تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ

MTs Insan Qurani Aceh Besar

رسالة

إعداد:

أوفى ثقيّا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٤٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الإسلامية الحكومية الرانري بندا أتشية

٢٠٢٣ م / ١٤٤٥ هـــ

رسالة

تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـ MTs

Insan Qurani Aceh Besar

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

أوفى ثقيا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٤٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة المشرفين

المشرف الأول	المشرفة الثانية
الدكتور بخاري مسلم الماجستير	الدكتورة فطريانى الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشاتها

وقد قبلت لإتمام لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢ أغسطس ٢٠٢٣ م

١٥ محرّم ١٤٤٥ هـ

بندا أتشيه

إعداد

أوفى ثقيّا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٤٦

لجنة المناقشة :

الرئيس	السكرتير
الدكتور بخاري مسلم الماجستير	الدكتورة فطريناني الماجستير
العضو	العضو
محمد رضا الماجستير	الدكتور ندس شريف الدين هاشم الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سلفر [illegible] الماجستير

رقم التوظيف. ١٠٠٣ [illegible] ١٩٩٧٠٣ ٠٠١

إقرار الباحثة

أنا موقعة أسفله:

الاسم الكامل : أوفى ثقيّا

مكان الميلادي وتاريخه : Banda Aceh، ٣ أغسطس ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٤٦

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكادمية في جامعة ما، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا آتشيه، ٢٨ يوليو ٢٠٢٣

صاحبة الإقرار

أوفى ثقيّا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٤٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ (٢)

سورة يوسف آية ٢

(صدق الله العظيم)

قال أمير المؤمنين عمر ابن الخطاب رضي الله عنه:

"اِحْرِصُوْا عَلَى تَعَلُّمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فَإِنَّهَا جُزْءٌ مِنْ دِيْنِكُمْ"

تَعَلَّمْ، فَلَيْسَ الْمَرْءُ يُوْلَدُ عَالِمًا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإهداء

١- إلى أبي المكرم الدكتور عبد الواحد الماجستير وأمي المكرمة أسناوية الماجستير اللذين ربياني صغيرة، لعل الله أن يحفظهما ويبقاهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة.

٢-إلى مشرفتي الأول الدكتور بخاري مسلم الماجستير ومشرفتي الثانية الدكتورة فطريانى الماجستير.

٣- إلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين قد علموني أنواع العلوم المفيدة وأرشدوني إرشادا صحيحا، لهم بالكثير تقديرا وإجلالا.

٤-وإلى أساتذتي في معهد إنسان قرآنى Aceh Besar، الذين قد علموني أنواع العلوم المفيدة، وأرشدوني إرشادا صحيحا، لهم بالكثير تقديرا وإجلالا.

٥-وإلى جميع زملائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ومعهد إنسان قرآنى Aceh Besar. أقول شكرا جزيلا على مساعدتكم في تشجيعي لكتابة هذه الرسالة، بارك الله فيهم جميعا وجزاهم الله خير الجزاء.

شكر وتقدير

الحمد لله الذي جعل القرآن عربيا وأفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان والذي قال في كتابه الكريم "إنا أنزلناه قرآنا عربيا لعلكم تعقلون". والصلاة والسلام على حبيب المصطفى سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بهدايته وإحسانه إلى يوم الدين.

وقد تم الباحثة بإذن الله وتوفيقه من تأليف هذه الرسالة الوجيزة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد يتعلمها الطالبات للحصول على شهادة البكالوريس علوم التربية. وتختص هذه الرسالة تحت الموضوع: " تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ "MTs Insan Qurani Aceh Besar" عسى أن تكون نافعة للباحثة خاصة وللقارئين عامة.

ولا يمكن إتمام هذه الرسالة بدون مساعد الآخر، ولذلك يقدم الباحثة بالشكر الخالص للوالدين المحبوبين الدكتور عبد الواحد الماجستير وأسناوية الماجستير اللذين ربياها صغيرا بتربية حسنة. وتقدم الباحثة بالشكر العميق إلى فضيلة المشرفين هما الأستاذ الدكتور بخاري مسلم الماجستير والأستاذة الدكتورة فطريانى الماجستير لحسن إرشادهما ومساعدهما للإشراف على تأليف هذه الرسالة حتى تم هذا البحث تاما، عسى الله أن يباركهما ويجزيهما أحسن الجزاء.

ثم تقدم الباحثة بالشكر الخالص لمدير الجامعة الرانيري وعميد كلية التربية ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذة الذين قد علموا أنواع العلوم المفيدة وأرشدها إرشادا صحيحا ويقدم جزيل الشكر أيضا إلى رئيس المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد إنسان قرآني Aceh Besar والأساتذة والطالبات فيه الذين قد أعانوها في جمع البيانات المحتاجة عند عملية الباحثة، عسى الله أن يسقيهم برحمته وجزاهم الله خيرا كثيرا. وكذالك لسائر الأصدقاء الذين قد ساعدوها بأفكارهم في إتمام كتابة هذه الرسالة، وباركهم الله فى الدنيا والآخرة وجزاهم الله خير الجزاء.

وأخيرا، تتيقن الباحثة أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان، وإن كانت قد بذل كل جهدها في إعداد هذه الرسالة، فلذلك يرجو من القارئين بالاقتراحات والنقدات لإكمال هذه الرسالة، ولعل الله أن يرضى بكل عمل وخطوة.

بندا أتشيه، ٢٧ يوليو ٢٠٢٣

الباحثة

أوفى ثقيّا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٤٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين..... ب

إقرار الباحثة..... ج

استهلال..... د

الإهداء..... هـ

شكر وتقدير..... و

قائمة المحتويات..... ح

قائمة الجداول..... ل

قائمة الملحقات..... ن

مستخلص البحث باللغة العربية..... س

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية..... ع

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية..... ف

الفصل الأول: أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث..... ١

ب- سؤالا البحث..... ٣

ج- هدفا البحث..... ٤

د- أهمية البحث..... ٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هـــ- حدود البحث..... ٥
و- فرضية البحث..... ٥
ز- معاني المصطلحات..... ٦
ط- الدراسة السابقة..... ٧
ك- طريقة كتابة الرسالة..... ٩

الفصل الثاني: الإطار النظري ١٠

أ- مهارة الكلام..... ١٠
١- مفهوم مهارة الكلام..... ١٠
٢- أهداف مهارة الكلام..... ١٣
٣- أهمية مهارة الكلام..... ١٤
ب- لعبة "Pyramid Quiz"..... ١٥
١- مفهوم اللعبة..... ١٥
٢- أهمية اللعبة اللغوية..... ١٦
٣- أهداف الألعب اللغوية..... ١٧
٤- فوائدة اللعبة اللغوية..... ١٨
٥- مفهوم لعبة Pyramid Quiz..... ١٩

الفصل الثالث: إجراءت البحث الحقلي ٢٢

أ- منهج البحث..... ٢٢
ب- مجتمع البحث..... ٢٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج- العينة البحث..... ٢٤
د- طرق جمع البيانات وأدواتها..... ٢٥
هـ- طرق تحليل البيانات ٢٧

الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها ٣١

أ- عرض البيانات ٣١
ب- تحليل البيانات ومناقشتها ٤١
ج- المناقشة ٥٢
د- تحقيق الفروض ٥٣

الفصل الخامس : الخاتمة ٥٥

أ- نتائج البحث ٥٥
ب- المقترحات ٥٥

المراجع ٥٧

أ- المراجع العربية ٥٧
ب-المراجع الإندونيسية ٥٨
ج- المراجع الإلكترونية والإنترنيت..... ٥٩
د- الملاحق

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

قائمة الجداول

جدول رقم ٣-١ : أسئلة البحث وتحليلها ٣٠

جدول رقم ٤-١ : عدد الطالبات بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar ٣٣

جدول رقم ٤-٢ : الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar ٣٤

جدول رقم ٤-٣ : عدد المعلمين بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar ٣٥

جدول رقم ٤-٤ : أسماء المعلمين لمدة اللغة بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar ٣٥

جدول رقم ٤-٥ : التوقيت في العملية التجريبية ٣٧

جدول رقم ٤-٦ : عملية التعليم وتعلم مهارة الكلام (اللقاء الأول) ٣٨

جدول رقم ٤-٧ : عملية تعليم وتعلم مهارة الكلام بتطبيق لعبة "Pyramid Quiz" (اللقاء الثاني) ٣٩

جدول رقم ٤-٨ : عملية تعليم وتعلم مهارة الكلام بتطبيق لعبة "Pyramid Quiz" (اللقاء الثالث) ٤٠

جدول رقم ٤-٩ : دليل ملاحظة أنشطة المعلمة في عملية التعليم والتعلم على مهارة الكلام بتطبيق لعبة "Pyramid Quiz" ٤٢

جامعة الرانري
AR-RANIRY

جدول رقم ٤-١٠ : دليل ملاحظة أنشطة الطالبات في عملية التعليم والتعلم على مهارة الكلام بتطبيق لعبة "Pyramid Quiz"..... ٤٥

جدول رقم ٤-١١ : نتائج الاختبار القبلي والبعدي ٤٩

جدول رقم ٤-١٢ : نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) ٥٠

جدول رقم ٤-١٣ : نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)..... ٥١

جدول رقم ٤-١٤ : نتيجة إختبار باستخدام *(Paired Sample T-Test)* ٥٢

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣- إفادة رئيس MTs Insan Qurani Aceh Besar على إتمام البحث

٤- خطة التعليم

٥- ورقة الملاحظة

٦- قائمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٧- الصورة الفوتوغرافية

٨- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar

الاسم الكامل : أوفى ثقيّا

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٤٦

إن معهد إنسان قرآني Aceh Besar تتعلم فيه الطالبات المواد الكثيرة، منها مهارة الكلام. إن هذه المادة تهدف إلى أن تكون الطالبات قادرات على تكلم أو تحدث اللغة العربية صحيحا وفصيحا. ولكن الواقع تواجه الطالبات عدة المشكلات في تعلم مهارة الكلام. منها قلة المفردات التي تستعيبها الطالبات، وبعضهن لم يستطعن أن يستخدمن المفردات في التكلم وبعضهن يخفن بالأخطاء عند التكلم باللغة العربية. وأما أغراض تأليف هذه الرسالة فهي للتعرف على فعالة تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية على مهارة الكلام والتعرف على الاستجابة الطالبات عليها. وأما منهج البحث الذي استخدمت الباحثة هي بحث تجريبية بـــ *One Grup Pre-Test, Post-Test Design*. وفي جمع البيانات قامت الباحثة بالملاحظة المباشرة والاختبار (الاختبار القبلي والاختبار البعدي). أما العينة لهذا البحث فهي الطالبات في الصف الثاني-ج عددهن ٢١ طالبةً. فالنتيجة المحصولة في هذا البحث تدل على أن تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar تحصل على الدرجة ممتاز، في أنشطة المعلمة بقيمة ٩٤،٦٤٪ و في أنشطة الطالبات بقيمة ٩٦،٤٢٪ عند تحليل بيانات الملاحظة المباشرة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إن تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" تكون فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. وهذا يتضح من الاختبار–ت *(Paired Sample T-Test)* تحصل على النتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ (Sig. (2-tailed وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تدل أن الفرض البديل H_a مقبول والفرض الصفري H_o مردود. وتدل على أن تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام إلى تحصل على درجة ممتازة بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

الكلمات المفتاحية : تطبيق، لعبة "Pyramid Quiz"، مهارة الكلام.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Research Title : Application of the "Pyramid Quiz" Game to Develop Student's Ability in Speaking Skills at MTs Insan Qurani Aceh Besar

Student Name : Awfa Tsaqiyya

Student ID : 190202146

Students at Insan Qurani Aceh Besar Islamic Boarding School study a variety of subjects, including speaking skills Arabic. This subject aims to make students able to speak Arabic correctly and fluently. However, the reality is that female students face some problems in learning to speak. Among them is the lack of vocabulary mastered by female students. Some of them are unable to use the vocabulary in speaking, and some of them are afraid of making mistakes when speaking Arabic. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of the "Pyramid Quiz" game to develop student's ability in speaking skills and their response to this application. The method used by researchers in this study is the experimental method One Grup Pre-Test, Post-Test Design, and in data collection, researchers make direct observations, Pre-Test and Post-Test. And as for the sample chosen by the researcher for this study, the students of class VIII-C were 21 students. The results obtained indicate that the application of the "Pyramid Quiz" game to develop student's ability in speaking skills at MTs Insan Qurani Aceh Besar got a very good score. In teacher activities with a value of 94,64% and in student activities with a value of 96,42% when analyzing direct observation data. "Pyramid Quiz" games have been effective to develop student's ability in speaking skills at MTs Insan Qurani Aceh Besar. Researchers rely that the results of the Paired Sample T-Test obtained a significance level of 0,000 Sig. (2-tailed) which is smaller than the 0,05 significance level, this indicates that the H_a is accepted and H_o is rejected, and this indicates that the application of the "Pyramid Quiz" game to develop student's ability in speaking skills effective and has a very high score at MTs Insan Qurani Aceh Besar.

Keywords : Application, "Pyramid Quiz" Game, Speaking Skills.

