استخدام E-Mufradat Game لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات

(دراسة تجريبية للمرحلة الابتدائية)

مقالة

إعداد

أمر الله

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٥٩

طالب قسم تعليم اللغة العربية

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٥م/١٤٤٦هـ

مقالة

استخدام *E-Mufradat Game* لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات

(دراسة تجريبية للمرحلة الإبتدائية)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية باندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

أمرالله

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٥٩

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفة

سلمى حياتي الماجستير

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٠٩ يناير ٢٠٢٥م

٠٩ رجب ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد : أمرالله

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٥٩

لجنة المناقشة:

الرئيسة	السكرتير
سلمى حياتي الماجستير	سبحان الماجستير
العضو ١	العضوة ٢
محمد رضا الماجستير	الدكتورة إنتان أفرياتي الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار الباحث

أنا الموقع أسفله :

الاسم الكامل : أمرالله

مكان الميلاد والتاريخ : فاليمبانغ، ١٨ أغسطس ٢٠٠٢

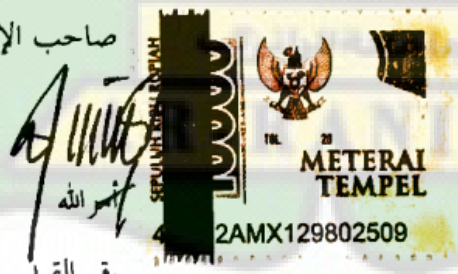
رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٥٩

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر بأن هذا البحث هو من تأليفي الخاص ولم تُقدّم لنيل أي درجة أكاديمية في أي جامعة، ولا تحتوي على أي أفكار أو مؤلفات تعود الآخرين دون الإشارة إليها وفقاً لقواعد وأصول البحث العلمي المذكورة في مصادرها العلمية. كما أنني، كباحث، مستعد لتحمل أي عقوبات قد تترتب على أي انتهاك لحقوق الملكية الفكرية أو سرقة أدبية.

بندا آتشيه، ٠٩ يناير ٢٠٢٥م

صاحب الإقرار



أمرالله

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٥٩

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿ إِنَّا جَعَلْنَهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ ﴾

(سورة الزخرف : ٣)

"اللسان الذي اختاره الله ﷻ لسان العرب فأنزل به كتابه العزيز،

وجعله لسان خاتم أنبيائه محمد ﷺ"

(الإمام الشافعي)

إهداء

أهدي هذه الرسالة :

١- إلى أمّي الغالية المحبوبة ملينى **حفظها الله.**

٢- إلى أبي إندرابودمان **حفظه الله.**

٣- إلى جميع أساتيذي في جامعة الرارنيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه.

٤- إلى الأصدقاء الذين دعموني وساعدوني في كتابة هذه الرسالة، خاصة فصل أصحاب الجنة. أقول شكرا جزيلا على مساعدكم في تشجيعي لكتابة هذه المقالة، جزاكم خيرا.

شكر وتقدير

بِسْـــــمِ اللهِ الرَّحْمَانِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله الذي علم الإنسان ما لم يعلم، وفضل لغة القرآن الكريم على سائر اللغات، والصلاة والسلام على خير خلقه محمد صلى الله عليه وسلم الذي أُنزل عليه القرآن بلسان عربي مبين، أما بعد.

الحمد الله بفضله ونعمته، وفق الباحث للوصول إلى المرحلة النهائية في كتابة البحث الجامعية العلمية بعنوان " استخدام *E-Mufradat Game* لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية للمرحلة الابتدائية)" والتي يقدمها الباحث إلى كلية التربية وتأهيل المعلمين للحصول على شهادة البكالوريوس في علم التربية بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه.

يتقدم الباحث بجزيل الشكر والعرفان للمشرفة الفاضلة سلمى حياتي الماجستير، التي لم تدخر جهداً في تقديم معرفتها ووقتها للإشراف على هذا البحث منذ بدايتها حتى نهايتها. نسأل الله أن يجزيها خير الجزاء وأوفاه.

كما يتقدم الباحث بجزيل الشكر إلى ناظرة المدرسة الابتدائية Islam Qur'ani Banda Aceh، السيدة Lusiana بكالوريس ومعلمي اللغة العربية فيها، وجميع التلاميذ من الفصل السـادس (٢)، الذين ساعدوا الباحث في تقديم كل ما يلزم لإتمام هذه الرسالة. جزاهم الله خير الجزاء على تعاونهم ودعمهم.

أخيراً، يرى الباحث أن هذا البحث لا تخلو من الأخطاء والنقصان، ولذلك يرجو من جميع القراء تقديم النقد البنّاء والاقتراحات الإصلاحية، حتى يصبح هذا البحث أكثر اكتمالاً وفائدة لقرّائها.

بندا آتشيه، ٠٩ يناير ٢٠٢٥م

٠٩ رجب ١٤٤٦هـ

أمرالله

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٥٩

قائمة المحتويات

مستخلص..... ٢

١. المقدمة..... ٣

٢. مناهج البحث..... ٦

٣. نتائج البحث والمناقشة..... ٧

أ. نتائج الاختبار القبلي البعدي..... ٧

ب. الاختبار الطبيعي..... ٩

ج. الاختبار المتجانسي..... ١٠

د. تحقيق الفرض..... ١١

٤. الخاتمة..... ١٤

المراجع..... ١٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Shawtul 'Arab
Shautul Arab
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
p-ISSN: 2809-7149
e-ISSN: 2809-7157
Volume 4, Nomor 2, April 2025 http://jurnal.iuqibogor.ac.id

استخدام E-Mufradat Game لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات

(دراسة تجريبية للمرحلة الابتدائية)

Amrullah[1], **Salma Hayati**[2]

[1-2]Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Email: 210202059@student.ar-raniry.ac.id [1] salma.hayati@ar-raniry.ac.id [2]

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of technology-based media, specifically the E-Mufradat Game, in improving the Arabic vocabulary mastery of students at SD Islam Qur'ani Banda Aceh. The research employs a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design. The subjects of the study consist of two classes: an experimental class using the E-Mufradat Game and a control class without similar treatment, each comprising 15 students. Data collection techniques include pretests and posttests, while data analysis was conducted using SPSS 21 with normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests. The results of the study show a significant difference in vocabulary mastery between the experimental and control groups. The average post-test score of the experimental group increased to 75.3 compared to the control group, which only reached 33. Hypothesis testing revealed that the use of the E-Mufradat Game significantly enhances vocabulary mastery ($p < 0.05$). Moreover, this medium also provides a more interactive, enjoyable, and effective learning experience, fostering an active classroom environment. This study supports previous findings that technology-based learning media can enhance student engagement and learning outcomes. Thus, the E-Mufradat Game can serve as an innovative alternative in Arabic language instruction to improve students' vocabulary mastery.

Keywords: **E-Mufradat Game; Vocabulary Mastery; Learning Media**

مستخلص

تهدف هذا البحث إلى تقييم فعالية استخدام الوسيلة المعتمدة على التكنولوجي ، وهي *E-Mufradat Game*، في سيطرة المفردات لدى التلاميذ بـ SD Islam Qur'ani بندا آتشيه. استخدمت الدراسة المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي يعتمد على مجموعتين غير متكافئتين: الفصل التجريبي الذي استخدم *E-Mufradat Game* والفصل الضابطيي الذي لم تستخدم الوسيلة، حيث يتكون كل فصل من ١٥ تلميذا. تم جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي(Posttest) ، بينما تم تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS 21 مع إجراء الاختبار التوزيع الطبيعي، والتجانس، والاختبار "t" للعينات المستقلة. أظهرت نتائج الدراسة تدل على فرق دلالة بين سيطرة المفردات في المجموعتين التجريبي والضابطي. ارتفع متوسط درجات التلاميذ بعد الاختبار في الفصل التجريبي إلى ٧٥,٣ مقارنةً بالفصل الضابطي التي حصلت على ٣٣ درجة فقط. أظهرت نتائج الاختبار الفرضيات أن استخدام *E-Mufradat Game* أدى إلى تحسن كبير في سيطرة المفردات .($p < 0.05$) بالإضافة إلى ذلك، قدمت هذه الوسيلة تجربة تعلم أكثر تفاعلية، مما ساهم في خلق بيئة صفية نشطة. تدعم هذا البحث النتائج السابقة التي تشير إلى أن الوسيلة التعليمية المعتمدة على التكنولوجي قادرة على تعزيز مشاركة التلاميذ ونتائج تعلمهم. وبالتالي، يمكن اعتبار *E-Mufradat Game* بديلاً مبتكرًا في تعليم اللغة العربية لتحسين سيطرة المفردات لدى التلاميذ.

