تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa

بحث علمي

إعداد:

الفضيلة سجي رمضاني

طالبة قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس

رقم القيد: ١٠٢٢٠٢١٠٢١

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونسية

جامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا

١٤٤٧هـ/٢٠٢٦م

إقرار الطالبة

أنا الموقعة أدناها، وبياناتي كالآتي:

الاسم الكامل : الفضيلة سجي رمضاني

رقم القيد : ١٠٢٢٠٢١٠٢١

العنوان : Dusun Pasiran, Desa Binjai, Kec. Seruway, Kab. Aceh Tamiang

إقرار بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرط لنيل درجة S.Pd في قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس جامعة الاسلامية الحكومية لنجسا تحت العنوان:

تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa.

حضرتها وكتبتها بنفسي وما وزورتها من إبداع غيري أو تأليف الأخر، و إذا أدعي أحد إستقبالا أنها من تأليفها وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون مسؤولية على المشرف أو على قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس جامعة الاسلامية الحكومية لنجسا.

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحدا على ذلك.

لنجسا، ١٠ مارس ٢٠٢٦

توقيع صاحبة الإقرار

الفضيلة سجي رمضاني

١٠٢٢٠٢١٠٢١

تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa

بحث علمي:

قدمت إلى كلية التربية وعلم التدريس لجامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا للحصول

على شهادة S.Pd في علم التربية الإسلامية من:

الفضيلة سجي رمضاني

رقم القيد: ١٠٢٢٠٢١٠٢١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس

موافق المشرفين:

المشرف الأول	المشرف الثاني
الدكتور حتى صبري الماجستير	خير الأمم، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٨٥١١٠٨٢٠١٥٠٣١٠٠٢	رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٨١٨٢٠٢٣٢١١٠١٩

تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa

تحت المناقشة لهذا البحث العلمي أمام اللجنة التي عينت لمناقشة، وقد قبل إتمام كمادة من المواد المقررة للحصول على الشهادة S.Pd

في التاريخ: ١٠ فبراير ٢٠٢٦م

٢٢ شعبان ١٤٤٧هـ

وتتكون لجنة المناقشة من السادة الأساتذ:

١- د. حتى صبري، الماجستير (رئيس المناقش)

رقم التوظيف: ١٩٨٥١١٠٨٢٠١٥٠٣١٠٠٢ التوقيع :

٢- خير الأمر، الماجستير (سكرتير المناقش)

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٨١٨٢٠٢٣٢١١٠١٩ التوقيع :

٣- د. محمد فضلي، الماجستير (المناقش الأول)

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢ التوقيع :

٤- نصر الدين، الماجستير (المناقش الثاني)

رقم التوظيف : ١٩٨٣٠٩٠٤٢٠٢٥٢١١٠٠٢ التوقيع :

بمعرفة عميد كلية التربية وعلم التدريس

جامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا

الدكتور صبر الدين، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨١٠٨١٧٢٠٠٣١٢١٠٠٧

تقرير المشرفين

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمدلله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين.

بعد الإطلاع على البحث العلمي الذي حضرها الطالبة:

الاسم الكامل : الفضيلة سجي رمضاني

رقم القيد : ١٠٢٢٠٢١٠٢١

العنوان : Dusun Pasiran, Desa Binjai, Kec. Seruway, Kab. Aceh Tamiang

موضوع البحث : تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa

وافق المشرفان على تقديمها إلى مجلس مناقشة البحث العلمي:

المشرف الأول

الدكتور حتى صبري، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٥١١٠٨٢٠١٥٠٣١٠٠٢

المشرف الثاني

خير الأمر، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٨١٨٢٠٢٣٢١١٠١٩

الإعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. محمد فضلي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٢٢٦٢٠٠٧١٠١٠٠٢

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

(سورة العلق: ٣-١)

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

والدي المكرم إلهام سوفاني وزوريدا هانوم

الذين يعطيني الدعاء والرحمة كل يوم

وإلى من علمني ولو حرفا واحد وإلى أجازني من مؤلف الكتب

عسى الله أن يسهل أمورهم في الدين والدارين.

الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين الذي أنعم علينا بنعمه وفضله حتى تمكن الباحثه من إتمام إعداد هذا البحث العلمي البحثي بعنوان "تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa". تدرك الباحثة أنه بدون مساعدة وتوجيه ودعم من مختلف الأطراف، لم يتمكن من إتمام هذا البحث العلمي بشكل جيد، لذلك شكر وتقدير لـ:

١- فضيلة أ. د. إسماعيل فهمى الرؤف ناسوتيون الماجستير، مدير الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٢- فضيلة الدكتور صبر الدين، الماجستير، عميد كلية التربية وعلم التدريس الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٣- فضيلة الدكتور محمد فضلي الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وعلم التدريس الجامعة الإسلامية الحكومية لنجسا.

٤- فضيلة الدكتور حتى صبري الماجستير، هو المشرف الأول الذي أرشدني باهتمام في إعداد هذا البحث.

٥- فضيلة خير الأمر الماجستير، هو المشرف الثاني الذي قد أرشدتني في كل مراحل، أقول له شكرا على إرشاده وبارك الله له.

٦- الوالدين والعائلة الذين قدموا التشجيع إلي.

٧- جميع زملائي في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة الإسلامية الحكومية بلنجسا.

وأخيرا، ترجو الباحثة أن يكون هذا البحث العلمي مفيدا للقراء وأن يساهم لترقية المعرفة خاصة في مجال التعليم. تدرك الباحثة عن هذا البحث العلمي لا يزال بعيد عن الكمال، ولذلك فإن النقد البناء والإقتراحات مرحبا بها لتحسينه في المستقبل.

لنجسا، ١٠ مارس ٢٠٢٦

الباحثة

مستخلص البحث بالعربية

الفضيلة سجي رمضاني. ٢٠٢٦. تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa. المشرف ١: الدكتور حتى صبري، الماجستير. المشرف ٢: خير الأمر، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*)، تحسين القراءة .