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penerapan Permainan "Pyramid Quiz" untuk Meningkatkan Kemampuan Siswi dalam Keterampilan Berbicara MTs Insan Qurani Aceh Besar

Peneliti : Awfa Tsaqiyya

NIM : 190202146

Siswi di Pesantren Insan Qurani Aceh Besar mempelajari beragam mata pelajaran, diantaranya keterampilan berbicara dalam bahasa Arab. Mata pelajaran ini bertujuan agar siswi mampu berbicara bahasa Arab dengan benar dan fasih. Namun, kenyataannya adalah siswi menghadapi beberapa masalah dalam belajar keterampilan berbicara dalam bahasa Arab. Diantaranya adalah kurangnya kosakata yang dikuasai oleh siswi. Sebagian dari mereka tidak mampu menggunakan kosakata tersebut dalam berbicar, serta sebagian dari mereka takut melakukan kesalahan Ketika berbicara bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan "Pyramid Quiz" untuk meningkatkan kemampuan siswi dalam keterampilan berbicara dan respon mereka terhadap penerapan ini. Dan metode yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah metode eksperimental *One Grup Pre-Test, Post-Test Design*, dan dalam pengumpulan data, peneliti membuat pengamatan langsung/observasi, Pre-Test dan Post-Test. Dan adapun sampel yang dipilih oleh peneliti untuk penelitian ini adalah siswi kelas VIII-C dengan jumlah 21 siswi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan permainan "Pyramid Quiz" untuk meningkatkan kemampuan siswi dalam keterampilan berbicara di MTs Insan Qurani Aceh Besar mendapat nilai unggul, pada aktivitas guru dengan nilai 94,64% dan pada aktivitas siswi dengan nilai 96,42% saat menganalisis data observasi langsung. Permainan "Pyramid Quiz" efektif untuk meningkatkan kemampuan siswi dalam keterampilan berbicara di MTs Insan Qurani Aceh Besar. Melalui hasil Uji Paired Sample T-Test Peneliti memperoleh hasil signifikan 0,000 Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dan hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan "Pyramid Quiz" untuk meningkatkan kemampuan siswi dalam keterampilan berbicara memperoleh nilai efektif dan unggul di MTs Insan Qurani Aceh Besar.

Kata kunci : Penerapan, Permainan "Pyramid Quiz", Maharah Kalam.

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تستخدم اللغة في معظم الأنشطة البشرية، فبدون اللغة لا يستطيع البشر التعبير عن مشاعرهم، ونقل الرغبات، وإعطاء الاقتراحات والآراء، حتى على مستوى أفكار المرء المتعلقة باللغة. كلما ارتفع مستوى إتقان لغة الشخص، كان استخدام اللغة أفضل في التواصل. اللغة العربية إحدى لغة الاتصال في العالم ويستعملها الناس في التعامل مع غيرهم. وتكون اللغة العربية الآن مادة هامة يتعلمها الطالبة في كل المدارس الإسلامية من المدرسة الابتدائية حتى الجامعة.

أربع مهارات في تعليم اللغة العربية كلغة أجنبية تشمل مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. تعد مهارة الكلام المهارة الأساسية بعد مهارة الاستماع، وتشتمل مهارة الكلام على المحادثة والتعبير الشفهي، ويعد الكلام مهارة إنتاجية تتطلب من المعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة والتمكن من الصيغ النحوية ونظام وترتيب الجمل الكلمات حتى تساعد على التعبير عما يريده المتكلم في مرادف الحديث أي أن الكلام عبارة عن عملية ذكية تتضمن دافعا للمتكلم ثم مضمونا للحديث كما أن الكلام تعتبر عملية انفعالية واجتماعية، ومعنى هذا أن الكلام هو عملية تبدأ وتنتهي بإتمام عملية اتصال صوتية مع متحدث من بناء اللغة في موقف اجتماعي.[١]

[1]Public Speaking Skills Every Speaker Must Have, "25".*sixminutes.dlugan.com*, Retrieved 1-8-2018.

إن الوسيلة التعليمية هي أمر مهم في تعلم اللغة الأجنبية وهي دعم إيجابية في عملية التعلم. الوسيلة هي كل ما يساعد المعلم في تعليم وتعلم نحو المعلم والمتعلم للحصول على الأغراض التربوية. وكان تطبيقها فى المواقع التعليمية لابد أن تناسب بمادة لتحقيق الأهداف التربية المعينة. ولذلك على المعلم أن يختار الوسيلة المناسبة بالمادة الدراسية حتى أن يكون التعليم ناجحا. اللعب هو أحد أكثر وسائل التعلم فعالية. في جو اللعب ، يكون انتباه الطفل للدرس أكبر، بحيث تكون الدروس المعطاة من خلال اللعبة أكثر تشويقًا، وإمتاعًا، دون أي عنصر إكراه، وبالتالي ستكون النتائج أفضل. تطوير المهارات اللغوية هو محاولة لتحسين مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة على أعلى مستوى ممكن في التعلم. وفي الوقت نفسه، فإن استراتيجيات الألعاب اللغوية هي طرق وخطوات وطرق تستخدم لتحقيق المهارات المطلوبة.

ومن الألعاب اللغوية الحديثة في تعليم اللغة العربية، خاصة في تعليم مهارة الكلام هي لعبة "Pyramid Quiz". هذه اللعبة من ألعاب التخمين هو من ألعاب يُعرف أيضًا باسم ألعاب التخمين الكلمات، حيث يمكن للطالبات في هذا الألعاب تخمين الكلمات وفقًا للتعليمات المقدمة حتى يتمكنو الطالبات من إعادة صياغة الدروس التي تم تدريسها، وتحفيز الطالبات على الإجابة بشكل صحيح. Pyramid Quiz عبارة عن اختبار لتخمين الكلمات لصقل عقلك واختبار مهاراتك في التفكير المنطقي في تخمين المعنى والقصد من مجموعة من الكلمات التي يتحدث بها الشخص الآخر ثم الاضطرار إلى ترتيبها في كلمة صحيحة.

إن معهد إنسان قرآنى من المعاهد في Aceh Besar الذي يطبقون الطالبة فيه لغتين هي اللغة العربية واللغة الإنجليزية. يتحدث الطلبة اللغتين لا تصال مع أصدقائهم

وأساتذتهم حول المعهد كأنها اللغة الأم عند الطالبات. وكان أهداف تعليم اللغة العربية في هذا المعهد ليكون الطالبة قادرين على التكلم باللغة العربية صحيحا وسليما. ولكن الواقع الذي وجدت الباحثة في هذا المعهد أن أكثر الطالبات ضعفاء في المحادثة باللغة العربية و لم تستطيعوا أن تتكلموا بهذا اللغة باالطلاقة. من الأسباب تريد الباحثة أن يستعملين الوسائل التعلمية في تدريس مهارة الكلام.

واسس بذلك اختارت الباحثة لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام، لأن الطالبات MTs Insan Qurani Aceh Besar لا يجوز استعمال الهاتف وحاسوب محمول، ولذلك رأت الباحثة أن لعبة Pyramid Quiz ستساعد الطالبات لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

بناءً على نتائج هذه الدراسة، صممت الباحثة **تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.**

ب- سؤالا البحث

من الخلفية أعلاه، فإن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي:

١- كيف تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar؟

٢- هل لعبة "Pyramid Quiz" فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar؟

ج- هدفا البحث

بناء على صياغة المشكلة، فإن أهداف هذه الدراسة هي:

١- التعرف على تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

٢- التعرف على فعالة تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

د- أهمية البحث

للطالبات:

يمكن أن يجعل التعلم أكثر متعة باستخدام الألعاب ويمكن أن يعزز ثقة الطلاب في التعبير عن الأفكار وحل مشكلة ووصف حدث.

للمعلمين:

بالنسبة للمعلمين، يمكنهم إثبات جدوى تنفيذ التعلم من خلال تطبيق استراتيجيات التعلم ذات الصلة بجوانب موضوع اللغة العربية في التحدث في محاولة لاستكشاف إمكانات الطلاب باستخدام هذه التقنية كمصدر ومرجع في عملية التدريس ، بالإضافة إلى تحسين جودة عملية تعلم اللغة العربية لتحقيق المهارات في مهارات التحدث المكون اللغوي.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

للباحثة:

للباحثة كتنمية المعرفة في المستقبل وكبصيرة في التفكير لتطبيق استراتيجيات التعلم، ثم استفادة الباحثة بإجراء هذه الدراسة ترقيقة معلومات الباحثة ومعرفة أنواعها في سيطرة اللغة العربية.

هـ- حدود البحث

الحدود الموضوع: الباحثة يبحث على موضوع تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

الحدود المكانى : يجرى هذا البحث في فصل الثاني الثانوية بـ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

و- فرضية البحث

وفي هذا البحث فرضان:

١- الفرض الصفري (H_o): إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz لم تكون فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

٢- الفرض البديل (H_a): إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكون فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

ز- معاني المصطلحات

قبل أن تبحث الباحثة هذا البحث فتحسن بها أن تبين للقارئين معاني المصطلحات في الموضوع "تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar"، وتأتي بيانها التالي :

١- لعبة

لعبة فى اللغة : كُلُّ ما يُلْعَب به.[٢] وفي اصطلاح لعبة هي عملية لإرضاء القلب أدوات معينة أولا.[٣] واستخدم اللعبة في تدريس مهارة الكلام لكى تعطي مجلا وسعا في الأنشطة التعليمية، لتزويد المعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة على عناصر اللغة، وتوفير الحروف اللغوية التنمية المهارة اللغوية الكختلفة.[٤]

ومراد الباحثة اللعبة لترقية مهارة الكلام، واللعبة التي استخدمت الباحثة في هذا البحث هو لعبة Pyramid Quiz. لعبة Pyramid Quiz لها طريقة للعب، حيث يتنافس زوجان من المتسابقين على السرعة والدقة في تخمين الكلمات أو العبارات. هناك ٦ فئات في هذه الجولة. يوجد في كل فئة ٦ كلمات أوعبارات يجب تخمينها بشكل صحيح من قبل المتسابقين الذين أجابوا على الأسئلة. الوقت المستغرق للإجابة هو ٣٠ ثانية فقط.

---

[٢] هيئة تحرير الموقع, **القاموس المعانى عربي عربي**، ٨ ديسمبر ٢٠٢١م

[٣] هيئة تحرير الموقع, **القاموس المعانى عربي عربي**، ٨ ديسمبر ٢٠٢١م

[4]Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab,* (Jogjakarta: Diva Press), 2012 Hlm. 26.

٢- مهارة الكلام

كلمة "مهارة" مصدر من "مهر – يمهر – مهرا – مهورا ومهارا ومهرة" معناها حذق.[٥] وفي الاصطلاح أن المهارة حذاقة وبراعة وقدرة تنمر با لخبرة والتعليم والعمل وتدريب عليها. وهذا القدرة تقوى أساسين: أساس من الفطرة والإستعداء، وأساس من الأكتساب والتعليم والمرن والتوصل.[٦]

و الكلام اسم المصدار من كلم – يكلم – كلاما وفي اصل اللغة بمعنى الأصوات المفيدة, واصطلاحا معناه الجملة المفيدة.[٧] وهو اللغة في صورة ممارسة فردية منطوقة على أي مستوى لايحتاج إلى القوانين ويحتاج إلى التفاهم. الكلام هو القدرة على تعبير الأصوات أوالكلمات للتعبير عن الفكر في شكل أفكار و أراء ورغبات إلى المخاطب. المراد هنا الكلام هو قدرة الطلبة على تكلم باالغة العربية. ومراد الباحثة با المهارة الكلام في هذا البحث هي يستطيع الطالبة أن يتكلمبا اللغة العربية با لشكل الصحيح.

ط- الدراسات السابقة

١- **دراسة شريفة لبن** (Syarifah Lubna) **(٢٠١٨)**.[٨]

تهدف هذه الدراسة السابقة تهدف هذه الكتابة إلى تعلم المفردات الإندونيسية للمتحدثين الأجانب (BIPA) ولتسهيل الأمر ، يستخدم هذا التعلم لعبة تخمين

---

[٥] البستاني واخرون، **المنجة في اللغة والأعلاء**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢م)، ص. ٣٢.

[٦] محمود السمان، **التوجيه في تدريس اللغة العربية**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢م)، ص. ٣٢

[٧] إبراهيم انيس، **المعجم الوسيط**، (القاهرة : دار النشر، بدون السنة)، ص. ٨٣٢.

[8] Syarifah Lubna, *Bermain Sambil Mempelajari Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula*, Vol 12 (2), Desember, Jurnal Unissula, 2018.

مستوحاة من لعبة Pyramid Quiz. ومنهج البحث في هذا البحث باستخدام المنهج الوصفي (Deskriptif) لأن هذه الدراسة تصف الحقائق والحقائق التي يبدو أنها تدرس المفردات أثناء لعب الحزورات.

يتشابهان في استخدام لعبة Pyramid Quiz، وتختلفان في الموادالدراسية، في الرسالة السبيقة لمدة اللغة إندونسيا، وفي الرسالة الحالية لمدة اللغة العربية لتدريس مهارة الكلام.

٢- دراسة نور الفطري (Nurul Fitri) **(٢٠١٧)**.[٩]

تهدف هذه الدراسة السابقة التعريف على لعبة "من أنا" لترقية قدرة الطالبة على مهارة الكلام. أجريت هذه الدراسة على الطالبة الصف الثانى بمدرسة دارالأيتامي. ومنهج البحث في هذا البحث هذه الدراسة منهجاً التجريبي. وفي هذا البحث يقوم الباحثون بإجراء البحوث في مجموعات، ومن اتصل "One Grup Pre-test Post-test Design". تقنية جمع البيانات المستخدمة الملاحظة المباشرة و الإختبارات. ونتائج من هذه الدراسة السابقة يقال أن لعبة "من أنا"، يهدف إلى تحديد الفعالية تحسين استخدام الألعاب اللغوية وقدرة الطلاب في مهارة الكلام.

وتشابهان في استخدام إحدى الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية وتشابهان في مناقشة جوانب على القدرة التحدث (مهارة الكلام)، وتختلف في شكل اللعبة التي يستخدمونها.

---

[٩] نور الفطر، **استخدام الألعاب اللغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**، ٢٠١٧.

٣- دراسة خيرن نسا أُوليل بررة (Khairon Nisa Ulil Barorah) **(٢٠١٧)**.[١٠]

تهدف هذه الدراسة السابقة التعريف على لعبة تعليمية *Piramida Question* على تعلم التغذية في تدريس علم التغذية SMKN 1 Sewon Bantul. ومنهج البحث هو البحث وتطوير (Research and Development) مع طريقة 4D التي تتكون من ٤ مراحل رئيسية، وهي تحديد وتصميم وتطوير ونشر مع تحليل البيانات باستخدام الوصف الكمي والنوعي.

وأما العينة هذه الدراسة السابقة على طلاب من الصف عشرة فن الطهي SMKN 1 Sewon Bantul.

تشابهان في استخدام لعبة Pyramid Quiz (أومشابه) في التعليم، وتختلفان في المادة الدراسة القادمة باستخدام علم التغذية، والبحث الحالية هي استخدام لعبة Pyramid Quiz في تدريس اللغة العربية، خاصة مهارة الكلام.

