ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossef, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v4i3.3097

تأثير استخدام اللعبة اللغوية "الكلمات المتقاطعة" على استيعاب الطلاب القواعد الإملائية (بحث تجريبي في الفصل الثاني المتوسط بالمدرسة الإسلامية المتوسطة الحكومية ليما فولوه باتو بارا)

The Effect of Using the Language Game 'Crosswords' on Students' Understanding of Spelling Rules (An Experimental Study in the Second Grade of the Islamic Junior High School at the State Islamic Junior High School in Lima Puluh, Batu Bara)

Hana Khoirany Sinaga[1], Ahmad Zaky[2], Ilham Tumanggor[3]
Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang
hanakhoirany@gmail.com; zakybenkhudri@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 20, 2024	May 23, 2024	May 26, 2024	May 29, 2024

الملخص

الكتابة هي إحدى مهارات تواصل على الإنتاجية في اللغة. هذه عملية يقوم بها شخص ما في تغيير رمز اللغة من لغة منطوقة إلى نص مكتوب. مهارة الكتابة لها تقسيم وهي: الخط، الإملاء و الإنشاء. إن مادة الإملاء هي إحدى مادة مهما في تعليم اللغة العربية. ومن هذا يكون الإملاء أساس على نجاح في مهارة الكتابة. إن تعليم الإملاء يبحث عن كيفية كتابة قواعد اللغة العربية الصحيحة. الإملاء هو يعتبر كفاءة الشخص في كتابة الحروف باللغة العربية . إن الإملاء هو تعلم أساسي في مهارة الكتابة التي تحتاج بطريقة خاصة لإتقانه المنهج المستخدم هو بالطريقة الكمي بتصميم الطريقة التجريبية

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

بالإختبار البعدي . تصميم لهذا البحث هو التصميم التجريبية الحقيقة صحيح بنوع طريقة الاختبار البعدى . والباحثة تأخذ عينة البحث بعدد ثمانية وأربعين طالبا من الفصل الثاني في المرحلة المتوسطة. وهذا العدد ينقسم إلي فرقتين، الفرقة أ والفرقة ب، وتأخذ الباحثة لهتين الفرقتين لأن الفرقة أ هي الفرقة التجريبية ,والفرقة ب هي الفرقة الضابطية .ومن هذا تجعل الباحثة 24 شخصا من الطلاب في الفصل التجريبي و 24 شخصا من الطلاب تكون في الفصل الضابطي. وأما تحليل البيانات بطريقة إحصائية *SPSS 18* و أما المجتمع 56 وعينته 48 شخصا. النتيجة على تأثير اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة هو الفرض التبادلية أي نتيجة في اختبار – ت 4،51 أكبر من نتيجة – ت وهو .02،01063

كلمة المرور : القواعد الإملائية، اللغة العربية، الكلمات المتقاطعة

Abstract: Writing is one of the productive communication skills in the language. This is the process by which someone changes the language code from spoken language to written text. The writing skill has two divisions: calligraphy, dictation, and composition. Dictation is one of the important subjects in teaching the Arabic language. Hence, dictation is the basis for success in writing skill. Teaching dictation looks at how to write correct Arabic grammar. Dictation is considered a person's ability to write letters in the Arabic language. Dictation is a basic learning skill in writing that requires a special method to master it. The method used is the quantitative method with an experimental method design with a post-test. The design for this research is the true experimental design with the type of posttest method (posttest only control group). The researcher takes a sample of forty-eight students from the second semester of middle school. This number is divided into two groups, group A and group B, and the researcher takes these two groups because group A is the experimental group and group B is the control group. From this, the researcher makes 24 students in the experimental class and 24 students in the control class. As for analyzing the data using a statistical method, SPSS 18, and the population size was 56 and 48 people were sampled. The result on the effect of the crossword language game is the reciprocal hypothesis, that is, the result in the t-test is 4.51 greater, while the result in the t-table is 02.01063.