القراءة هي إحدى المهارات اللغوية في تعلم اللغة العربية. في تدريس مهارة القراءة، هناك حاجة إلى طريقة مناسبة حتى يتمكن الطلاب من فهم معنى النص جيدًا والاستمتاع بعملية التعلم. في محاولة لزيادة قدرة الطلاب على القراءة، طبق الباحثة ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa. تهدف هذا البحث لمعرفة تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa. استخدمت الباحثة المدخول الكمي والمنهج شبه التجريبي و المنهج الإحصاء الوصفي. مجتمع البحث هو جميع طلاب الصف الثامن وعددهم ٢١٦ طالبًا، وعينة البحث ١٨ طالبًا، تم اختيارهم باستخدام العينة الغرضية. أدوات البحث هي الاختبار والملاحظة. تم تحليل البيانات باستخدام SPSS الإصدار ٢٢ مع اختبار t للعينات المزدوجة. أظهرت النتائج أن ألعاب (*Smart Box*) فعالة في زيادة قدرة الطلاب على القراءة. ارتفع متوسط الدرجات من ٥٦,٥ إلى ٨١,٣. النتائج أظهرت (p) 0,000 (<0,05)، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية. يعني ذلك أن (*Smart Box*) لها تأثير في زيادة قدرة الطلاب على القراءة.

ABSTRAK

Ilfadila Suci Ramadhani. 2026. Pengaruh Permainan *(Smart Box)* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di MTs Ulumul Qur'an Langsa. Pembimbing 1: Dr. Hatta Sabri, MA. Pembimbing 2: Khairul Amri, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan *(Smart Box),* Kemampuan Membaca.

Kemampuan membaca adalah salah satu keterampilan bahasa dalam belajar bahasa Arab. Dalam mengajar kemampuan membaca, diperlukan metode yang tepat agar siswa dapat memahami makna teks dengan baik dan menikmati proses pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca, peneliti menerapkan permainan Smart Box di MTs Ulumul Qur'an Langsa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Smart Box dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa MTs Ulumul Qur'an Langsa. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan statistik deskriptif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas delapan MTs Ulumul Qur'an Langsa yang berjumlah 216 siswa, dengan sampel penelitian adalah yang berjumlah 18 siswa, dipilih menggunakan purposive sampling. Alat penelitian yang digunakan adalah tes dan observasi. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 22 dengan uji t Paired Sample Test untuk menentukan pengaruh permainan Smart Box. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan Smart Box efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa MTs Ulumul Qur'an Langsa. Rata-rata skor meningkat dari 56,5 (Pre-test) menjadi 81,3 (Post-test). Hasil ini menunjukkan (p) sebesar 0,000 (<0,05), artinya ada perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan. Yaitu berarti permainan smart box berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa MTs Ulumul Qur'an Langsa.

محتويات البحث

اقرار الطالبة .....أ
تقرير المشرفين ..... د
استهلال .....هـ
إهداء ..... و
الشكر والتقدير..... ز
مستخلص البحث بالعربية ..... ط
مستخلص البحث بالاندونيسية ..... ي
محتويات البحث .....ك

الفصل الأول
الإطار العام

أ- مقدمة ١
ب- أسئلة البحث ٦
ج- أهداف البحث ٧
د- أهمية البحث ٧
هـ- فرض البحث ٨
و- حدود البحث ٨
ز- تحديد المصطلحات..... ٨

الفصل الثاني
الإطار النظري

المبحث الأول: مهارة القراءة

أ- مفهوم مهارة القراءة ١١
ب- أهداف مهارة القراءة ١٦
ج- أهمية مهارة القراءة ١٨
د- أنواع مهارة القراءة ١٩

المبحث الثاني: ألعاب صندوق الذكي (*Smart Box*)

أ- مفهوم وسيلة صندوق الذكي (Smart Box) ٢٠
ب- أهمية وسيلة صندوق الذكي (Smart Box) ٢٢
ج- خطوات استخدام ألعاب صندوق الذكي (Smart Box).....٢٣
د- مزايا والعيوب ألعاب صندوق الذكي (Smart Box) ٢٤

الفصل الثالث
منهجية البحث

أ- منهجية البحث..... ٢٦
ب- مجتمع البحث و عينته و اسلوب اختيارها..... .. ٢٧
ج- متغيرات البحث..... ..٢٨
د- أدوات البحث ٢٩

هـ- مصادر البيانات ٣٠
و- أسلوب تحليل البيانات..... ٣١
ز- مراحل تنفيذ البحث ٣٢

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

أ- تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) لتحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa ٣٤
ب- عرض البيانات ٣٧
ج- تحليل البيانات ومناقشتها..... ٤٣

الفصل الخامس
نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

أ- نتائج البحث ٤٩
ب- توصيات البحث..... ٥٠
ج- مقترحات البحث ٥٠

قائمة المراجع

أ- المراجع العربية ٥١

ب- المراجع الإندونيسية ٥٢

الملاحق

الفصل الأول

الإطار العام

أ– مقدمة

تعليم اللغة العربية هي نشاط مقصود يقوم به فرد ما المساعدة فرد آخر على الاتصال بنظام من الرموز اللغوية يختلف عن ذلك الذي ألفه وتعود الاتصال به إنه بعبارة أخرى تعرض الطالب الموقف يتصل فيه بلغة غير لغته الأولى.[١]

في تعليم اللغة العربية هناك أربع مهارات تدرس، أو تسمى بالمهارات الأربع، وهي مهارة الاستماع (الاستماع)، ومهارة القراءة (القراءة)، ومهارة الكتابة (الكتابة)، ومهارة الكلام (الكلام). ظهرت طريقة القراءة أو طريقة القراءة في تعليم اللغة العربية بعد عدم الرضا عن الطريقة المباشرة التي لم تول اهتماما كبيرا لمهارة القراءة. في حين أن القراءة هي المهارة الأولى التي يجب تدريسها لمتعلمي اللغة الأجنبية، بما في ذلك اللغة العربية. لكن من المستحيل تعليم اللغة العربية في وقت محدود يمكن أن يعطي جميع مهارات اللغة التي تشمل القراءة والاستماع والتحدث والكتابة.[٢]

مشكلة صعوبة التعليم للغة العربية التي تجعل التلاميذ يشعرون بالدوار والتشويش، في الواقع هذا لا يجب أن يحدث عندما يتم تقديم اللغة العربية بشكل

