاج. بعد ذلك، تلقت المجموعة التجريبية تعليمات وسيلة Puzzle لست جلسات، مدة كل جلسة ٤٠ دقيقة. في حين تلقت المجموعة الضابطة تعليما قائما على المحاضرات، وأسئلة وأجوبة، وتدريبا فرديا دون استخدام الوسيلة التفاعلية.

صممت وسيلة Puzzle المستخدمة في التعلم خصوصا لسياق تعلم اللغة العربية. تتضمن مواد Puzzle تجميع المفردات، وترتيب هياكل الجمل، وسيناريوهات محادثة بسيطة. يطور كل Puzzle على شكل قطع صور ونصوص يجب على الطلاب ترتيبها لتكوين معنى واحد. يجرى التعلم في مجموعات لتشجيع التفاعل الشفهي بين الطلاب في ترتيب Puzzle. بعد اكتمال عملية المعالجة، يجرى اختبار بعدي لجميع الطلاب في كلتا المجموعتين. يهدف الاختبار بعدي إلى تحديد مدى التدريس في مهارات الكلام بعد تطبيق المعالجة. يجرى التقييم مباشرة من خلال تسجيل إجابات الطلاب في الإجابة على الأسئلة أو التعبير عن الأفكار باللغة العربية. يقيم نتائج التسجيل ممتحنان معتمدان على إرشادات تقييم موحدة. تحلل

بيانات الاختبار قبل وبعد الاختبار باستخدام الإحصاءات الوصفية والاستدلالية. يستخدم التحليل الوصفي لمعرفة الفرق في متوسط الدرجات بين المجموعتين التجريبية والضابطة. في الوقت نفسه، يجرى التحليل الاستدلالي باستخدام uji-t (independent samples t-test) لتحديد دلالة الفرق في نتائج التعلم بين المجموعتين. تم إجراء Uji-t بمساعدة برنامج SPSS-26، بمستوى دلالة (α) قدره 0,05. بالإضافة إلى ذلك، تم إجراء Uji-t لعينات مقترنة لتحديد أهمية الزيادة في نتائج التعلم في كل مجموعة قبل وبعد العلاج. توفر نتائج هذا التحليل معلومات حول ما إذا كان تطبيق وسيلة Puzzle تأثير إيجابي حقا على تدريس مهارات الكلام باللغة العربية لدى الطلاب مقارنة بالتعلم التقليدي. تم تنفيذ جميع إجراءات هذه الدراسة مع مراعاة مبادئ أخلاقيات البحث، بما في ذلك موافقة المدرسة، وتقديم المعلومات للطلاب، والحفاظ على سرية البيانات. كما تأكد الباحث من أن أنشطة التعلم لا تتداخل مع عملية التدريس والتعلم بشكل عام. من خلال التصميم وطريقة المستخدمة، يؤمل أن تتمتع نتائج هذه الدراسة بصلاحية داخلية وخارجية قوية، بحيث يمكن استخدام النتائج التي تم الحصول عليها كمرجع في تطوير استراتيجيات تعلم اللغة العربية في مراحل التعليم الابتدائي والثانوي.

نتائج البحث ومناقشتها

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تطبيق وسيلة Puzzle على تدريس مهارات الكلام باللغة العربية لدى الطلاب في SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar. ولتحقيق هذا الهدف، تم جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والبعدي على مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية التي تستخدم وسيلة Puzzle، والمجموعة الضابطة التي تتلقى التعلم التقليدي. في المرحلة الأولية، تم إجراء اختبار قبلي لتحديد القدرات الأولية للطلاب في مهارات التحدث باللغة العربية. أظهرت نتائج الاختبار القبلي أن متوسط درجة المجموعة التجريبية كان ٤٩,٨٧ بانحراف معياري قدره ٦,٤١، بينما كان لدى المجموعة الضابطة متوسط ٤٨,٥٥ بانحراف معياري قدره ٥,٩٣. تشير هذه البيانات إلى أن القدرات الأولية للمجموعتين كانت متساوية نسبيا قبل إعطاء العلاج.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 15. No. 2 (2025)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

