

تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

رسالة

إعداد

أنوار

رقم القيد. ١٧٠٢٠٢١٧٥

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢١ م / ١٤٤٣

تطبيق لعبة LUDO لتربية سيطرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

رسالة

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

أنوار

رقم القيد . ١٧٠٢٠٢١٧٥

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفين،

المشرف الثانية

الدكتورة نظرياتي الماجستير

الدكتور أحمد فوزي الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٣٠ ديسمبر ٢٠٢١ م

٣ ذو الحجة ١٤٤٢ هـ

بندا أتشيه

اعداد

أنوار

رقم القيد: ١٧٠٢٠٢١٧٥

لجنة المناقشة:

السكرتير

لقمان البكالوريوس

الرئيس

أحمد فوزي الماجستير

العضو ٢

الدكتور ترميذي نينورسي الماجستير

العضو ١

الدكتورة قطرياني الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بنالا أتشيه



الدكتور مسلم

رقم التوظيف: ٠٣١٠٠١

إقرار الباحث

أنا الموقع أدناه

الإسم الكامل : أنوار

مكان الميلاد وتاريخه : فيدي، ٠٩ يونيو ١٩٩٨

رقم القيد : ١٧٠٢٠٢١٧٥

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقرر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألوفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشي، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحث مستعد لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلف.

دارالسلام، ٢٣ ديسمبر ٢٠٢١

صاحبة القاء



أنوار

الإستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ
مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ ۗ وَبَشِّرِ
الصَّابِرِينَ. (١٥٥) وَلَا تَقُولُوا لِمَن يُقْتَلُ فِي
سَبِيلِ اللَّهِ أَمْوَاتٌ ۚ بَلْ أَحْيَاءٌ وَلَكِن لَّا
تَشْعُرُونَ. (١٥٦)

(سورة البقرة: ١٥٥-١٥٦)

صدق الله العظيم

جامعة الزاوية

AR-RANIRY

الإهداء

أهدي هذه الرسالة :

إلى أبي المكرم عدي چندرا بن محمد يونس وأمي المكرمة مورني بنت مرحبا الذين ربياني صغيرا، حفظهما الله وأبقاهما في السلامة الدنيا والآخرة وإلى أخي الصغير إبنو مولدين وأختي كبيرة أرماواتي وأخي كبير إرواشهفطري، وإلى جميع أسرتي. جزاكم الله خير الجزاء وأطلب إلى الله تعالى أن يحفظهم جميعا.

وإلى أساتيد وأستاذات في الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين علموني العلوم المفيدة و إرشادا صحيحا، شكرا جزيلا لهم.

وإلى جميع زملائي وأصدقائي في الجامعة الإسلامية الحكومية الرانيري بندا أتشية. أقول شكرا جزيلا الذين قد ساعدوني لإكمال هذه الرسالة. ولعل هذه الرسالة تنفع لي، لهم، ولكافة صنوف الأمة.

كلمة الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره ونستهديه ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له ومن يضلل فلا هادي له. أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا عبده ورسوله. اللهم صل وسلم وبارك على محمد وعلى آله وصحبه ومن اهتدى بهداه إلى يوم القيامة.

بإذن الله تعالى وتوفيقه انتها الباحث من هذه الرسالة العلمية حيث يعتبر شرطا والواجبات للحصول على شهادة (S.Pd) بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه تحت الموضوع "تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)"

وفي هذه الفرصة السعيدة يشكر الباحث شكرا جزيلًا إلى المشرفين الكريمين وهما الأستاذ الدكتور أحمد فوزي، الماجستير والأستاذة الدكتورة فطريني، الماجستير. الذين قد أنفقا أوقاتهم ومساعدتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى آخرها، وبارك الله لهما وجزاها خير الجزاء في الدنيا والآخرة.

وقول الشكر على لوالدي أبه المكرم عدي چندرا بن محمد ينوس وأمه مورني بنت مرحبا الذين قد ربياه التربية والأخلاقهما الكريم عسى الله ان يحفظهما و يسهلهما الأمر في الدنيا والآخرة ويجمع الله في الجنة العالية.

ويقدم الباحث الشكر لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتيد في كلية التربية وتأهيل المعلمين والعاملين فيها، الله يجزيكم. وكذلك لجميع الأصدقاء الذين قد ساعدوه بأفكارهم في إتمام كتابة هذه الرسالة، جزاهم الله خيرا.

ولا ينسى الباحث أن يقدم الشكر الكثيرا على المدير مدرسة MIN 25 ACEH
BESAR الأستاذ أغوس السلم وأساتيد التي قد أعطاهها الفرصة بقيام البحث العلمي في
الفصل الخامس جزاهم الله خير الجزاء.

وأخيرا، يدعو الله أن يجعل هذا العمل يكون مبارك و نافعا، ويرجو من القارئ
نقدا بنائيا واصلاحها لتكميل هذه الرسالة لأنه لا يخلو من الأخطاء والنسيان وعسى أن
يكون مفيدا للباحث والقارئ جميعا.
فسبحان الذي بيده ملكوت كل شيء وإليه ترجعون.

دار السلام، ٢٣ ديسمبر ٢٠٢١
الباحث،

أنوار



قائمة المحتويات

أ	موافقة المشرفين
ب	اقرار الباحث
ج	استهلال
د	اهداء
هـ	شكر وتقدير
ر	قائمة المحتويات
ي	قائمة الجداول
ك	قائمة الملحقات
ل	مستخلص البحث اللغة العربية
م	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ن	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
	الباب الأول: أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٢	ب- سؤال البحث
٢	ج- هدف البحث
٣	د- أهمية البحث
٣	هـ- افتراضات وفروض البحث
٤	و- حدود البحث
٤	ز- معاني المصطلحات
٦	ح- الدراسات السابقة

الباب الثاني: الإطار النظري

- أ- اللغة العربية..... ١١
- ١- مفهوم اللغة العربية..... ١١
- ٢- أهمية اللغة العربية..... ١٢
- ٣- الغرض من تعلم اللغة العربية..... ١٣
- ٤- طريقة تعلم اللغة العربية..... ١٤
- ب- لعبة LUDO..... ١٥
- ١- تعريف لعبة..... ١٥
- ٢- تعريف LUDO..... ١٥
- ٣- تطبيق لعبة LUDO..... ١٦
- ٤- فائدة لعبة LUDO في التعلم..... ١٦
- ج- تعريف المفردات..... ١٧
- ١- أنواع المفردات..... ١٧
- ٢- أهداف التعلم المفردات..... ١٩
- ٣- طرق وأساليب تعلم المفردات..... ٢٠

الباب الثالث: إجراءات البحث الحقلي

- أ- منهج البحث..... ٢٢
- ب- مجتمع وعينة البحث..... ٢٣
- ج- طرق جمع البيانات وأدواتها..... ٢٣
- د- طرق تحليل البيانات..... ٢٤

الباب الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

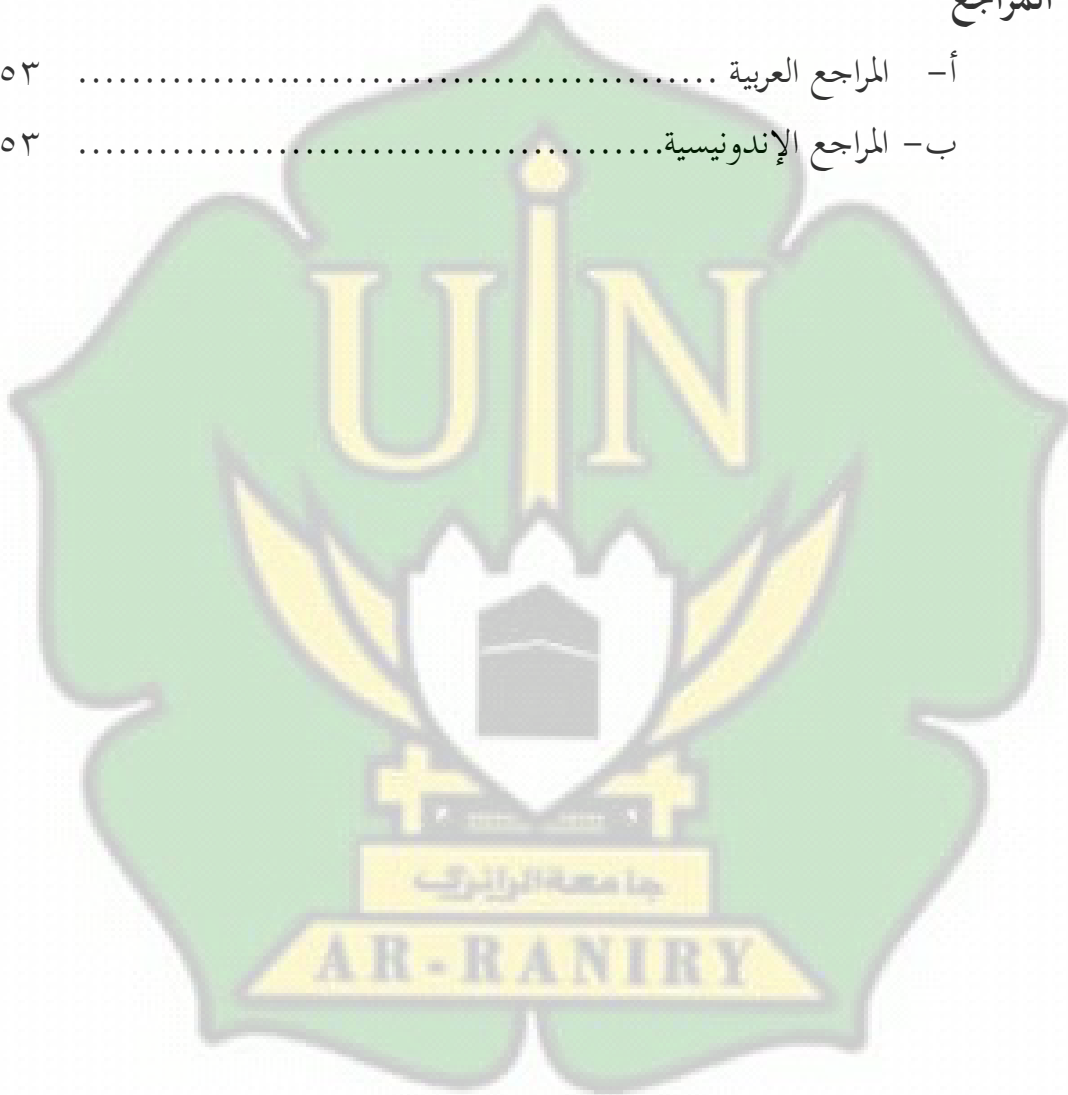
- أ- عرض البيانات..... ٢٦
- ب- تحليل البيانات..... ٢٩