---

[1] Dr. Faisal Hendra, M. Ed. *,تعليم اللغة العربية في الجامعات الأندونيسية ما لها وما ينبغي عليها مشاكل التي توجحها والحلول منها* Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta (2015), h.1476

[2] Moh Nurul Huda, dkk. *Implementasi Metode Qira'ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Hidayatul Mubtadiin Lirboyo Kediri,* Al-Fakkaar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 5 No. 1 Februari 2024, h. 80

منهجي.[٣] تعليم اللغة العربية التقليدي مثل إعطاء الأولوية للكثير من حفظ المفردات، أصبح أنه لا يعطي الكثير من الربح. حتى أنه يمكن أن يجعل آراء التلاميذ حول التعليم اللغة العربية صعبة وصعبة واثقة، خاصة على مستوى المبتدئين. [٤]

ألعاب اللغة هي وسيلة جديدة في استخدام عملية التعليم اللغة العربية، له تأثير إيجابي في إتقان المهارات اللغوية للتلاميذ.[٥] لأنه في الأساس عند التعليم لغة أجنبية يتطلب جو تعليمي ممتع. تتضمن الألعاب اللغوية وسائل إعلام يمكن أن تساعد في عملية التعليم الأنشطة باللغة وكذلك من حيث تقييم نتائج التعليم للتلاميذ.[٦] في هذه الحالة، تعد ألعاب اللغة أداة داعمة في عملية التعليم. واحدة من وسائل الألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها لتعليم اللغة العربية، خاصة في القراءة، وهي ألعاب اللغة الصندوق الذكي (*Smart Box*)[٧].

تهدف ألعاب اللغة الصندوق الذكي (*Smart Box*) لتدريب الذاكرة ويمكن أن تنقل ما أظهره المعلم قبل بدء الألعاب شفهيًا وكتابةً. من خلال هذه اللغة الإعلامية، يتعرض تلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي لتجارب مباشرة وملموسة بطريقة ممتعة[٨].

---

[3] Abdul Aziz, N. M. (n.d.). *Permainan Bahasa dalam Belajar Bahasa Asing*. h. 12-15.

[4] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 20-25.

[5] Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 10-15.

[6] Djamarah, S. B. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 30-35.

[7] Muhammadiyah, P. (2017). *Penerapan Media Kotak Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Hafalan Kosakata Arab pada Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2017/2018*, h. 12-18.

[8] Sleman, M. I. T. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Kotak Benda dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di MI Tarbiyatul Islamiyah Sleman Tahun Ajaran 2013/2014*, h. 20-25.

هناك العديد من الدراسات السابقة التي يكون منهجها هو نفسه تقريبًا مثل هذه البحث، بما في ذلك: تطبيق وسيلة صندوق المصانع في ترقية قدرة حفظ المفردات العربية على تلاميذ الفصل الرابع في المدرسة المحمدية الابتدائية بانتول للسنة الدراسية ٢٠١٧/٢٠١٨،[٩] فعالية استخدام وسائل صندوق الأشياء لترقية مخرجات التعليم لمادة العربية الفصل الرابع المدرسة الإسلامية التجريبية ١ سمانج الفصل الدراسي الفردي ٢٠١٣/٢٠١٤،[١٠] تجربة وسائل ألعاب صندوق الأشياء في تعليم المفردات العربية في الفصل الخامس مدرسة الابتدائية الإسلامية التكامل بانتولق في العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠.[١١]

كما عرفنا أن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم والدين الإسلام العظيم، ولغة المسلمين منذ أول مجيء الإسلام.[١٢] وكما نزل القرآن الكريم دستور المسلمين، وتقدمت بما النبي عليه الصلاة والسلام ختام الأنبياء والمرسلين، ثم إنها أيضًا لغة حية في العالم لم تعترف التغير والتبديل .واللغة العربية هي الأساس الذي بني عليه التراث العربي والأدب الرفيع، وقراءة هذه اللغة تؤدي سلبًا وإيجابًا على معرفتنا وتقدمنا مدى أكثر ألف وأربعمائة سنة وحتى الآن ما شاء الله بسبب طبيعتها المرنة ونبذها الأحقاد وشعارها

[9] Muhammadiyah, P. (2017). *Penerapan Media Kotak Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Hafalan Kosakata Arab pada Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2017/2018*, h. 12-18.

[10] Sleman, M. I. T. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Kotak Benda dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di MI Tarbiyatul Islamiyah Sleman Tahun Ajaran 2013/2014*, h. 20-25.

[11] Bantul, S. I. T. (2019). *Media Permainan Kotak Benda dalam Pengajaran Kosakata Arab di Kelas V SD Islam Terpadu Bantul Tahun Ajaran 2019/2020*, h. 15-20.

[12] Al-Qur'an Al-Karim, Surah Al-Baqarah, ayat 31-33.

الفني، وأساليبها المنوعة وخلوها من كتاب الله الذي بآياته الباطل من بين يديه ولا من خلفه[١٣].

وقد تخطت اللغة العربية طوال أكثر من اثني عشر قرنًا من الزمان وبلغت للحضارة الإسلامية العالمية في مشارف الأرض ومغاربها كما أنه فوق هذا كله قد اكتسبت مكانة رفيعة وعالمية بين اللغات المعروفة.[١٤] فاللغة العربية إذن ليست لغة دين وحضارة فحسب، بل هي كذا لغة اتصال عالمي.

مهارة القراءة هي القدرة على نطق اللغة من خلال النظر إلى النصوص أو الانتباه إليها. يمكن أيضا الإشارة إلى هذه المهارة على أنها القدرة على تفسير أو نطق اللغة المتضمنة في نص القراءة المقصود ب القدرة على القراءة" هو القدرة على نطق رموز اللغة بشكل صحيح. مهاة القراءة هي أيضا مهارة لتكون قادرة على فهم وظائف ومعاني ما يقرأ ، من خلال إعلان اللغة والتعرف على الأشكال وفهم محتوى القراءة.[١٥]

والقراءة في اللغة كافة هي النافذة المفتوحة على المحيط الحي للفرد العام الخارجي، وهي وسيلة اكتساب المعارف والمعلومات والخبرات المتنوعة. فإذا كانت الحياة نفسها مدرسة تساعد الفرد على النمو والتعامل مع الغير، فإن القراءة توسع مداركه وتنقله إلى آفاق أرحب وأوسع.