ك- طريقة كتابة الرسالة

أما طريقة كتابة هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على ما قررته في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tahun 2016.

[10] Khairun Nisaa Ulil Baroroh, *Pengembangan Game Edukasi Piramida Question Pada Materi Zat Gizi Untuk Pelajaran Ilmu Gizi Dikelas X Tata Boga SMK Negeri 1 Sewon Bantul*, Jurnal Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. المبحث الأول: مهارة الكلام

١- مفهوم مهارة الكلام

الكلام هي انشطة اللغوى في الحياة اليومية، كان الإنسان به يحاول أن يعبر عن كل ماخطره بباله الأفكار والشفوي. دون التعبير عن نفسه لايعرف الأنسان مافكره وشعره.

مهارة الكلام هي القدارات على القيام بالأحكام.[١١] والكلام في اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلمين هو المعنى القا ئم بالنفس الذيل يعبر عنه بألفاط، يقال في نفسي كلام، وفي اصطلاح النحاة : الجملة المركبة المفيدة.[١٢] التكلم هو قسم من المهارة اللغية التي تتعلق با التراكب الصحيحة.[١٣] الكلام مهارة نطق الأصوات أو الألفاظ للتعبير، وتبليغ الأفكار والشعور. والكلام ليس نطق الأصوات أوالألفاظ فحسب، الكلام هي آ لة اتصالات الأفكار المترتبة والمناسبة بحوائج المحدث والمستمع.[١٤]

---

[١١] صز ٧٠ عبد العليم إبراهيم، **الموجه الفنى لمدرس اللغة العربية**، (القاهرة: ١١١٩)

[١٢] مجموع اللغة العربية، **المخم الوسيط**، ص. ٨٠٦

[13] Fatimah Depi Susanti, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Pekan Baru: Education matter smost Publishing, 2012, Hlm. 45.

[14] Pengadilan rambe, *Pembalajaran Bahasa Arab Tingkat Dasar*, Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015, Hlm. 78.

الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلّمين هو المعنى القائم با لنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، وفي اصطلاح النحاة[١٥]: الجملة المركبة المفيدة نحو: جاء الصيف. وهو اللغة في صورة مما رسة فردية منطوقة على أي مستوى. لا يحتاج إلى القوانين والتفاهم. الكلام هي القدرة على تعبير الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الفكر في شكل أفكار وأراء ورغبات أو المشاعر إلى المخاطب. والمراد هنا الكلام هو قدرة الطلبة على تكلم اللغة العربية.

و تعريف الكلام بأنه ما يصدر عن الإنسان من صوت يعبر به عن شيء له دلالة في ذهن المتكلم أو السامع أو على الأقل في ذهن المتكلم، اعتمادا على ذلك فإن الكلام الذي ليس له دلا لة في ذهن المتكلم أو السامع لا يعدكلا ما بل هي أصوات لا معنى لها.[١٦]

مهارة الكلام هو المهارة الثانية من حيث الترتيب بين مهارات اللغة الرئيسية. وهو مهارة الشفوية يمكن تعريفها إجرائيا التعبير الشفهي. وإذا كان الا تصلات الشفهي المباشرة بين شخصين يتطلب مرسلا ومستقبل، فإن المتحدث هو الذي يستخدم مهارة تعبير الشفوي. فا لمستقبل أوالمستمع هو الذي يستعمل مهارة الفهم الشفهي.

وبالرغم من هذه الضرورة التى تدفع الأفراد لتعلم اللغة و من تعلم الكلام إلا أننا نجد أن هذه المهارة لا تلقى اهتمام الكافى في عملية تعليماللغة، حيث ينظر إليها با

---

[١٥] أحمد فؤاد محمود عليان، **المهاهرت اللغويّة**، الطبعية الاولى (رياض:دار المسلم: للنشر والتوزيع، ١٤١٣ ه) ص، ٨٦.

[١٦] فتحى علي يونس وعيد الرؤوف الشيخ، **المرجع في تعليم اللغة العربية للأجانيب**، (القاهرة: دار مكتبة وهيبة، ٢٠٠٣م)، ص.٤٤

عتبارها جزءا ثا نوي أو عرضيا من اللغة يمكن أن ينمو ويتحقق بطريقة تلقائية مع تقدم الدراس في تعلم اللغة. ولعل هذه النظرة جاطئة تماما و يرجع إليها سبب الفشل في تعلم استخدام اللغة استخداما فعالا.ولعل يدعونا ألى ضرورة الالتفات إلى إكسابهذه المهارة بطرق فعالة، وإعطائها الاهتمام الذيعطى للقراءة والكتابة والقواعد أن لم يكون أكثر.[١٧]

نشاط لغوي فعال من مستخدم اللغة من حيث أنه يعبر أنفسهم شفويا. والكلام جزء من أجزاء المهارة اللغوية الفعالة والإنتاجية[١٨]. والكلام ألة مراكبة اجتماعية ضرورية للإنسان.[١٩]

من المهارت تعلم اللغة التي يجب أن يتعلم هي مهارات التحدث لدى الطلاب. مهارات التحدث تحتل موقعا هاما لأنه هو سمة من قدراهم التواصلية للطلاب. وهذا يعني أن مئشر واحد من نجا الطالب القدرة على التعلم للتعبير عن أفكارهم شفويا في الصف في نطاق معين. ولذلك، فإن عملية التعليم لتحسين مهارات يكون سهلا إذا المتعلمين التواصل بنشاط. فالعامل الاخر يمكن أن يشجع المدرسة طلاب أن بتكلموا اللغة العربية بلا خوف ولا حياء ولو كانوا خطا. هذه المهارة هي عملية لغوية مهمة في الحياة اليومية، بها يتفاهم المتكلمون عن أغراضهم وحاجا هم.[٢٠]

ومن الشرح أعلاه نستطيع أن نأخذ خلاصة أن الكلام هو قول الذي يخرج من ألسنا تنا من الصوت والعبارات المعينة، ولا بد للكلا قصد يأثر أفكار المستمع أو المستقبل حتى يكون المستمع فهما على قول المتكلم. وأما تطوير الكلام يزداد فشبئا من الصغر حتى الكبار.

---

[١٧] يثمرالدين بردانشه، **طرق تدريس**، ص ٦٨

[18] Khalilullah, Hlm. 67.

[19] Ulin Nuha, Hlm. 99.

[20] Imam Makruf,, Hlm. 6.

والمراد عن المهارة الكلام عند الباحثة قدرة على التعبير عن أصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار.

٢- أهداف مهارة الكلام:

١- أن ينطق المتعل أصوات اللغة العربية وأن يؤدى أنواع النبر والتنغيم المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العربية.

٢- أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة.

٣- أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.

٤- أن يعبر عن أفكار مستخدما الصيغ النحوية المناسبة.

٥- أن يعبرعن أفكر مستحدما النطام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة فى اللغة الكلام.

٦- أن يستخدمبعض خصائصا اللغة فى التعبير الشفوى مشل التذكير والتأنيث وتمييز العدد والحال ونظام الفعل وأزمنته وغير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.

٧- أن يكتب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمرة ومستوى نضجة وقدراته، وأنيشتخدم هذه الثورة فى اتمام عمليات اتصال عصرته.

٨- أن يستخدم بعض اشكال الثقا العربية المقبولة والمناسبة لعمره ومستواه الإجماعي وطبيعة عمله، وأن يكتسب بعض المعلومات الاساسية عن التراث العربي والإسلامي.

٩- أن يعبر عن نفسه واضحا ومفهوما في مواقف الحديث البسطة.

١٠- أن يتمكن من التفكير با اللغة العربية والتحديث يها بشكل متصل ومطرابط لفترات زمنية مقبولة.[٢١]

والمراد عن الأهداف مهارة الكلام عند الباحثة لكي يتمكنون الطلاب من التواصل لفظيا بشكل صحيح باستخدام اللغة يمكن أن يفهمها المخاطب.

٣- أهمية مهارة الكلام

لما كان للكلام منزلته الخاص بين فروع اللغة العربية، وهو أنه الغاية من كل فروع اللغة، سنحاول هنا أن نوضح أهمية الكلام في الحياة في نقاط محمدة تكشف لنا جوانب من هذه الأهمية.

١- من المؤكد أن الكلام كوسيلة إفهام سبق الكتابة في الوجود، فالإنسان تكلم قبل أن يكتب ولذلك فإن الكلام خادم للكتابة.

٢- التدريب على الكلام يعود الإنسان الطلاقة في التعبير عن أفكاره، والقدرة على المبادأة ومواجهة الجماهير.

٣- طريقة المعاصرة بها فيها من حرية وثقافة، في حاجة ما سة إلى المناقشة، وابداء الرأي، والإقناع.

٤- الكلام – خصوصا في هذا العصر الذي تعددت فيه وسائل النقل والمواصلات – ليس وسيلة لطمأنة الناس المتنقلين فقط، بل طمأنة أهليهم وذوهم.

---

[٢١] يثمر الدين بردانشة، **طرق تدريس**، ص. ٧١

٥- الكلام مؤشر صادق – إلى حدما – للحكم على المتكلم، ومعرفة مستواه الثقافي، وطبقته الاجتماعية، ومهنته، أو حرفته.

٦- الكلام وسيلة الإقناع، والفهم والإفهام بين المتكلم والمخاطب.

٧- الكلام وسيلة لتنفيس الفرد عما يعانية.

٨- الكلام نشاط إنشاط إ نساني يقوم الصغير والكبير، والمتعلم والجاهل، والذكر والأنثى، حيث يتيح للفرد فرصة أكثر في التعامل مع الحياة.

٩- الكلام وسيلة رئيسة في العملية التعلمية في مختلف مراحلها.[٢٢]

والمراد عن الأهمية مهارة الكلام عند الباحثة يعيد التدريب على الكلام طلاقة الأشخاص في التعبير عن أفكارهم وقدرتهم.

ب. المبحث الثاني: لعبة "Pyramid Quiz"

١- مفهوم اللعبة

اللعب هو حركة أو سلسة من الحركاة يقصد به التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، أو هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة.[٢٣]

قلت حسنت إن اللعبة لها معنيان: الأول، اللعبة النشاط الممتعة الذي يعمل بها لكي يفرحون بدون الهدف الخاصة.ثانياً، تعرف اللعبة النشاط الممتعة الذي يعمل بهالكي يفرحون ولتهدف شيء، مثل اللعبة لتجد المعلومات، او اللعبة لترقية اللغة.[٢٤]

---

[٢٢] أحمد فؤاد محمود عليا... ، ص. ٨٨-٨٧

[٢٣] صلاح عبد الحميد مصطفى، **تدريس الابتداعي – تطوير وتطبيقاته العالمية المعاص، الطبعة الأولى**، (كويت: مكتبة الفلاح للنشر وتوزيع، ١٩٨٩م)، ص ٩٣.

[24] M. Hasanah, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Bahan Ajar*, (Malang: Fakultas Sastra, 2003), Hlm. 23.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

حسب زهدي (Zuhdi)، فإن اللعبة هي محاولة لتنمية النفس وهي أمر مفيد لتحسين الدوافع لإكمال شيء. واللعبة هي نشاط يساعد الأطفال لتنمية جسدياً وفكرياً.[٢٥]

اللعبة هي عبارة عن نشاط لاكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة. إذا كانت اللعبة لاكتساب مهارة اللغوية، فتسمى لعبة اللغة. التعليم باللعبة هي نشط متكامل بين التعليم واللعبة. واللعبة تجعل أنشطة تعليمية ممتعة، بهدف تجعل أنشطة تعليمية ممتعة، وتحسين النتائج الدراسية.[٢٦]

والمراد عن اللعبة عند الباحثة الأنشطة التي إجراؤها لأسباب ترفيهية ولزيادة المتعة.

٢- أهمية اللعبة اللغوية

تعليم اللغة عمل ساق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثفة للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهارتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعينهم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد الدرارسين كثيرا على مواصلة عملية التعليم، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها.[٢٧]

والمراد عن أهمية اللعبة اللغوية عند الباحثة لممارسة المهارات اللغوية.

---

[25] Darmiati Zuchdi Dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah. Jakarta*, 1997: Ditjen Dikti Depdikbud. Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Hlm. 57.

[26] Mardiah, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Mitra PGMI, Vol 1 No. 1, Hlm. 65.

[٢٧] ناصف مصطفى عبد العزيز، **نفس المراجع**، ص. ٩.

٣- أهداف اللعبة اللغة

الألعب اللغوية لها هدفان: يعنى لنيل الفرح ولتدبر مهارات اللغة. الألعاب اللغة هي الوسائل الجديدة في تعليم اللغة العربية. والمهم هنا أن الألعاب اللغوية لا يقصد القياس أو لتقدير نتائج التلامذ، ولكن تستعمل في خطوات التدريس. [٢٨] إن أهداف الألعاب اللعة اللغوية متعددة، منها:

أ) أن يربط الطلاب بين تعليم اللغة الأجنبية (وهي اللغة العربية) وبين التسلية

ب) يساعد في تنمية القدرات العقيلة

ج) مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية

د) توثيق العلاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية

ه) تشجيع الطلاب من خلالة نشاط يدعم التربوي

و) تسجيع ودعم مواد ونشطات ثقافية با لغة العربية

ز) تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس

ح) يساعد في تنمية المهارات الحركية والنموالجمسي

ط) اكتساب روح العمل الجماعي ضمن الفريق والتخلص من الأنانية

ي) اكتشاف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات

---

[28] Ummi Mahmudah, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Pembelajaran Bahasa Arab*, Hlm. 175-176.

ك) تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى

ل) تولدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام

م) تساعد الألعاب اللغوية على تنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة

ن) وإذا كان تعلم لغة ثانية عملاً شاقاً في بعض الأحيان فإن الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الطلاب على مواصلة الجهد في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة وللتمية المتواصلة لمهارتها المختلفة كما أنها تخفف من رتابة الدروس وجفافها.[٢٩]

والمراد عن أهداف اللعبة اللغة عند الباحثة للحصول على المتعة وكذلك ممارسة مهارات لغوية معينة مثل القدرة على الاستماع، والقراءة، والكتابة وزيادة إتقان المفردات.