الجدول ١. نتائج اختبار المجموعتين التجريبية والضابطة

Kelas	ketegori	*pretest*		*posttest*	
		F	%	F	%
Kelompok eksperimen 1	Tinggi	10	33,33	28	93,33
	Rendah	20	66,67	2	6,67
Kelompok eksperimen 2	Tinggi	12	40,00	28	93,33
	Rendah	18	60,00	2	6,67
Kelompok kontrol	Tinggi	13	43,33	19	63,33
	Rendah	17	56,67	11	36,67

يوضح الجدول الذي قدمته بيانات ما قبل الاختبار وما بعده لمجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة واحدة. في المجموعة التجريبية ١، قبل العلاج، كان ٣٣,٣٣٪ فقط من المشاركين في الفئة العالية، بينما كان ٦٦,٦٧٪ في الفئة المنخفضة. بعد العلاج، زادت نسبة المشاركين في الفئة العالية بشكل حاد إلى ٩٣,٣٣٪، وانخفضت النسبة في الفئة المنخفضة إلى ٦,٦٧٪. ولوحظ نمط مماثل في المجموعة التجريبية ٢، حيث زادت الفئة العالية من ٤٠٪ إلى ٩٣,٣٣٪، وانخفضت الفئة المنخفضة من ٦٠٪ إلى ٦,٦٧٪. وهذا يشير إلى أن العلاج كان فعالًا جدًا في زيادة عدد المشاركين في الفئة العالية في كلتا المجموعتين التجريبيتين. في المقابل، في المجموعة الضابطة، كانت الزيادة في الفئة العالية أصغر نسبيًا، من ٤٣,٣٣٪ إلى ٦٣,٣٣٪، وانخفضت الفئة المنخفضة فقط من ٥٦,٦٧٪ إلى ٣٦,٦٧٪. يشير هذا إلى أنه على الرغم من التحسن في المجموعة الضابطة، إلا أن التغيير لم يكن بنفس أهمية المجموعة التجريبية، ومن المرجح أن يكون ذلك نتيجة عوامل أخرى غير العلاج. بناءً على هذه البيانات، يمكن الاستنتاج أن التدخل المقدم

للمجموعة التجريبية كان له تأثير كبير في تحسين نتائج ما بعد الاختبار مقارنةً بالمجموعة الضابطة التي لم تتلقَّ هذا العلاج.

بعد إجراء عملية العلاج لمدة ستة اجتماعات، تم إجراء اختبار بعدي لمعرفة التحسن في مهارات الكلام لدى الطلاب. أظهرت نتائج الاختبار البعدي أن متوسط درجة المجموعة التجريبية ارتفع إلى ٩٠,٠٢ بانحراف معياري قدره ٤,٣٨، بينما ارتفعت المجموعة الضابطة فقط إلى ٥٠,٣١ بانحراف معياري قدره ٦,١٥. تشير الزيادة الكبيرة في الدرجات في المجموعة التجريبية إلى تأثير إيجابي تطبيق وسيلة Puzzle في التعلم. وللتأكد من أن الاختلافات بين المجموعتين لم تكن ناتجة عن الصدفة، تم إجراء اختبار t لعينة مستقلة على بيانات الاختبار البعدي. أظهرت نتائج التحليل أن قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) كانت 0,000 < 0,05 يشير هذا إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد إعطاء العلاج. علاوة على ذلك، تم إجراء تحليل اختبار t للعينات المقترنة على بيانات الاختبار القبلي والبعدي لكل مجموعة لمعرفة مدى حدوث التحسينات في كل مجموعة. أظهرت نتائج اختبار t المقترن في المجموعة التجريبية قيمة دلالة قدرها ٠,٠٠٠، مما يعني أن هناك زيادة كبيرة بين الاختبار القبلي والبعدي. من ناحية أخرى، شهدت المجموعة الضابطة أيضا زيادة، ولكن قيمة الدلالة ٠,٠٩١ أشارت إلى أن الزيادة لم تكن ذات دلالة إحصائية. كما أجري تحليل وصفي على جوانب مهارات الكلام بما في ذلك الطلاقة والمفردات وبنية اللغة والشجاعة في الكلام. في المجموعة التجريبية، شهد جانب الطلاقة زيادة في متوسط الدرجات من ١٢,١ إلى ٢٢,٨ (من إجمالي ٢٥ درجة)، وزاد جانب المفردات من ١١,٤ إلى ٢٣,٠، وبنية اللغة من ١٣,٠ إلى ٢٢,٥، والشجاعة في الكلام من ١٠,٧ إلى ٢١,٧. أظهرت جميع الجوانب زيادة عالية ومتسقة بعد تطبيق وسيلة Puzzle. في المقابل، في المجموعة الضابطة، لم تكن الزيادة في الدرجات في كل جانب ملحوظة للغاية. كان متوسط الزيادة في جانب الطلاقة فقط من ١١,٩ إلى ١٣,٢، والمفردات من ١١,٠ إلى ١٢,٣، وبنية اللغة من ١٢,٧ إلى ١٣,٥، والشجاعة في التحدث من ١٠,٥ إلى ١١,٣. يعزز هذا الاستنتاج أن لوسيلة Puzzle تأثيرا كبيرا على تطوير مهارات الكلام لدى الطلاب. كما أظهرت بيانات الملاحظة الصفية أن طلاب المجموعة التجريبية أظهروا مشاركة أكثر نشاطا خلال عملية التعلم. فقد