---

[13] Abdul Aziz, N. M. (n.d.). *Permainan Bahasa dalam Belajar Bahasa Asing*. h. 12-15.

[14] Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 10-15.

[١٥] رسالة الماجستري، *تعليم مهارة القراءة على أساس نظرية البنائية لدى طلاب برنامج تنمية اللغة العربية بجامعة المحمدية مالانج*، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٥، ص. ١٣

وبعد الهدف العام والرئيسي من تعليم القراءة من تعليم القراءة هو تمكين المتعلم من أن يكون قادرًا على أن يقرأ اللغة العربية من اليمين إلى اليسار بشكل سهل ومريح، وهذا يعني أن يقرأ في صمت وسرعة ويسر ملتقطًا المعنى مباشرة من الصفحة المطبوعة دون توقف عند الكلمات والتراكيب ودون الاستعانة مرات عديدة بالمعجم.[١٦]

كما يمكن اعتماد ألعاب القراءة في تعلم اللغات أجنبية وهذا ما أشار إليه ناصف مصطفى عبد العزيز في كتابه الألعاب اللغوية في تعلم اللغات الأجنبية، حيث يرى أن التلاميذ بإمكانهم أن يفهموا بلغتهم الأم، لكن ليس دائمًا فأحيانًا لا يكون اللغة الأم بشكل مكتوب وأحيانًا أخرى يبدأ التعليم الشفهي للغة الأجنبية أو اللغة الثانية في سن مبكرة، بحيث لا يمكن للتلاميذ إدراك ماذا يقصد بالقراءة.[١٧] ومما لا شك أن تعلم القراءة في أي لغة يعتبر إنجازًا عظيمًا.[١٨] ومن أبسط مواد ما قبل القراءة: القصة المصورة، التي يمكن فهمها باتباع مجموعة صور من اليمين إلى اليسار حتى أسفل الصفحة.

إذن الألعاب القرائية جزء من الألعاب اللغوية، التي تسعى لتحقيق تعلم اللغة وإن كانت أجنبية.[١٩] إلا أن الألعاب القرائية تكون أكثر فعالية في سن مبكرة حيث يمكن للتلميذ أن يجد متعة في تعلم المفردات وترديدها بشكل متكرر في المدرسة.

---

[16] Djamarah, S. B. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 30-35.

[17] Abdul Aziz, N. M. (n.d.). *Permainan Bahasa dalam Belajar Bahasa Asing*. h. 12-15.

[18] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 20-25.

[19] Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 10-15.

بناءً على نتائج الملاحظة التي قدمها الباحثة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa، إتقان الطلاب للقراءة ليس هو الأمثل. هناك العديد من العوامل التي تؤثر تتعلق بقلة استخدام وسائل التعليم اللغة العربية وقلة اهتمام الطلاب بمدرسة الثانوية الإسلامية العلوم القرآن، في التعليم اللغة العربية. لذلك، يحاول الباحثة استخدام وسائل ألعاب تعليمية صندوق الذكي (*Smart Box*) كإمكان في استخدام وسائل التعليم. بحيث يتم الحصول على أثر استخدام وسائل ألعاب اللغة صندوق الأشياء في زيادة القدرة الطلاب على القراءة.

ومن ثمّ أرادت الباحثة أن إستخدام إحدى الوسيلة لتحسين قدرة الطلاب على القراءة والباحثة تريد أن تعرف ما هي تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*). ومن هذا، فتريد الباحثة أن تبحث بحثا تحت الموضوع: "تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa" .

ب– أسئلة البحث

أسئلة في هذا البحث هي:

١– كيف تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa؟

ج- أهداف البحث

وأما أهداف من هذا البحث هى:

١- معرفة على تأثير استخدام ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa.

د- أهمية البحث

من الناحية النظرية، إعطاء الاقتراحات العلمية للباحثين في تعليم القراءة، يعني المعلومات عن تأثير استخدام ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين قدرة الطلاب على القراءة. ومن الناحية التطبقية هي:

١- لمعلم اللغة العربية

أما أهمية لمعلم اللغة العربية هي تحسين قدرة الطلاب على القراءة.

٢- لرئيس المدرسة

كمحاولة ليزيد قدرة المعلم يعلم القراءة باستخدام ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*).

٣- لكاتبة

أن تزيد تعرفها على تحسين مهارة القراءة باستخدام ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*).

هـ- فروض البحث

الفرضيات هي تخمينات مؤقتة تستخدم لحل المشاكل في البحث:

١- إن تطبيق ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) له تأثير إيجابي على الترقية مهارة القراءة لدى الطلاب.

و- حدود البحث

١- الحدود الموضوعية : تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين القراءة لدى الطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa على المواد: قراءة المفردات والجمل في كتب اللغة العربية MTs Ulumul Qur'an Langsa.

٢- الحدود المكانية : أجري هذا البحث في الصف الثامن MTs Ulumul Qur'an Langsa.

٣- الحدود الزمانية : العام الدراسي ٢٠٢٥- ٢٠٢٤ م.

ز- تحديد المصطلحات

توجد مصطلحات تتعلق بموضوع هذا البحث، أن تشرحها الباحثة فيما يلي:

١- التأثير

وفقا للقاموس الإندونيسي الكبير (٢٠٠٥: ٨٤٩)، التأثير هو القوة موجود أو ينشأ من شيء (شخص أو كائن) يساعد في تشكيل الشخصية، معتقدات الشخص أو أفعاله. ومن هذا الرأي يمكن أن نستنتج هذا التأثير هو قوة أو قوة تنشأ من شيء جيد

إن الأشخاص والأشياء وكل شيء في الطبيعة هو الذي يؤثر عليه مهما كان حوله، أو التأثير هو قوة تنشأ من شيء، مثل شخص أو شيء أو بيئة، التي يمكن أن تشكّل وتؤثر على فرد أو حالة حولها.[٢٠]

٢- ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*)