الباب الخامس: الخاتمة

- أ- نتائج البحث..... ٥١
- ب- المقترحات..... ٥١

المراجع

- أ- المراجع العربية..... ٥٣
- ب- المراجع الإندونيسية..... ٥٣



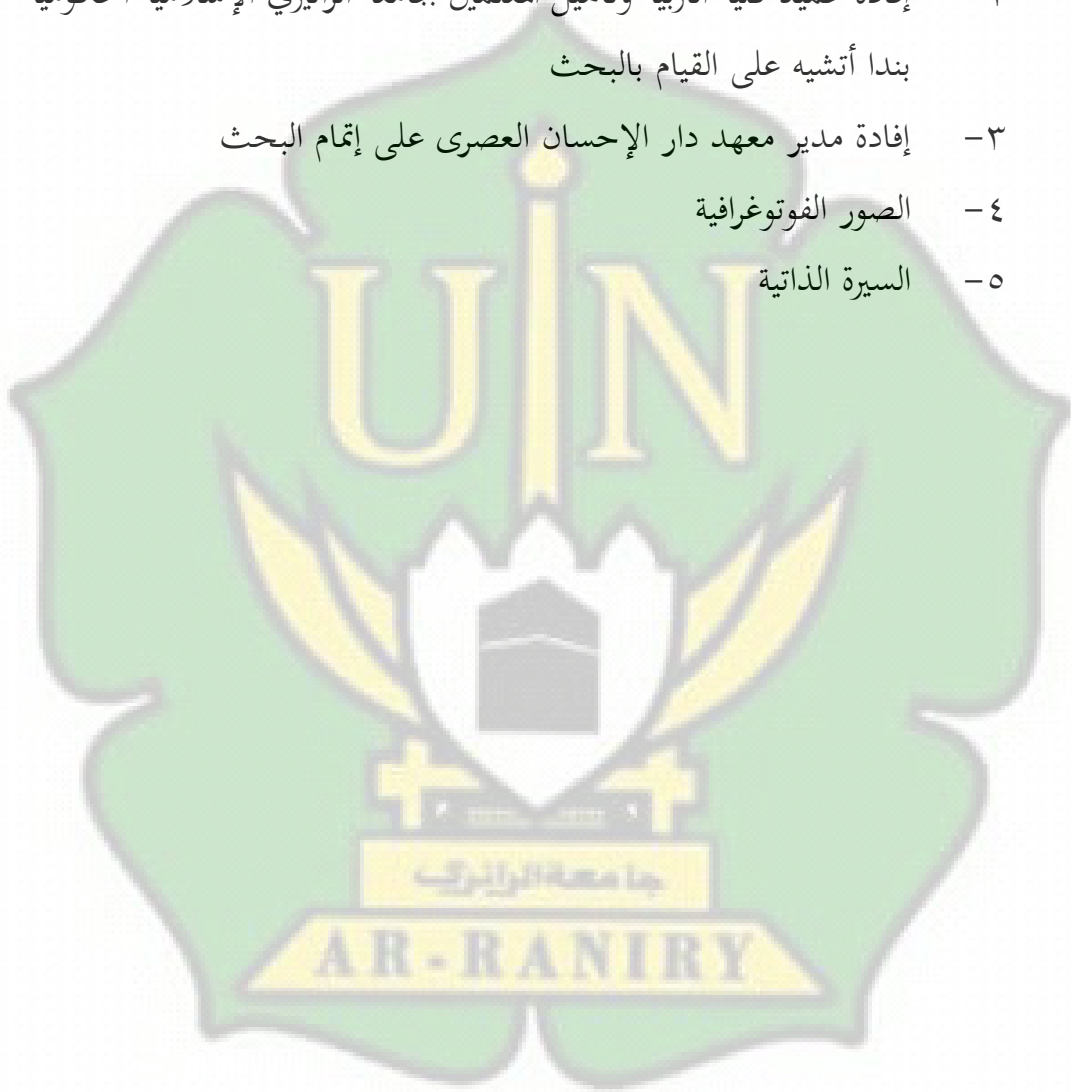
قائمة الجداول

صفحة

الجدول ٤-١ : عدد المدرسين بـ MIN25 Aceh Besar	٢٧
الجدول ٤-٢ : المباني والوسائل التعليمية بـ MIN25 Aceh Besar	٢٨
الجدول ٤-٣ : الفصول الدراسية والطلبة	٢٩
الجدول ٤-٤ : جدول تعليم اللغة العربية	٣٠
الجدول ٤-٥ : عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة LUDO (اللقاء الأول) ..	٣١
الجدول ٤-٦ : عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة LUDO (اللقاء الثاني)	٣٣
الجدول ٤-٧ : عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة LUDO (اللقاء الثالث) ...	٣٦
الجدول ٤-٨ : دليل ملاحظة أنشطة المدرسة في عملية التعليم والتعلم	٤٠
الجدول ٤-٩ : دليل ملاحظة أنشطة التلاميذ في عملية التعليم والتعلم	٤٣
الجدول ٤-١٠ : النتائج بين الدرجة في الإجابة الأولى والدرجة في الإجابة الثانية	٤٦

قائمة الملحقات

- ١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
بندا أتشيه على تعيين المشرفين
- ٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
بندا أتشيه على القيام بالبحث
- ٣- إفادة مدير معهد دار الإحسان العصري على إتمام البحث
- ٤- الصور الفوتوغرافية
- ٥- السيرة الذاتية



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية
بـ MIN 25 Aceh Besar)

الاسم الكامل : أنوار

رقم القيد : ١٧٠٢٠٢١٧٥ :

تنقسم اللغة إلى ثلاثة عناصر : الأصوات هي مجموعة من الحروف والحركات التي تتشكل منها الكلمة. المفردات هي حصيلة الكلمات والمعاني، التي يعرفها الفرد في اللغة، كما أنها تنمو وتتطور مع الوقت. التراكيب هي قواعد اللغة بصرفها ونحوها، والنحو هو وصف تكوين الجمل، وقواعد الإعراب، أما الصرف فهو تغيير وتحويل الكلمة بأصلها إلى أبنية مختلفة وذات معان مقصودة. كان MIN 25 Aceh Besar هو أحد من المدارس التي يقع في Banda Aceh، فيه يعلم المعلم كل المواد العامة احدها المدة اللغة العربية. رأيت أن الأطفال يعانون من ضعف في حفظ المفردات ، ويواجهون صعوبة في ترجمة الجمل ، وسرعان ما أصبح جو الفصل مملا في هذا البحث، تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar). إن طريقة البحث التي يعتمد عليها الباحث في هذه الرسالة هو المنهج التجريبي Eksperimen Research باستخدام الاختبار. إن مجتمع البحث التي يأخذ الباحث هي جميع الطلبة بـ MIN 25 Aceh Besar، وكان عددهم ٦٦٢ طالب. ويعتمد الباحث على الإختبار العينية بعض الطلبة وهم في الصف الخامس، وكان عددهم ٢٠ طالبا. بواسطة تحصيل ت-Test أن النتيجة ت الحساب (t-hitung) يدل على (-٧،٩٥٨) أي يكون مستوى الدلالة (Sig.) ($0.005 < 0.000$). والفرض الصفري (H_0) مردود والفرض البديل (H_a) مقبول أي أن تطبيق لعبة LUDO فعال لترقية قدرة الطلاب على المفردات.