الكلمات الأساسية: *E-Mufradat Game*، سيطرة المفردات، الوسيلة التعليمية

١. المقدمة

المفردات هي أساسية اللغة العربية يجب على المتعلم سيطرةه لتحقيق الطلاقة في اللغة العربية. فالكفاءة اللغوية الجيدة تتأثر بشكل كبير بسيطرة المفردات (Inayah et al., 2019). الشخص الذي يتعلم اللغة العربية يتمكن من فهم ما يسمعه بناءً على عامل سيطرة المفردات (Mufidah & Izha, 2020). وكذالك في القدرة على التواصل شفوياً وكتابياً تتأثر أيضاً بسيطرة المفردات (Fatati & Sutarjo, 2021). سيطرة المفردات بشكل جيد يُمكّن المتعلم من تكوين جمل واضحة، وفهم النصوص، والتفاعل بفعالية أكبر. لذلك، فإنّ فهم المفردات وسيطرةها أمر بالغ الأهمية في تعلم اللغة العربية.

يتم تحديد سيطرة المفردات في تعلم اللغة العربية للمتعلمين من خلال عوامل تنفيذ التعلم. من المرجح أن يحصل التلاميذ على المعرفة والفهم عندما يتم إجراء التعلم بطريقة فعالة وممتعة. في هذا السياق المعلمون كمنفذين المناهج الدراسية دوراً مهماً في تعزيز نتائج تعلم التلاميذ (Andana et al., 2022) ، وتحفيز التلاميذ (Rahmad Timor et al., 2021) ، وخلق بيئة تعلم ممتعة (Mahmud et al., 2022) ، وتوفير تجارب تعلم ذات مغزى للتلاميذ (Sholihah et al., 2022). لذلك، يجب على معلمي اللغة العربية أن يكونوا مبدعين ومبتكرين في استخدام وسائل التعليم التي تتماشى مع التطورات التكنولوجية لتحقيق أهداف التعلم بفعالية (Melati et al., 2023).

فيما يتعلق بسيطرة المفردات لدى التلاميذ، لا تزال هناك عقبات وعوامل مؤثرة. معظم التلاميذ، خاصة في المدارس العامة ضعاف في سيطرة المفردات (Sulfikar & Fawzani, 2023). ويتأثر ذلك بعدة عوامل، منها: قلة دافعية التلاميذ لتعلم اللغة العربية (Pudjianto et al., 2021)، واعتماد المعلمين فقط على الكتب الدراسية دون استخدام وسائل تعليمية جذابة، خاصة في مواد المفردات العربية، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل وعدم سيطرة عدد كبير من المفردات (Dede Rizal Munir et al., 2023). يتطلب التعليم الحديث من المعلمين تنفيذ عملية تعليمية بطريقة إبداعية ومبتكرة وتفاعلية لتعزيز كفاءة

التلاميذ (Fanani et al., 2022). كشفت الدراسات السابقة أن المشكلة الرئيسية في تعلم اللغة العربية تكمن في انخفاض سيطرة التلاميذ للمفردات بسبب قلة تنوع الوسيلة التعليمية (Hak, 2024).

لقد أحدثت التطورات التكنولوجية الحالية تحولات كبيرة في مجال التعليم، خاصة في استخدام وسائل التعليم (Melati et al., 2023). يمكن أن يجعل استخدام التكنولوجي مثل أجهزة الكمبيوتر، والإنترنت، أو التطبيقات التعليمية المعتمدة على التكنولوجي التعلم أكثر إثارة ومتعة للتلاميذ (Maisaroh & Wathon, 2018). باستخدام هذه التكنولوجي، يمكن للتلاميذ التعلم بشكل مستقل وتفاعلي، مما يزيد من دافعهم للتعلم (Qodir et al., 2024). وجد الباحث الدراسين السابقين أن استخدام الألعاب المعتمدة على التكنولوجي ، مثل *Fun Easy*، يمكن أن يساعد التلاميذ في سيطرة المفردات العربية بسهولة أكبر (Hayatunnisa & Hanafi, 2024). كما اقترحت دراسة أخرى أجرتها (Mardhiyah et al., 2024) أن الألعاب السحب والإفلات يمكن أن تحسن نتائج تعلم التلاميذ.

في تعلم المفردات، هناك العديد من الوسيلة التي يمكن استخدامها في عملية التعليم، ومنها وسيلة *E-Mufradat Game* وجد (Ghani et al., 2019) أن الألعاب التي تستخدم التكنولوجي ، مثل *E-Mufradat Game* ، يمكن أن تزيد من دافعية المتعلمين. يمكن استخدام هذه الوسيلة من خلال متابعة القوائم الموجودة في *E-Mufradat Game* والمشاركة في الإجابة على الاختبارات المتعلقة بالمواد الدراسية. فوائد هذه الوسيلة في عملية التعليم تشمل؛ (١) الألعاب المستخدمة تجعل عملية التعلم ممتعة، مما يسهل على المتعلمين فهم المفردات المقدمة لهم. (٢) باستخدام هذه الوسيلة، يمكن للمتعلمين معالجة أفكارهم لتذكر المفردات التي تعلموها، وتوقع معانيها، والتخمين أثناء الإجابة على الاختبارات. (٣) هذه الوسيلة تجعل أجواء الفصل الدراسي أكثر نشاطًا، حيث لا يقتصر النشاط على المعلم فقط، بل يشارك التلاميذ أيضًا بنشاط كبير (Farhan et al., 2023).

يهدف استخدام *E-Mufradat Game* إلى تحسين جودة تعليم مفردات اللغة العربية من خلال نهج معتمد على التكنولوجي الفعالة والممتعة والمتوافقة مع احتياجات التلاميذ في العصر الرقمي (Ghani

(et al., 2019). يتضمن التطبيق ميزات الألعاب مثل أنظمة النقاط، والمستويات، والتحديات، والرسوم المتحركة التفاعلية المثيرة. تم تصميم هذا التطبيق لتوفير تجربة تعلم لا تركز فقط على اكتساب المفردات بشكل سلبي، بل أيضاً على تطبيق المفردات في مواقف الحياة الواقعية (Aulina, 2012).

في الدراسات السابقة، تم تناول فعالية استخدام وسائل التعليم القائمة على التكنولوجي بشكل واسع ولكن لم تتناول الدراسات السابقة استخدام *E-Mufradat Game* في تحسين قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات بهذا الموقع البحثي. لذلك تحاول هذا البحث استخدام *E-Mufradat Game* كوسيلة تعليمية لتحسين سيطرة مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ. وبناءً على ذلك، تهدف هذا البحث إلى تقديم ابتكار جديد في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة تعليمية قائمة على التكنولوجي ، وهي *E-Mufradat Game* ، ومعرفة تأثير استخدامها على قدرة تلاميذ مدرسة إسلام القرآن الابتدائية في باندا آتشيه على سيطرة المفردات.

٢. منهج البحث

يستخدم الباحث هذا البحث منهجًا كميًا مع نوع من التجارب شبه التجريبي (تصميم فصل تحكم غير متكافئة). يُعرف التجريب شبه التجريبي أيضًا بـ "التجربة الزائفة"، وهو تطور من التصميم التجريبي الأصلي. يشمل هذا التصميم فصل تحكم وفصل تجريبية، مع تطبيق الاختبار القبلي والاختبار البعدي على كلا المجموعتين.