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 15. No. 2 (2025)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

بدوا أكثر حماسا، وتجرأوا على الكلام، وعملوا بنشاط مع أصدقائهم في تجميع Puzzle. وهذا على عكس المجموعة الضابطة، حيث كان معظم الطلاب سلبيين ولم يجيبوا إلا عند سؤال المعلم.

الجدول ٢. نتائج اختبار (اختبار t)

Kelompok	*Sig.(2-tailed)*	*Asymp*	keterangan
Kelompok eksperimen 1	0.000	*Sig.<0,05*	Ada beda
Kelompok eksperimen 2	0.000	*Sig.<0,05*	Ada beda

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج المقابلات مع معلمي المواد أن طلاب المجموعة التجريبية بدوا أكثر ثقة في استخدام اللغة العربية في السياقات اليومية، حتى خارج الفصل الدراسي. كما لاحظ المعلمون زيادة في التفاعل اللفظي بين الطلاب أثناء عملية التعلم بتطبيق Puzzle وبعدها. يمكن تفسير فعالية وسيلة Puzzle في تعلم اللغة العربية من خلال نهج نظرية التعلم البنائية، حيث يبني الطلاب المعرفة من خلال التجارب المباشرة والتعاونية. في هذه الحالة، تعمل Puzzle كأداة تحفيزية تشجع على استكشاف المفردات، وبناء الجمل، والتدريب على الكلام السياقي. كما يظهر التدريس الملحوظ الذي حدث في المجموعة التجريبية أن التعلم باستخدام وسيلة Puzzle أكثر قدرة على تحفيز القدرات المعرفية والعاطفية للطلاب. لا يشارك الطلاب فكريا في عملية التعلم فحسب، بل يشاركون أيضا عاطفيا واجتماعيا بسبب التفاعل الديناميكي للمجموعة.

يعزى نجاح وسيلة Puzzle هذه أيضا إلى مبدأ التعلم النشط، حيث ثبت أن المشاركة الفعالة للطلاب في عملية التعلم وسيلة Puzzle تدريس فهم المادة الدراسية واحتفاظها بها. في عملية تجميع Puzzle ، يطلب من الطلاب تذكر واستخدام المفردات والتراكيب اللغوية التي تعلموها بنشاط وتطبيق. يظهر التحليل الإضافي أن أعلى زيادة حدثت في جوانب المفردات وشجاعة الكلام. وهذا يظهر فعالية Puzzle في إثراء

المفردات وتحفيز الطلاب على التدريس أكثر. كما يُساعد التصور في Puzzle الطلاب على ربط الكلمات بالصور، مما وسيلة Puzzle ذاكرتهم طويلة المدى.