الكلمات الأساسية : لعبة LUDO، المفردات

ABSTRACT

Title : Application of ludo games to improve students' ability in the vocabulary
Name : Annuwar
NIM : 170202175

Part of language into three elements: sound is a series of letters and vowels that make up a word. Vocabulary is the number of words and meanings that are known to individuals in a language, so that it grows and develops over time. Syntax is grammar, and the like, and grammar is the formation of sentences, and syntax, syntax is syntax, and syntax is the transformation of words into different ones with constructed meanings. MIN 25 Aceh Besar is one of the schools located on Jl. Blang Bintang Lama KM 10, Lambro Bileu Village where a teacher teaches all public materials once in Arabic. I noticed that the children had poor vocabulary, had difficulty translating sentences, and that the classroom atmosphere was boring. so the research wants to examine the application of the Ludo game to improve students' abilities in mufradha (experimental study with MIN 25 Aceh Aceh). The research method used by the researcher is the experimental research method, using tests. The research community that the researchers took was all students at MIN 25 Aceh Besar totaling 662 students. Some students, who are in fifth grade (v), totaling 20 students With the achievement of the test, the results of e (t-walking) indicate (-7,958) that is, the level of meaning (sigi.)(0, 05 >0, 00). The assumption of zero (h0) is helpful and an alternative hypothesis (ha) accepted, which means that ludo's application is effective to improve students' vocabulary skills.

Keyword : Ludo Game, at Vocabulary

ABSTRAK

Judul : Penerapan permainan ludo untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mufradha.
Nama : Annuwar
NIM : 170202175

Pembagian bahasa dibagi menjadi tiga unsur: bunyi adalah rangkaian huruf dan vokal yang membentuk sebuah kata. Kosakata adalah Jumlah kata dan makna yang diketahui individu dalam bahasa, sehingga tumbuh dan berkembang dari waktu ke waktu. Sintaksis adalah tata bahasa, dan sejenisnya, dan tata bahasa adalah gambaran pembentukan kalimat, dan kaidah sintaksis, sintaksis adalah sintaksis, dan sintaksis adalah transformasi dari kata menjadi struktur yang berbeda dengan arti yang dimaksudkan. MIN 25 Aceh Besar adalah salah satu sekolah yang berlokasi di Jl. Blang Bintang Lama KM 10, Desa Lambro Bileu mana seorang guru mengajar semua materi publik satu kali dalam bahasa arab. Saya melihat bahwa anak-anak memiliki kosakata yang buruk, kesulitan menerjemahkan kalimat, dan suasana ruang kelas menjadi membosankan. Sehingga penelitian ingin meneliti tentang penerapan permainan Ludo untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mufradha (studi eksperimental dengan MIN 25 Aceh Aceh). Metode penelitian yang di pakai oleh peneliti adalah metode penelitian eksperiment, dengan menggunakan tes. Komunitas penelitian yang peneliti ambil adalah seluruh siswa di MIN 25 Aceh Besar berjumlah 662 siswa. Beberapa siswa, yang berada di kelas lima (v), berjumlah 20 siswa, Dengan pencapaian tes, hasil E (t-berjalan) menyatakan (-7.958) yaitu, tingkat makna (Sigi.) (0, 05 > 0, 00). Asumsi nol (H0) adalah bermanfaat dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti bahwa penerapan LUDO efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa siswa.

Kata Kunci : Permainan Ludo, Mufradat

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث :

إن اللغة العربية إحدى المواد الدراسية التي يتعلمها الطلبة في المدرسة. وفي تعليم هذه المادة تنقسم إلى أربع مهارات، هي: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. الإستماع عملية فكرية وعاطفية. من خلال هذه العملية، يجمع الأشخاص ويدمجون المدخلات الجسدية والعاطفية والفكرية من الآخرين ويحاولون التقاط الرسالة ومعناها.¹ الكلام هو شكل من أشكال اللغة يستخدم النطق أو الكلمات المستخدمة لنقل المعنى.² القراءة : هي التعرف على الحروف ومجموعة من الحروف التي لها معنى محدد تعبر عن فكرة مكتوبة أو مطبوعة.³ الكتابة هي عملية إعادة الأفكار أو الأفكار الواردة في النص/ الكتابة وكذلك المعلومات التي بدأها المؤلف. تنقسم اللغة إلى ثلاثة عناصر : الأصوات هي مجموعة من الحروف والحركات التي تتشكل منها الكلمة. المفردات هي حصيلة الكلمات والمعاني، التي يعرفها الفرد في اللغة، كما أنها تنمو ويتطور مع الوقت. التراكيب هي قواعد اللغة بصرفها ونحوها، والنحو هو وصف تكوين الجمل، وقواعد الإعراب، أما الصرف فهو تغيير وتحويل الكلمة بأصلها إلى أبنية مختلفة وذات معان مقصودة.

¹Wulan Sari Ambar, *Pentingnya Ketrampilan Mendengar Dalam Menciptakan Komunikasi Yang Efektif*, (Sumatra Utara : Universitas Muhammadiyah, 2016), hlm. 1

²Nurlela Warwey, *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivai Belajar Siswa*, (Papua : Institut Pesantren KH, 2020), hml. 9

³Jurnal Pendidikan Penabur - No.01 / Th.I / Maret 2002

كان MIN 25 Aceh Besar هو أحد من المدارس التي يقع في Banda Aceh، فيه يعلم المعلم كل المواد العامة احدها المدة اللغة العربية. رأيت أن الأطفال يعانون من ضعف في حفظ المفردات ، ويواجهون صعوبة في ترجمة الجمل ، وسرعان ما أصبح جو الفصل مملا. في هذا البحث، تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

و من هذه المشكلة، يريد الباحث أن تطبيق لعبة LUDO في بحث تجريبي عن موضوع رسالة وهي "تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)".

ب- سؤال البحث :

- ١- هل تطبيق لعبة LUDO فعالية لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ بـ MIN 25 Aceh Besar ؟
- ٢- كيف تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ بـ MIN 25 Aceh Besar ؟

ج- هدف البحث :

- ١- معرفة تطبيق لعبة LUDO فعالية لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ بـ MIN 25 Aceh Besar
- ٢- معرفة تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ بـ MIN 25 Aceh Besar

د- أهمية البحث :

وأما أهمية البحث عن الرسالة فهي:

- ١- للمدرسين :

أ- كالمراجع للمدرّس في المستقبلهم

ب- لمعرفة مستراوى صعوبة الطلاب في تدريس المفردات

٢- للطلبة :

ترقية قدرتهم على سيطرة المفردات بتطبيق لعبة LUDO على المفردات (دراسة

تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

٣- للباحث :

لزيادة المعرفة للباحث عن تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على

المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

هـ- افتراضات وفروض البحث :

الافتراضات في البحث في عملية تعليم و تعلم اللغة العربية بحيث أن النجاح

بأثر كثير بالوسائل و الطرق المستخدمة. وأما ال فروض التي يغترضها

الباحث في هذه الرسالة:

١- الفرض البديل (Ha) :

إن تطبيق لعبة LUDO فعالية لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة

تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

٢- الفرض الصفر (Ho) :

إن تطبيق لعبة LUDO غير فعالية لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات

(دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)

و- حدود البحث :

حدود المشكلة من هذا البحث هي:

١- الحد الموضوعي :

فإن الباحث يبحث عن هذا البحث تحت الموضوع "تطبيق لعبة LUDO لترقية

سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)"

٢- الحد المكاني :

فإن الباحث يبحث عن هذا البحث بـ MIN 25 Aceh Besar

٣- الحد الزمني :

فإن الباحث يبحث عن هذا البحث في العام الدراسي

٢٠٢٠/٢٠٢١م

ي- معاني المصطلحات :

قبل أن يبحث الباحث من هذه الرسالة، فينبغي له أن ينشرح الكلمات

المصطلحات التي تضمن في هذه الموضوع الرسالة يعني "تطبيق لعبة LUDO لترقية

سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)"

١- اللعبة :

إن كلمة "لعبة" جمعه ألعاب، يعين لعب - يلعب - لعبا : فعل يفعل فعلا

بقصد اللذة أو التنزه. مبعين حركة أو سلسلة من احركات يقصد هبا التسلية أو مانعمله

باختيارنا في وقت الفراغ أو هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة.^٤

^٤لويس معلوف، منجد الطلاب، (بيروت: دار المشرق، ١٩٥٦)، ص. ٦٨٤

٢- سيطرة المفردات :

إن المفردات كلمات تطبيقية أو كلمات في سياق الكلام حتى تكون لها معانيسياقية. ولكلمات هي أصغر جزء من لغة مجانية.^٥ في قاموس المنور فإن المفردات تسمى الكلمات. وفي قاموس اللغة الإندونيسية الكلمة معن المفردات هي المفردات أو الكلمات.