يستخدم الباحث تصميم التجربة شبه التجريبي (تصميم فصل تحكم غير مكافئة)، هذا التصميم يشبه إلى حد كبير تصميم فصل الضابط مع الاختبار القبلي (Pre-test) والاختبار البعدي (Post-test)، ولكن مجموعي التجريب والضابط لا يتم اختيار عشوائيًا. (Prof. Dr. Sugiyono, 2013)

الجدول ١. تصميم البحث شبه التجريبي

المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجة التجريبية	الاختبار البعدي
X1	O1	x1	O2
X2	O1	-	O2

البيان:

X1 = الفصل التجريبي

X2 = الفصل الضابطي

O1 = الملاحظة الأولى قبل إعطاء المعاملة

O2 = الملاحظة الثانية بعد إعطاء المعاملة

نوع هذا البحث لمعرفة مدى تأثير بين متغيرين أو أكثر. المتغيرات المستخدمة في هذا البحث هي المتغير التابع والمتغير المستقل. المتغير التابع في هذا البحث هو المفردات. أما المتغير المستقل فهو *E-Mufradat Game*.

الموضوع الذي تم استخدامه في هذا البحث هو تلاميذ الفصل السادس بـSD Islam Qur'ani بندا آتشيه. تم اختيار الفصل السادس (أ) كفصل تجريبي، والفصل السادس (ب) كفصل ضابط مع كل فصل يتكون من ١٥ تلميذا.

أن طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هو الاختبار القبلي والبعدي، والذي يتكون من ١٠ أسئلة اختيارية و ١٠ أسئلة إملائية. أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث فتتمثل في معالجة نتائج الاختبارات السابقة واللاحقة باستخدام تطبيق SPSS 21. نظرًا لأن عدد العينة أقل من ٥٠، تم استخدام الاختبار التجانس والاختبار التوزيع الطبيعي باستخدام طريقة شابيرو–ويلك لتحليل

بيانات البحث. بعد ذلك، تم إجراء الاختبار الفرضيات باستخدام الاختبارt ، والمعروف بالاختبار العينات المستقلة.

٣. نتائج البحث والمناقشة

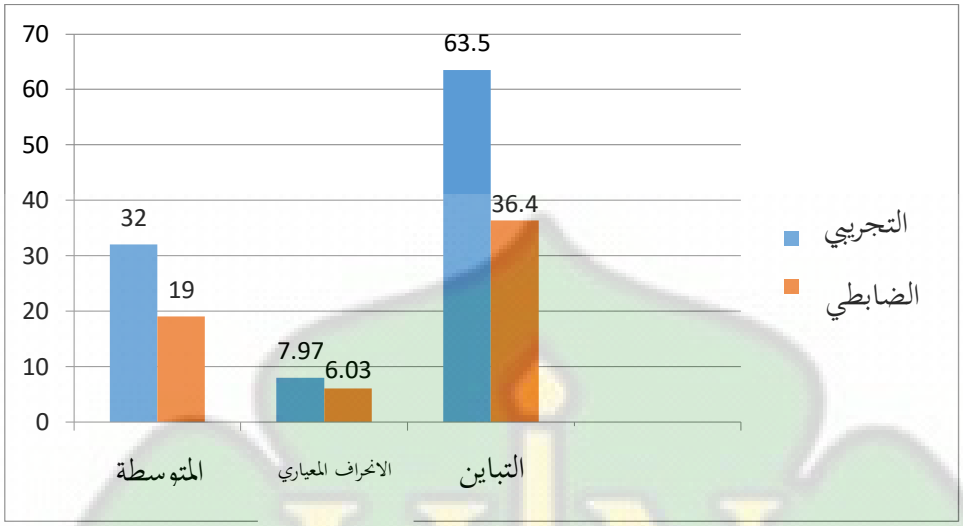
نتائج البحث هي تحلل وتناقش الاختبار القبلي والبعدي، والاختبار التجانسي، والاختبار الفرضي لاكتشاف الفروقات في مستوى سيطرة المفردات بين فصول الاختبار القبلي البعدي، بحيث تظهر بوضوح فعالية *E-Mufradat Game*.

أ. نتائج الاختبار القبلي والبعدي

تم إجراء الاختبار القبلي قبل بدء جلسة المعالجة في البحث لتحديد مهارات التلاميذ الأولية، بينما تم إجراء الاختبار البعدي بعد جلسة التعلم لقياس مدى سيطرة التلاميذ للمفردات. ومن نتائج الاختبار القبلي البعدي تم الحصول على متوسط القيم، والانحراف المعياري، والتباين لكل من الفصل التجريبي والفصل الضابطي.

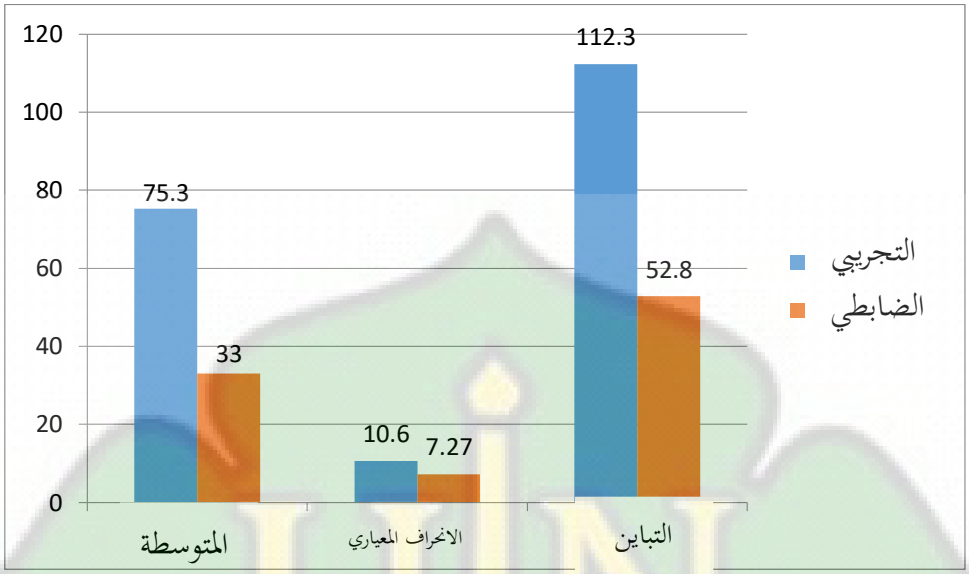
نتائج الاختبار القبلي

الفصل التجريبي كان متوسطًا قدره ٣٢ درجة، وهو أعلى من متوسط الفصل الضابطي الذي بلغ ١٩ درجة. وهذا يدل على أن الفصل التجريبي كانت تتمتع بمستوى مبدئي أفضل في اكتساب المفردات مقارنة بالفصل الضابطي قبل التدخل *E-Mufradat Game* أما الانحراف المعياري للفصل التجريبي فقد بلغ ٧,٩٧ درجة، بينما بلغ الانحراف المعياري للفصل الضابطي ٦,٠٣ درجة. يُشير الانحراف المعياري الأكبر في الفصل التجريبي إلى أن توزيع القيم في هذه الفصل كان أكثر تنوعًا مقارنة بالفصل الضابطي. وكانت التباين في الفصل التجريبي ٦٣,٥ درجة، وهو أعلى من التباين في الفصل الضابطي الذي بلغ ٣٦,٤ درجة. وهذا يُظهر أن البيانات في الفصل التجريبي كانت أكثر انتشارًا (تباين أكبر) مقارنة بالفصل الضابطي.