على الرغم من وجود زيادة أيضا في جانب بنية اللغة، إلا أن قيمته كانت أقل قليلا من الجوانب الأخرى. وهذا يظهر أنه على الرغم من أن Puzzle تدريس بنية اللغة، إلا أنها تحتاج إلى دمجها مع استراتيجيات واضحة لتعليم القواعد النحوية لتحقيق أفضل النتائج. بالإضافة إلى ذلك، يتأثر نجاح هذه الطريقة أيضا بعامل المشاركة العاطفية للطلاب. تظهر بيانات الملاحظة أن الطلاب يشعرون بالسعادة والتحفيز لأن التعلم ليس رتيبا أو مجهدا. إن جو الفصل الدراسي الممتع هو مفتاح تعزيز شجاعة الطلاب على الكلام. من منظور تربوي، أثبتت وسيلة Puzzle أنها وسيلة تعليمية بديلة، فهي ليست رخيصة وسهلة الصنع فحسب، بل فعالة أيضا في تحسين جودة التعلم، لا سيما فيما يتعلق بالمهارات الإنتاجية مثل الكلام. مع التصميم المناسب والتكامل الجيد للمناهج، يمكن وسيلة Puzzle كوسيلة تعليمية روتينية في تعلم اللغة العربية. بشكل عام، تشير البيانات الكمية والنوعية التي جمعت في هذه الدراسة إلى أن تطبيق وسيلة Puzzle له تأثير كبير وإيجابي على مهارات الكلام باللغة العربية لدى الطلاب. فهي لا تحدريس الدرجات الأكاديمية فحسب، بل تبني أيضا ثقة الطلاب بأنفسهم وتحفيزهم على الكلام باللغة العربية.

تعزز هذه النتيجة فكرة أن تعلم اللغة يجب أن يكون موجها نحو نشاط الطلاب ومشاركتهم الكاملة. توفر الوسيلة المبتكرة، مثل وسيلة Puzzle ، فرصا واسعة للطلاب للتعلم من خلال التجربة، وليس فقط الحفظ والمحاضرات أحادية الاتجاه. من حيث موثوقية البيانات، فإن قيمة دلالة الاختبار الإحصائية، التي تقل كثيرا عن ٠,٠٥، والفجوة المتوسطة العالية نسبيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة، تشير إلى أن نتائج هذه الدراسة صحيحة ويمكن تفسيرها علميا. وعليه، فإن نتائج هذه الدراسة لا تشكل الأساس لتطوير استراتيجيات تعلم أكثر فعالية فحسب، بل لديها القدرة أيضا على تكرارها في سياقات تعلم لغة أخرى، سواء على المستوى الابتدائي أو الثانوي.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن له تطبيق كبير على تدريس مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطلاب في SMP IT Al Farabi Bilingual School Aceh Besar. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال

Volume 15. No. 2 (2025)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

زيادة متوسط درجة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والتي كانت أعلى بكثير من المجموعة الضابطة. تعزز هذه النتيجة الحجة القائلة بأن استخدام الوسائط التفاعلية والسياقية يمكن أن يحسن المهارات الإنتاجية في تعلم اللغة الأجنبية.[١٦] أحد العوامل التي تسبب فعالية وسيلة Puzzle هو المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعلم. من خلال نشاط ترتيب قطع Puzzle، يطلب من الطلاب التفكير النقدي والتعرف على المفردات وبناء الجمل منطقيا. يدرب هذا النشاط بشكل غير مباشر القدرة على التحدث بشكل سياقي وطبيعي. وهذا يتماشى مع نتائج[١٧] التي تنص على أن التعلم القائم على النشاط يمكن أن يحسن مهارات الكلام بشكل كبير مقارنة بطريقة المحاضرات.