٣- اللعبة LUDO :

هي لعبة مماثلة مع الثعابين والسلام. LUDO هو أحد مكونات لعبة تقليدية بسيطة جدا معروفة من القرن السادس في الهند. تكمن ميزة ألعاب LUDO الاختيارية بالكامل في الجوانب المميزة للعبة، ويتم الحفاظ على القيم الثقافية والتعليمية المتجسدة فيها كونه قادرا على أن يكون معروفا ويصبح بارزا بين الأطفال كما الأجيال المتعاقبة.^٦ لعبة LUDO ممتعة جدا، والألعاب ممتعة لأنها تزرع موقفا تنافسيا، القتال، الحيل، والرعاية. يمكن أن تلعب هذه اللعبة بين شخصين وأربعة أشخاص. LUDO لعبة بسيطة وغير معقدة لكن LUDO لديه مجموعة من القواعد المعقدة. الغرض الفخّ لرحلة (لودو) البيدق كان مُدخلا لجميع البيادق تدخل المنزل في منتصف اللوح.

^٥ بيلا راسديانا، مشكلات السيطرة على المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الخامس، (كلية

علوم التربية والتدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سمارانغ، ٢٠١٨). ص. ٢٢

^٦ Pepyana, *Majalah Lehen And Lehen*, (Jakarta: Ikatan Guru Bahasa Jerman (Igbi), 1994), h. 30.

ح- الدراسات السابقة :

يعتبر الدراسات السابقة من أهم أساسية البحث التي يساعد الباحث على معرفة أسلوب الدراسة وإيجابية البحث والنقض الذي قد يقع فيه. وكذلك يساعد على مقارنة النتائج ومعرفة جوانب الفرق بين دراسته الحالية والدراسات السابقة والاستفادة من خبرات الدراسين السابقين.

الدراسة الأولى :

أ- موضوع الرسالة :

تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات في تعلم مهارة الكلام و الكتابة باللغة العربية لطلاب الصف السابع من MTS Al Anwar Sarang Rembang

ب- أهداف هذه الدراسة :

بالنسبة إلى مشكلة البحث السابقة يهدف هذا البحث إلى ما يأتي:

لمعرفة تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات في تعلم مهارة الكلام و الكتابة باللغة العربية لطلاب الصف السابع من MTS Al Anwar Sarang Rembang.

لمعرفة كيف تتغير اتجاهات الطلاب تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات في تعلم مهارة الكلام و الكتابة باللغة العربية.

ج- منهج الدراسة :

(١) أنواع وتصميم هذا البحث كمي وشبه تجريبي مع نمط Nonequivalent Control

Grup Design

(٢) تقنيات جمع البيانات باستخدام الاختبارات وعدم الاختبارات.

٣) الاختبار المستخدمة في شكل اختبار مكتوب واختبار شفهي. في حين أن الأدوات غير الاختبار تستخدم في شكل مقابلات وملاحظات وتوثيق. تقنية تحليل البيانات هي اختبار الفرضية.^٧

د- أهم نتائج البحث :

تطبيق لعبة LUDO (الاستجابة البدنية الكلية) فعالاً في تعلم مهارات التحدث والكتابة باللغة العربية لطلاب الصف السابع في MTs Al Anwar Saran Rembang. يتضح هذا من خلال نتائج الاختبار التي أظهرت أن الزيادة في قيمة المجموعة التجريبية من نتائج الاختبار القبلي إلى نتائج الاختبار البعدي أكبر من تلك الخاصة بالمجموعة الضابطة. كانت الزيادة في متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي للفئة التجريبية لمهارات التحدث، حيث بلغ متوسط قيمة الاختبار القبلي ٦٣.٥ والاختبار البعدي ٦٩.٥.

الدراسة الثانية :

أ- موضوع :

تطبيق تقنيات لعبة LUDO في تعلم اللغة الألمانية

ب- أهداف هذه الرسالة :

١) مهارات التحدث لدى الطلاب قبل وبعد تطبيق تقنية لعبة LUDO

٢) تطبيق تقنية لعبة LUDO في تعلم التحدث باللغة

ج- منهج البحث :

في هذه الدراسة، استخدام طريقة بحث شبه تجريبية بدون مجموعة ضابطة

⁷Fitria Febriantia Putri, Keefektifan Penggunaan Metode Tpr(Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Al Anwar Saran Rembang, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2019), hml. viii

د- أهم نتائج البحث :

أظهرت النتائج أن مهارات التحدث باللغة الألمانية لدى الطلاب شهدت زيادة كبيرة بعد تطبيق تقنية لعبة LUDO بمتوسط درجات اختبار قبلين ٥٢ إلى ٨٢ في الاختبار اللاحق.^٨

الدراسة الثالثة :

أ- موضوع :

تعلم مفردات باستخدام نهج استقرائي لتحسين مهارات القراءة (بحث متعدد المواقع في مدرسة تساناويه نيجري ٢ جابونغ تالون بليتار ومدرسة تساناويه نيجري ٨ جامبيوانجي سيلوبورو بليتار أهداف هذه الرسالة تحسين إتقان المفردات الطالب المتوسط.

ب- أهداف البحث :

- (١) يصف تطبيق تعلم المفردات بنهج استقرائي لتحسين مهارات القراءة للطلاب في MTsN 2 Jabung Talun Blitar و MTsN 8 Jambewangi (Selopuro Blitar)
- (٢) إيجاد عملية تقييم في تعلم المفردات باستخدام نهج استقرائي لتحسين مهارات القراءة للطلاب في MTsN 2 Jabung Talun Blitar و MTsN 8 (Jambewangi Selopuro Blitar)
- (٣) وصف المشاكل والحلول لتعلم المفردات من خلال نهج استقرائي لتحسين مهارات القراءة للطلاب في MTsN 2 Jabung Talun Blitar و MTsN 8 (Jambewangi Selopuro Blitar)

⁸Elza Nurfaizah, Penerapan Teknik Permainan Jenga Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia), hml.

ج- منهج البحث :

وصفي نوعي. طرق جمع البيانات: الملاحظة، المقابلات المتعمقة، التوثيق.
طرق تحليل البيانات: التخفيض، عرض البيانات ثم استخلاص النتائج/
التحقق.^٩

ح- أهم نتائج البحث :

من نتائج هذه الدراسة، من المعروف أن تعلم المفردات من خلال نهج
استقرائي لتحسين مهارات القراءة في مدرسة MTsN 2 Jabung Talun
Blitar و MTsN 8 Jambewangi Selopuro Blitar لديهم طرق مختلفة للتطبيق
وطرق التقييم والمشاكل والحلول.

المواز بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية كما يلي:

- ١- أوجه التشابه بين مناقشة الباحث والدراسات السابقة هي أن كلاهما تطبيق
لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات في كل عنوان.
- ٢- لديهم نفس طريقة البحث مثل البحث السابق، أي باستخدام الطريقة
التجريبية
- ٣- هناك فرق بين الدراسة السابقة والمناقشة من حيث مكان البحث وحدود
البحث

^٩Muhamad Sirajudin, *Pembelajaran Mufrodad Dengan Pendekatan Induktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca (penelitian multi-situs di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jabung Talun Blitar dan Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Jambewangi Selopuro Blitar, (Blitar :Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019), hml. viii*

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- اللغة العربية :

١- مفهوم اللغة العربية :

اللغة هي آلة اتصالية مستعمل بها كل الأفراد تعبيراً عن أغراضهم وأفكارهم.^{١٠}

"اللغة هي صوت يعبر بها كل قوم عن أغراضهم" (ابن جني).^{١١}

"اللغة العربية" هي الكلمات التي يعبر بها العرب عن أغراضهم، وقد وصلت إلينا من طريق النقل، وحفظها لنا القرآن الكريم و الأحداث الشريفة وما الرواة الثقات من منشور العرب ومنظومهم،^{١٢} واللغة العربية وظيفة كبرى في لنا القرآن الكريم و الأحداث الشريفة وما الرواة الثقات من منشور العرب و منظومهم، حيات الفرد، فهي التي يتخذها المرء للتعبير عما يجيش في نفسه من إحساسات وأفكار، وهي وسيلة لا اتصال المرء بغيره، وذال اتصال يحقق ما يصبو إليه من مأرب وما يريده من حاجات ولغة دورهام

^{١٠} نور الحانا مسطفي: "تعليم مهارة الكلام بالمدخل الاتصالي في المدرسة العالية الإسلامية عباد الرحمن مالانج"، ١:٦ (٢٠٢٠)، ص. ٤٧.

^{١١} Nahdiyyatul Azimah, Jurnal: "Arabic Linguist Perspective on Ibn Jinni's Ideas About Derivation: Comparative Study of Al-Suyuti and Emil Badi' Thought", No 1, Vol 3, 2020, hal 36.