Keywords: Spelling Rules; Arabic Language; Crossword

المقدمة

الكتابة هي من أهم الأساليب والطرق التي يعبر بها الإنسان عما يجول في فكره ووجدانه، فهي التي تترجم فكر الإنسان إلى واقع ملموس، يستطيع الآخرون إدراكه (منصور حسن الغول ,2008). الإملاء هو عملية التدريب على الكتابة الصحيحة لتصبح عادة يعتادها المتعلم، ويتمكن بواسطتها من نقل آرائه ومشاعره وحاجاته وما يطلب إليه نقله إلى الآخرين بطريقة صحيحة (وليد جابر ,2002). الإملاء هو علم يبحث عن رسم حروف الكلمات على وجه صحيح من غير زيادة أو نقصان (نايف محمود معروف ,1998). الإملاء هو فرع مهم من فروع اللغة العربية، وهو أساس للتعبير الكتابي، ووسيلة اتصال يعبر فيها الفرد عن أفكاره (سليم أحمد حسن2008) . الإملاء هو إعطاء المقابل الرمزي للمدلولات والتعبير كتابة بالأحرف والكلمات وفقا لقواعد الكتابة العربية. (عبد الرحمن عبد

الرحمن محمود كامل ,2008). هذه الإضافة إلى أن عدم القدرة على الكتابة الصحيحة يعيق السرعة فيها كما يؤدي إلى غموض المعنى وبطيء فهمه .وقد يعمز الأديب ويتهم في قدرته الأدبية بسبب أخطائه الإملائية (الهاشمي، 1983)

ومن أبرز أهداف دراسة الإملاء التمكن من رسم الحروف والألفاظ بشكل واضح ومقروء، والقدرة على كتابة املفردات اللغوية، وتحسين الأساليب الكتابية وإمناء الثروة التعبريية وتنمية دقة املالحظة والإنتباه والنهوض االقراءة والتعبري. تدريب الطالب على كتابة الكلمات الصحيحة، وتثبيت صورها في أذهاهنم أبن يعيدوا كتابتها من الذاكرة (توفيق، 1993). إن الإملاء تشتمل على أربعة أنواع كما يلي (الطيب، 2005): الإملاء المنقول، الإملاء المنظور، الإملاء الاستماعي، الإملاء الإختباري . وأسلوب التعلم باللعبة هو استغلال أنشطة اللعبة في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للطلاب وتوسيع آفاقهم المعرفية (محمود إحسان ,2010) . الألعاب اللغوية تستخدم على حصول في المتعة المهارات اللغوية آفاقهم المعرفية .ممارسة مهارة الأربع وهو مهارة الكتابة، مهارة الاستماع، مهارة الكلام ومهارة القراءة. وكذلك عناصر اللغة الثالثة و هي الأصوات، المفردات والقواعد .اللعبة هي عملية مستخدمة لحضور الفرح والسرور إلى القلب بدون آلة التي .اللعبة هي تعطى المعلومات، وإعطاء السعادة وإدخال الأفكار على ذهن الأولاد (Rahmawati, 2012) .

ومن هذا قامت الباحثة بزيارة المدرسة الإسلامية المتوسطة الحكومية ليما فولوه باتو بارا لإدراك مشاكل الموجودة خاصة في تعليم الإملاء. فمن خلال هذه الزيارة استخلصت الباحثة بعض الملاحظات والمشاكل في تعليم الإملاء منها: 1) أن بعض الطلاب لا يرغبون في تعلم مادة الإملاء وبعضهم أيضا لم يهتموا بالدراسة إلا قليلا، لأنهم يشعرون أن مادة الإملاء هو صعبة. يزعم الطلاب أن الإملاء ليس مهمة في دراستهم وأنفسهم. 2) قلة الرغبة والاهتمام في نفوس الطلاب على تحفيزهم، لأن طرق التعليم المستخدمة أقل جاذبية، لا توافر أدوات التعليم أو الوسائل إلا بسيطة جدا، 3) نموذج مواقف وسلوك المعلمين تجاه أنشطة التعليم غير الصحيحة. 4) قلة ممارسة في كتابة اللغة العربية خاصة في دراسة الإملاء. ومن هذا يسبب الطلاب لديهم مشاكل في كتابة الحروف الهجائية كما في قواعد الإملاء الصحيحة. اللعبة هي وسيلة يحاول فيها الطفل نفسه، وليس في خياله فقط ولكن في الحياة الواقعية بنشاط أيضا. من خلال أنشطة اللعبة، سيتم تحقيق وظائف مختلفة يلعب اللعبة قيما خصائص مهمة في تنمية حياة الطفل اليومية (Conny R. Semiawan, 2007) .