الصندوق الذكي (*Smart Box*) هو صندوق صغير يحتوي على أدوات للتعلم. الصندوق الذكي هو عبارة عن صندوق يحتوي على مواد تعليمية، سواء كانت صورًا، ملصقات، أجسامًا ملموسة، وغيرها. وسيلة الصندوق الذكي للقراءة (*Smart Box*) يمكن أن تثير فضول واهتمام الطلاب عند المشاركة في التعلم، وبالتالي يمكن أن توفر حافزًا للطلاب لفهم المواد التي يتم تقديمها، وتحفيز نموهم المعرفي، بالإضافة إلى تأثيرها على الجانب الحركي للطلاب، كما يمكن أن يزيد نشاط المعلم أثناء التدريس باستخدام وسيلة الصندوق الذكي للقراءة (*Smart Box*). [٢١]

٣- القراءة

القراءة هي المفتاح الرئيسي لفتح كنوز العلوم القراءة هي قدرة معقدة ، لا تعني فقط النظر إلى رموز الكتابة ، ولكن من خلال إشراك قدرات مختلفة لتكون قادرة على فهم المواد التي قراءتها. القراءة هي في الأساس شيء صعب يتضمن أشياء كثيرة ليس

---

[20] Rini Susilawati, *Pengaruh Konsep Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian dan Tingkat Pendapatan Pada Masa Sebelum, Awal dan New Normal Pandemi (Studi Komparasi Pada Café-Café di Minggir Yogyakarta)*, Jurnal Solusi, Volume 15, Nomor 2, Desember 2020, h. 138

[21] Rizka Nabillah, dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Pintar Baca (Smart Box) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Muhammadiyah 18 Medan*, Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu PendidikanVolume 3, Nomor 2, April 2025, h. 16-17

فقط قراءة الكتابة ، ولكن أيضا تنطوي على أنشطة بصرية ونفسية ومعرفية وما وراء معرفية.[٢٢]

[٢٢] رسالة الماجستري، *تعليم مهارة القراءة على أساس نظرية البنائية لدى طلاب برنامج تنمية اللغة العربية بجامعة المحمدية مالانج*، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٥، ص. ١٣

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

أ- تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa

تم إجراء هذا البحث بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa في الصف (VIII) في هذا البحث استخدمت مناسبة بوسيلة التعليمية *(Smart Box)* الترقية مهارة القراءة لدى الطلاب. وإجراء الباحثة اختبارًا قبلي وبعدي لاختبار قدرات الطلاب قبل وبعد تطبيق MTs Ulumul Qur'an Langsa به *(Smart Box)* وسيلة ستتم مناقشة المراحل على النحو التالي: للتعرف على تأثير ألعاب *(Smart Box)* في زيادة قدرة القراءة لدى الطلاب. وفيما يلي نتائج الاختبار القبلي والبعدي:

١- نتائج الاختبار القبلي

الجدول ٤,١

نتائج الاختبار القبلي

رقم المستجيب	معيار			النتيجة	البيان
	وضوح الصوت	دقة النطق	طلاقة القراءة		
١	١٨	١٥	١٥	٤٨	ضعيف
٢	١٥	٢٠	١٥	٥٠	ضعيف
٣	١٨	١٥	١٦	٤٩	ضعيف

٤	١٩	١٢	٢٠	٥١	ضعيف
٥	١٨	٢٠	١٥	٥٣	ضعيف
٦	١٧	١٥	٢٠	٥٢	ضعيف
٧	١٦	١٨	٢٠	٥٤	ضعيف
٨	٢٥	١٧	٢٠	٦٢	مقبول
٩	١٥	٢٥	١٥	٥٥	ضعيف
١٠	١٥	٢٥	٢٠	٦٠	مقبول
١١	٢٥	١٥	٢٥	٦٥	مقبول
١٢	١٧	١٧	٢٥	٥٩	مقبول
١٣	٢٠	١٨	١٨	٥٦	مقبول
١٤	٢٠	١٩	٢٥	٦٤	مقبول
١٥	٢٥	٢٠	١٦	٦١	مقبول
١٦	٢٢	١٨	٢٣	٦٣	مقبول
١٧	٢٢	١٥	٢٠	٥٧	مقبول
١٨	٢٥	١٨	١٥	٥٨	مقبول
مجموعة النتيجة المحصولة				**١٠١٧**	
الدرجة المعدلة				**٥٦,٥**	

٢- نتائج الاختبار البعدي

الجدول ٤,٢
نتائج الاختبار البعدي

رقم المستجيب	معيار			النتيجة	البيان
	وضوح الصوت	دقة النطق	طلاقة القراءة		
١	٢٥	٢٢	٢٥	٧٢	جيد
٢	٢٥	٢٥	٢٥	٧٥	جيد
٣	٢٥	٢٥	٢٣	٧٣	جيد
٤	٢٥	٢٥	٢٦	٧٦	جيد
٥	٢٥	٢٨	٢٥	٧٨	جيد
٦	٣٠	٢٢	٢٥	٧٧	جيد
٧	٣٢	٢٢	٢٥	٧٩	جيد
٨	٣٠	٢٢	٣٥	٨٧	جيد جدا
٩	٣٠	٢٥	٢٥	٨٠	جيد
١٠	٣٠	٣٠	٢٥	٨٥	جيد جدا
١١	٤٠	٢٥	٢٥	٩٠	جيد جدا
١٢	٣٠	٢٢	٣٢	٨٤	جيد جدا
١٣	٢٥	٣٠	٢٦	٨١	جيد جدا
١٤	٣٢	٢٢	٣٥	٨٩	جيد جدا
١٥	٣٣	٢٨	٢٥	٨٦	جيد جدا

١٦	٣٠	٢٨	٣٠	٨٨	جيد جدا
١٧	٢٧	٣٠	٢٥	٨٢	جيد جدا
١٨	٢٥	٢٨	٣٠	٨٣	جيد جدا
مجموعة النتيجة المحصولة				**١٤٦٥**	
الدرجة المعدلة				**٨١,٣**	

بعد إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي، يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا بعد تطبيق ألعاب (*Smart Box*) لتحسين قدرة القراءة لدى طلاب MTs Ulumul Qur'an Langsa، حيث حصل الاختبار القبلي على متوسط ٥٦,٥ بينما حصل الاختبار البعدي على ٨١,٣.