٤- فوائد اللعبة اللغوية

يقال إن اللعب هو الحياة نفسها بالنسبة لأطفال وليس مجرد أدواة لهدر الوقت وإشغاله. فهو يحمل للأطفال كل المعاني التي يحملها العلم والتعبير الذاتي. والترويح النفس. ولو دور أساسي في التعليم، حيى يمكن القول إن اللعاب هو التعلم بذاته خارج أسوار المدرسة.[٣٠] وهناك أسباب كثيرة تجعل من المفيد استخدام الألعاب اللغوية في المدخل الاتصالي، من أهمها:

---

[٢٩] مصطفى عبد العزيز، **نفس المراجع**، ص. ١٠.

[٣٠] الدكتور محمد علي الصويركي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، (عمان: مكتبة الطالبة الجامعية، ٢٠٠٥م)، ص. ١٧.

أ) إثراء التعليم

ب) تعين على تعلم اللغة

ج) تجعل الدرس ممتعا وشيقا، بذلك تطورد السأم والضيق

د) تشجيج الطالب علي استخدام اللغة

ه) تحقق كثيرا من التنوع، وبذلك يتم التخلص من الرتابة

و) تعين الطالب على فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية

ز) تساعد بعض الطلاب على التخلص من الخجل الذي يشعرون به.[٣١]

والمراد عن فوائد اللعبة اللغوية عند الباحثة للقضاء على الملل وضجر من الطلاب.

٥- مفهوم لعبة Pyramid Quiz

المدرسة هي تنظيم الوحدة التعليمية فيها مكونات مختلفة مترابطة في محاولة لتحقيق الأهداف التعليمية. دور اللغة مهم جدًا أيضًا لأن اللغة وسيلة اتصال وجذب الانتباه وتشكيل قيم الحياة وتنميتها. لا يفكر البشر فقط بأدمغتهم ، بل بلغتهم البشرية ينقلون نتائج أفكارهم أو تفكيرهم ، ومواقفهم ومشاعرهم.

لخلق عملية التعلم نشطة ومبتكرة وممتعة وتفاعلية ، يمكن تطبيق طريقة اللعبة من خلال نموذج التعلم Pyramida Quiz. Pyramid Quiz هو من ألعاب يُعرف أيضًا باسم ألعاب التخمين الكلمات، حيث يمكن للطالبات في هذا الألعاب تخمين الكلمات

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٣١] عبد الرحمن بن الفوزان، **إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**، (الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر، ٢٠١٢م)، ص. ١٣.

وفقًا للتعليمات المقدمة حتى يتمكن الطالبات من إعادة صياغة الدروس التي تم تدريسها، وتحفيز الطالبات على الإجابة بشكل صحيح.

Pyramid Quiz عبارة عن اختبار لتخمين الكلمات لصقل عقلك واختبار مهاراتك في التفكير المنطقي في تخمين المعنى والقصد من مجموعة من الكلمات التي يتحدث بها الشخص الآخر ثم الاضطرار إلى ترتيبها في كلمة صحيحة. هذه اللعبة تعليمية بطبيعتها بحيث تجعل الطالبات أكثر ذكاءً وتجذب اهتمام الطالبات بالتعلم من خلال طرح الأسئلة المختلفة.

من خلال لعبة التخمين بالكلمات هذه ، بالإضافة إلى اهتمام الأطفال بالتعلم ، فإنها تسهل أيضًا غرس مفاهيم التعلم في ذكريات الطلاب. كما تم بث مسابقة Pyramid Quiz على محطة تلفزيونية إندونيسية. Pyramid Quiz هو برنامج مسابقات إندونيسي تم بثه على RCTI كل يوم اثنين إلى جمعة لمدة ٣٠ دقيقة، من ٣٠ أكتوبر ١٩٩٥ إلى ٢٩ ديسمبر ٢٠٠٠. لاحقًا تم تجسيد هذا البرنامج باعتباره الهرم الجديد الذي (لا يزال) يبث على RCTI (٢٠٠١-٢٠٠٣).

جامعة الرانري
AR-RANIRY

طريقة لعبة Pyramid Quiz تشبه مسابقة الهرم التي تُعرض على التلفزيون، والفرق هو أن هذا مخصص للتعليم، أي استخدام اللغة العربية لتحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطالبات.

طريقة لعبة هي أن المعلم يقوم بإعداد بعض المفردات باللغة العربية والتي تتم كتابتها على ورق على شكل بطاقة. يتكون هذا الاختبار من زوجين من الطالبات (في كل جولة)، والذين سيتنافسون على السرعة والدقة في تخمين الكلمات أو العبارات.

هناك ٦ فئات في هذه الجولة. يوجد في كل فئة ٦ كلمات وعبارات يجب تخمينها بشكل صحيح من قبل الطالب المجيب. وقت القيام بكل فئة هو ٣٠ ثانية. يجب أن يكون الطالب المُوجه قادراً على توجيه الطالب المُجيب ليتمكن من الإجابة على الإجابات المكونة من ٦ كلمات في هذه الجولة (جميعها تتواصل مع فئة واحدة). يمكن تكرار الكلمة أو العبارة التي تم تمريرها مرة أخرى إذا كان هناك وقت كاف.

والمراد عن اللعبة Pyramid Quiz عند الباحثة إسم الجماعي لسلسلة من برامج الألعاب التلفزيونية، تم بثه على RCTI.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءت البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذى تعتمد عليه الباحثة فى كتابة هذه الرسالة هو المنهج التجريبي أي "التسمية التى تطلق على تصميم البحث الذى يهدف إلى اختبار علاقات العلة والمعلول حتى يصل إلى أسباب الظواهر".[٣٢] أو ما يقال بالإنجلزية "*experiment research*"، وتنتحج الباحثة المدخل الكممى.

أما المنهج التجريبي يتكون من الخطوات الآتية، فهي:

١- مجتمع البحث، ثم اختيار عينة منه اختيارا عمديا، تتفق في المتغيرات الخارجية المراد ضبطها.

٢- تقسيم عينة البحث تقسيما عشوائيا إلى مجموعتين (مجموعة أ) و (مجموعة ب).

٣- اختيار أحد المجموعات اختيارا عشوائيا لتصبح هي المجموعة التجريبية.

٤- تطبيق المتغير المستقل على المجموعة التجريبية وحجبه عن المجموعة الضابطة.

٥- اختيار عينة البحث (المجموعتين) في موضوع التجربة والضابة اختيارا بعدي.

---

[٣٢] رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث فى العلوم النفسية والتربوية** (القاهرة: دار النشر للجامعات، ٢٠١١)، ص. ١٩٧.

٦- تحليل المعلومات.

٧- تفسير المعلومات في ضوء أسئلة البحث أو فروضة.

٨- اختصار البحث وأظهر أهم النتائج التي توصل إليه وما يوصى به من توصيات طبقا للخطوات.

وتستخدم الباحثة في هذا البحث تصميم المجموعة الواحدة ويسمى بـــ *One Grup Pre-Test, Post-Test Design*[33]. وتقوم الباحثة بالمقرنة بين نتائج الاختبار (الاختبار القبلي والبعدي) على يحقيق الفروض. كالشكل التالية:

ت	خ١	X	خ٢

يعني:

خ١: الاختبار القبلي

خ٢: الاختبار البعدي

X : المعالجة التجريبية

ب- مجتمع البحث

المجتمع هو جميع الأفراد الذين لهم خصائص واحدة ويمكن ملاحظتهم.[٣٤] أما المجتمع من هذا البحث هو جميع الطلبة الصف الثاني بمدرسة MTs Insan Qurani Aceh Besar وعددهم ٥٩ طالباً، و ٨٣ الطالبةً.

---

٣٣ صالح بن حمد العساف، **المدخل الى البحث في العلوم السلوكية**، الطبعة الثانسة، ص. ٣١٥.

٣٤ صالح بن حمدن العساف، **المدخل الى البحث**... ص. ٣١٥.

ج- عينة البحث

العينة هي مجموعة جزئية من المجتمع. ويلاحظ أن مصطلاح عينة لا يضع أية قيود على طريقة الحصول على العينة. فالعينة بساطة هي مجموعة من مجتمع له خصائص مشتركة.[٣٥] واختارت الباحثة من المجتمع عينة البحث بالطريقة العمدية *(Purposive Sampling)* ويسمى هذه الطريقة أيضا بالطريقة المقصودة، أوالاختيار بالخبرة وهي تعني أن أساس الإختيار العينة خيرة الباحثة ومعرفته بأن هذا المفردة أوتلك تمثل مجتمع البحث.[٣٦] والعينة في هذا البحث هي الطالبات في الصف الثاني C عددهن ٣١ طالبةً. وأخذت الباحثة الصف الثاني C لأن رأت الباحثة الطالبات قدرتهن على الكلام منتصف.

د- طرق جمع البيانات وأدواتها

وأما طريقة جمع البيانات التي تستخدمها لهذا البحث هي:

١- الملاحظة المباشرة

الملاحظة هي استخدام الحواس البصري، بمعنى لا تسأل الأسئلة، أما يحصل بياناتها من الموضوع عندما ظهور السلوك.[٣٧] وهي أدوة من أدوات البحث تجمع بواسطتها المعلومات التي تمكن الباحثة من الإجابة عن أسئلة البحث واختبار فروضه فهي تعني

---

[٣٥] زجاء كحمو أبو علام، **مدخل المناهج**...، ص. ٨٣.

[٣٦] صالح بن حمد العساف، **المدخل الى البحث**...، ص. ٩٩.

[37] Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) Hlm. 69

الانتباه المقصود والموجه نحو سلوك فردي أو جماعي معين بقصد متباعته ورصد تغيراته ليتمكن الباحثة من وصف السلوك فقط أو وصفه وتحليله أو وصفه وتقويمه.[٣٨]

فتقوم الباحثة في هذا البحث بالملاحظة الطالبات أثناء عملية تدريس مهارة الكلام باستعمال لعبة Pyramid Quiz لتعرف كيفية تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام. وأدات الملاحظة هي ورقة الملاحدظة.

٢- الاختبارات

فتقوم الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتستخدم الباحثة هذه الأدواة لمعرفة استجابة الطالبات على تعليم مهارة الكلام باستخدام لعبة Pyramid Quiz.

الاختبارات من إحدى الآدوات التي يمكن استخدامها لجمع المعلومات تحتاج الباحثة إليها لإجابة أسئلة البحث، من الاختبارات التى تقوم بها الباحثة في هذه الرسالة هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

- الاختبار القبلي *(Pre-Test)*

معة الرانري
AR-RANIRY

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي قامت به الباحثة قبل إجراء التجربة بغض تحديد مستوى التحصيل الدراسي لديه في تدريس مهارة الكلام باستعمال حتى يتسنى معرفة أثر تجربة في تحسينه. تكون الاختبار القبلي *(Pre-Test)* قبل إجراء عمالية تعليم مهارة الكلام باستخدام لعبة Pyramid Quiz وهي إعطاء الأسئلة لطالبات على ما يجري داخل الفصل.

---

[٣٨] صلح بن أحمد العساف، **المدخل الى البحث**...، ص. ٤٠٦.

- الاختبار البعدي *(Post-Test)*

الاختبار البعدي هو الاختبار الذى قامت به الباحثة بعد إجراء التجربة بغرض تحديد مستوى التحصيل الدراسي لديه في تدريس مهارة الكلام باستعمال لعبة Pyramid Quiz لقياس فعالية تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية مهارة الكلام. تكون الاختبار البعدي *(Post-Test)* بعد إجراء عمالية تعليم مهارة الكلام باستخدام لعبة Pyramid Quiz وهي إعطاء الأسئلة لطالبات لتقويم نتائجهم الأجهم الأخرة.

هـــ- طرق تحليل البيانات

١- تحليل البيانات للملاحظة المباشرة

أما ورقة الملاحظة من بنود ناحية الملحوظة لأبشطة المعلمة والطالبات في عملية التعليم والتعلم بتطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

تحسب البيانات من أنشطة المعلمة عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستعمال القانون:

$$P = \frac{R}{T} X\ 100\ \%$$

البيانات: P: النسبة المؤية

R: مجموع القيمة الحصولة عليها

T: النتيجة الكاملة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

وتحليل المسند لأنشطة المعلم والطالبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة أحوال:[٣٩]

٨١-١٠٠٪ = ممتاز

٦١-٨٠٪ = جيد جداً

٤١-٦٠٪ = جيد

٢١-٤٠٪ = مقبول

٠-٢٠٪ = راسب

٢- تحليل البيانات للاختبار

للحصول على البيانات الصادقة، تحتاج الباحثة إلى أسلوب تحليل البيانات. وتقوم الباحثة بتحليل البيانات نتيجة الاختبار القبلى والاختبار البعدى فاستعملت الباحثة المجموع والمعدل من إجابة الاختبارين هما. لمعرفة فعالة تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. قامت به الباحثة بالإدخال درجة الطالبات الذي حصلوا عليها في كل الاختبار التالي:

٩٠-١٠٠ = ممتاز

٨٠-٨٩ = جيد جداً

٧٠-٧٩ = جيد

٦٠-٦٩ = مقبول

[39] Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm.281.

٦٠> = راسب

لمعرفة العلاقة بين متغيرتين فعرف باستعمال الحاسوب (SPSS 25) بالنظر إلى درجة العلاقة بين متغيرتين X و Y.

وتحليل الباحثة النتائج التي يحصل عليها الطالبات في الختبار القبلي والإختبار البعدي باستخدام رموز الإختبار–ت (T-Test)

إن منهج في هذا البحث *One Grup Pretest Postest Design*. فاحتارت الباحثة تحليل البيانات بـــ T-test، تنبغي الباحثة أن تقوم البحث الإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas).

١- الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

الاختبار الطبيعي هو لتعرف على العينة من مجموعة تكون طبيعية أم لا. وتقوم الباحثة الاختبار الطبيعي باستخدام (*Uji Shapiro Wilk*) لأ العينة في هذا البحث أصغر من ٥٠ إذاكان العينة أكبر من ٥٠ فتستخدم (*Uji Kolmogrov Smirnov*) وصيغة الفروض لا ختبار الطبيعي كما يلي:

H_o: ليست العينة من المجموعة طبيعية (إذا كان Sig. (2-tailed) أصغر من مستوى الدالالة ٠، نتلا يو ٠،٠٥).