^{١٢} الشيخ مصطفى الغلاييني، جامع الدروس العربية، موسوعة في ثلاثة أجزاء، صيدا، بيروت، ١٩٨٩، ص

في حياة المجتمع فهي أداة التفاهم بين الأفراد والجماعات. وهي سلاح الفرد في مواجهة كثيرة من المواقف التي تتطلب الكلام أو الاستماع أو الكتابة أو القراءة.^{١٣}

اللغة العربية هي إحدى اللغات القديمة التي عرفت باسم مجموعة اللغات السامية، وذلك نسبة إلى سام بن نوح عليه السلام، الذي استقر هو وذريته في غرب آسيا وجنوبها حيث شبة الجزيرة العربية. ومن هذه اللغات السامية: الكنعانية، النبطية، البابلية، الحبشية. واستطاعت اللغة العربية أن تبقى، في حين لم يبق من تلك اللغات إلا بعض الآثار المنحوتة على الصخور هنا وهناك.^{١٤} حيث تحوي العربية من الأصوات ما ليس في غيرها من اللغات، وفيها ظاهرة الإعراب ونظامه الكامل، وفيها صيغ كثيرة لجموع التكسير، وغير ذلك من ظواهر لغوية، يؤكد لنا الدارسون أنها كانت سائدة في السامية الأولى التي انحدرت منها كل اللغات السامية المعروفة لنا الآن.^{١٥}

٢ - أهمية اللغة العربية :

كما أوضح السابق، اللغة العربية هي لغة دولية. لذلك، تحاول المؤسسات تحويل كبير باستمرار تنشيط تعلم اللغات الأجنبية أو اللغات الدولية. المصادر الأصلية للتعليم الإسلامية هي القرآن والحديث والعلوم الإسلامية الأخرى باستخدام اللغة العربية. لذلك،

^{١٣} جودت الركابي، طرق تدريس اللغة العربية. دار الفكر المعاصر. (بيروت-لبنان، ٢٠٠٥، ص

^{١٤} غنيم، كارم السيد، اللغة العربية والصحة العلمية الحديثة، مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع، مصر الجديدة، القاهرة، ص: ٠١.

^{١٥} أنيس، إبراهيم، في اللهجات العربية. ط ٣، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ١٩٦٥، ص: ٣٣.

من المهم جدًا أن يتعلم المسلمون اللغة العربية^{١٦}. الدور المهم لتعلم اللغة العربية للمسلمين، يعني^{١٧}

- ١ - العربية هي لغة الوحي ، أو دليل حياة المسلمين، وهو القرآن
- ٢ - العربية هي لغة التواصل مع الخالق من خلال الصلاة والدعاء وما إلى ذلك
- ٣ - اللغة العربية هي أيضًا لغة دولية. في هذه الحالة، هناك الدراسات التي العديد أجراها علماء غربيون يستخدمون اللغة العربية لدراسة كتب العلوم في علم التربية غير الإسلامية.
- ٤ - ليس فقط البحث في علم التربية غير الإسلامية. كما أن الدراسات فيها التربية الإسلامية مؤهلة بشكل أفضل لفهم اللغة العربية. تدور اللغة العربية بدور مهم في دراسة المعرفة الإسلامية. كالتفسير والفقه والحديث ونحو ذلك.
- توضح النقاط أعلاه أن اللغة العربية مهمة جدًا في الحياة اليومية. لا يشارك المسلمون فقط، بل حتى غير المسلمين يتعلم اللغة العربية.
- ٣ - الغرض من تعلم اللغة العربية :
- إن الغرض من تعلم اللغة العربية ليس سوى الحفاظ على اللغة العربية لأننا كمسلمين يهتمون بالقرآن ومحتوياته باللغة العربية. تستخدم كتب الحديث والمعارف الإسلامية الأخرى باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر اللغة العربية أيضًا مهمة جدًا في الدراسات الإسلامية. من خلال دراسة اللغة العربية، يمكنكم فهم العلم الإسلام.

¹⁶Asna Andriani, Jurnal : "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam", No 1, Vol 3, 2015, hal 51.

¹⁷Asna Andriani, Jurnal : "Urgensi....", hal 51-52.

٤ - طريقة تعلم اللغة العربية :

الطريقة هي طريقة أو خطوة تساعد في تحقيق من النشاط بشكل فعال ودقيق.^{١٨} في هذه الحالة، تدور الطريقة دورًا مهمًا للغاية في عملية التعلم وتسهل على المعلمين توفير المواد. فيما يلي بعض طرق تعلم اللغة العربية، منها.^{١٩}

(١) طريقة القواعد والترجمة

(٢) طريقة المباشرة

(٣) طريقة silent way

(٤) Community language learning

(٥) Total phsyscal respon

(٦) طريقة mim-mem

(٧) طريقة سمعية شفوية

(٨) مدخل اتصالي

(٩) طريقة الإنتقائية

ب- اللعبة LUDO :

١- تعريف لعبة :

اللعبة هي شيء يستخدم للعب أو للعب بشع.^{٢٠} لكن المخدوع يقول أن اللعبة هي نشاط أو لعب شخص ما ليكسب ملذات ومهارات جديدة^{٢١} ثم تم توضيحه في البحث ادركوا ان الهدف من هذه اللعبة ليس مجرد لعبة، بل لعبة تحفز الولد على

¹⁸Ariep Hidayat, Jurnal : "Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Taklimiyah Di Kota Bogor", No 1, Vol 9, 2019, hal 73.

¹⁹Mulyanto sumardi, "Pengajaran Bahasa Asing (Sebuah Tinjauan Dari Segi Metodologi)", (Jakarta: Bulan Bintang, 1974), hal 32.

²⁰<https://kbbi.kemendikbu.go.id/entri/permainan>

"الألعاب" في تعليم اللغة يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والمدارس بوسيلة ممتعة ومتشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختبار للغة التي يستخدمها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبه في الأقل.^{٢٣}

٢- تعريف LUDO :

LUDO هي واحدة من أنواع الألعاب القليلة المعروفة حتى الآن. " LUDO " مشتقة من الكلمة اللاتينية "LUDOS" التي تعني الألعاب.^{٢٤} LUDO هي واحدة من الألعاب التقليدية الهندية في القرن السادس. هناك عدة أنواع من هذه الألعاب، مثل Parchesi (الولايات المتحدة)، LUDO (إنجلترا)، Parques (كولومبيا)، Philos (الإسبانية) و LUDO (جنوب آسيا).^{٢٥} LUDO (بالإنجليزية: LUDO) هي لعبة متكاملة من ألعاب الشبكة التي يلعبها ٢ إلى ٤ لاعبين، حيث يتسابق اللاعبون يركضون أربعة من بياوقهم من البداية حتى النهاية يلتقطون النرد^{٢٦} ثم أوضح الجواقي أن لعبة اللودو يمكن أن تتم في مجموعات من أربعة، مع أربعة أصناف من الألوان، والأحمر، والأصفر، والأخضر، والأزرق ٤٤. اللعبة مستطيلة في شكل رباعي

²¹ Nila Tresno Angganti, Skripsi: "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (Mystery Board) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar", (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016).

²² Ramaikis Jawati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II, SPEKTRUM PLS, 1:1, (April, 2013), 255

^{٢٣} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض: المملكة العربية

السعودية) ص. ١

²⁴Sendi Ekawan, Marmi Sudarmi, Diane Noviandini, Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Temas Games Tournament dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi, Jurnal Radiasi, 6:1, (April, 2015), 3.

²⁵ Wening Niki Yuntari, Op. Cit, 33.

²⁶ Sendi Ekawan, Marmi Sudarmi, Diane Noviandini, Op. Cit, 3.

متساوي، والذي يجب أن يحكم إستراتيجية للتنافس حول تحريك أربعة قطع على الأرض بالنرد لذلك، تتطلب اللعبة تنظيم اللاعبين^{٢٧}

٣- طبيعة لعبة LUDO :

تتميز لعبة LUDO بأنها لعبة افتراضية وفي مجموعات من أربعة الأولاد، يجب على الألوان الأربعة الممثلة بالأحمر، الأصفر، الأخضر، والأزرق، المستطيلة، أو المربعة، التي يبلغ طولها ٣٥ في ٣٥ سنتيمترا، ان تضع استراتيجية لتحريك أربعة بيادق في نرد محدد.^{٢٨}

٤- فائدة لعبة (LUDO) في التعلم :

وتتمثل فوائد لودو كوسائط للتعلم فيما يلي:

- (١) الجوانب المعرفية: معرفة القراءة والكتابة والقدرة على التذكر
- (٢) الجوانب الخلقية: يستطيع اللاعبون تنسيق أجزاء الجسم مع وقت اللعب النشط
- (٣) المنطق: القدرة على التفكير السريع والعاطفة: يشارك اللاعب ويشعر بعلاقات شخصية من خلال التعاون مع مجموعته
- (٤) الإبداعية والإبداعية: القدرة على إنتاج الأفكار وفقا لذلك السياق
- (٥) البصرية: قدرة العين على التقاط شكل ولون الهدف.^{٢٩}

²⁷Ramaikis Jawati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Umami II, SPEKTRUM PLS, 1:1,(April, 2013), 255.

²⁸ Ramaikis Jawati, Loc.Cit, h 255.

²⁹Nurhasanah Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar, Penelitian Pendidikan INSANI*, 20 (2017), h 125.