ب- عرض البيانات

١- بيانات من الملاحظة

الجدول ٤,٣

ورقة ملاحظة البحث

الرقم	جانب الملاحظة	جيّد	أقل
١	الطلاب يشاركون بنشاط في ألعاب (*Smart Box*)	✓	
٢	يبدو الطلاب متحمسين ومتحفزين أثناء التعلم	✓	

٣	الطلاب قادرون على قراءة الكلمات البسيطة بمساعدة (*Smart Box*)	✓	
٤	الطلاب قادرون على قراءة الجمل البسيطة باستخدام (*Smart Box*)		✓
٥	الطلاب قادرون على فهم معنى الكلمات/الجمل من الألعاب	✓	
٦	الطلاب يظهرون الشجاعة في القراءة أمام الفصل		✓
٧	جو الفصل يصبح أكثر هدوءًا مع (*Smart Box*)	✓	
٨	الطلاب يظهرون تحسنًا في قدرة القراءة بشكل عام.	✓	

وبناء على نتائج الملاحظة، يبدو أن الطلاب مستعدون للمشاركة في التعليم باستخدام الوسائل التعليمية التي طبقتها الباحثة.

٢- بيانات من الاختبار

الجدول ٤,٤

نتائج الاختبار القبلي

رقم المستجيب	معيار			النتيجة	البيان
	وضوح الصوت	دقة النطق	طلاقة القراءة		
١	١٨	١٥	١٥	٤٨	ضعيف
٢	١٥	٢٠	١٥	٥٠	ضعيف

٣	١٨	١٥	١٦	٤٩	ضعيف
٤	١٩	١٢	٢٠	٥١	ضعيف
٥	١٨	٢٠	١٥	٥٣	ضعيف
٦	١٧	١٥	٢٠	٥٢	ضعيف
٧	١٦	١٨	٢٠	٥٤	ضعيف
٨	٢٥	١٧	٢٠	٦٢	مقبول
٩	١٥	٢٥	١٥	٥٥	ضعيف
١٠	١٥	٢٥	٢٠	٦٠	مقبول
١١	٢٥	١٥	٢٥	٦٥	مقبول
١٢	١٧	١٧	٢٥	٥٩	مقبول
١٣	٢٠	١٨	١٨	٥٦	مقبول
١٤	٢٠	١٩	٢٥	٦٤	مقبول
١٥	٢٥	٢٠	١٦	٦١	مقبول
١٦	٢٢	١٨	٢٣	٦٣	مقبول
١٧	٢٢	١٥	٢٠	٥٧	مقبول
١٨	٢٥	١٨	١٥	٥٨	مقبول
	مجموعة النتيجة المحصولة			**١٠١٧**	
	الدرجة المعدلة			**٥٦,٥**	

استنادا إلى نتائج الطلاب من الاختبار القبلي في جدول ٤,٤ حصلت الباحثة على مجموعة النتيجة المحصولة في الاختبار القبلي وهو ١٠١٧ وبمعدلة ٥٦,٥ من ١٨ طالبا، ٨ طالبا " ضعيف" و ١٠ طالبا "مقبول". هذه النتيجة تدل على أن

نتيجة الطلاب في الصف الثامن MTs Ulumul Qur'an Langsa قبل تطبيق ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تعليم مهارة القراءة "ضعيفة".

الجدول ٤,٥

المؤشر الاختبار القبلي

المؤشر	الوصف	الدرجة
وضوح الصوت	الصوت واضح لجميع الطلاب في الفصل	**١٩,٣**
	الصوت واضح دون صعوبة النطق	
دقة النطق	نطق الحروف والكلمات بشكل صحيح	**١٨,١**
	لا توجد أخطاء في النطق	
طلاقة القراءة	القراءة سلسة دون توقف	**١٩,١**
	لا توجد صعوبة في قراءة النص	

بناءً على نتائج الاختبار القبلي، يمكن ملاحظة أن متوسط درجات الطلاب هو ٥٦,٥. حصل ٧ طلاب (٣٨,٩%) على درجات "ضعيف"، بينما حصل ١١ طالبًا (٦١,١%) على درجات "مقبول".

وصف نتائج الاختبار القبلي:

- وضوح الصوت: أظهر الطلاب وضوح صوت ضعيف، بمتوسط درجات ١٩,٣.
- دقة النطق: أظهر الطلاب دقة نطق ضعيفة، بمتوسط درجات ١٨,١.
- طلاقة القراءة: أظهر الطلاب طلاقة قراءة ضعيفة، بمتوسط درجات ١٩,١.

الجدول ٤,٦

نتائج الاختبار البعدي

رقم المستجيب	معيار			النتيجة	البيان
	وضوح الصوت	دقة النطق	طلاقة القراءة		
١	٢٥	٢٢	٢٥	٧٢	جيد
٢	٢٥	٢٥	٢٥	٧٥	جيد
٣	٢٥	٢٥	٢٣	٧٣	جيد
٤	٢٥	٢٥	٢٦	٧٦	جيد
٥	٢٥	٢٨	٢٥	٧٨	جيد
٦	٣٠	٢٢	٢٥	٧٧	جيد
٧	٣٢	٢٢	٢٥	٧٩	جيد
٨	٣٠	٢٢	٣٥	٨٧	جيد جدا
٩	٣٠	٢٥	٢٥	٨٠	جيد
١٠	٣٠	٣٠	٢٥	٨٥	جيد جدا
١١	٤٠	٢٥	٢٥	٩٠	جيد جدا
١٢	٣٠	٢٢	٣٢	٨٤	جيد جدا
١٣	٢٥	٣٠	٢٦	٨١	جيد جدا
١٤	٣٢	٢٢	٣٥	٨٩	جيد جدا
١٥	٣٣	٢٨	٢٥	٨٦	جيد جدا
١٦	٣٠	٢٨	٣٠	٨٨	جيد جدا
١٧	٢٧	٣٠	٢٥	٨٢	جيد جدا

١٨	٢٥	٢٨	٣٠	٨٣	جيد جدا
مجموعة النتيجة المحصولة				**١٤٦٥**	
الدرجة المعدلة				**٨١,٣**	

استنادا إلى نتائج الطلاب من الاختبار البعدي في جدول ٤,٥ حصلت الباحثة على مجموعة النتيجة المحصولة في الاختبار البعدي وهو ١٤٦٥ وبمعدلة ٨١,٣ من ١٨ طالبا، ٨ طلبا "جيد"، و ١٠ طالبا "جيد جدا". هذه النتيجة تدل على أن نتيجة الطلاب في الفصل الثامن MTs Ulumul Qur'an Langsa بعد تطبيق تطبيق ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) في تعليم مهارة القراءة "ارتفاع".