H_a: كانت العينة من المجموعة طبيعية (إذا كان Sig. (2-tailed) أكبر من مستوى الدلالة ٠،٠٥).

٢- الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

استخدمت الباحثة اختبار المتجانس دلالة أن البيانات بين المجموعة أن البيانات بين المجموعتين متجانس. استخدم الباحثة اختبا ر المتجانس على بمستوى الدلالة ٠،٠٥. وأما الفروض لا اختبار المتجانس كما يلي:

H_o: يوجد المتجانس بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذا كان (2-tailed) Sig. أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥).

H_a: ما يوجد المتجانس بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذاكان Sig. (2-tailed) أكبر من مستوى الدلالة ٠،٠٥).

لذلك إذا كانت البيانات طبيعية ومتجانسة، فاستخدم الباحثة باختبارT-Test وإذا كانت البيانات غير طبيعية ومتجانسة، فا ستخدم بـــ Rank Test.

خلاصة على ماشرحت الباحثة فعرض في جدول رقم ٣-١ الأتي عن أسئلة الباحثة وتحليل البيانات التي استخدمت فيها.

AR-RANIRY

جدول رقم ٣-١

أسئلة البحث وتحليلها

رقم	أسئلة البحث	تحليل البيانات
١-	كيف تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar؟	الملاحظة

٢-	هل تطبيق لعبة "Pyramid Quiz" لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar؟	*T-Test*

وتتم كل العماليات السابقة باستخدام البرنامج الإحصائي المسمى بـــ *SPSS 25* من النظام المحسوب.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الفصل السابق عما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدم لجمع البيانات. وفي هذا الفصل تريد الباحثة أن تعرض نتائج التي حصلت من عملية تعليم مهارة الكلام بتطبيق لعبة "Pyramid Quiz". ولحصول على البيانات قامت الباحثة بالبحث التجريبي في الفصل الثاني (C) MTs Insan Qurani Aceh Besar لسنة الدراسة ٢٠٢٢/٢٠٢٣. وقد قامت الباحثة بالبحث التمهيدي -*(One Grup Pre Test Post Test Design).1* اعتمادا على رسالة عميد لكلية التربية وتأحيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكمية بندا أتشية رقم B-6400/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023. فقامت الباحثة با بحث التجريبي في MTs Insan Qurani Aceh Besar.

١- لمحة عن ميدان البحث

كان MTs Insan Qurani Aceh Besar أحد المعهد التى المعتمد أ بأتشيه بسار. وتقع في الشارع ميدان – بندا أتشية كيلومترا ٥، ١٢ في حي مسجد بيت العظيم بقرية أنوك بتي سوك مكمور (Aneuk Batee, Suka Makmur) أتشية بسار. ويعلم فيها العلوم الطبيعية والعلوم الإسلامية. فيها أنشطة متنوعة، أهمها تحفيظ القرآن وتعليم اللغة العربية مثل قواعد، النحو والصرف، والمطالعة، والمفردات، وآخرين. الإنجليزية وأيضا تطوير كفاءة الطلبة، مثل فيهم القرآن وتفسير القرآن وقراءة الكتاب والخط وغير ذلك. وقد

أسس هذه المدرسة سنة ٢٠١٤ م رعاية الأستاذ مذكر ذوالكفل والأستاذ أمين خزين حفظه الله.

تتكون المرحلة التعليمية في هذه المدرسة من مرحلتين هما المرحلة المتوسطة والمرحلة الثانوية. ولكل مرحلة يتعلم الطلبة لمدة ثلاث سنوات. ويتعلم الطلبة العلوم العامة والعلوم الإسلامية صباحا، ومساء، وليلا. المواد التي يدرسها الطلبة فيها صباحا تحت الاشراف مناهج وزارة الشؤون التربوي والوطني، بينما تخضع الدروس بمعهد مساء وليلا تحت الاشراف مناهج المعهد.

وأما الرؤية MTs Insan Qurani Aceh Besar يسعى أن تكوين جيل الشباب من المسلمين الذين يتقنون دينهم، ويحفظون القرآن الكريم، ويتعلمون العلوم ادين، ويتعلمون العلوم العام، ويتكلمون باللغتان الأجتبية (اللغة العربية واللغة الإنجليزية)، وتكوين الطلبة التوحيدين والصالحين والشخصية الذكية.[٤٠]

وفي تعليم اللغة العربية ينقسم إلى ٤ مادت وهي مادة التدريب اللغوي، مادة النحو، مادة الصرف، ومادة فهم المقروء. وكان عدد الطلبة في هذه المدرسة ٤٨٤ طلبةً، ويتكون من ٢٢٣ طالبا و ٢٦١ طالبة. وتوضح الباحثة عدد الطالبة في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٤٠] الرؤية MTs Insan Qurani Aceh Besar، https://insanqurani.net، مايو ٢٠٢٣م.

جدول رقم ٤-١

عدد الطلبة بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar

الرقم	الفصل	عدد الطلبة		المجموع
		الطلاب	الطالبات	
١-	الفصل الأول (أ)	٣١	-	٣١
٢-	الفصل الأول (ب)	٢٩	-	٢٩
٣-	الفصل الأول (ج)	٣١	-	٣١
٤-	الفصل الأول (د)	-	٣٣	٣٣
٥-	الفصل الأول (هـــ)	-	٣٠	٣٠
٦-	الفصل الأول (و)	-	٣٤	٣٤
٧-	الفصل الثاني (أ)	٣١	-	٣١
٨-	الفصل الثاني (ب)	٢٨	-	٢٨
٩-	الفصل الثاني (ج)	-	٢٤	٢٤
١٠-	الفصل الثاني (د)	-	٣١	٣١
١١-	الفصل الثاني (هـــ)	-	٢٨	٢٨
١٢-	الفصل الثالث (أ)	٢٥	-	٢٥
١٣-	الفصل الثالث (ب)	٢٤	-	٢٤
١٤-	الفصل الثالث (ج)	٢٤	-	٢٤
١٥-	الفصل الثالث (د)	-	٢٧	٢٧
١٦-	الفصل الثالث (هـــ)	-	٢٦	٢٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧-	الفصل الثالث (و)	-	٢٨	٢٨
	المجموع	٢٢٣	٢٦١	٤٨٤

(٤-١ مصادر البيانات من وثائق المدرسة، سنة ٢٠٢٣)

وللحصول على الأهداف التربوية المرجوة فقد أعدت المدرسة الوسائل والمباني التعليمية كما يلي:

جدول رقم ٤-٢

الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم بـ MTs Insan Qurani Aceh Besar

الرقم	أسماء المباني	العدد
١-	مكتب مدير المعلمة	١
٢-	مكتب المعلمين	٢
٣-	المكتبة	١
٤-	فصول الدراسة	١٨
٥-	المرحاض	٢
٦-	المقصف	٢
	المجموع	٢٦

وأما المعلمون في MTs Insan Qurani Aceh Besar فعددهم ١١٥ معلما. من الذكور ٥٩ معلما ومن الإناث ٥٦ معلمة. كما يتضح في الجدول التالي:

جدول رقم ٤-٣

عدد المعلمين بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar

عدد المعلمين		المجموع
المعلم	المعلمة	
٥٩	٥٦	١١٥

أما المعلمون لمدة اللغة فعددهم ١٣ معلما، المعلمون لمدة اللغة العربية عددهم ٧ معلمين وأما المعلمون لمدة اللغة الإنجليزية عددهم ٦ معلمين. وأغلبهم متخرج في جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري ومنهم متخرج في جامعة الأخرى، فهم كما يلي:

جدول رقم ٤-٤

أسماء المعلمين لمادة اللغة بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar

الرقم	اسم	مادة	متخرج
١-	أنصري، S.Pd	الصرف	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
٢-	محاجر، S.E.I	فهم المقروء	جامعة دار السلام غنتور
٣-	نساء الفضيلة النور، M.Pd	اللغة العربية	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٤-	رسنا ورداني، M.Pd	النحو	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
٥-	توكو رزق، Lc	تدريب اللغوي	جامعة الأزهر
٦-	زين الدين، S.Pd	فهم المقروء	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
٧-	زكيا شهد، S.Pd	تدريب اللغوي	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
٨-	أنيساتي، S.Pd	Reading/Writing	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
٩-	خير فطري، S.Pd	Listening/Speaking	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
١٠-	خير مخلسة، S.Pd	Listening/Speaking	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
١١-	زيتون منى، S.Pd	Listening/Speaking	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
١٢-	ستي حاجر، S.Pd	اللغة الإنجليزية	جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري
١٣-	متاكومالى، M.Pd	اللغة الإنجليزية	جامعة شاه كووالى

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar

تعرض الباحثة العملية التجريبية عن تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. واستخدام هذه اللعبة في الفصل الثاني (ج). ومادة البحث التي أخذت الباحثة بمادة فهم المقروء موضوعه "المهنة". وأدوات البحث هي ورقة الملاحظة للمعلمة، ورقة الملاحظة الطالبات، وأسئلة الامتحان الشفوي.

ولجمع البيانات قامت الباحثة نفسها لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بتطبيق لعبة Pyramid Quiz في ثلاث لقاءات في تاريخ ١٥ يونيو إلى ١٧ يونيو ٢٠٢٣ م. وهنا توضح الباحثة التوقيت في العملية التدريسية التجريبية كما في الجدول التالي:

جدول رقم ٤-٥

التوقيت في العملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	الإنشطة
اللقاء الأول	الخميس	١٥ يونيو ٢٠٢٣ م	الاختبار القبلي وتدريس مهارة الكلام بدون لعبة Pyramid Quiz
اللقاء الثاني	الجمعة	١٦ يونيو ٢٠٢٣ م	التجريبية لتدريس مهارة الكلام با للعبة Pyramid Quiz
اللقاء الثالث	السبت	١٧ يونيو ٢٠٢٣ م	الاختبار البعدي وتدريس مهارة الكلام

وأما خطوات التعليم في كل دور فهي كما في الجدول الآتى:

جدول رقم ٤-٦

عملية تعليم وتعلم مهارة الكلام

(اللقاء الأول)

أنشطة المعلمة	أنشطة الطالبات
- تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام.	- ترد الطالبات السلام.
- تقوم المعلمة بتأديب الفصل وتهتم بالاستعداد النفسي والجسدي لطالبات للمشاركة في التعلم.	- تستعد الطالبات إلى تبدأ الدرس
- تشرح المعلمة أهداف التعلم.	- تستمع الطالبات إلى أهداف التعلم.
- تأمر المعلمة رئيس الفصل ليقرألدعاء.	- تقرأ الطالبات الدعاء بالترتيب.
- تقرأ المعلمة كشف الغياب وتدعو واحدا فواحدا.	- تهتم الطالبات عند الدعوة بكشف الغياب.
- تعطي المدرسة الفرصة لطالبات أن تسألن مما لم يفهمن	- تسأل الطالبات شرحها.
- تأمر المدرسة الطالبات بأن يجبن الإمتحان القبلي.	- تجيب الطالبات إلى المدرسة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- أخيرا، اختتمت المدرسة بإلقاء السلام قبل الخروج من الفصل.	- ترد الطالبات السلام.

جدول رقم ٤-٧

عملية تعليم وتعلم مهارة الكلام بتطبيق لعبة Pyramid Quiz

(اللقاء الثاني)

أنشطة المعلمة	أنشطة الطالبات
- تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام وتنظر إلى جميع الطالبات، وتسجيل الطالبات بكشف الغياب	- ترد الطالبات السلام وتسمعن إلى الأسماء التي غيبت بكشف الغياب
- تقوم المعلمة بتأديب الفصل وتهتم بالا ستعداد النفسي والجسدي لطالبات للمشاركة في التعم.	- تستعد الطالبات إلى تبدأ الدرس
- تشرح المعلمة أهداف التعلم	- تستمع إلى الطالبات أهداف التعلم التي ينقلها المعلمة.
- تأمر المعلمة رئيس الفصل ليقرأن الدعاء	- تقرأ الطالبات الدعاء بالترتيب.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- تعرف المدرسة عن طريق التي ستستعملها في عملية التعلم، لأنها ستقوم المدرسة التعليم بتطبيق لعبة Pyramid Quiz	- تستمع الطالبات إلى شرح المدرسة
- بدأت المدرسة بتطبيق لعبة Pyramid Quiz	- تعمل الطالبات بما تأمر المدرسة.
- تعطي المدرسة الفرصة إلى الطالبات ليسئلن السؤال الذي يناسب بالموضوع	- تسأل الطالبات مما لم يفهمن.
- تشرح تامدرسة الخلاصة من الموضوع	- تستمع الطالبات بجيد.
- أخيرا، اختتمت المدرسة بإلقاء السلام قبل الخروج من الفصل.	- ترد الطالبات السلام.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

جدول رقم ٤-٨

عملية تعليم وتعلم مهارة الكلام بتطبيق لعبة Pyramid Quiz

(اللقاء الثالث)

أنشطة المعلمة	أنشطة الطالبات
- تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام.	- ترد الطالبات السلام.

- تقوم المعلمة بتأديب الفصل وتهتم بالاستعداد النفسي والجسدي لطالبات للمشاركة في التعلم.	- تستعد الطالبات أن تبدأ الدرس
- تشرح المعلمة أن هذا اللقاء لقاء أخير	- تستمع إلى الطالبات بجيد.
- تأمر المعلمة الطالبات بأن يجبن الإمتحان البعدي.	- تجيب الطالبات عن الأسئلة في الإمتحان البعدي.
- أخيرا، اختتمت المدرسة بإلقاء السلام قبل الخروج من الفصل.	- ترد الطالبات السلام.