يدعم التعلم تطبيق Puzzle أيضا مبدأ البنائية الذي ينص على أن المعرفة تبنى من خلال الخبرة المباشرة والمشاركة النشطة للطلاب.[١٨] في هذه الحالة، يصبح الطلاب مركز التعلم (التعلم المتمركز حول الطالب)، ويعمل المعلم كميسر. وقد ثبت أن هذا النموذج أكثر فعالية في تحسين فهم اللغة وإتقانها من الأساليب التقليدية.[١٩]

من منظور عاطفي، تخلق وسيلة Puzzle جوا تعليميا تنافسيًا ممتعا وصحيا. تشجع هذه الحالة الطلاب على أن يكونوا أكثر ثقة في التعبير عن الأفكار والخواطر باللغة العربية. وكما ذكر بوتري،[٢٠] فإن بيئة التعلم الإيجابية والمواتية هي أحد العوامل المهمة في تطوير مهارات الكلام لدى الطلاب. يظهر جانب الشجاعة في الكلام الذي شهد أعلى زيادة في المجموعة التجريبية أن وسيلة Puzzle لا تدرب الجوانب المعرفية فحسب، بل تنمي أيضا الجوانب العاطفية والاجتماعية للطلاب. هذا النهج وثيق الصلة بنظرية

[16] Alqahtani, M. "The Effectiveness of Using Games in Teaching Speaking Skill to ESL Learners." International Journal of Linguistics 11, no. 2 (2019): 45–55.
[17] Yuliana, R., and M. Marzuki. "Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berbicara Siswa." Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra 19, no. 2 (2021): 201–214.
[18] Schunk, D. H. Learning Theories: An Educational Perspective. 8th ed. New York: Pearson, 2020.
[19] Zhang, L., and Y. Liu. "Student-Centered Learning in Foreign Language Education." Journal of Language Teaching and Research 9, no. 5 (2018): 1023–1030.
[20] Amalia, S. "Lingkungan Belajar Positif dan Dampaknya terhadap Siswa." Jurnal Psikologi Pendidikan 5, no. 2 (2022): 87–96

التعلم الاجتماعي لباندورا، التي تؤكد على أهمية التفاعل الاجتماعي في عملية تعلم اللغة.[٢١] عندما يعمل الطلاب في مجموعات، فإنهم يتعلمون من بعضهم البعض، ويتشاركون المعلومات، ويصححون أخطاء اللغة لبعضهم البعض.

بالإضافة إلى ذلك، تظهر الزيادة الكبيرة في جوانب المفردات في المجموعة التجريبية أن Puzzle تساعد الطلاب على التعرف على الكلمات الجديدة وتذكرها من خلال الارتباطات البصرية. وكما أوضح،[٢٢] فإن استخدام الوسيلة المرئية فعال للغاية في تقوية ذاكرة المفردات في تعلم اللغة الأجنبية. تدعم هذه النتائج أيضا الأبحاث السابقة التي أجراها[٢٣] والتي وجدت أن وسيلة Puzzle التعليمية مثل Puzzle يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب للتعلم ونتائج التعلم من حيث مهارات اللغوية. من خلال اللعب أثناء التعلم، يمكن للطلاب استيعاب المواد بشكل طبيعي أكثر دون الشعور بالثقل.

من حيث بنية اللغة، على الرغم من وجود زيادة، إلا أن النتائج كانت أقل قليلا من الجوانب الأخرى. يشير هذا إلى أنه على الرغم من فعالية وسيلة Puzzle في تدريس مهارات الكلام العامة، إلا أن المساعدة التعليمية الصريحة لا تزال ضرورية في الجانب النحوي بحيث تصبح بنية الجملة التي يستخدمها الطلاب أكثر دقة.[٢٤] وبالتالي، فإن الجمع بين التعلم القائم على النشاط والشروحات النحوية الصريحة هو استراتيجية مثالية. إن القدرة على الكلام باللغة العربية مهارة معقدة تتطلب إتقان مكونات اللغة المختلفة في وقت واحد، من علم الأصوات والمعجم والصرف إلى البراغماتية. لذلك، فإن التعلم الذي يتضمن ممارسة مباشرة وتعاونية، مثل من خلال وسيلة Puzzle، يمكن أن يسد هذا التعقيد تدريجيا وبمتعة.[٢٥]

[21] Bandura, Albert. In M. Sholeh. Teori Belajar Sosial dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Jakarta: Tarbawi Press, 2016

[22] Nation, I. S. P. Learning Vocabulary in Another Language. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

[23] Khalil, R., et al. "Educational Games in Language Teaching: A Case Study in Malaysia." Asian EFL Journal 27, no. 4.2 (2020): 80–99

[24] Rahmawati, D. & Suparman, U., "Teaching Grammar in Speaking Class," Indonesian Journal of Applied Linguistics, vol. 11, no. 3, 2021, hlm. 672–681.