الجدول ٤,٧

المؤشر الاختبار البعدي

المؤشر	الوصف	الدرجة
وضوح الصوت	الصوت واضح لجميع الطلاب في الفصل	**٢٨,٣**
	الصوت واضح دون صعوبة النطق	
دقة النطق	نطق الحروف والكلمات بشكل صحيح	**٢٥,٣**
	لا توجد أخطاء في النطق	
طلاقة القراءة	القراءة سلسة دون توقف	**٢٧,٢**
	لا توجد صعوبة في قراءة النص	

بناءً على نتائج الاختبار البعدي، يمكن ملاحظة أن متوسط درجات الطلاب ارتفع إلى ٨١,٣. حصل ١٢ طالبًا (٦٦,٧%) على درجات "ضعيف" و"مقبول"، بينما حصل ٦ طلاب (٣٣,٣%) على درجات "جيد" و"جيد جدًا".

وصف نتائج الاختبار البعدي:

- وضوح الصوت: أظهر الطلاب تحسنًا في وضوح الصوت، بمتوسط درجات ٢٨,٣.
- دقة النطق: أظهر الطلاب تحسنًا في دقة النطق، بمتوسط درجات ٢٥,٣.
- طلاقة القراءة: أظهر الطلاب تحسنًا في طلاقة القراءة، بمتوسط درجات ٢٧,٢.

لاختبار الفرضية، تم تحليل البيانات نتائج تعلم الطالبات من الاختبار القبلي والبعدي باستخدام اختبار t: Paired Samples Test، فسيعمال الباحثة الأدوات الرقمية SPSS Statistik 22.

ج- تحليل البيانات ومناقشتها

أ- تحليل البيانات من الاختبار القبلي والبعدي

الجدول ٤,٨

مجموعة نتائج الاختبار القبلي والبعدي

المستجيب	الاختبار القبلي (X)	الاختبار البعدي (Y)
TN	٤٨	٧٢
IQA	٥٠	٧٥

KR	٤٩	٧٣
RM	٥١	٧٦
CBAN	٥٣	٧٨
KNN	٥٢	٧٧
MCH	٥٤	٧٩
ZNA	٦٢	٨٧
NNS	٥٥	٨٠
DH	٦٠	٨٥
WH	٦٥	٩٠
FS	٥٩	٨٤
QA	٥٦	٨١
K	٦٤	٨٩
NHN	٦١	٨٦
PQH	٦٣	٨٨
NSA	٥٧	٨٢
AK	٥٨	٨٣
مجموعة النتيجة المحصولة	**١٠١٧**	**١٤٦٥**
الدرجة المعدلة	**٥٦,٥**	**٨١,٣**

استنادا إلى نتائج الاختبار ين اللذين تم إجراؤهما، لوحظ وجود اختلاف في قدرات الطلاب على القراءة قبل وبعد استخدام ألعاب (*Smart Box*)، وخلصت الباحثة

أن معدلة نتائج الاختبار البعدي أكبر (٨١,٣) من معدلة نتائج الاختبار القبلي (٥٦,٥). وهذه النتيجة تدل على درجة عالية بحيث يتم استخدام ألعاب (*Smart Box*) بشكل فعال لتحسين قدرة القراءة.

يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا بعد تطبيق ألعاب (*Smart Box*) لتحسين قدرة القراءة لدى طلاب MTs Ulumul Qur'an Langsa، حيث حصل الاختبار القبلي على متوسط (٥٦,٥) بينما حصل الاختبار البعدي على (٨١,٣).

ثم أسلوب تحليل البيانات الإحصاء الوصفي، ويقوم الباحثة باختبار t: Paired Samples Test، الباحثة الأدوات الرقمية SPSS Statistik 22. قبل إجراء التحليل الإحصائي (T-Test)، قامت الباحثة أولا بإجراء اختبارات الحالة الطبيعية (Uji Normalitas)، الاختبار (N-Gain Score).

١) اختبار الطبيعية (Uji Normalitas)

الجدول ٤,٩

نتجة اختبارات الحالة الطبيعية

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.078	18	.200*	.961	18	.629
Posttest	.077	18	.200*	.968	18	.757

ومن الحسابات التي تم الحصول عليها من برنامج الإحصاء للعلوم الإجتماعية (SPSS) وجد أن Sig> ٠,٠٥، ثم يتم بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي توزيع طبيعي. لذلك، إجراء اختبارات N-Gain Score.

٢) اختبار N-Gain Score

وتم إجراء اختبار N-Gain Score قبل اختبارت المعرفة فعالية استخدام وسيلة ألعاب (*Smart Box*) في تعليم القراءة.

$$\text{N-Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

الجدول ٤,١٠

معايير النتيجة N-Gain Score

فئة تفسير فعالية N-Gain Score	
التفسير	**مئة مئوية (%)**
غير فعالية	٤٠<
أقل فعالية	٤٠-٥٥
كف فعالية	٥٦-٧٥
فعالية	٧٦>

الجدول ٤,١١

نتيجة اختبارات N-Gain Score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	18	48.00	65.00	56.5000	5.33854
Ngain_persen	18	72.00	90.00	81.3889	5.52150
Valid N (listwise)	18				

نتائج اختبار N-Gain Score في جدول ٤,٩ من المعروف أن نتائج معدل N-Gain من والاختبار البعدي هي ٨١،٩٨٨٣ بنتائج الأقل ٠٠،٧٢ % وغاية ١٠٠ % بما في ذلك "فعالية".

بعد إجراء اختبار N-Gain Score، فإن الخطوة التالية هي اختبار T للعينات المقترنة لمعرفة ما إذا كان هناك فرق كبير في المتوسط بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في نفس المجموعة.

يهدف هذا الاختبار إلى اختبار تأثير العلاج/التدخل على التغيرات في نتائج التعلم، مع الفرضية التالية:

H0: لا يوجد فرق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي

H1: يوجد فرق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي

ستظهر نتائج الإخراج قيمة Sig (2-tailed) <٠,٠٥، فهناك فرق كبير بعد إعطاء العلاج.