ب- تحليل البيانات ومناقشتها:

١- تحليل البيانات للملاحظة المباشرة

وتحليل البيانات عن نتيجة الملاحظة المباشرة عند أنشطة التعليم والتعلم فتستخدم الباحثة القانون كما يلي:

$$P = \frac{R}{T} X\ 100\ \%$$

البيانات: P: النسبة المؤية

R: مجموع القيمة الحصولة عليها

T: النتيجة الكاملة

وتحليل المسند لأنشطة المعلمة والطالبات وعند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة أحوال[٤١]:

٨٠-١٠٠٪ = ممتاز

٦٦-٧٩٪ = جيد جداً

٥٦-٨٠٪ = جيد

٤١-٥٥٪ = مقبول

٠-٤٠٪ = راسب

١- أنشطة المعلمة

وأما دليل ملاحظة أنشطة المعلمة الملحوظة عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz على مهارة الكلام، فهي كما في الجدول الآتي:

جدول رقم ٤-٩

دليل ملاحظة أنشطة المعلمة في عملية التعليم والتعلم على مهارة الكلام بتطبيق لعبة Pyramid Quiz

الرقم	الناحية الملاحظة	النتيجة الملحوظة			
		١	٢	٣	٤
١.	تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام، تأمر رئيس الفصل ليقود الدعاء.			√	

[41] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2003), h5.

٢.	تقوم المعلمة بتأديب الفصل وتهتم بالاستعداد النفسي والجسدي لطالبات للمشاركة في التعلم.				√
٣.	مراقبة المعلمة الطالبات في عملية التعلم.				√
٤.	تشرح المعلمة أهداف التعلم.				√
٥.	تشرح المعلمة المادة للطالبات.				√
٦.	تشرح المعلمة إجراءات لعبة Pyramid Quiz.				√
٧.	توزع المعلمة وسائط لعبة Pyramid Quiz.				√
٨.	تشرف المعلمة عملية الطالبات عند يلعبن لعبة Pyramid Quiz.			√	
٩.	توزع المعلمة LKPD، لكل مجموعة، وتعطي التوجيهات المتعلقة بـــ LKPD للعمل عليها.				√

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٠.	تشرف المعلمة عملية الطالبات عند إكمال LKPD.			√	
١١.	تشرح المعلمة الخلاصة من الموضوع الدراسية.				√
١٢.	تؤدي المعلمة التعزيز (Refleksi) والتحفيز من الموضوع الدراسية وتعطي النصيحة.				√
١٣.	تعطي المعلمة لمحة عامة عن المادة التالية.				√
١٤.	تختم المعلمة الدرس بقراءة الحمد الله الدعاء معاً قبل تخرج من الفصل بالترتيب.				√
	المجموعة			**٩**	**٤٤**
		٥٣			

نتيجة أنشطة المعلمة عند عملية التعليم والتعلم، هي:

$P = \frac{R}{T}$ X 100%

$P = \frac{53}{56}$ X 100%

$P = \frac{5300}{56}$

P = 94,64%

جامعة الرانري
AR-RANIRY

فالقيمة المحصول هي ٩٤،٦٤٪، وهذا يدل على أن أنشطة المعلمة عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz حصلت على درجة ممتاز على المهارة الكلام. وهذه درجة بمعنى يدل ان المعلمة تم استعدادها في عملية الدراسية، وتستطيع أن تشرف الطالبات في عملية التعليمية.

٢- أنشطة الطالبات

وأما دليل ملاحظة أنشطة الطالبات الملحوظة عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz على مهارة الكلام، فهي كما في الجدول الآتى:

جدول رقم ٤-١٠

دليل ملاحظة أنشطة الطالبات في عملية التعليم والتعلم على مهارة الكلام بتطبيق لعبة Pyramid Quiz

الرقم	الناحية الملاحظة	النتيجة الملحوظة			
		١	٢	٣	٤
١.	ترد الطالبات السلام وتقرأ الدعاء.				√
٢.	تجيب الطالبات على أسئلة المعلمة حول المادة السابقة ليذكيرهم بالتعلم السابق وتعزيز الحماس.			√	

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

٣.	انضباط الطالبات في متابعة الأسس التعلمية.				√
٤.	اهتمام الطالبات بأهداف التعلمية التي تقدم المعلمة.			√	
٥.	اهتمام الطالبات بالماداة التي تنقل المعلمة.				√
٦.	تسمع الطالبات على الإجراء وتفهمهن للاستعداد يلعبن لعبة Pyramid Quiz.				√
٧.	طالبتان تواجهان بعضاهما البعض، تصف أحد هما المفردات التي تمثل السؤال عي اللعبة، بينما تقوم الطالبات الآخر بتخمين المفردات، وإذا كانت صحيحة فسيحصل على نقاط.				√
٨.	تستمع الطالبات إلى المعلمة جيدا ويقسم النص إلى عدة فقرات.				√

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٩.	تأخذ وسائط لعبة Pyramid Quiz، وتناقش في المجموعة عن لعبة Pyramid Quiz.				√
١٠.	تأخذ الطالبات ملخصا للدرس التي تعلموها وتسأل الأسئلة التي لم يفهمن.				√
١١.	تناقش الطالبات مع مجموعاتهم، لإكمال LKPD الذي تم توزيعه.				√
١٢.	تقدم الطالبات نتائج مناقشات المجموعة.				√
١٣.	تختم الطالبات الدروس التي تعلموها.				√
١٤.	تختم الطالبات الدرس بقراءة الحمد الله الدعاء معاً قبل تخرج من الفصل بالترتيب.				√
المجموعة				**٦**	**٤٨**
		٥٤			

نتيجة أنشطة الطالبات عند عملية التعليم والتعلم، هي:

$P = \frac{R}{T}$ X 100 %

$P = \frac{54}{56}$ X 100 %

$P = \frac{5400}{56}$

P = 96,42%

فالقيمة المحصول هي ٩٦،٤٢٪، وهذا يدل على أن أنشطة الطالبات عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz حصلت على درجة ممتاز على المهارة الكلام. وهذه درجة بمعنى يدل أن الطالبات يتعلمن بالفرح، وتنشط الطالبات في عملية التعليمية على مهارة الكلام.

٢- تحليل البيانات بلاختبار القبلي والاختبار البعدي

قبل أن تقوم الباحثة لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام فتقوم أولا الاختبار القبلي. بعد تطبيق لعبة Pyramid Quiz للطلبات فتقوم الباحثة بالاختبار البعدي لمعرفة قدرتهم على مهارة الكلام. قامت به الباحثة بإدخال درجة الطلبة الذي حصلن عليها في كل الاختبار التالي:[٤٢]

٨١-١٠٠= جيد جدا

٦١-٨٠ = جيد

٤١- ٦٠= مقبول

٢١-٤٠ = ناقص

٠-٢٠ = راسب

وأما نتيجة الطالبات في الاختبار القبلي ونتيجة الطلبات في الاختبار البعدي كما يلي:

[42] Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, hal. 54.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

جدول رقم ٤-١١

نتائج الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الطالبات	الاختبار القبلي	تقدير	الاختبار البعدي	تقدير
١.	الطالبة ١	٥٧	مقبول	٩٠	جيد جدا
٢.	الطالبة ٢	٦٥	جيد	٧٥	جيد
٣.	الطالبة ٣	٧٦	جيد	٩٥	جيد جدا
٤.	الطالبة ٤	٤٣	مقبول	٨٠	جيد
٥.	الطالبة ٥	٦٥	جيد	٧٥	جيد
٦.	الطالبة ٦	٤٧	مقبول	٨٢	جيد جدا
٧.	الطالبة ٧	٦٣	جيد	٨٥	جيد جدا
٨.	الطالبة ٨	٧٤	جيد	١٠٠	جيد جدا
٩.	الطالبة ٩	٥٩	مقبول	٩٠	جيد جدا
١٠.	الطالبة ١٠	٦٣	جيد	٩٨	جيد جدا
١١.	الطالبة ١١	٦٢	جيد	٨٧	جيد جدا
١٢.	الطالبة ١٢	٨٢	جيد جدا	٩٣	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

.١٣	الطالبة ١٣	٥٠	مقبول	٨٠	جيد
.١٤	الطالبة ١٤	٥٥	مقبول	٩٣	جيد جدا
.١٥	الطالبة ١٥	٦٢	جيد	٩٠	جيد جدا
.١٦	الطالبة ١٦	٥١	مقبول	٧٨	جيد
.١٧	الطالبة ١٧	٨٠	جيد	٨٨	جيد جدا
.١٨	الطالبة ١٨	٦٧	جيد	٩٠	جيد جدا
.١٩	الطالبة ١٩	٥١	مقبول	٧٨	جيد
.٢٠	الطالبة ٢٠	٦٦	جيد	٩٥	جيد جدا
.٢١	الطالبة ٢١	٧٠	جيد	٩٣	جيد جدا
النتيجة		**٦٢،٢٨**		**٨٧،٣٨**	

يوجد من هذا جدول أن نتيجة الاختبار القبلي المعدولة بتقدير **٦٢،٢٨** ونتيجة الاختبار البعدي المعدولة بتقدير **٨٧،٣٨** ولتحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي قامات الباحثة أولا بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) باستخدام برنامج SPSS 18 Statistics، وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

جدول رقم ٤-١٢

نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.108	21	.200*	.977	21	.879
Posttest	.160	21	.172	.945	21	.279
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

عرف من هذا الجدول يدل على أن نتيجة الاختبار القبلي بعد إجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) حصلت على مستوى الدلالة (sig) ٠،٨٧٩ أكبر من ٠،٠٥ كانت العينة من المجموعة طبيعية لأن (Sig. (2-tailed أكبر من مستوى الدلالة ٠،٠٥) ونتيجة الاختبار البعدي حصلت على مستوى الدلالة (Sig) ٠،٢٧٩ أكبر من ٠،٠٥ العينة من المجموعة طبيعية لأن (Sig. (2-tailed أكبر من المستوى الدلالة ٠،٠٥) فتشير إلى أن البيانات تتم توزيعها بشكل طبيعي، ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

جدول رقم ٤-١٣

نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.267	1	40	.267
	Based on Median	1.245	1	40	.271
	Based on Median and with adjusted df	1.245	1	37.174	.272
	Based on trimmed mean	1.269	1	40	.267

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ومن هذا الجدول يدل على أن نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة (Sig ٠،٢٦٧) أكبر من ٠،٠٥. فتشير إلى أن البيانات متجانسة.

باعتماد على البيانات السابقة أن نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) يتم توزيعها بشكل طبيعي ونتيجة للإختبار المتجانسة. يمكن إجراء باختبار – ت *(Paired Sample T-Test)*.

وللتعرف على تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية مهارة الكلام لابد أن تحلل اختبار – ت *(Paired Sample T-Test)* بالنظر إلى نتيجة المعدلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويبين الجدول ٤-١١ الآتي:

جدول رقم ٤-١٤

نتيجة إختبار باستخدام *(Paired Sample T-Test)*

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 - Postest	-25.09524	9.10991	1.98795	-29.24202	-20.94846	-12.624	20	.000

ومن هذا الجدول يتضح أن نتيجة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل أن الفرض الصفري H_o مردود والفرض البديل H_a مقبول. إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكن فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

ج- المناقشة

أما المناقشة لهذا البحث فهي أن تعلم بتطبيق لعبة Pyramid Quiz يكون ممتازا. وأما استجابة الطالبات على تعلم باستخدام لعبة Pyramid Quiz تحصيل على استجابة عليا مع نتيجة المعدلة

النتيجة البحث من الملاحظة المباشرة من أنشطة الطالبات توجد الباحثة تقدير ٩٤،٦٤٪، وهذا يدل على أنشطة الطالبات عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz حصلت على درجة ممتاز لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. وهذه درجة تدل أن المعامة تم استعدادها في عملية الدراسية، وتستطيع ان تشرف الطالبات في عملية الدراسية.

ومن أنشطة الطالبات توجد الباحثة تقدير ٩٦،٤٢٪، وهذا يدل على أن أنشطة الطالبات عند تطبيق لعبة Pyramid Quiz حصلت على درجة ممتاز لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.وهذه درجة تدل على أن الطالبات يتعلمن بالفرح، وتنشط الطالبات في عملية التعليمية على مهارة الكلام.

والنتائج البحث من الاختبار القبلي والاختبار البعدي من برنامج SPSS 25، توجد الباحثة نتيجة مستوى الدلالة (Sig. (2-tailed 000, 0 وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ ثم تدل على أن الفرض الصفير H_o مردود والفرض البديل H_a مقبول. إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكن فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د- تحقيق الفروض

كما ذكرت الباحثة الفرضين في الفصل الأول، فهي:

١- الفرض الصفري (H_o): إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz لم تكن فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

٢- الفرض البديل (H_a): إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكن فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي بإجراء-ت *(Paired Sample T-Test)*. باستخدام برنامج *SPSS 25* تتضح النتيجة حصلت على نتيجة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذا أن الفرض الصفري H_o مردود والفرض البديل H_a مقبول. أي أن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكن فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

انتهت الباحثة في عرض بحثها في الفصل السابق عما يتعلق بتطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. وستقدم الباحثة الخلاصة، كما يلي:

١- تطبيق لعبة Pyramid Quiz لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar تحصل على الدرجة ممتاز. في أنشطة المعلمة بالدرجة ٩٤،٦٤٪، وأما في أنشطة الطالبات بالدرجة ٩٦،٤٢٪ عند تحليل بيانات الملاحظة المباشرة.

٢- إن تطبيق لعبة Pyramid Quiz تكون فعالة لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بـــ MTs Insan Qurani Aceh Besar. وهذا يتضح من الاختبار-ت *(Paired Sample T-Test)* تحصل على النتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ Sig. (2-tailed) وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تدل أن الفرض البديل H_a مقبول والفرض الصفري H_o مردود.

ب- المقترحات

اعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١- ينبغي للمدرسة اللغة العربية أن تولي مزيداً من الاهتمام الطالبات الذين لم يستطيعوا التحدث باالغة العربية من خلال ممارسة المزيد

من النص للقراءة وتوفيرو المفردات يومياً أو عمل ألعاب تتحدث با للغة العربية.

٢- ترجو الباحثة للطالبات في الدراسية بجدية أكبر وغالباً ما يمارسون التحدث باللغة العربية، حتى يتمكنوا من تكرار المفردات التي يتعلموا ويكثروا أن يقرؤو نص العربي لممارسة قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

٣- وترجو الباحثة للقارئين الإصلاح إذا وجدوا في هذه الرسالة الأخطاء أو العيوب حتى تكون رسالة كاملة ومفيدة للباحثة والقارئين.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

الدكتور محمد علي الصويركي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، (عمان: مكتبة الطالبة الجامعية، ٢٠٠٥م).