نتائج الاختبار البعدي

بلغ متوسط الفصل التجريبي ٧٥,٣ درجة، وهو أعلى بكثير مقارنة بمتوسط الفصل الضابطي الذي بلغ ٣٣ درجة. وهذا يدل على وجود تحسن في قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات في الفصل التجريبي بعد استخدام "*E-Mufradat Game*"، مقارنة بالفصل الضابطي التي لم تستخدم هذه الوسيلة. بلغ الانحراف المعياري للفصل التجريبي ١٠,٦، بينما بلغ الانحراف المعياري للفصل الضابطي ٧,٢٧. يشير الانحراف المعياري الأكبر في الفصل التجريبي إلى أن توزيع البيانات في هذه الفصل أكثر تنوعًا مقارنة بالفصل الضابطي. بلغ التباين في الفصل التجريبي ١١٢,٣، وهو أعلى مقارنة بتباين الفصل الضابطي الذي بلغ ٥٢,٨. وهذا يشير إلى أن نتائج الفصل التجريبي تتمتع بدرجة أعلى من التنوع مقارنة بالفصل الضابطي.



ب. الاختبار الطبيعي

في هذا الاختبار للتوزيع الطبيعي، يتم اعتبار البيانات ذات توزيع طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥، وتُعتبر غير طبيعية إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥. البيانات الناتجة عن الاختبار التوزيع الطبيعي في هذا البحث كالتالي:

	class	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
The Results of Students' Ability in Mastering Vocabulary	Eksperimen Pretest	.933	15	.304
	Kontrol Pretest	.847	15	.129
	Eksperimen Postest	.903	15	.107
	Kontrol Postest	.945	15	.446

بناءً على نتائج الاختبار التوزيع الطبيعي **(Tests of Normality)** الموضحة أعلاه، يمكن ملاحظة أن نتائج الاختبار التوزيع الطبيعي باستخدام الاختبار Shapiro-Wilk على بيانات قدرة التلاميذ في سيطرة المفردات تُظهر أن جميع مجموعات الاختبار تمتلك توزيعاً طبيعياً للبيانات.

بالنسبة لفصل التجريبي في الاختبار *Pretest*، تم الحصول على قيمة p بمقدار ٠,٣٠٤، وهي أكبر من ٠,٠٥، مما يشير إلى أن البيانات في هذه الفصل موزعة بشكل طبيعي. وينطبق الأمر نفسه على الفصل الضبطي في الاختبار *Pretest*، حيث تم الحصول على قيمة p بمقدار ٠,١٢٩، وهي أيضاً أكبر من ٠,٠٥، مما يشير إلى توزيع طبيعي.

وبالمثل، في الفصل التجربي الاختبار *Posttest*، تم الحصول على قيمة p بمقدار ٠,١٠٧، وهي أكبر من ٠,٠٥، مما يشير إلى أن توزيع البيانات طبيعي أيضاً.

وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن جميع البيانات في هذا البحث موزعة بشكل طبيعي، مما يتيح استخدام التحليل الإحصائي البارامتري للمزيد من البحث.

ج. الاختبار التجانس

يهدف الاختبار التجانس إلى تحديد ما إذا كانت بعض المجموعات السكانية تحتوي على تباين متساوٍ. يتم إجراء الاختبار التساوي بين التباينين لتقييم ما إذا كانت توزيعات البيانات متجانسة، أي من خلال مقارنة التباين بين المجموعتين(Sianturi, 2022) . تم الاختبار قيم الاختبار القبلي البعدي للمجموعات التجريبي والضابطي للتجانس. تم إجراء التحليل باستخدام برنامج SPSS 26. أما بالنسبة لاتخاذ القرارات حول الاختبار التجانس، فيتم كالآتي.

Ha = البيانات متجانسة

H0 = البيانات غير متجانسة

إذا كانت قيمة الدلالة ≤ ٠,٠٥، فإن البيانات Ha تُقبل، بينما إذا كانت قيمة الدلالة 0.05 >، يتم رفض H0. النتائج التي تم الحصول عليها في هذا البحث كما يلي:

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.003	1	48	.960

الجدول أعلاه يظهر نتائج الاختبار الاختبار تجانس التباين بين المجموعتين (التجريبي والضابطي) في هذا البحث، حيث تكون البيانات متجانسة. قيمة إحصائية ليفين التي تم الحصول عليها هي ٠,٠٠٣ مع قيمة p تبلغ ٠,٩٦٠. بما أن قيمة p أكبر من ٠,٠٥، فهذا يعني أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في التباين بين المجموعتين. بمعنى آخر، يتم الوفاء بافتراض تجانس التباين، مما يتيح استخدام الاختبارات الإحصائية المعلمية مثل الاختبار t دون القلق بشأن التباين غير المتجانس. وبالتالي، يمكن تحليل هذه البيانات بشكل أكبر باستخدام الأساليب التي تتطلب افتراض تجانس التباين.

د. تحقيق الفرض

الفرضية هي بيان أو افتراض مؤقت لم يتم تأكيد صحته بعد أو لا يزال مشكوكًا فيه، ولذلك يحتاج إلى إثبات إضافي. بالإضافة إلى ذلك، يعد الاختبار الفرضية طريقة تُستخدم لتقييم ادعاء أو تخمين يتعلق بمعاملات في فصل سكانية بناء إلى البيانات التي تم الحصول عليها من عينة معينة (Anuraga Gangga et al., 2021).

بناء إلى نتائج الاختبار العادي التي تُظهر توزيعًا عاديًا، تم إجراء الاختبار الفرضية باستخدام الاختبار .t الاختبار t هو طريقة إحصائية تهدف إلى تحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين متوسطات مجموعتين من البيانات أو الاختبار ما إذا كان متوسط عينة معينة يختلف بشكل كبير عن قيمة معينة. يُستخدم هذا الاختبار بشكل شائع في الأبحاث التجريبي لمقارنة متوسط فصل التحكم مع فصل العلاج.

بعد الحصول على بيانات موزعة بشكل الطبيعي والمتجانس، سيتم إجراء الاختبار العينة المستقلة أو الاختبار t لالاختبار الفرضية للبيانات. الأساس لاتخاذ القرار في هذا الاختبار هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة0.05< (sig2.tailed) ، يتم قبول H0 ورفضHa ، وإذا كانت قيمة الدلالة > (sig.2-tailed) 0.05، يتم قبول Ha ورفض .H0 تم إجراء الاختبار باستخدام برنامج .SPSS 21 وكانت النتائج كما يلي:

تم الحصول على قيمةt = 4.113 ، مع درجات الحرية 24 = (df)، وقيمة = Sig. (2-tailed) (0.05 >) 0.000، مما يشير إلى وجود فرق كبير بين متوسط فصل التجربة وفصل التحكم في الاختبار ما قبل التجربة .(pretest) فرق المتوسط12.560 :(Mean Difference)، مما يعني أن متوسط فصل التجربة كان أعلى بمقدار ١٢,٥٦٠ مقارنة بفصل التحكم. فاصل الثقة ٩٥% يقع الفاصل بين ٦,٢٥٧ و ١٨,٨٦٢، مما يضمن أن الفرق في المتوسط يقع ضمن هذا النطاق. توجد اختلافات كبيرة بين القدرات الأولية لفصل التجربة وفصل التحكم، على الرغم من أن الفارق ليس كبيرًا جدًا.

الجدول ٤ .الاختبار الفرضية

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Eksperimen_Kontrol_Pre	Equal variances assumed	.489	.491	4.113	24	.000	12.560	3.054	6.257	18.862
	Equal variances not assumed			4.086	22.660	.000	12.560	3.074	6.195	18.924
Eksperimen_Kontrol_Post	Equal variances assumed	.003	.960	7.560	24	.000	39.405	5.212	28.647	50.162
	Equal variances not assumed			7.706	23.841	.000	39.405	5.114	28.847	49.963

بناء إلى الجدول أعلاه، يظهر الاختبار العينات المستقلة مقارنة هامة بين قدرة التلاميذ في المجموعتين التجريبي والضابطي سواء في الاختبار القبلي أو الاختبار البعدي. في الاختبار القبلي +، أظهرت نتائج الاختبار t وجود فرق في المتوسطات بين المجموعتين التجريبي والضابطي مع قيمة p ٠,٠٠٠(0.05 >)، مما يعني وجود فرق دال إحصائيًا. ومع ذلك، أصبح هذا الفرق أكثر وضوحًا في الاختبار ما بعد، حيث بقيت قيمة p كما هي ٠,٠٠٠، مع زيادة الفرق في المتوسط إلى ٣٩,٤٠٥. وهذا يشير إلى أنه بعد تطبيق طريقة E-Mufradat Game، أظهرت الفصل التجريبي تحسنًا كبيرًا في قدرتها على سيطرة المفردات مقارنةً بالفصل الضابطي. علاوة على ذلك، أظهرت نتائج الاختبار تجانس التباين من خلال الاختبار Levene أن قيمة p كانت أكبر من ٠,٠٥ في الاختبار القبلي والبعدي، مما يعني أن فرضية تجانس التباين تم الوفاء بها، مما يضمن صحة التحليل الإحصائي.