ج- تعريف المفردات :

تعلم المفردات هي عملية تسليم المواد التعليمية في شكل كلمات أو المفردات كعنصر في تعلم اللغة عرب. من التعريف الذي قدمه أحمد دجانان آصف الدين يعطينا فكرة أن المفردات هي ملف المرحلة الأساسية لأن مجال المناقشة هو فقط الكلمات و بالطبع الوظيفة العامة هي الإضافة المفردات التي سيتم دمجها بعد ذلك في ملف الجملة الكاملة ، في كلتا الحالتين للحصول عليها تكون من خلال استمع أو اقرأ.³⁰

١- أنواع المفردات :

أ- قسم المفردات في سياق إتقان اللغة

هناك عدة أقسام للمفردات في السياق تشمل المهارات اللغوية: أولاً ، مفردات فهم (فهم المفردات) كلا اللغتين المنطوقة والنص ، ثانياً ، مفردات التحدث (التحدث كلمات). في الحديث ، من الضروري استخدام المفردات مناسبة في كل من المحادثات الإعلامية فضلاً عن الرسمية ، ثالثاً ، مفردات الكتابة (كتابة المفردات). تتطلب الكتابة أيضاً مفردات بالطريقة الصحيحة حتى لا يسيء القارئ تفسير و فهمته.

ب- تقسيم المفردات حسب معناها

حسب تقسيم المعنى ، يتم تقسيم المفردات إلى عدة أجزاء وهي: الكلمات الوظيفية وهي الكلمات التي تربط وتوحد المفردات والجملة وذلك لتشكيل عرض جيد في مقال. مثال: "عامل نشب، حرف جرة، إلخ" ، الكلمات الأساسية، وهي المفردات الأساسية التي تشكل كتابة صحيحة، على سبيل المثال: الفعل (القرع)، الاسم (المسجد)، الكلمات مجتمعة، وهي المفردات التي لا يمكن أن تقف وحدها،

³⁰<http://Metode.multiply.com/journal/item/Metode-Pembelajaran-Mufradat/24>, diakses pada 24-09-2013

ولكن يتم دمجها دائماً مع كلمات أخرى حتى يمكن أن تكون كذلك تشكل معاني مختلفة. مثال: يمكن للكلمة يعني أن يجب عند مقارنته بما يجب أن يكون بينما عند وضع الحرف جنباً إلى جنب سيتغير المعنى إلى كره أو كره (عن).

ج- قسمة المفردات حسب استعمالها

علاوة على ذلك، وفقاً لاستخدامه، يتم تقسيم المفردات إلى قسمين، وهما المفردات النشطة والمفردات السلبية. المفردات النشطة هي مفردات كثيرة بشكل عام تستخدم في الخطابات المختلفة، الكلام والكتابة أو حتى سمعته ومعروفة من خلال قراءات مختلفة، المفردات السلبية هي مفردات تصبح فقط مفردات الشخص لكنه نادراً ما يستخدمها.

هذه المفردات معروفة من خلال الكتب المطبوعة العادية أن يكون مرجعا في تأليف الكتب أو الأعمال العلمية.

د- قسمة المفردات (مفردات) حسب خصائص الكلمة

حسب خصائص الكلمة تنقسم المفردات إلى ثانياً، أولاً، كلمات المهمة هي الكلمات المستخدمة لإظهار العمل الجيد في مجال الحياة بشكل غير رسمي أو رسمي أو رسمي. ثانياً، الكلمات الأساسية الخاصة. هذه المفردات عبارة عن مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تنقل المعنى إلى المعنى وتستخدم فيه بعض مجالات المراجعة ، والمعروفة أيضاً بالمحلية كلمات أو كلمات مفيدة.

د- أهداف التعلم لمفردات :

(١) إضافة مفردات جديدة

بدراسة المفردات على الأقل نحن لدينا مدخرات خزانة جديدة نستطيع أخرجها عندما نحتاج إلى تكوين جملة في احسن الاحوال.

(٢) تدرب على النطق السليم والصحيح من خلال

تعلم المفردات سوف نعرف كيفية نطقها بشكل صحيح وصحيح من حيث حروف مخرجول وطولها باختصار إذا كان يمكن أن يفهمها المستمع.

(٣) فهم المفردات الجديدة من حيث الدلالة والدلالة

بعيداً عن ذلك يمكننا أن نفهم معنى الكلمة في السابق ، لم نكن نعرف المعنى أبداً سواء بشكل دلالة أو دلالة. حتى لا ننخدع بكلمة واحدة معاني متعددة أو العكس.

(٤) قدرة على تجميعها في لغة منطوقة أو مكتوبة

على مستوى أكثر نضجاً ، نحن قادرون قم بتطبيقه بلغة منطوقة أو مكتوبة مع الاختيار الصحيح للكلمات وترتيبها ، بحيث يتم إنشاؤها لغة سهلة الفهم والكتابة يسهل فهمها تفهم مؤشر إتقان مفردات طريقة إتقان المفردات عن طريق الغناء يقال إنه ناجح إذا وصل إلى المؤشرات على النحو التالي: التالية:

١- إتقان مفردات الطلاب في تعلم اللغة العربية زاد الأمر الذي يمكن رؤيته من

درجات اختبار الإنجاز طالب.

٢- يزيد متوسط قيمة إتقان مفردات الطلاب إلى الوصول إلى ٧٠ من القيمة الضعيفة ١٠-

هـ - طرق وأساليب تعلم المفردات :

أوضح أفندي بمزيد من التفصيل حول المراحل والتقنيات - تقنيات التعلم المفردة أو تجربة الطالب فيها التعرف والحصول على معنى الكلمات التالية:

(١) الاستماع إلى الكلمة هذه هي المرحلة الأولى ، أي قبل توفير الفرص للطلاب للاستماع الكلمات التي يقولها المعلم أو وسائل الإعلام الأخرى ، إما قائمة بذاتها وكذلك في الجمل. عندما يكون عنصر الصوت للكلمة تم إتقانه من قبل الطلاب ، ثم بالنسبة للطلاب القادمين قادر على الاستماع بشكل صحيح.

(٢) قل الكلمة في هذه المرحلة ، يوفر المعلم فرصًا للطلاب لقول الكلمات التي سمعوها. إن قول كلمة جديدة سيساعد الطلاب على تذكر الكلمة لفترة أطول.

(٣) تعرف على معنى الكلمة في هذه المرحلة يجب على المعلم تجنب الترجمة في إعطاء معنى الكلمة للطلاب ، لأنها إذا كانت انتهى ، لن يكون هناك اتصال مباشر داخل اللغة التي يتم دراستها ، بينما معنى الكلمة إرادة نسيها الطلاب بسرعة.

(٤) قراءة الكلمة بعد المرور بمراحل الاستماع وقول و فهم معنى الكلمات الجديدة (المفردات) يكتبها المعلم على السبورة. ثم يتم منح الطلاب الفرصة اقرأ الكلمة بصوت عالٍ.

(٥) اكتب الكلمات سيكون التمكن من مفردات الطلاب مفيدًا جدًا عندما يطلب منه كتابة كلمات جديدة تعلم (اسمع ، تكلم ، افهم ، اقرأ) تذكر لا تزال خصائص الكلمة حاضرة في ذاكرة الطلاب.

(٦) اصنع جملة المرحلة الأخيرة من نشاط تعلم المفردات هو استخدام تلك الكلمات الجديدة في الجملة ممتاز ، شفهيًا وخطيًا.

فصل الثالث

إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث :

إن طريقة البحث الذي يعتمد عليه الباحث في هذه الرسالة هو المنهج التجريبي Eksperimen Research، وهو المنهج الذي يستطيع الباحث بواسطته أن يعرف أثر السبب (المتغير المستقبل) على النتيجة (المتغير التابع) ويستعمل الباحث تصميم التمهيدية Pre-Eksperimental Design أي تصميم الذي لا يتم فيها ضبط التغيرات ضبطاً يمنع من تأثير كل العوامل التي تعوق الصدق الداخلي للتجربة. ويستخدم الباحث في هذه الرسالة تصميم المجموعة الواحدة ويسمى بـ one group pre-test, post-test design، ويقارن الباحث بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي على تحقيق الفروض. كالشكل التالي:

ت خ ١ x ٢

- الرمز (خ ١) يرمز لاختبار القبلي
- الرمز (خ ٢) يرمز لاختبار البعدي
- الرمز (X) يرمز للتجريبية
- الرمز (ت) يرمز للمجموعة التجريبية

ب- مجتمع وعينية البحث :

وتعتمد الباحث في اختبار العينة لهذا البحث على طريقة العمدية وهو الطريقة المقصودة أو الاختبار بالخبرة تعنى أن أساس الاختبار خبرة الباحث ومعرفته ومعرفته هذه المفردات أو تلك تمثيل مجتمع البحث. إن مجتمع البحث التي يأخذ الباحث هي جميع

الطلبة بـ MIN 25 Aceh Besar، وكان عددهم ٣٠٠ طالبا. وتعتمد الباحث على اختبار العينية بعض هم الطلبة وهو في الصف الخامس، وكان عددهم ٢٠ طالبا.