[25] Alsaif, A. "Challenges in Teaching Arabic as a Foreign Language." International Journal of Arabic Linguistics 7, no. 1 (2021): 33–46

في سياق التعليم الثانوي، يفضل الطلاب عموما التعلم التفاعلي والبصري والموجه نحو حل المشكلات. تلبي وسيلة Puzzle هذه الخصائص لأنها صعبة كما أنها تحفز التفكير الإبداعي للطلاب. وكما ذكر،[٢٦] فإن استراتيجيات التعلم القائمة على الألعاب لها تأثير إيجابي على زيادة اهتمام الطلاب بدروس اللغة الأجنبية. ومن المزايا الأخرى لوسائط الألغاز مرونتها في التكيف مع مواد التدريس المختلفة. يمكن للمعلمين تعديل وسيلة Puzzle بسهولة وفقًا لموضوع الدرس أو مستوى قدرات الطلاب. هذه الميزة تجعل الألغاز أداة تعليمية اقتصادية وفعّالة وواسعة النطاق في العملية التعليمية.[٢٧]

كما يسد هذا الاكتشاف الفجوة البحثية من الدراسات السابقة التي تركز بشكل أكبر على تعلم التحدث باستخدام تقنيات المحاكاة أو المناقشة، ولكنها لم تستكشف بعمق فعالية وسيلة Puzzle مثل Puzzle في سياق اللغة العربية. وبالتالي، تقدم هذه الدراسة مساهمة تجريبية جديدة في تطوير وسيلة مبتكرة ومختبرة علميا لتعلم اللغة العربية. من منظور نظري، تدعم هذه الدراسة نظرية العبء المعرفي التي تنص على أن التعلم الممتع والقائم على البصري يمكن أن يقلل من العبء المعرفي للطلاب، بحيث تصبح عملية التعلم أكثر فعالية.[٢٨] في هذا السياق، يمكن Puzzle تبسيط عمليات تفكير الطلاب من خلال تقديم المعلومات في شكل قطع صغيرة مترابطة. من الناحية العملية، يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع لمعلمي اللغة العربية في المرحلة الثانوية لتطبيق طريقة تعلم بديلة أكثر سياقية وقابلية للتطبيق. يمكن للمعلمين تصميم أنشطة وسيلة Puzzle وفقا للكفاءات الأساسية المراد تحقيقها ودمجها مع الأنشطة الشفهية مثل العروض الجماعية أو لعب الأدوار. بالنظر إلى النتائج والمناقشات والأهمية النظرية التي وصفت، يُمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط الألغاز استراتيجية فعّالة وممتعة، تتماشى مع تطور أساليب التدريس الحديثة في تعلم

[26] Mahmud, A., et al. “Gamification in Language Learning.” Language Education and Technology Journal 3, no. 1 (2023): 12–24

[27] Nasution, A., and W. Lestari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital.” Jurnal Inovasi Pendidikan 9, no. 1 (2022): 45–56.

[28]Sweller, John, Paul Ayres, and Slava Kalyuga. Cognitive Load Theory. 2nd ed. New York: Springer, 2019. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7416-5.

اللغات الأجنبية. لذلك، يوصى بشدة بدمج هذه الوسيلة في مناهج تعلم اللغة العربية لتدريس المهارات الكلام لدى الطلاب بشكل عام.

الخاتمة

بناء على نتائج البحث والمناقشات التي عرضت، يمكن الاستنتاج أن تطبيق وسيلة Puzzle في تعلم مهارات الكلام باللغة العربية يحسّن قدرات الطلاب بشكل ملحوظ مقارنة بالطرق التقليدية. يشمل هذا التدريس جوانب الطلاقة، والمفردات، وبنية اللغة، والجرأة في الكلام، مما يظهر أن وسيلة Puzzle ليست فعّالة من المنظور المعرفي فحسب، بل أيضا من المنظور العاطفي والاجتماعي. تتيح وسيلة Puzzle تعلما تفاعليا وممتعا وسياقيا، مما يجعلها مناسبة للاستخدام كبديل مبتكر في تدريس اللغة العربية في المرحلة الثانوية. تقدم هذه الدراسة مساهمات نظرية في نهج التعلم القائم على النشاط والعملي للمعلمين في تطوير أساليب ملائمة لاحتياجات وخصائص متعلمي القرن الحادي والعشرين.