تدعم هذه النتائج فرضية البحث بأن استخدام E-Mufradat Game فعال في تحسين قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات. إن التحسن الكبير في الفصل التجريبي بعد تطبيق هذه الطريقة يظهر أن التعلم المعتمد على الألعاب التفاعلية يمكن أن يكون استراتيجية فعالة لزيادة تفاعل التلاميذ وتعميق سيطرة المفردات العربية.

بناء إلى نتائج البحث، تبين أن الوسيلة تعمل كوسيط ولها دور مهم في دعم عملية التعلم. وبالتالي، تتناسب E-Mufradat Game مع العديد من الدراسات السابقة التي وجدت أن الوسيلة المعتمدة على التكنولوجي تساعد المتعلمين في سيطرة المواد الدراسية. على سبيل المثال، الوسيلة التفاعلية PPTتؤثر على قدرة التلاميذ في مهارة الكتابة (Semayang & Hayati, 2024) ، والوسيلة الإلكترونية مثل E-Komik يمكن أن تجذب اهتمام التلاميذ في تعلم القراءة (Fardiyah Handini et al., 2024) ، والوسيلة مثل الواقع الافتراضي يمكن أن تحسن سيطرة المفردات لدى التلاميذ (Yasmin Hijja Niswah et al., 2024)

تم إجراء بحث تجريبي حول تأثير استخدام *E-Mufradat Game* على سيطرة المفردات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وكانت النتائج ذات تأثير كبير ومهم. ومع ذلك، فإن هذا البحث تحتوي على بعض القيود من حيث المنهجية والمتغيرات البحثية. ولذلك، يُوصى في الدراسات المستالقبلية بأن يقوم الباحثون بالبحث بشكل نوعي للحصول على معلومات أعمق حول تنفيذ تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية.

٤. الخاتمة

أظهرت نتائج الدراسة أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي والمتماثل، وبالتالي تم إجراء الاختبار الفرضيات باستخدام الاختبار "t" بمساعدة برنامج SPSS 21. وفقًا لنتائج الاختبار العينات المستقلة، تم الحصول على قيمة "t" = ٤,١١٣ مع درجات حرية (df) = 24 وقيمة "سيغ >) (2-tailed) = 0.000 " (0.05. وهذا يشير إلى وجود فرق معنوي بين المتوسطات بين الفصل التجريبي والفصل الضابطي في الاختبار ما قبل. كان متوسط الفصل التجريبي أعلى بـ ١٢,٥٦٠ مقارنةً بالفصل الضابطي، مع نطاق ثقة ٩٥% يقع بين ٦,٢٥٧ و ١٨,٨٦٢. على الرغم من وجود فرق معنوي، إلا أن الفارق في القدرة الأولية بين المجموعتين لم يكن كبيرًا. وبالتالي، يمكن اعتبار "*E-Mufradat Game*"وسيلة فعّالة لمواجهة التحديات في تعلم المفردات وتحسين جودة التعليم في اللغة العربية في عصر الرقمنة.

المراجع

Andana, E. B., Marmoah, S., & Sularmi, D. (2022). *Analisis peran guru dalam memotivasi belajar peserta didik kelas iv sekolah dasar*.

Anuraga Gangga, Indrasetianingsih Artanti, & Athoillah Muhammad. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, *3*(2), 327–334.

Aulina, C. N. (2012). *Pengaruh Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 1, Issue 2).

Dede Rizal Munir, Taufik Luthfi, & Ruswandaeni Eka Junita. (2023). The Use Of Flash Card MediaTo Increasing Arabic Vocabulary Masteri. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *2*(3), 16–35. https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i3.1981

Fanani, A., Tur Rosidah, C., Juniarso, T., Ailina Roys, G., & Salsabila Putri, E. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(12), 1175–1183. https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183

Fardiyah Handini, Hayati Salma, & Fajriah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media E-Komik Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Pembelajaran Qira'ah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(2), 159–169. https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5

Farhan, A., Umi Mahmudah, & Slamet Daroini. (2023). Penggunaan Media Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Mufrodat Siswa MTSN 2 Kota Malang. *Shaut al Arabiyyah*, *11*(2), 278–286. https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.33035

Fatati, A., & Sutarjo, J. (2021). Implementasi Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem) Dalam Pembelajaran Mufrodat. *An Nabighoh*, *23*(1), 127. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.2317

Ghani, M. T. A., Hamzah, M., Romli, T. R. M., Eltigani, M. A. M. A., & Daud, W. A. A. W. (2019). E-Mufradat: A Digital Game Application for Learning Arabic Vocabulary among Non-native Arabic Speakers. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *8*(3). https://doi.org/10.6007/ijarped/v8-i3/6261

Hak, M. F. D. S. (2024). Implementasi Al Thoriqoh Al Mubasyarah dalam pembelajaran bahasa Arab untuk memperkaya Mufrodat santri MBS Zam Zam. *Jurnal Pendidikan Islam*, *17*(3), 543–562. https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i3.16851

Hayatunnisa, S., & Hanafi. (2024). Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal. *Journal on Education*, *06*(02), 1319–13205.

Inayah, N., Mariah, E., & Ulum, D. F. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) untuk Memahami Wacana Bahasa Arab melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa.*

Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 779–784. https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.779-784.2022

Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *OJS (Open Jurnal Systems)*, *1*(1), 64–82.

Mardhiyah, A., Nur Ambami Zahire, I., Lathivatuz Zahroh, T., Srigati, W., Taufik, & Soleh. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Implementation of Drag and Drop Games in Improving Arabic Learning Outcomes. *ARJI (Action Research Journal Indonesia)*, *6*(4), 332–343. https://doi.org/10.61227

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741.

Mufidah, N., & Izha, I. (2020). Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab (Vocabulary Teaching For Arabic Intensive Class). In *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* (Vol. 1, Issue 1).

Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Pudjianto, U., Saurina, N., Hadi, F., & Adisusilo, A. K. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode PembelajaranFliffed Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *21*(1), 86–93. www.youtube.com/edu

Qodir, A., Mas, L., Hasan, U., Tinggi, S., Arab, I. B., Dakwah, D., Agung, M., Ampel, S., & Com, Q. (2024). Arabic Alphabet: Aplikasi Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini. In *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature* (Vol. 3).

Rahmad Timor, A., Dakhi, O., Verawadina, U., Magdalena Zagoto, M., & Kesehatan SITEBA, P. (2021). *Effectiveness Of Problem-Based Model Learning On Learning Outcomes And Student Learning Motivation In Basic Electronic Subjects*.

Semayang, P., & Hayati, S. (2024). Pengaruh Model Numbered Head Together Berbantukan PPT Interaktif terhadap Kemampuan Siswa dalam Maharah Kitabah. *Intelektualita*, *13*(02), 171–184. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/

Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Stit-Alhidayah.Ac.Id*, *3*(1). https://www.arrafibandung.com/

Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *8*(1), 386–397. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507

Sulfikar, & Fawzani, N. (2023). *Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa* (Vol. 4, Issue 1).