البستاني واخرون، **المنجة في اللغة والأعلاء**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢م).

إبراهيم انيس، **المعجم الوسيط**، (القاهرة : دار النشر، بدون السنة).

أحمد فؤاد محمود عليان، **المهارت اللغويّة**، الطبعية الاولى (رياض:دار المسلم: للنشر والتوزيع، ١٤١٣ ه).

رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث فى العلوم النفسية والتربوية** (القاهرة: دار النشر للجامعات، ٢٠١١).

زجاء كحمو أبو علام، **مدخل المناهج**.

صالح بن حمد العساف، **المدخل الى البحث في العلوم السلوكية**، الطبعة الثانسة.

صالح بن حمدن العساف، **المدخل الى البحث**.

صالح بن حمد العساف، **المدخل الى البحث**.

صلح بن أحمد العساف، **المدخل الى البحث**.

صلاح عبد الحميد مصطفى، **تدريس الابتداعي – تطوير وتطبيقاته العالمية المعاص، الطبعة الأولى**، (كويت: مكتبة الفلاح للنشر وتوزيع، ١٩٨٩م).

صز ٧٠ عبد العليم إبراهيم، **الموجه الفنى لمدرس اللغة العربية**، (القاهرة: ١١١٩)

عبد الرحمن بن الفوزان، **إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**، (الرياض:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر، ٢٠١٢م).

فتحى علي يونس وعيد الرؤوف الشيخ، **المرجع في تعليم اللغة العربية للأجانيب**، (القاهرة: دار مكتبة وهيبة، ٢٠٠٣م).

محمود السمان، **التوجيه في تدريس اللغة العربية**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢م).

مصطفى عبد العزيز، **نفس المراجع**.

مجموع اللغة العربية، **المخم الوسيط**.

نور الفطر، ***استخدام الألعاب اللغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام***، ٢٠١٧.

هيئة تحرير الموقع, **القاموس المعانى عربي عربي**، ٨ ديسمبر ٢٠٢١م

يثمر الدين بردانشة، **طرق تدريس**.

ب–المراجع الإندونيسيا

Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press).

Syarifah Lubna, *Bermain Sambil Mempelajari Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula*, Vol 12 (2), Desember, Jurnal Unissula, 2018.

Khairun Nisaa Ulil Baroroh, *Pengembangan Game Edukasi Piramida Question Pada Materi Zat Gizi Untuk Pelajaran Ilmu Gizi Dikelas X Tata Boga SMK Neger 1 Sewon Bantul*, Jurnal Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

M. Hasanah, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Bahan Ajar*, (Malang: Fakultas Sastra, 2003).

Darmiati Zuchdi Dan Budiasih, *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah. Jakarta*, 1997: Ditjen Dikti Depdikbud. Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Mardiah, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Mitra PGMI, Vol 1 No. 1.

Ummi Mahmudah, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Pembelajaran Bahasa Arab*.

Fatimah Depi Susanti, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Pekan Baru: Education matter smost Publishing, 2012.

Pengadilan rambe, *Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Dasar*, Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015.

Khalilullah, *Loc Cit*.

Ulin Nuha, *Loc Cit*.

Imam Makruf *Loc Cit*.

Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS.*

Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

ج- المراجع الإلكترونية والإنترنيت

الرؤية MTs Insan Qurani Aceh Besar، https://insanqurani.net، مايو ٢٠٢٣م.

Public Speaking Skills Every Speaker Must Have, "25".*sixminutes.dlugan.com*, Retrieved 1-8-2018.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-6400/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MTsS Insan Qur'ani

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Awfa Tsaqiyya / 190202146**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Tathbiqu lu'batu Pyramid Quiz litarqiyati qudrati ath-thalibat 'ala maharatil kalam bi MTsS Insan Qur'ani***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 05 Juni 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Berlaku sampai : 09 Juli 2023

KEMENTERIAN AGAMA
DAYAH INSAN QUR'ANI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
Jln. Banda Aceh – Medan Km.12,5 Komplek Masjid Baitul 'Adhim
Desa Aneuk Batee Kec. Suka Makmur – Aceh Besar
E-mail : mts.insanquraani@gmail.com. hp. 08116714748
NSM : 121211060023 NPSN : 69895037

SURAT KETERANGAN

Nomor : a.090/Mts.01.04.102/VII/2023

Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Insan Qur'ani dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Awfa Tsaqiyya
NIM	: 190202146
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan pengambilan data penelitian untuk penulisan Skripsi dari tanggal 15-17 Juni 2023 dengan Judul:

Thatbiqu Lu'batu Pyramid Quiz Litarqiyati Qudrati At-Thalibat 'Ala Maharatil Kalam bii MTs Insan Qurani Aceh Besar

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 17 Juli 2023
Kepala Madrasah

Wahyuddin, Lc., M.Sh

INSTRUMEN SOAL PRE-TEST

اسم :

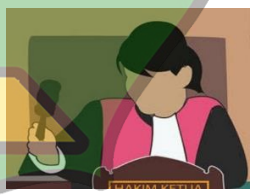
الفصل :

أ. انظر إلى الصورة أدناه ووصفها بإيجاز باهتمام القواعدوالمفردات!

١.

٢.

٣.

٤. 

٥.

٦.

٧.

٨.

٩.

١٠.

١١.

١٢.

ب. تدرب على المحادثة، واللهجة، والطلاقة، والفهم أدناه مع صحبتك في الفصل!

الطَّالِبُ الأَوَّلُ	مَاذَا سَنَعْمَلُ بَعْدَ الدِّرَاسَةِ ؟
Siswa Pertama	Apa yang akan kita kerjakan setelah (tamat) belajar?
الطَّالِبُ الثَّانِي	أَنَا أَدْرُسُ الطِّبَّ فِي كُلِّيَّةِ الطِّبِّ ، سَأَعْمَلُ طَبِيْبًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Kedua	Aku akan kuliah di fakultas kedokteran. Aku akan bekerja sebagai dokter *insyaallah*.
الطَّالِبُ الثَّالِثُ	أَنَا أَدْرُسُ الصَيْدَلَةَ فِي كُلِّيَّةِ الصَّيْدَلَةِ ، سَأَعْمَلُ صَيْدَلِيًّا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Ketiga	Aku akan kuliah di fakultas farmasi. Aku akan bekerja sebagai apoteker *insyaallah*.
الطَّالِبُ الرَّابِعُ	أَنَا أَدْرُسُ التَّمْرِيْضَ فِي كُلِّيَّةِ التَّمْرِيْضِ ، سَأَعْمَلُ مُمَرِّضًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Keempat	Aku akan kuliah di fakultas keperawatan. Aku akan bekerja sebagai perawat *insyaallah*.
الطَّالِبُ الخَامِسُ	أَنَا أَدْرُسُ الهَنْدَسَةَ فِي كُلِّيَّةِ الهَنْدَسَةِ ، سَأَعْمَلُ مُهَنْدِسًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Kelima	Aku akan kuliah di fakultas teknik. Aku akan bekerja sebagai insinyur *insyaallah*.
الطَّالِبُ السَّادِسُ	أَنَا أَدْرُسُ الطَّيَرَانَ فِي كُلِّيَّةِ الطَّيَرَانِ ، سَأَعْمَلُ طَيَّارًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Keenam	Aku akan kuliah di fakultas penerbangan. Aku akan bekerja sebagai pilot *insyaallah*.
الطَّالِبُ الأَوَّلُ	أَنَا أَدْرُسُ التَّرْبِيَةَ فِي كُلِّيَّةِ التَّرْبِيَةِ ، سَأَعْمَلُ مُدَرِّسًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Pertama	Aku akan kuliah di fakultas tarbiyah (pendidikan). Aku akan bekerja sebagai guru *insyaallah*.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

INSTRUMEN SOAL POST-TEST

اسم :

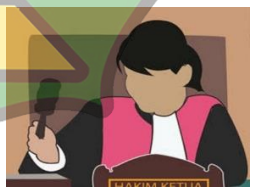
الفصل :

أ. انظر إلى الصورة أدناه ووصفها بإيجاز باهتمام القواعدوالمفردات!

١.

٢.

٣.

٤. 

٥.

٦.

٧.

٨.

٩.

١٠.

١١.

١٢.

ب. تدرب على المحادثة، واللهجة، والطلاقة، والفهم أدناه مع صحبتك في الفصل!

الطَّالِبُ الأَوَّلُ	مَاذَا سَنَعْمَلُ بَعْدَ الدِّرَاسَةِ ؟
Siswa Pertama	Apa yang akan kita kerjakan setelah (tamat) belajar?
الطَّالِبُ الثَّانِي	أَنَا أَدْرُسُ الطِّبَّ فِي كُلِّيَّةِ الطِّبِّ ، سَأَعْمَلُ طَبِيْبًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Kedua	Aku akan kuliah di fakultas kedokteran. Aku akan bekerja sebagai dokter *insyaallah*.
الطَّالِبُ الثَّالِثُ	أَنَا أَدْرُسُ الصَيْدَلَةَ فِي كُلِّيَّةِ الصَّيْدَلَةِ ، سَأَعْمَلُ صَيْدَلِيًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Ketiga	Aku akan kuliah di fakultas farmasi. Aku akan bekerja sebagai apoteker *insyaallah*.
الطَّالِبُ الرَّابِعُ	أَنَا أَدْرُسُ التَّمْرِيْضَ فِي كُلِّيَّةِ التَّمْرِيْضِ ، سَأَعْمَلُ مُمَرِّضًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Keempat	Aku akan kuliah di fakultas keperawatan. Aku akan bekerja sebagai perawat *insyaallah*.
الطَّالِبُ الخَامِسُ	أَنَا أَدْرُسُ الهَنْدَسَةَ فِي كُلِّيَّةِ الهَنْدَسَةِ ، سَأَعْمَلُ مُهَنْدِسًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Kelima	Aku akan kuliah di fakultas teknik. Aku akan bekerja sebagai insinyur *insyaallah*.
الطَّالِبُ السَّادِسُ	أَنَا أَدْرُسُ الطَّيَرَانَ فِي كُلِّيَّةِ الطَّيَرَانِ ، سَأَعْمَلُ طَيَّارًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Keenam	Aku akan kuliah di fakultas penerbangan. Aku akan bekerja sebagai pilot *insyaallah*.
الطَّالِبُ الأَوَّلُ	أَنَا أَدْرُسُ التَّرْبِيَةَ فِي كُلِّيَّةِ التَّرْبِيَةِ ، سَأَعْمَلُ مُدَرِّسًا ، إِنْ شَاءَ اللهُ .
Siswa Pertama	Aku akan kuliah di fakultas tarbiyah (pendidikan). Aku akan bekerja sebagai guru *insyaallah*.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MTs Insan Qurani
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/Semester : VIII/II
Tahun Pelajaran : 2022/2023
Aspek Bahasa : (Berbicara) الكلام
Materi Pokok : المهنة
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti/KI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.9.	Meyakini bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran Islam.	1.9.1. Menyadari bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran Islam. 1.9.2. Mengakui bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran Islam.

2.9.	Menjalankan perilaku santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.9.1. Melaksanakan perilaku santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam. 2.9.2. Mengamalkan perilaku santun dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam.
3.9.	Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: المهنة yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait profesi baik secara lisan maupun tulisan.	3.9.1. Siswa mampu menyebutkan kosakata tentang profesi yang terdapat pada gambar. 3.9.2. Mengidentifikasi kosakata tentang profesi. 3.9.3. Memberi contoh kosakata baru tentang profesi dan dapat mempraktikkan percakapan tentang profesi. 3.9.4. Menunjukkan kosakata terkait profesi yang terdapat pada teks bacaan
4.9.	Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait profesi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks baik secara lisan maupun tulisan.	4.9.1. Membedakan pola pembentukan kosakata tentang profesi baik secara lisan maupun tulisan. 4.9.2. Menunjukkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait profesi baik secara lisan maupun tulisan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan diharapkan peserta didik mampu mendengar, bercakap, membaca dan menulis dengan Bahasa Arab yang berkaitan dengan topik: المهنة

D. Materi Pembelajaran

Mendeskripsikan kalimat yang berkaitan dengan topik: المهنة

الرقم	الكلمة	تعريف من الكلمة
١.	طبيب	شخص بسبب عمله يحاول شفاء المرضى.
٢.	مدرس	يمتلك قدرة من العلم والمرفة ويقوم بإيصالها (نقلها) إلى الآخرين كما يسعد الطالبات على اكتساب المعرفة أو الكفاءة أو الفضيلة.
٣.	طيارا	الشخص الذي يقود طائرة ويوجد صنفان من الطيارين. الطيارون العسكريون، وهم ينقسمون حسب اختصاصاتهم على القوات البرية، الجوية أو البحرية ويلحق بهذا التصنيف الطيارين العاملين في المجالات الأمنية الشطة والدفاع المدني يقودون في العادة طائرات قتالية أوللمهام الخاصة.
٤.	القاضى	الموظفون العموميون الذين تم منحهم السلطة ليكونوا قادرين على المحاكمة ، والبت في القضايا غير المسؤولة ، ورئاسة القضايا القانونية المقدمة إلى المحكمة أو المحكمة.
٥.	فلاح	شخص يعمل في الزراعة ، عن طريق إدارة الأرض بشكل أساسي بهدف زراعة النباتات والحفاظ عليها