الكلمة المقطعة هي إحدى الوسائل التي يمكن استخدامها لمهارات الكتابة (Khalilullah, 2017).
(إحدى الوسائل التى يمكن أن تكون حلا ويمكن أن تسهل عملية تعلم القواعد الإملائية وهي لعبة الكلمات المتقاطعة. من خلال وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة، يمكن للطلاب بكتابة أحرف و كلمات باللغة العربية منفص(R. Qolbiyah, 2020). يوضح مكيسي وروزيدي أن الألعاب الكلمات المتقاطعة يمكن استخدامها لوسائل التعليم خاصة لتعلم القواعد الإملائية باللغة العربية، إلى جانب استخدامها على تعليم الكتابة. ومن الفوائد الألعاب اللغوية الكلمات املتقاطعة هي ممارسة مهارة الكتابة حتى يعتاد الطالب على كتابة اللغة العربية حتى يتمكنوا من كتابة اللغة العربية واستخدامها البطاقة. تهدف هذه الوسائل إلى تدريب الطالب على كتابة حروف العربية بشكل مستقل وتدريب الطالب على إتقان المفردات .مع وسائل الإعلام يقول Haryono يصبح الطالب أكثر إفادة يف كتابة الكلمات العربية أو المفردات وذلك لتحسن مهارة الكتابة ويمكن تعليم مهارة الكتابة (Azizah, 2022)

نتائج البحث و المناقشة.

وقد تم الإختبار البعدي في الفصل التجريبي و الضابطي لمعرفة تأثير على تعلم القواعد الإملائية بلستخدم اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة.

نتجة تعلم القواعد الإملائية باللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة

الرقم	الأسماء	النتائج	درجة	البيان
1	1 الطالب	76،5	جيد	ناجح
2	2 الطالب	61،5	مقبول	ناجح
3	3 الطالب	69	مقبول	ناجح
4	4 الطالب	61،5	مقبول	ناجح
5	5 الطالب	85	جيد جدا	ناجح
6	6 الطالب	69	مقبول	ناجح
7	7 الطالب	68،5	مقبول	ناجح
8	8 الطالب	1..	ممتاز	ناجح
9	9 الطالب	100	مقبول	ناجح

.1	10 الطالب	76،5	جيد	ناجح
11	11 الطالب	76،5	جيد	ناجح
12	12 الطالب	61،5	مقبول	ناجح
13	13 الطالب	68،5	مقبول	ناجح
14	14 الطالب	1..	ممتاز	ناجح
15	15 الطالب	100	ممتاز	ناجح
16	16 الطالب	1..	ممتاز	ناجح
17	17 الطالب	69	مقبول	ناجح
18	18 الطالب	77،5	جيد	ناجح
19	19 الطالب	92،5	ممتاز	ناجح
2.	20 الطالب	92،5	ممتاز	ناجح
21	21 الطالب	68،5	مقبول	ناجح
22	22 الطالب	77	جيد	ناجح
23	23 الطالب	1..	ممتاز	ناجح
24	24 الطالب	1..	ممتاز	ناجح
المجموعة		١٩٥١		
المعدل		81،29167	**جيد جدا**	
أعلى النتيجة			100	
أدنى النتيجة			61،5	