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها :

وأما طريقة جمع البيانات فتعتمد الباحث على طريقة التالية:

١- الاختبارات

إن الاختبارات هي إحدى الأدوات التي تمكن أن تستخدمها الباحث لجمع المعلومات التي تحتاج إليها للإجابة عن أسئلة البحث أو اختبار فروضها. ويستعمل الباحث على اختبارين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أ- الإختبار القبلي (Pre-Test) :

إن الاختبار القبلي هو الاختبار ينفذ قبل تطبيق التدريبات وعرض هذا الاختبار لتحديد مستوى التحصيل الدراسي قبل إجراء التدريس باستخدام التدريبات في التدريس.

ب- الاختبار البعدي (Post-Test) :

إن والاختبار البعدي هو الاختبار ينفذ بعد انتهاء إجراء التعليم باستخدام التدريبات وغرض هذا الاختبار لتحديد المستوى التحصيل الدراسي بعد تعليمها باستخدام التدريبات.

ج- أداة البحث :

أما أداة البحث المستخدمة لجمع البيانات فهي قائمة الاختبارات. هذه القائمة لجمع المعلومات المحتاجة لإجابة أسئلة البحث. وقد جهزت الباحث ١٧ أسئلة قبل

إجراء البحث. وقبل أن يستخدم الباحث هذه الأسئلة لزمّت عليها أن تعمل الاختبار على صدق المحتوى والثبات لكل أسئلة.

فاختبرت الباحث تطبيق لعبة LUDO أي تعمل التجريبية بإعطاء الأسئلة لغير عينة البحث الحقيقة وهم يجيبون عليها ثم بدأت الباحث على تفتش وتحليلها. وقام الباحث تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar) في الفصل الخامس في التاريخ ٨ ديسمبر ٢٠٢١. ونتيجة على تطبيق لعبة LUDO استعملها الباحث بالاختبار الصدق (Uji Validitas) والاختبار الثبات (Uji Reliabilitas).

١- الاختبار الصدق :

الاختبار الصدق هو الإجراء الذي يدل على عمل أو طبيعية أداة البحث. لذلك، يقال أن الأداة البحث إذا كان من الممكن استخدامها لقياس ما يتم قياسه^{٣١}. وأما نتيجة على الاختبار الصدق لهذا البحث باستعانة "Anates V4" فهي كما التالي:

الجدول ٣-١

طبقات الصدق الأسئلة تطبيق لعبة LUDO

رقم	رقم الأسئلة	النتيجة المحسولة لمستوى الصدق	البيان
١	١	٠,٦٦٥	صدق
٢	٢	٠,٣١٧-	غير صدق
٣	٣	٠,٥٩٨	صدق

³¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal.363

غير صدق	٠,٣٨٦	٤	٤
غير صدق	٠,٢٧٩	٥	٥
صدق	٠,٦٥١	٦	٦
صدق	٠,٥٠٦	٧	٧
صدق	٥٩٨,٠	٨	٨
صدق	٠,٧٧٤	٩	٩
صدق	٠,٧٨٤	١٠	١٠
غير صدق	٠,٣٥٠	١١	١١
غير صدق	٠,٢٩٠	١٢	١٢
غير صدق	٠,١٥٨	١٣	١٣
صدق	٠,٨١٤	١٤	١٤
صدق	٠,٦٦٥	١٥	١٥
غير صدق	٠,٣٤٦-	١٦	١٦
صدق	٠,٥٠٦	١٧	١٧

من الجدول ٣-١ فبقت منها ١٠ أسئلة التي كانت توافق على الاختبار الصدق

وأما ٧ أسئلة غير توافق على الاختبار الصدق.

لذلك قد استعمل الباحث ١٠ أسئلة التي كانت توافق على الاختبار الصدق

كأداة البحث للاختبار القبلي والاختبار البعدي في تطبيق لعبة LUDO.

٢- الاختبار الثبات :

الاختبار الثبات هو آلة لقياس أداة البحث التي هي مؤشرات لمغیر أو بناء. يقال إن أداة البحث ثابت أو موثوقة إذا كانت إجابة عينة ما على أسئلة ثابتة من وقت لآخر^{٣٢}. استعملت البحنة الأدوات الرقمية "Anates V4". وأما معيار مستوى ثبات الإختبار فهو كما يلي:

الجدول ٣-٣

طبقات مستوى ثبات الاختبار

المعيار	درجة معامل ثبات الإختبار
جيد جد	١,٠٠-٠,٨٠
جيد	٠,٧٩-٠,٦٠
مقبول	٠,٥٩-٠,٤٠
ناقص	٠,٣٩-٠,٢٠
ضعيف	٠,١٩-٠,٠٠

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 48.80

Simpang Baku= 7.91

KorelasiXY= 0.54

Reliabilitas Tes= 0.70

Nama berkas: C:\USERS\ACER\DOCUME~1\ANATES~4.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
---------	------------	------------------	-------------	------------	------------

³² Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), hal. 47

1	1	101	33	30	63
2	5	105	33	28	61
3	7	107	24	27	51
4	3	103	23	27	50
5	6	106	25	24	49
6	10	110	27	20	47
7	4	104	21	22	43
8	2	102	21	21	42
9	8	108	24	18	42
10	9	109	17	23	40

وأما النتائج ثبات الاختبار أسئلة تطبيق لعبة LUDO أن المعايير في أدوات البحث هي جيد بنتيجة ٠،٧٠.

٣- مستوى صعوبة الاختبار :

إن الاختبر الجيد يوجد فيه مستوى الصعوبة المعينة. صعوبة الإختبار تظهر من قدرة الطلاب بالإجابة على الأسئلة وليس من قدرة المدرس في تصميم السؤال. وأما معيار مستوى صعوبة الاختبار فهو كما يلي:

الجدول ٣-٤

مستوى صعوبة الاختبار

الدرجة لمستوى صعوبة الاختبار	معيار
٠،٣٠-٠،٠٠	صعوبة
٠،٧٠-٠،٣١	متوسط
١،٠٠-٠،٧١	سهولة

وأما نتيجة على صعوبة الاختبار تطبيق لعبة LUDO لهذا البحث باستعانة "Anates V4" فهي كما تالي:

الجدول ٣-٥

طبقات صعوبة الاختبار تطبيق لعبة LUDO

رقم	رقم الأسئلة	النتيجة المحسولة لمستوى صعوبة الاختبار	البيان
١	١	٤٣,٣٣	متوسط
٢	٢	٥٠,٠٠	متوسط
٣	٣	٦٠,٠٠	متوسط
٤	٤	٤٣,٣٣	متوسط
٥	٥	٤١,٦٧	متوسط
٦	٦	٥٦,٦٧	متوسط
٧	٧	٦٠,٠٠	متوسط
٨	٨	٦٠,٠٠	متوسط
٩	٩	٥٦,٦٧	متوسط
١٠	١٠	٤٦,٦٧	متوسط
١١	١١	٤٦,٦٧	متوسط
١٢	١٢	٤٣,٣٣	متوسط
١٣	١٣	٥٣,٣٣	متوسط
١٤	١٤	٤٥,٠٠	متوسط

متوسط	٤٣,٣٣	١٥	١٥
متوسط	٥٣,٣٣	١٦	١٦
متوسط	٦٠,٠٠	١٧	١٧

من الجدول ٣-٥ الأسبق يدل على أن مستوى صعوبة الإختبار من كل بنود الأسئلة تطبيق لعبة LUDO هو متوسط.

ح- طريقة تحليل البيانات :

التحليل الكمي: ويقصد به تحليل المعلومات رقمياً، أي إستنتاج المؤشرات والأدلة الرقمية الدالة على الظاهرة المدروسة.

فستعمل الباحث لتحليل البيانات في هذه الرسالة تحليلاً كمياً.

١- تحليل البيانات الدلائلية المباشرة

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

البيان:

P : النسبة الدئوية

f : عشرات الحصول عليها

n : النتيجة الكاملة

ويحدد الدسند لأنشطة الطالبات عند إجراء عملية التعليم إلى خمسة التحليل:

٨١ - ١٠٠% = ممتاز

٦٦ - ٨٠% = جيد جداً

٥٦ - ٦٠% = جيد

٤١ - ٥٥% = مقبول

٠ - ٤٠% = مرسوب

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات :

قدمت الباحث في الفصل السابق بحثها عما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدمة فيه لجمع البيانات. وفي هذا الفصل تعرض الباحث النتائج التي تحصل عليها من البحث التجريبي تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات. اعتمادا على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ببندا آتشي رقم B-17438/Un.08. قامت FTK.00/12/2021 في التاريخ 08 ديسمبر الباحث بالبحث التجريبي بـ MIN 25 Aceh .Besar.

١ - لمحة عن ميدان البحث :

جرى البحث بـ MIN25 Aceh Besar هي إحدى المدرسة بـ Aceh Besar التي يتعلم فيها الطلاب مادة اللغة العربية. وتقع هذه المدرسة في شارع Blang Bintang Lama KM 10, Desa Lambro Bileu وقامت الباحث بالبحث في الصف الخامس(ب) في المرحلة بـ MIN25 Aceh Besar، وأما رئيس هذه المدرسة الآن فهو الأستاذ أغوس سليم، S.Pd.