٦.	خياط	خياط من يخيط الثياب كالقمصان والسراويل والتنانير والسترات للرجال والنساء. للقيام بهذه المهمة، يحتاج الخياط إلى القيام بذلك يدويًا أو باستخدام ماكينة الخياطة.
٧.	شرطي	الشرطة مسؤولة عن الحفاظ على النظام والأمن في الحكومة والمجتمع، وإنفاذ القانون، ومنع واختيار وإجراء التحقيقات في الأنشطة الجنائية للقانون الجنائي والمدني.
٨.	صياد	الصيادون مصطلح يشير إلى الأشخاص الذين يعملون يوميًا لصيد الأسماك أو الكائنات الحية الأخرى التي تعيش في قاع أو عمود أو سطح المياه.
٩.	طباخ	طباخ هو الشخص الذي تتمثل مهمته في إعداد الوصفات ، وتحديد المكونات وقياسها، والطهي، وتقديم طبق جيد المذاق، ومظهر جميل، ويستحق الدفع مقابله.
١٠.	رسام	الرسام هو الشخص الذي يبتكر أعمالاً فنية ثنائية الأبعاد على شكل لوحات.
١١.	تاجر	التجار هم الأشخاص الذين ينفذون أو يشاركون في المتاجرة أو المتاجرة بالسلع التي لا ينتجونها بأنفسهم ، من أجل تحقيق ربح.
١٢.	منتشئ المحتوى	منشئو المحتوى هم أشخاص ينشئون محتوى تعليميًا أو ترفيهيًا وفقًا لرغبات الجمهور.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (المدخل العلمي)
2. Model : Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAINKEM)
3. Metode : Permainan "Pyramid Quiz"

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam b. Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran dan siswi mengikutinya c. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswi. d. Guru mengabsen kehadiran siswi. e. Guru mengkondisikan kesiapan mental siswa dalam belajar. f. Guru mereview materi sebelumnya. g. Guru menyampaikan informasi tentang materi yang akan dipelajari h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dimiliki siswa. i. Guru menjelaskan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari.	2X5 menit
Inti	a. Guru membagikan materi kepada peserta didik, kemudian peserta didik mengamati serta menulisnya di buku tulis. b. Guru mengucapkan kalimat yang berkaitan dengan topik: المهنة kemudian ditirukan oleh peserta didik c. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan menggunakan frasa, dan kalimat Bahasa Arab tentang tema yang sedang dipelajari baik individu maupun kelompok.	2X35 menit

AR-RANIRY

	d. Peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami. e. Peserta didik menghayati setiap kalimat yang ada. f. Peserta didik membacakan hiwar tentang المهنة sesama teman didepan kelas. g. Peserta didik mengamati kosakata yang ada. h. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan setiap kosakata yang ada dengan menggunakan permainan Pyramid Quiz, sedangkan peserta didik lainnya menebak kosakata yang dideskripsikan. i. Selama kegiatan ini berlangsung, guru mengamati performa siswi.	
Penutup	a. Peserta didik dibimbing guru memberi kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. c. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. d. Guru memberikan motivasi agar peserta didik selalu semangat belajar dan jangan pernah menyerah/berputus asa, semoga sukses selalu. e. Guru dan peserta didik membaca doa kafaratul majlis secara bersamaan. f. Guru mengucapkan salam dan penutup.	2X5 menit

G. Sumber belajar dan media/alat belajar

1. Sumber belajar

- Gusnadi, Heri, 2017. Kamus معهدي: Maiza Publisher
- Berbahan cetak, lembar bacaan, lembar gambar, dan lembar percakapan berbahasa Arab.

2. **Media/Alat Belajar**
   a. Lembar gambar
   b. Pulpen
   c. Papan tulis
   d. Penghapus papan tulis
   e. Spidol

H. Penilaian, pembelajaran remedial, dan pengayaan

a. Teknik penilaian

Sikap : Observasi
Pengetahuan : Tes lisan
Keterampilan : Penilaian produk

b. Instrumen Penilaian

Kriteria penilaian sikap: Jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif, dan pro aktif.

Kriteria Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									

Rubrik Penilaian Kalam

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan	Kategori
1.	Kesesuaian Pengucapan	80-100	Kalimat yang diucapkan tepat dan sesuai dengan instrument	ممتاز
		71-80	Kalimat yang diucapkan sesuai dengan instrument	جيد جدًا

		51-70	Kalimat yang diucapkan hamper sesuai dengan dengan instrument	جيد
		31-50	Kalimat yang diucapkan sedikit sesuai dengan instrument	مقبول
		0-30	Kalimat yang diucapkan tidak sesuai dengan instrument	راسب
2.	Kefasihan dan kelancaran dengan standar guru	80-100	Pengucapan makharijul hurufnya terdengar jelas dan saat berbicara juga lancar	ممتاز
		71-80	Pengucapan makharijul hurufnya hampir jelas dan saat berbicara hampir lancar	جيد جدًا
		51-70	Pengucapan makharijul hurufnya kurang jelas dan saat berbicara kurang lancar	جيد
		31-50	Pengucapan makharijul hurufnya sedikit jelas dan saat berbicara sedikit lancar	مقبول
		0-30	Pengucapan makharijul hurufnya tidak jelas dan saat berbicara tidak lancar	راسب
3.	Qawaid	80-100	Pemberian i'rabnya pada kalimat-kalimat yang disusun benar dan mengetahui alasannya	ممتاز
		71-80	Pemberian i'rabnya pada kalimat-kalimat yang disusun hampir benar dan hampir mengetahui alasannya	جيد جدًا
		51-70	Pemberian i'rabnya pada kalimat-kalimat yang disusun kurang	جيد

			benar dan kurang mengetahui alasannya	
		31-50	Pemberian i'rabnya pada kalimat-kalimat yang disusun sedikit benar dan sedikit mengetahui alasannya	مقبول
		0-30	Pemberian i'rabnya pada kalimat-kalimat yang disusun tidak benar dan tidak mengetahui alasannya	راسب
4.	Intonasi dan lahjah	80-100	Intonasi dan lahjah dalam pengucapannya sesuai dan tepat seperti pengucapannya	ممتاز
		71-80	Intonasi dan lahjah dalam pengucapannya sesuai seperti pengucapannya	جيد جدًا
		51-70	Intonasi dan lahjah dalam pengucapannya hampir sesuai seperti pengucapannya	جيد
		31-50	Intonasi dan lahjah dalam pengucapannya sedikit sesuai seperti pengucapannya	مقبول
		0-30	Intonasi dan lahjah dalam pengucapannya tidak sesuai seperti pengucapannya	راسب
5.	Ketepatan jawaban	80-100	Jawaban sesuai dan tepat dengan tema	ممتاز
		71-80	Jawaban sesuai dengan tema	جيد جدًا
		51-70	Jawaban hampir sesuai dengan tema	جيد

		31-50	Jawaban kurang sesuai dengan tema	مقبول
		0-30	Jawaban tidak sesuai dengan tema	راسب
6.	Keberanian berpendapat	80-100	Berani dalam berpendapat dan lancar dalam mengungkapkan pendapat dengan menggunakan Bahasa Arab	ممتاز
		71-80	Berani dalam berpendapat dan hampir lancar dalam mengungkapkan pendapat dengan menggunakan Bahasa Arab	جيد جدًا
		51-70	Berani dalam berpendapat dan kurang lancar dalam mengungkapkan pendapat dengan menggunakan Bahasa Arab	جيد
		31-50	Berani dalam berpendapat dan sedikit lancar dalam mengungkapkan pendapat dengan menggunakan Bahasa Arab	مقبول
		0-30	Tidak berani dalam berpendapat dan tidak lancar dalam mengungkapkan pendapat dengan menggunakan Bahasa Arab	راسب
7.	Mufradat	80-100	Mempunyai mufradat yang banyak dan ide sesuai dengan tema	ممتاز

		71-80	Mempunyai mufradat yang hampir banyak tetapi ide kurang sesuai dengan tema	جيد جداً
		51-70	Mempunyai mufradat yang kurang dan ide kurang sesuai dengan tema	جيد
		31-50	Mempunyai mufradat yang sedikit dan ide kurang sesuai dengan tema	مقبول
		0-30	Mempunyai mufradat yang sedikit dan ide tidak sesuai dengan tema	راسب

Aceh Besar, 14 Juni 2023
Guru Mata Pelajaran

Awfa Tsaqiyya
NIM 190202146

PEMROLEHAN NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

No.	Nama	Nilai Pre-Test	Kategori	Nilai Post-Test	Kategori
1.	Cut Mahya Hubela	57	مقبول	90	جيد جدا
2.	Hafizatul Auliani	65	جيد	75	جيد
3.	Mauizza Hanif	76	جيد	95	جيد جدا
4.	Shahiba Amini	43	مقبول	80	جيد
5.	Lia Mumarisa	65	جيد	75	جيد
6.	Naila Afifah	47	مقبول	82	جيد جدا
7.	Mahirah Akifah	63	جيد	85	جيد جدا
8.	Zul Nadhila Zahrina	74	جيد	100	جيد جدا
9.	Karisa Rasdianti	59	مقبول	90	جيد جدا
10.	Najha Salima	63	جيد	98	جيد جدا
11.	Rania Rumaisha	62	جيد	87	جيد جدا
12.	Najira Khansa	82	جيد جدا	93	جيد جدا
13.	Khairunnisa	50	مقبول	80	جيد
14.	Soraya Rumaisha Putri Ilmi	55	مقبول	93	جيد جدا
15.	Wan Rihadatul	62	جيد	90	جيد جدا
16.	Fathin Faqina	51	مقبول	78	جيد
17.	Khalisah Dzharfa	80	جيد	88	جيد جدا
18.	Siti Ashfia Bukhari	67	جيد	90	جيد جدا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

19.	Afrah Amna	51	مقبول	78	جيد
20.	Maryam Thahara	66	جيد	95	جيد جدا
21.	Hanin Inayatillah	70	جيد	93	جيد جدا
	Rata-rata	**1.308**		**1.835**	
	Hasil	**62,28**		**87,38**	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembaran Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM

Nama Sekolah : MTs Insan Qurani
Kelas/Semester : VIII-C/2 (Genap)
Materi Pokok : المهنة
Nama Pengamat : Zikrina, S.Pd, M.Pd

Petunjuk : Berikan tanda ( )
1 : Berarti "Kurang Baik"
2 : Berarti "Cukup Baik"
3 : Berarti "Baik"
4 : Berarti "Sangat Baik"

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Guru masuk kelas untuk mengucapkan salam, memerintahkan ketua kelas memimpin doa			√	
2.	Guru mendisiplinkan kelas dan menjaga kesiapan psikis dan fisik siswa untuk mengikuti pembelajaran				√
3.	Guru memantau siswa dalam proses pembelajaran				√
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				√
5.	Guru menjelaskan materi kepada siswa				√
6.	Guru menjelaskan tata cara permainan Pyramid Quiz				√

جامعة الرانري
AR-RANIRY

7.	Guru membagikan media permainan Pyramid Quiz				√
8.	Guru mengawasi proses siswa pada saat memainkan permainan Pyramid Quiz			√	
9.	Guru membagikan LKPD, kepada masing-masing kelompok, dan memberikan arahan mengenai LKPD untuk beroperasi				√
10.	Guru mengawasi proses siswa dalam menyelesaikan LKPD			√	
11.	Guru menjelaskan kesimpulan topik pembelajaran				√
12.	Guru melakukan penguatan (refleksi) dan stimulasi terhadap mata pelajaran serta memberikan nasihat				√
13.	Guru memberikan gambaran umum tentang materi berikut				√
14.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan berdoa bersama sebelum meninggalkan kelas secara berurutan				√

Lembaran Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM

Nama Sekolah : MTs Insan Qurani
Kelas/Semester : VIII-C/2 (Genap)
Materi Pokok : المهنة
Nama Pengamat : Zikrina, S.Pd, M.Pd

Petunjuk : Berikan tanda ( )
1 : Berarti "Kurang Baik"
2 : Berarti "Cukup Baik"
3 : Berarti "Baik"
4 : Berarti "Sangat Baik"

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Penga matan			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam dan membaca doa				√
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi sebelumnya untuk mengingatkan kembali pembelajaran dan menumbuhkan semangat			√	
3.	Mendisiplinkan siswa dalam mengikuti materi pembelajaran				√
4.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			√	
5.	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru				√
6.	Siswa mendengar dan memahami prosedur serta bersiap memainkan permainan Pyramid Quiz				√

7.	Dua siswa saling berhadapan, salah satu siswa mendeskripsikan kosakata yang mewakili pertanyaan dalam permainan, sedangkan siswa lainnya menebak kosakata tersebut, dan jika benar maka akan mendapat poin				√
8.	Siswa mendengarkan guru dengan cermat dan teks dibagi menjadi beberapa paragraph				√
9.	Siswa mengambil media permainan Pyramid Quiz, dan diskusikan dalam kelompok tentang permainan Pyramid Quiz				√
10.	Siswa meringkas pelajaran yang mereka pelajari dan mengajukan pertanyaan yang tidak mereka pahami				√
11.	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya sambil menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan				√
12.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok				√
13.	Siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajarinya				√
14.	Siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan berdoa bersama sebelum meninggalkan kelas secara berurutan				√

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الصور الفوتوغرافية

الصورة ١ : الاختبار القبلي

الصورة ٢ : عملية التعليم

الصورة ٣ : عملية التعليم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الصورة ٤ : العب Pyramid Quiz باللغة العربية

الصورة ٥ : الاختبار البعدى

الصورة ٦ : التصوير الجماعي

السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

١- الإسم الكامل : أوفى ثقيّا

٢- رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٤٦

٣- محل وتاريخ الميلاد : Banda Aceh، ٠٣ أغسطس ٢٠٠١

٤- الجنس : النساء

٥- الدين : الإسلام

٦- الجنسية : إندونيسشيا

٧- الحالة الإجتماعية : غير متزوجة

٨- العنوان : Jln. Lingkar Kampus, Desa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kabupaten Banda Aceh, Aceh

٩- العمل : طالبة

١٠- البريد الألكترونى : awfatsaqiyya@gmail.com

١١- اسم الأب : الدكتور عبد الواحد، الماجستر

١٢- العمل : معلم

١٣- إسم الأم : أسناوية، الماجستر

١٤- العمل : معلمة

١٥- العنوان : Jln. Lingkar Kampus, Desa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kabupaten Banda Aceh, Aceh

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ثانيا: خليفة التعليم

١- المدرسة الإبتدائية : SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh (٢٠٠٧-٢٠١٣)

٢- المدرسة المتوسطة : MTs Ulumul Quran Pagar Air (٢٠١٣-٢٠١٦)

٣- المدرسة الثانوية : MA Insan Qurani Aneuk Batee (٢٠١٦-٢٠١٩)

٤- الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية (٢٠١٩-٢٠٢٣)

UIN
جامعة الرانري
AR-RANIRY