الجدول.1

من الجدول السابق يعرف بأن نتيجة الطلاب في الاختبار البعدي الذي يتعلمون القواعد الإملائية باستخدام اللعبة اللغوية "الكلمات المتقاطعة" يحصل على نتيجة متنوعة وهي: يحصل على نتيجة ممتاز 8 طلاب ، يحصل على نتيجة جيد جدا طالب واحد، يحصل على نتيجة جيد 5 طلاب، يحصل على نتيجة مقبول 10 طلاب. ويعرف من أعلى نتيجة هي 100 أي ممتاز وأما أدنى النتيجة هي 61،5. وأما مجموعة النتيجة من الطلاب في فصل التجريبي هي 1951، ومن هذا نتيجة المعدل هو 81،29167.

نتيجة التعلم القواعد الإملائية بدون اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة

الرقم	الأسماء	النتائج	درجة	البيان
1	الطالب 1	84	جيد جدا	ناجح
2	2 الطالب	92،5	ممتاز	ناجح
3	3 الطالب	62	مقبول	ناجح
4	4 الطالب	61،5	مقبول	ناجح
5	5 الطالب	85	جيد جدا	ناجح
6	6 الطالب	70	جيد	ناجح
7	7 الطالب	77،5	جيد	ناجح
8	8 الطالب	53،5	راسب	غير ناجح
9	9 الطالب	31	راسب	غير ناجح
.1	10 الطالب	46	راسب	غير ناجح
11	11 الطالب	68،5	جيد	ناجح
12	12 الطالب	61	جيد	ناجح
13	13 الطالب	69،5	جيد	ناجح
14	14 الطالب	61	جيد	ناجح
15	15 الطالب	60،5	جيد	ناجح
16	16 الطالب	53،5	راسب	غير ناجح
17	17 الطالب	39	راسب	غير ناجح
18	18 الطالب	77	جيد	ناجح
19	19 الطالب	69،5	مقبول	ناجح
2.	20 الطالب	30،5	راسب	غير ناجح
21	21 الطالب	61،5	مقبول	ناجح
22	22 الطالب	54،5	راسب	غير ناجح
23	23 الطالب	45	راسب	غير ناجح
24	24 الطالب	15،5	راسب	غير ناجح
المجموعة			1429،5	
المعدل		59،5625	**مقبول**	
أعلى النتيجة			100	
أدنى النتيجة			15،5	

من الجدول السابق يعرف بأن نتيجة الطلاب في الاختيار البعدي الذي يتعلمون القواعد الإملائية بدون استخدام اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة يحصل على نتيجة متنوعة وهي: يحصل على نتيجة طلاب واحد، يحصل على نتيجة جيد جدا طلابان واحد، يحصل على نتيجة جيد 8 طلاب، يحصل على نتيجة مقبول 4 طلاب ويحصل على نتيجة راسب 9 طلاب. وأما مجموعة النتيجة من الطلاب في الفصل الضابطي هي ،ومن هذا نتيجة المعدل هو 59،5625.

استخدم الباحث برنامج *spss 18* لمعرفة صدق جمع البيانات كما يلي:

الجدول 2 نتيجة تحليل الصدق

الرقم	رقم الأسئلة	الحساب r	الجدول r	نتيجة sig	البيان
1	السؤال 1	0،574	0،288	0،000	صادق
2	السؤال 2	0،319		0،027	صادق
3	السؤال 3	0،484		0،000	صادق
4	السؤال 4	0،294		0،047	صادق
5	السؤال 5	0،364		0،011	صادق
6	السؤال 6	0،540		0،000	صادق
7	السؤال 7	0،556		0،000	صادق
8	السؤال 8	0،642		0،000	صادق
9	السؤال 9	0،525		0،000	صادق
10	السؤال 10	0،501		0،000	صادق
11	السؤال 11	0،454		0،002	صادق
12	السؤال 12	720،		0،000	صادق
13	السؤال 13	0،350		0،039	صادق

2الجدول

يعرف من الجدول السابق أن كل أسئلة يعتبر صادقا لأن النتيجة sig أكبر من 0،05 ونتيجة r الحساب أكبر من r الجدول.