الجدول ٤,١٢

نتائج اختبار t

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-24.88889	.32338	.07622	-25.04970	-24.72808	-326.533	17	.000

نتائج المذكورة في الجدول ٤,١٠ من المعروف عن قيمة Sig (2-tailed) أو (p) 0,000< 0,05، أي أن هناك فرقا كبيرا بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي. استنتاج استخدام ألعاب (*Smart Box*) لها تأثير في تعليم اللغة العربية خاصة في القراءة. لذلك Ho : مردود و H1 : مقبول، أو يوجد فرق المعدل بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وهذا بمعنى أن ترقي فعالية استخدام ألعاب (*Smart Box*) لتحسين قدرة القراءة الطلاب.

الفصل الخامس

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

أ- نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث حول تأثير ألعاب الصندوق الذكي (*Smart Box*) لتحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa ، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

أظهرت نتائج البحث أن ألعاب (*Smart Box*) فعالة في تحسين قدرة الطلاب على القراءة بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa. ارتفع متوسط الدرجات من ٥٦,٥ (الاختبار القبلي) إلى ٨١,٣ (الاختبار البعدي). أظهرت هذه النتائج قيمة p 0,000 (أقل من ٠,٠٥)، أي أن هناك فرقًا كبيرًا قبل التطبيق وبعده. تم Ho : مردود و HI : مقبول، مما يعني أن هناك زيادة كبيرة في مهارات القراءة لدى الطلاب بعد استخدام (*Smart Box*) كوسيلة تعليمية.

استنتاج أن هناك تأثيرًا بعد تطبيق ألعاب (*Smart Box*) لتحسين قدرة القراءة لدى طلاب MTs Ulumul Qur'an Langsa، لأن حصل الاختبار القبلي على متوسط (٥٦,٥) بينما حصل الاختبار البعدي على (٨١,٣).

ب- توصيات البحث

وأما توصيات في هذا البحث، هي:

١) إجراء تدريبات لتعزيز استخدام المعلمين لوسيلة (*Smart Box*) التعليمية الجذابة.

٢) تطوير محتوى جذاب وملائم لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم القراءة، وخاصة في MTs Ulumul Qur'an Langsa.

٣) إجراء تقييمات دورية لتحسين جودة التعليم باستخدام (*Smart Box*) بهدف قياس فعاليتها في تحسين مهارات القراءة.

ج- مقترحات البحث

اعتمادا على الظاهرة السابقة تقدم الباحثة عدة الإقتراحات التالية:

١) للمعلمين : يُنصح باستخدام (*Smart Box*) لمواجهة مشاكل تعليم القراءة للطلاب بـ MTs Ulumul Qur'an Langsa.

٢) للباحثين الآخرين: يُنصح بتطوير وسيلة تعليمية جذابة مثل (*Smart Box*) لتحقيق أهداف تعلم القراءة لدى الطلاب بشكل جيد.

المراجع

أ- المراجع العربية

رسالة الماجستري. (٢٠١٣). تعليم مهارة القراءة على أساس نظرية البنائية لدى طلاب برنامج تنمية اللغة العربية بجامعة المحمدية مالانج، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

رجب جون. (٢٠١٤). إعداد كراسة التدريبات لترقية مهارة القراءة بمدرسة الإرشاد الإسلامية في المرحلة الابتدائية بسنغافورة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

ستي صالحة. (٢٠١٩). مهارة القراءة: مشكلتها وأهميتها في تعليم اللغة العربية، جامعة سلطان حسن الدين بنتن.

أمي محمودة، أولي مفتحة نور فوزية. (٢٠١٩). في تعليم مهارة القراءة STAD (Student Team Acievement Devision) تطبيق استراتيجية بالمرحلة الجامعة, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق.

ب- المراجع الاندونسية

Abdul Aziz, N. M. (n.d.). Permainan Bahasa dalam Belajar Bahasa Asing.

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arliana, B., Putri, RD, & Sari, SP. (2022). "*Peningkatan Keterbukaan Diri melalui bimbingan kelompok pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Rambang Niru*", Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK) Volume 4 Nomor 4,. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5409.

Asfy Lailatul Hijjah, (2025). *Pengembangan Media Smart Box Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 pada Materi Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan di MI 03 Weru Kabupaten Lamongan*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dedi Firmansyah. (2022). "*Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literatur Revie",* Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik, Volume 1 Nomor 2.

Djamarah, S. B. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Dr. Faisal Hendra, M. Ed. (2025). تعليم اللغة العربية في الجامعات الأندونيسية ما لها وما ينبغي عليها مشاكل التي توجحها والحلول منه, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta.

Gisela Anantasia, Sulastri Rini Rindrayani. (2025). *"Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen"*, ADIBA: Journal Of Education Volume 5 Nomor 2.

Hamalik, O. (2013). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Husein Usman. (2010). *"Pengantar Statistik",* Jakarta: Bumi Aksara.

Iftah Nurul Laily. (2022). "*Pengertian Penelitian Kuantitatif, Karakteristik dan Jenisnya",*https://katadata.co.id/ekoNomorpedia/istilahekoNomormi/6295749c7fdd7/pengertian-penelitian-kuantitatif-karakteristik-dan-jenisnya.

Jovanka Oktavia Venneza Zahra, dkk. (2024). *Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban,* Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13, No. 1.

Muhammadiyah, P. (2017). *Penerapan Media Kotak Pabrik dalam Meningkatkan Kemampuan Hafalan Kosakata Arab pada Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2017/2018*.

Rizka Nabillah. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Pintar Baca (Smart Box) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Muhammadiyah 18 Medan*, Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan Volume 3, Nomor 2.

Sleman, M. I. T. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Kotak Benda dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di MI Tarbiyatul Islamiyah Sleman Tahun Ajaran 2013/2014*.

Sleman, M. I. T. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Kotak Benda dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di MI Tarbiyatul Islamiyah Sleman Tahun Ajaran 2013/2014*.

Syahbina Marwah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Tama Sofiyana Putri, dkk. (2024). *Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia,* Jurnal Media Akademik (JMA) Vol. 2, No. 10.

Uma. (2023). "*Mengetahui Pengertian Dari Analisis Data",* https://uma.ac.id/berita/mengetahui-pengertian-dari-analisis-data:~:teks=Analisis%20.