المراجع

Alavi, S. M., et al. “Developing Speaking Skill through Task-Based Instruction.” *Language Education Journal* 12, no. 3 (2019): 155–170.

Alqahtani, M. “The Effectiveness of Using Games in Teaching Speaking Skill to ESL Learners.” *International Journal of Linguistics* 11, no. 2 (2019): 45–55.

Alsaif, A. “Challenges in Teaching Arabic as a Foreign Language.” *International Journal of Arabic Linguistics* 7, no. 1 (2021): 33–46.

Amalia, S. “Lingkungan Belajar Positif dan Dampaknya terhadap Siswa.” *Jurnal Psikologi Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 87–96.

Ayu, A., and L. Kurniasari. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2017): 101–112.

Bandura, Albert. In M. Sholeh. *Teori Belajar Sosial dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Tarbawi Press, 2016.

Fadilah, S., and E. Kurniawati. “Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Asing.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 45–56.

Hasanah, U. "Efektivitas Puzzle dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 2 (2020): 101–114.

Humaira, Siti, Muhammad Ridha, Abdullah Abdullah, and Tarmizi Ninoersy استخدام وسيلة ". البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدارس المتوسطة الإسلامية."*لسـانـنـا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* ,١٤ no. 1 (2024): 59-72.

Khalil, R., et al. "Educational Games in Language Teaching: A Case Study in Malaysia." *Asian EFL Journal* 27, no. 4.2 (2020): 80–99.

Kurniawan, D., and L. Rakhmawati. "Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Media Visual." *Jurnal Bahasa dan Budaya Arab* 10, no. 2 (2019): 77–88.

Latif, M. A., and F. Huda. "Teaching Arabic Speaking Skills Using Cooperative Learning." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 8, no. 1 (2021): 90–102.

Mahmud, A., et al. "Gamification in Language Learning." *Language Education and Technology Journal* 3, no. 1 (2023): 12–24.

Munir, M. "Puzzle sebagai Media Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Sosial dan Humaniora* 5, no. 1 (2018): 31–45.

Nasution, A., and R. S. Siregar. "Analisis Fokus Penelitian Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 10, no. 2 (2022): 134–145.

Nasution, A., and W. Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 45–56.

Nation, I. S. P. *Learning Vocabulary in Another Language*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

Putri, R., and A. Hartono. "Project-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Asing." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 15, no. 1 (2020): 22–33.

Rahman, A. "Teacher-Centered vs Student-Centered Learning Approaches." *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 22–30.

Rahmawati, D. "Puzzle dan Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab." *Jurnal Cendekia Islam* 7, no. 1 (2023): 56–67.

Rahmawati, D., and U. Suparman. "Teaching Grammar in Speaking Class." *Indonesian Journal of Applied Linguistics* 11, no. 3 (2021): 672–681.

Schunk, D. H. *Learning Theories: An Educational Perspective*. 8th ed. New York: Pearson, 2020.

Suyanto, Slamet. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.

Sweller, John, Paul Ayres, and Slava Kalyuga. *Cognitive Load Theory*. 2nd ed. New York: Springer, 2019. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7416-5.

Wulandari, F., and R. Fauziah. "Penggunaan Media Puzzle di Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Sains* 6, no. 2 (2020): 112–120.

Yuliana, R., and M. Marzuki. "Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berbicara Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 19, no. 2 (2021): 201–214.

Zhang, L., and Y. Liu. "Student-Centered Learning in Foreign Language Education." *Journal of Language Teaching and Research* 9, no. 5 (2018): 1023–1030.

Zoubi, M. Al-. "The Importance of Speaking Skill in EFL." *International Journal of Linguistics* 11, no. 2 (2019): 45–55. https://doi.org/10.5539/ijel.v11n2p45.