جدول **3** نتيجة تحليل الثبات

Y^2	X^2	Xy	Y	X	الرقم
7،56	5852،2	6426	84	76،5	1
8556،3	3782،3	5688،8	92،5	61،5	2
3844	4761	4278	62	69	3
3782،3	3782،3	3782،3	61،5	61،5	4
7225	7225	7225	85	85	5
4900	4761	4830	70	69	6
6006،3	4692،3	5303،8	77،5	68،5	7
2862،3	10000	5350	53،5	100	8
961	10000	3100	31	100	9
2116	5852،3	3519	46	76،5	10
4692،3	5852،3	5240،3	68،5	76،5	11
3721	3782،3	3751،5	61	61،5	12
4830،3	4692،4	4760،8	69،5	68،5	13
3721	10000	6100	61	100	14
3660،3	10000	6050	60،5	100	15
2862،3	10000	5350	53،5	100	16
1521	4761	2691	39	69	17
5929	6006،3	5967،5	77	77،5	18
4830،3	8556،3	6428،8	69،5	92،5	19
9320،5	8556،3	2821،3	30،5	92،5	20
3782،3	4692،3	4212،8	61،5	68،5	21
2970،3	5259	4196،5	54،5	77	22
2025	10000	4500	45	100	23
240،25	10000	1550	15،5	100	24
93024	**163536**	**113128**	**1429،5**	**1951**	المجموع

الجدول3

الجدول السابق يعرف أن نتيجة هي 0،654 لأن التحليل السابق أن النتيجة أكثر من 0،600وهذا يدل على البيانات ثابتة.

جدول **4**،إمتحان التجسي

Test of Homogeneity of Variances

HASILBELAJAR

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.105	1	46	.748

الإيضاح:

أن البيانات تجاسي (إذا كانت نتيجة أكبر من 5.،)

أن البيانات غير تجاسي (إذا كانت نتيجة أصغر من 5.،)

إن النتيجة sign في الجدول السابق تدل أن البيانات التي تؤخذ من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والضابطي تجانسي لأن 748،. أكبر من 0،05

امتحان معياري هو اختبار الإحصائي الذي يستخدم لمعرفة هل البيانات معياري أم غير المعياري . وهذا يبحث يجمع نتائج الطلاب في الفصل التجريبي والضابطي. ومن هذا يعرف نتائج بين فصلين معياري أو غير معياري كما يلي:

جدول **5**،امتحان معياري

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	16.09713645
Most Extreme Differences	Absolute	.094
	Positive	.056
	Negative	-.094
Kolmogorov-Smirnov Z		.463
Asymp. Sig. (2-tailed)		.983

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

الإيضاح:

إذا كانت نتيجة 5.،. أكبر من sign وهو معياري

إذا كانت نتيجة 5.،. أصغر من sign وهو غير معياري

من الجدول السابق يعرف أن البيانات التي تؤخذ من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي و الضابطي هو 983،. . وهذه النتيجة أكبر من 0،05 وهذا يدل أنها معياري.

جدول 6،نتيجة العلاقة

Correlations

		EKSPERIMEN	KONTROL
EKSPERIMEN	Pearson Correlation	1	-.494*
	Sig. (2-tailed)		.014
	N	24	24
KONTROL	Pearson Correlation	-.494*	1
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	24	24

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الإيضاح:

أ) نتيجة الهام أكبر من 0،05 وهي: 0،014 أكبر من 0،05

ب) نتيجة الحساب أصغر من الجدول: 0،494- أصغر من 0،284

ج) العلاقة بينهما هي سلبية لأن نتيجة *person correlation* هي: 0،494-

تيجة من حتليل احصائي ابالختبار إبل درجة ,.،5 إذا كانت نتيجة اختبار -ت أكثر من .،5 الفرضية التبالية مبعن مقبول والعدمية مردودة. و إن كانت نتيجة أقل من .، 5.الفرضية التبادلية مردود والعدمية مقبول أما نتيجة االختبار البعدي يف الفصل التجرييب والضابطي. استعمل اختبار – ت

واختبار اإلحصائي من SPSS 18 ملعرفة أتثر استخدم اللعبة اللغوية الكلمات املتقاطعة على تعلم القواعد اإلمالئية لدى الطالب يف املدرسة املتوسطة احلكومية ابتو ابرا.