Yasmin Hijja Niswah, Hayati Salma, Fithriani, & Fajriah. (2024). The Development of Virtual Reality Media to Enhance Vocabulary Learning for Madrasah Ibtidaiyyah Students. *Jurnal Al-Fikrah*, *13*(2), 248–264.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 763 TAHUN 2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjuk Saudara :
Salma Hayati, M.Ed

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	**Amrullah**
NIM	:	210202059
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	استخدام E-Mufradat Game لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات "دراسة تجريبية للمرحلة الإبتدائية"

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 17 Desember 2024
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;*
2. *Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
3. *Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;*
4. *Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;*
5. *Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
6. *Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;*
7. *Yang bersangkutan;*
8. *Arsip.*

Energi Kebangkitan Sinergi Membangun Negeri

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-10350/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2024

Lamp : -

Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

Kepala SD Islam Qur'ani Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : AMRULLAH / 210202059

Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Bahasa Arab

Alamat sekarang : jln. Tgk. Ahmad Grot MNS Manyang -

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 ***Istikhdam E-Mufradat Game Litarqiyyati Qudrati at Talaamiidzi Fii Saitharah al Mufradat (Dirasah Tajribiyyah Lilmarkhalati Ibtidaiyyah)***

Banda Aceh, 5 Januari 2025
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 197208062003121002

Berlaku sampai : 24 Januari 2025

YAYASAN AL 'AZZAM 99
SEKOLAH DASAR ISLAM QUR'ANI
Jl. Sultan Iskandar Muda Lr. H. Bintang No 160 Gp. Blang Oi Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh.
Website: https://sdislamquranibna.sch.id Email: sdislamqurani12@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/ 007/SDIQ/I/2025

Beradasarkan surat Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry No B-10350/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2024. Tanggal 05 Januari 2025 tentang izin penelitian, maka kepala sekolah SD Islam Qur'ani Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Amrullah
NIM	: 210202059
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang	: S1

Benar telah mengumpulkan data/melakukan penelitian di SD Islam Qur'ani, untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "***Istikhdam E-Mufradat Game Litarqiyyati Qudrati at Talaamiidzi Fii Saitharah al Mufradat (Dirasah Tajribiyyah Lilmarkhalati Ibtidaiyyah)***".

Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 07 Januari 2025
Kepala Sekolah

Lusiana, S.Pt, S.Pd.

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LPPM) INSTITUT UMMUL QURO AL-ISLAMI BOGOR (IUQI)
Jln. Moh Noh Nur No. 112 Leuwiliang-Bogor (0857-1620-3613)

Letter of Acceptance (LoA)

No. 209/E2/SHAWTULARAB/LOA-J/I/2025

Berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan oleh tim redaksi **JURNAL SHAWTUL 'ARAB ISSN** 2809-7149 **E-ISSN** 2809-7157), dengan ini kami menyatakan bahwa:

Penulis	:	Amrullah[1], Salma Hayati[2], Sri Wahyuni Hidayanti[3]
Email	:	*210202059@student.ar-raniry.ac.id*[1] *salma.hayati@ar-raniry.ac.id* [2] *210202012@student.ar-raniry.ac.id*[3]
Instansi	:	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Judul	:	Using E-Mufradat Game to Improve Students' Vocabulary Control Ability (An Experimental Study for the Primary Stage)
Keputusan	:	**DITERIMA**
Tanggal	:	9 Januari 2025

Artikel dengan judul di atas akan dipublikasikan dalam Jurnal Shawtul 'Arab Volume 4 Nomor 2, April 2025.
Demikian surat penerimaan ini disampaikan, dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Gugun Gunawan, M. Pd.
Ketua Harian Redaksi Pengelola Jurnal
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor (IUQI)

Indexing By:

MODUL AJAR

BAB 1 : السَّاعَةُ

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama penyusun	: Amrullah
Satuan pendidikan	: SD Islam Qur'ani Banda Aceh
Kelas/ fase	: 6 / c
Mata pelajaran	: Bahasa Arab
Prediksi alokasi waktu	: 2jp (45 menit)
Tahun penyusunan	: 2024

B. KOMPETENSI AWAL

- Melatih kemampuan siswa dalam membaca waktu.
- Mengasah keterampilan siswa dalam memahami konsep waktu dan posisi jarum jam.
- Meningkatkan kreativitas siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang cara kerja jam.

C. PROFIL PELAJAR RAHMATAL LIL'ALAMIN

Profil Pelajara Rahmatal Lil'alamin yang ingin dicapai adalah *ta'addub, qudwah, muwatanah, tawasuth, tawazun*

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Papan tulis
2. Tablet/Gadget
3. Spidol

E. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Menggunakan Model pembelajaran *STAD*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menyebutkan mufradat tentang materi السَّـــاعَة
- Siswa mampu menunjukkan waktu tertentu pada jam analog atau digital.

B. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui penyajian teks, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang jam dalam Bahasa Arab dengan baik dan benar.
- Melalui bimbingan guru, peserta didik mampu menjawab soal sesuai dengan kemampuan penguasaan mufradat.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa dapat mengenal jam dalam bahasa arab serta dapat menguasai pengucapan tentang jam dalam bahasa arab
- Setelah memahami teks, siswa dapat mengerjakan soal-soal tentang jam.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian pernah ditanya "كَم السَّـاعَةِ لآنَ ؟"
- فِي أَيِّ سَاعَةٍ تَذْهَبُ إلى المَدْرَسَةِ ؟

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KELAS EKSPERIMEN

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil belajar
- Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila,** yaitu mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif.
- Dan Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **profil pelajar rahmatal lil'alamin**, yaitu *ta'addub, qudwah, muwatanah, tawasuth, tawazun*.
- mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi sebelumnya atau pengalaman peserta didik
- memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (35 Menit)

- Guru menjelaskan mufradat materi tentang السَّاعَةُ
- Guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang
- Guru mengirim media E-Mufradat Game ke gadget peserta didik
- Guru memberi arahan kepada peserta didik cara menggunakan media tersebut
- Guru meminta peserta didik membuka menu pertama E-Mufradat Game dan membacanya
- Guru mengintruksikan peserta didik untuk membuka menu ke dua yaitu menonton video tentang الساعة
- Kemudian di menu terakhir, guru mengintruksikan kepada peserta didik agar menjawab soal quiz bersama kelompoknya masing-masing
- Kelompok yang paling banyak nilai akan mendapatkan hadiah
- Sebelum menutup pelajaran, guru membagikan soal posttes kepada peserta didik secara perindividu

Kegiatan Penutup (5 Menit)

- Guru bersama peserta didik merefleksi proses pembelajaran yang telah berlangsung
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan do'a penutup

MODUL AJAR

BAB 1 : السَّاعَةُ

INFORMASI UMUM

G. IDENTITAS MODUL

Nama penyusun	: Amrullah
Satuan pendidikan	: SD Islam Qur'ani Banda Aceh
Kelas/ fase	: 6 / c
Mata pelajaran	: Bahasa Arab
Prediksi alokasi waktu	: 2jp (45 menit)
Tahun penyusunan	: 2024

H. KOMPETENSI AWAL

- Melatih kemampuan siswa dalam membaca waktu.
- Mengasah keterampilan siswa dalam memahami konsep waktu dan posisi jarum jam.
- Meningkatkan kreativitas siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang cara kerja jam.

I. PROFIL PELAJAR RAHMATAL LIL'ALAMIN

Profil Pelajara Rahmatal Lil'alamin yang ingin dicapai adalah *ta'addub, qudwah, muwatanah, tawasuth, tawazun*

J. SARANA DAN PRASARANA

1. Papan tulis
2. Tablet/Gadget
3. Spidol
4. Speaker

K. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

L. MODEL PEMBELAJARAN

Menggunakan Model pembelajaran *STAD*

KOMPONEN INTI

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menyebutkan mufradat tentang materi السَّـاعَة
- Siswa mampu menunjukkan waktu tertentu pada jam analog atau digital.

G. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui penyajian teks, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang jam dalam Bahasa Arab dengan baik dan benar.
- Melalui bimbingan guru, peserta didik mampu menjawab soal sesuai dengan kemampuan penguasaan mufradat.