جدول 7 نتيجة أتثري تعلم القواعد اإلمالئية ابستخدام اللعبة اللغوية الكلمة املتقاطعة

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
HASILBELAJAR	Equal variances assumed	.105	.748	4.510	46	.000	21.729	4.818	12.030	31.428
	Equal variances not assumed			4.510	43.695	.000	21.729	4.818	12.016	31.442

الجدول السابق يعرف نتيجة 0،009 *sign* أصغر من 0،05و هذه النتيجة. وأما نتيجة الاختبار هو 4،510 أكبر من نتيجة – ت وهو .02،01063 هذه النتيجة يدل أن اللعبة اللغوية الكلمة المتقاطعة على تعلم القواعد الإملائية لها الفرضية التبالية.

يعرف بأن اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة لها تأثير على نتيجة تعلم القواعد الإملائية في الفصل الثاني المتوسط الحكومية الإسلامية. وهذه يناسب على ما قال مكيسي وروزيدي أن اللعبة اللغوية الكلمات المتقاطعة إحدى الألعاب اللغوية تساعد على الطلاب على اكتساب القواعد الإملائية.

الخاتمة

إن استخدام اللعبة اللغوية "الكلمات المتقاطعة" لها تأثير كثيير على نتيجة استيعاب الطلاب القواعد الإملائية في الفصل الثاني المتوسط بالمدرسة الإسلامية المتوسطة الحكومية ليما فولوه باتو بارا. وأما البرهان في نتيجة الاختبار 4،51 أكبر من نتيجة وهو2،01063 ولهذا يعرف الفرضية التبادلية مقبول والعدمية مردود.

المراجع

منصور حسن الغول، مناهج اللغة العربية (الأردن: للطباعة والنشر والتوزيع، 2008).

وليد جابر، تدريس اللغة العربية (عمان: دار الفكر، 2002).

نايف محمود معروف، خصائص العربية وطرائق تدريسها (بيروت: دار النفائس، 1998).

سليم أحمد حسن، الإملاء البسيط (القاهرة: الرواد للنشر والتوزيع، 2008).

عبد الرحمن عبد الرحمن محمود كامل، طرق تدريس اللغة العربية (القاهرة: نشر الطبيعة، 2004).

محمود إحسان، استراتيجية التعلم باللعب (القاهرة: التوزيع والنشر،2010).

الطيب, ع. ا .(2005) .*دراسة في قواعد الإملاء* .القاهرة: مكتب الآداب.

الهاشمي, ع. ت .(1983) .*مدرس اللغة العربية* .ببروت: م}سسة الرسالة.

توفيق, ا. ع .(1993) .*الموجه العلمي مدرس اللغة العربية* .ببروت: مؤسسة الرسالة.

كناس, م. ر .(2004) .*تعلم الإملاء من الألف إلى الياء* .ببروت: دار المعرفة.

Azizah, S. R. (2022). Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Maharah Kitabah. *Tatsqify Vol 3 No 2*, 124.

Rahmawati, F. M. (2012). *Metode Permainan Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab.* Yogyakarta: Diva Press.

Abdul Wahab Rosyidi. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab* Malang: Uin Malang Press.

Conny R. Semiawan. (2007). *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: CHDC.

Khalilullah. (2017). Permainan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodat). *Jurnal Pemikiran Islam* 1، No. 37.

R. Qolbiyah. (2020). *Permainan Teka Teki Silang Yosiap (Ayo Isi Aku Dengan Lengkap) Untuk Pembelajaran Menulis Pada Siswa Madrasah Ibtida'iyah*، 2020.