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa dapat mengenal jam dalam bahasa arab serta dapat menguasai pengucapan tentang jam dalam bahasa arab
- Setelah memahami teks, siswa dapat mengerjakan soal-soal tentang jam.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian pernah ditanya "كَم السَّـاعَةِ لآنَ ؟"
- فِي أَيِّ سَاعَةٍ تَذْهَبُ إلى المَدْرَسَةِ ؟

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KELAS KONTROL

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil belajar
- Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila,** yaitu mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif.
- Dan Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **profil pelajar rahmatal lil'alamin**, yaitu *ta'addub, qudwah, muwatanah, tawasuth, tawazun*.
- mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi sebelumnya atau pengalaman peserta didik
- memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (35 Menit)

- Guru menjelaskan mufradat materi tentang السَّاعَةُ
- Guru membacakan mufradat dengan suara yang lantang dan pserta didik mengikuti
- Guru menuliskan mufradat di papan tuilis dan peserta didik memperhatikan
- Guru membacakan mufradat dan peserta didik mengikuti sembari menghapuskan satu persatu dari mufradat
- Guru meminta peserta didik menjawab 20 soal dengan batas waktu yang ditentukan guru
- Guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang
- Guru memberikan pertanyaan seputar mufradat, dan kepada kelompok yang menjawab akan mendapat nilai
- Kelompok yang paling banyak mendapat nilai akan mendapatkan hadiah dari guru
- Guru mengkonfirmasi kesimpulan dan memberi penguatan nilai terhadap masing-masing hasil kerjanya.
- Pada pertemuan berikutnya sebelum melanjutkan pembelajaran, peserta didik kembali diberikan 20 soal sebagaimana soal sebelumnya

Kegiatan Penutup (5 Menit)

- Guru bersama peserta didik merefleksi proses pembelajaran yang telah berlangsung
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan do'a penutup

اَلْحِوَارُ بَيْنَ عُثْمَانَ وَ عَلِيٍّ وَفَاطِمَةَ

عُثْمَانُ : اَلسَّلاَمُ عَلَيْكُمْ

عَلِيٌّ : وَعَلَيْكُم السَّلاَمُ وَرَحْمَةُ الله

عُثْمَانُ : كَيْفَ حَالُكَ يَا عَلِيُّ؟

عَلِيٌّ : اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ، بِخَيْرٍ وَعَافِيَةٍ، شُكْرًا.
كَم السَّاعةُ الانَ يَا عُثْمَانُ ؟

عُثْمَانُ : الانَ، السَّاعةُ التَّاسِعَةُ.
يَا عَلِيُّ, هذِه فَاطِمَةُ، هِيَ تَلْعَبُ كُرَّة السَّلَة.

عَلِيٌّ : اَلسَّلاَمُ عَلَيْكُمْ يَا فَاطِمَةُ

فَاطِمَةُ : وَعَلَيْكُمُ السَّلاَمُ وَرَحْمَةُ اللهِ, يَا عَلِيُّ، فِي أَيِّ سَاعَةٍ تَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ؟

عَلِيٌّ : أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ تَمَامًا, وَأنت؟

فَاطِمَةُ : أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ وَالنِّصْفِ.

عُثْمَانُ : إذن , بَيْتُكِ قَرِيْبٌ مِنْ هُنَا ؟

فَاطِمَةُ : نَعَمْ, بَيْتِي قَرِيْبٌ. يَا عُثْمَانُ، هَلْ تَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ أَيْضًا ؟

عُثْمَانُ : لاَ، أَنَا أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ والنِّصْفِ.
بَيْتِي بَعِيْدٌ عَنِ الْمَدْرَسَةِ .

فَاطِمَةُ : فِيْ أَيِّ سَاعَةٍ تَقُوْمُ مِنَ النَّوْمِ ؟

عُثْمَانُ : أَقُوْمُ مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ، وَأنت يَاعَلِيُّ؟

عَلِيٌّ : أنَا اَقُوْمُ مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ الثالثة .وَأَتَوَضَّأُ لِصَلاَةِ التَّهَجُّدِ.
ثُمَّ أُذَاكِرُ الدُّرُوْسَ.

فَاطِمَةُ : أنتمَا تِلْمِيْذَانِ نَشِيْطَانِ.
أُنْظُرْ إِلَى السَّاعَةِ, الآنَ السَّاعَة العَاشِرَة , هَيَّا نَدْخُل فِي الْفَصْلِ !

عُثْمَانُ وَ عَلِيٌّ : حَسَنًا، إِلَى اللقَاءِ.

فَاطِمَةُ : مَعَ السَّلاَمَة.

Validasi Instrument

SOAL PRETEST

أجب الأسئلة الأتية

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar dari pilihan ganda أ, ب,ج , atau د , sesuai dengan gambar!

١. كَمِ السَّـاعَةِ الآنَ ؟

jam berapa sekarang ?

أ. السَّاعَةُ الخَامِسَةُ ب. السَّاعَةُ التَّاسِعَة

ج. السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ د. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ

٢. فِي أَيِّ سَـاعَةٍ يَذْهَبُ عَلِي إلى المَدْ رَسَةِ ؟

pada jam berapa Ali pergi ke sekolah ?

أ. فِي السَّـاعَةِ الوَاحِدَةِ ب. فِي السَّـاعَةِ السَّـادِسَةِ

ج. فِي السَّـاعَةِ السَّـابِعَةِ تَمَاماً د.فِي السَّـاعَةِ الرَّابِعَةِ

٣. أَقُوْمُ مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ ...

saya bangun tidur pada Jam....

أ الرَّابِعَةُ تَمَامًا ب. الثَّالِثَةُ وَالنِّصْفُ ج. العَاشِرَةُ د. الخَامِسَةُ

٤. الآنَ السَّاعَة .... ، هَيَّا نَدْخُلُ الفَصْل!

Sekarang jam ……, Ayo kita masuk kelas!

أ. الرُّبُعُ ب. النِّصْفُ ج الثَّامنَةُ د. العَاشِرَة

٥. أُصَلِّي الصُّبْحَ فِي السَّاعَةِ .... صَبَاحاً

Saya solat subuh pada jam …. Waktu subuh

أ. الخَامِسَة ب. العَاشِرَة ج.التَّاسِعَة د. السَّا بِعَة

٦. أَقْرَأُ القُرْآنَ فِي السَّاعة ....

Saya memabaca Al-quran pada jam …

أ. السَّادِسَةُ ب. الثَّلثة والرُّبع ج. السَّادِسةُ وَالنِّصْفُ د. التَّا سِعَة

٧. أُصَلِّي الظُّهْر فِي مَسْجِدِ المَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ .....

Saya solat dzhuhur di masjid sekolah pada jam…

أ. الثَّانِيَةَ عَشْـرَةَ والرُّبْع ب. الثَّالثَةَ تَمَاماً

ج. الثَّانِيَةَ عَشْـرَةَ إلاَّ الرُّبْع د. الخَامِسَةَ وَالنِّصْفُ

٨. كَم السَّاعَةِ الآنَ؟ الآنَ السَّـاعَة.....

Jam berapa sekarang? Sekarang jam ….

أ. الثَّـانِيَةُ إلاَّ عَشَرَ دقائق بِ. الثَّـالثَةُ إلاَّ عَشَرَ دقائق

ج. الثَّـانِيَةُ وَ عَشَرَ دقائق د. الثَّـانِيَةُ إلاَّ سَبْعَ دقائق

٩. أَرْجِعُ مِنَ المَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ ..... مَسَـــاءً

Saya pulang dari sekolah pada jam ….. sore hari.

أ. السَّـادِسَة تَمَـامًا ب. الرَّابِعَةُ ج. الرَّابِعَةِ إلاَّ الرُّبْع د. التَّـاسِعَةُ وَ الرُّبع

١٠. يَسْتَيْقِظُ عَلِي مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ .... تَمَاماً

Ali bangun dari tidurnya pada jam …. Tepat.

أ التَّاسِعَة ب. العَاشِرَة ج. الوَاحِدَةِ د. الثَالِثَةِ

B. Cocokkan antara kalimat dengan gambar , dengan mengisi nomor pada gambar!

١. السَّاعَةُ الثَّالِثَة والربع

٢. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ والربع

٣. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ تَمَامًا

٤. السَّاعَةُ السَّابِعَةُ إِلَّا الرُّبْع

٥. السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ وَالرُّبْع

٦. السَّاعَةُ الثَّانِيَةَ عَشْرَةَ تَمَامًا

٧. السَّاعَةُ الخَامِسَةُ تَمَامًا

٨. السَّاعَةُ الثَّالِثة وَالنِّصْفُ

٩. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ وَالنِّصْفُ

١٠. السَّاعَةُ التَّاسِعَةُ تَمَاماً

SOAL POSTEST

أجب الأسئلة الأتية

C. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar dari pilihan ganda أ, ب,ج , atau د , sesuai dengan gambar!

١. كَمِ السَّـاعَةِ الآنَ ؟
jam berapa sekarang ?

ب. السَّاعَةُ الخَامِسَةُ　　ب. السَّاعَةُ التَّاسِعَة

ج. السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ　　د. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ

٢. فِي أَيِّ سَـــاعَةٍ يَذْهَبُ عَلِي إلى المَدْ رَسَةِ ؟
pada jam berapa Ali pergi ke sekolah ?

أ. فِي السَّـاعَةِ الوَاحِدَةِ　　ب. فِي السَّـاعَةِ السَّـادِسَةِ

ج. فِي السَّـاعَةِ السَّـابِعَةِ تَمَاماً　　د.فِي السَّـاعَةِ الرَّابِعَةِ

٣. أَقُوْمُ مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ ...
saya bangun tidur pada Jam....

أ الرَّابِعَةُ تَمَامًا　ب. الثَّالِثَةُ وَالنِّصْفُ　ج. العَاشِرَةُ　د. الخَامِسَةُ

٤. الآنَ السَّاعَة .... ، هَيَّا نَدْخُلُ الفَصْل!

Sekarang jam ……, Ayo kita masuk kelas!

أ. الرُّبُعُ ب. النِّصْفُ ج الثَّامنَةُ د. العَاشِرَة

٥. أُصَلِّي الصُّبْحَ فِي السَّاعَةِ .... صَبَاحاً

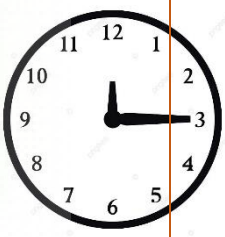
Saya solat subuh pada jam …. Waktu subuh

أ. الخَامِسَة ب. العَاشِرَة ج.التَّاسِعَة د. السَّا بِعَة

٦. أَقْرَأُ القُرْآنَ فِي السَّاعة ....

Saya memabaca Al-quran pada jam …

أ. السَّادِسَةُ ب. الثَّلثة والرُّبع ج. السَّادِسةُ وَالنِّصْفُ د. التَّا سِعَة



٧. أُصَلِّي الظُّهْر فِي مَسْجِدِ المَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ .....

Saya solat dzhuhur di masjid sekolah pada jam…

أ. الثَّانِيَةَ عَشْـرَةَ والرُّبْع ب. الثَّالثَةَ تَمَاماً

ج. الثَّانِيَةَ عَشْـرَةَ إلاَّ الرُّبْع د. الخَامِسَةَ وَالنِّصْفُ

٨. كَم السَّاعَةِ الآنَ؟ الآنَ السَّاعَة.....

Jam berapa sekarang? Sekarang jam ….

أ. الثَّانِيَةُ إلاَّ عَشَرَ دقائق بِ. الثَّالثَةُ إلاَّ عَشَرَ دقائق

ج. الثَّانِيَةُ وَ عَشَرَ دقائق د. الثَّانِيَةُ إلاَّ سَبْعَ دقائق

٩. أَرْجِعُ مِنَ المَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ ..... مَسَـــاءً

Saya pulang dari sekolah pada jam ….. sore hari.

أ. السَّادِسَة تَمَـامًا ب. الرَّابِعَةُ ج. الرَّابِعَةِ إلاَّ الرُّبْع د. التَّاسِعَةُ وَ الرُّبع

١٠. يَسْتَيْقِظُ عَلِي مِنَ النَّوْمِ فِي السَّاعَةِ .... تَمَاماً

Ali bangun dari tidurnya pada jam …. Tepat.

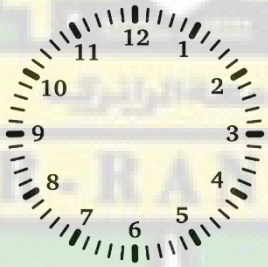
أ التَّاسِعَة ب. العَاشِرَة ج. الوَاحِدَةِ د. الثَالِثَةِ

D. Gambarkan jarum jam sesuai dengan kalimat yang tersedia!

١. السَّاعَةُ الثَّالِثَة والربع

٢. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ والربع

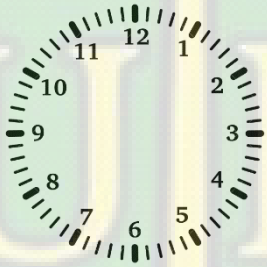
٣. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ تَمَامًا

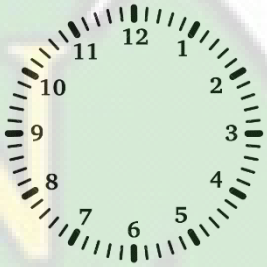


٤. السَّاعَةُ الثَّامِنَةُ والرُّبْع

٥. السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ وَالرُّبْع

٦. السَّاعَةُ الحَادِيَة عَشْرَة





٧. السَّاعَةُ الخَامِسَةُ تَمَامًا

٨. السَّاعَةُ الثَّالِثة وَالنِّصْفُ

٩. السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ وَالنِّصْفُ

١٠. السَّاعَةُ التَّاسِعَةُ تَمَاماً

Catatan Validator

Bedakan Teks pada soal Pre test dan post test

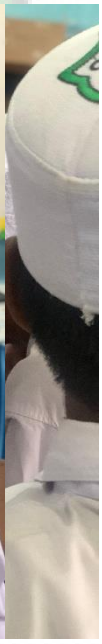
Banda Aceh, 17 Desember 2024
Validator II

Fajriah, S.Pd.I., M.A.
NIP : 198203182007012007

JADWAL PELAJARAN IKA
KELAS VI-A SD NEGERI 64
KATA JANJI
LINGKARAN

MEMBACA

JADWAL PIKET
KELAS VI A



السيرة الذاتية

أولا : البيانات الشخصية

١- الاسم الكامل : أمرالله

٢- رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٥٩

٣- مكان الميلاد وتاريخية: فاليمبانغ، ١٨ أغسطس ٢٠٠٢

٤- الجنس : الذكر

٥- الدين : الإسلام

٦- الجنسية : إندونيسي

٧- الحالة الاجتماعية : غير متزوج

٨- عنوان : Grot Manyang, Indrapuri, Aceh Besar

٩- العمل : طالب

١٠- البريد الإلكتروني : 210202059@student.ar-raniry.ac.id

١١- اسم الأب : إندرابودمان (توفي)

١٢- العمل : -

١٣- اسم الأم : مولينى

١٤- العمل : ربة البيت

١٥- العنوان : Grot Manyang, Indrapuri, Aceh Besar

ثانيا : خلفية التعليم

١- مدرسة الطفولة (٢٠٠٥-٢٠٠٦)

٢- مدرسة الابتدائية الحكومية ٢٣Aceh Besar، (٢٠٠٦-٢٠١٢)

٣- معهد المنار الحديث لتربية الاسلامية Lampermai, Cot Irie، (٢٠١٢-٢٠١٧)

٤- معهد المنار الحديث لتربية الاسلامية Lampermai, Cot Irie ، (٢٠١٧-٢٠٢٠)

٥- قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا آتشيه (٢٠٢١-٢٠٢٥)