(١) عدد المدرسين :

عدد المدرسين الذين يعلمون في هذه المدرسة ٤٨ مدرسا يعني ٤٨ مدرسا و

٩ مدرسات كما يتضح في الجدول الآتي:

الجدول ١-٤

عدد المدرسين — MIN25 Aceh Besar

الرقم	الإسم	المناصب
١	أغوس سليم, S.Pd	رئيس المعهد
٢	موتي فريدا, S.Pd.I	مرشد عبادة
٣	شاكرين, S.Pd.I	مدرس اللغة العربية والصرف والحديث
٤	رانتا, S.Pd.I	مدرس الفقه والنحو والصرف
٥	محمد أمين, S.Pd.I	مدرس الفقه والنحو والتاريخ
٦	شكري الماجستير	مدرس مصطلح الحديث والتفسير والتوحيد
٧	الخير سوار	مدرس الفقه والنحو والصرف والتوحيد
٨	مرسد	مدرس الفقه والنحو
٩	يودي إيروان	مدرس الخط والحديث
١٠	رمضان, S.HI	مدرس التوحيد والنحو
١١	زورايداه, S.Pd	مدرسة الأخلاق ومرشدة عبادة
١٢	سيتي ماشطة, S.Pd.I	مدرسة اللغة العربية والصرف
١٣	مولدياتي, S.Sos.I	مدرسة الأخلاق
١٤	ثيثين يونيري	مدرسة الخط والأخلاق
١٥	إفري محار	مدرسة الإملاء وإنشاء
١٦	ريني فسفيتا ساري	مدرسة القرآن

١٧	إيتا مهيانا، S.SI.T	مدرسة الأخلاق
١٨	كستياح	مدرسة الأخلاق
١٩	سرياني	مدرسة الصرف

٢) المباني والوسائل التعليمية :

كان — MIN25 Aceh Besar بعض الوسائل التعليمية والمباني التي تدعم

نجاح عملية التعليم والتعلم وهي كما ذكر في الجدول التالي:

الجدول: ٢-٤

المباني والوسائل التعليمية — MIN25 Aceh Besar

الرقم	الوسائل	عدد	هيئة
١	فصول الدراسة	١٧	جيدة
٢	مكتب المدرسة	١	جيدة
٣	مكتب مدير المدرسة	١	جيد
٤	ملعب	١	جيد
٥	مقصف	١	جيد
٦	المرحاض	٣	جيد
٧	المصلى	١	جيد
٨	الحمام	٣	جيد

٣) عدد الفصول الدراسية والطلبة :

وكان عدد الطلبة بـ MIN25 Aceh Besar ٦٦٢ طالبا، وهم يجلسون في الصف الأول حتى الصف السادس، ولكل صف عدد من الطلبة كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٣-٤:

الفصول الدراسية والطلبة

الرقم	الصفوف	عدد الطلبة
١	الصف (١)	١٠٤
٢	الصف (٢)	١٠٩
٣	الصف (٣)	١٢٩
٤	الصف (٤)	١٢٦
٥	الصف (٥)	٩١
٦	الصف (٦)	١٠٣
مجموع		٦٦٢

يشير الجدول إلى أن الطلبة بـ MIN25 Banda Aceh يبلغ عددهم ٦٦٢ طالبا وهم منقسمون في الصف الأول حتى الصف السادس. اختارت الباحثة الصف الخامس (ب) كالمجموعة التجريبية، وهذا الصف خاص للبنات. وعدد هن في هذا الفصل ٢٠ طالبا.

٢- إجراء تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات :

قد قامت الباحثة بالاختبار لطالبات الصف الخامس (ب) كالمجموعة التجريبية كما أعدت المادة من المفردات هي "التعارف" "المهنة" "المواصلات". ويتضح التوقيت التجريبي في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

جدول تعليم اللغة العربية

اللقاء	يوم	تاريخ
اللقاء الأول	السبت	٨ ديسمبر ٢٠٢١
اللقاء الثاني	الأحد	٩ ديسمبر ٢٠٢١
اللقاء الثالث	الاثنين	١٠ ديسمبر ٢٠٢١
اللقاء الرابع	الثلاثاء	١١ ديسمبر ٢٠٢١

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي من ٨ ديسمبر ٢٠٢١ إلى ١١ ديسمبر ٢٠٢١. وتتضح أنشطة المدرسة والطالبات عند تطبيق لعبة LUDO لكل لقاء في الجدول التالي:

الجدول ٤-٥

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة LUDO

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
- يدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام ويستمعن إلى

وتسجل حضور التلاميذ بكشف الغياب	الأسماء التي نوديت في كشف الغياب
- يخبر المدرسة التلاميذ أن الدرس يبدأ بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء بالخضوع والترتيب
- يعرف المدرسة اسمها وتشرح الهدف عن حضورها	- يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة
- يسأل المدرسة عدة الأسئلة حول الدرس	- يجيب التلاميذ أسئلة المدرسة
- يسأل المدرسة التلاميذ عن المفردات اليومية التي قد تعلمن قبل في تطبيق لعبة LUDO	- يجيب التلاميذ عما قد فهمن من تعلم المفردات اليومية من قبل (قبل تطبيق لعبة LUDO)
- يختبر المدرسة التلاميذ الاختبار القبلي (فيتطبيق لعبة LUDO)	- يقوم التلاميذ بالاختبار القبلي (فيتطبيق لعبة LUDO)
- يقدم المدرسة أسئلة شفوية على كل التلاميذ كأسئلة الاختبار القبلي	- يجيب التلاميذ الأسئلة
- يستمع المدرسة إلى إجابة التلاميذ وتأخذ النتيجة التي قد تم إعداد الورقة لها	- يجيب التلاميذ أسئلة المدرسة وتحتّم الأخريات بإجابة صاحبتهن
- يوزع المدرسة جميع لعبة LUDO التعليمية التي للمادة المح المفردات	- يتسلم التلاميذ لعبة LUDO التعليمية من تصميم الباحث

- تأمر المدرسة التلاميذ بقراءة لعبة LUDO في مسكنهن	- تقرأ التلاميذ ما تأمر به المدرسة.
- اختتمت المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام

الجدول ٦-٤

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة LUDO (اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
- يدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام ويسجل حضور التلاميذ بكشف الغياب	- يرد التلاميذ السلام ويستمعن إلى الأسماء التي نوديت في كشف الغياب
- يطلب المدرسة الطالبات بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء بالخضوع والترتيب
- يقدم المدرسة الأسئلة عما قد فعلن من المواد الموزعة لهن	- يقدم التلاميذ عدة الإجابات مما قد فعلن في المسكن
- يأمر المدرسة التلاميذ بأن يفتحن الحوار عن التعارف	- يفتح التلاميذ مادة الحوار عن التعارف كما أشارت المدرسة.
- يطلب المدرسة من أحد التلاميذ لنطق المفردات عن التعارف وتتبعها	- يقرأ التلاميذ المفردات إذا أخطأت النطق صححتها المدرسة فتتبع قراءتها

الأخريات	التلاميذ الأخر
- يعيد المدرسة نطق المفردات مرات	- يتبع التلاميذ نطق المفردات إلى أن يتقن النطق بها
- يعطي المدرسة الفرصة للتلاميذ أن يسألن عما صعب لهن نطقه من المفردات	- يسأل التلاميذ عما صعب لهن نطقه من المفردات
- يسأل المدرسة معاني المفردات وكيفية نطقها	- يجيب التلاميذ ما تقدم المدرسة
- يلفظ المدرسة الحوار عن التعارف مرات فتتحدث المدرسة به مع التلاميذ	- يلفظ التلاميذ الحوار فيتحدثن فيما بينهن والمدرسة بهذا الحوار
- يقسم المدرسة التلاميذ إلى قسمين. الفرقة الأولى تقوم بدور الشخص السائل في الحوار عن التعارف والفرقة الثانية تقوم بدور الشخص المجيب فيه الحوار عن موضوع التعارف	- يقسم التلاميذ أنفسهم في الفرقتين، الفرقة لتقدم الأسئلة والآخر للإجابة كما تحدد المدرسة
- يأمر المدرسة الفرقة الأولى لقراءة السؤال من الحوار الثانية لقراءة إجابته من الحوار عن التعارف	- يقرأ الفرقة الأولى السؤال من الحوار عن التعارف والفرقة الثانية تقرأ إجابته.

- يقرأ الفرقة الثانية التعبير السؤال من الحوار عن التعارف وتقرأ الفرقة الأولى إجابتها.	- يطلب المدرسة من الفرقة تغيير المواقف. الفرقة الثانية تقرأ السؤال من الحوار عن التعارف والفرقة الأولى تقرأ الإجابة الحوار عن التعارف.
- يتكلم كل الفرقة الحوار ما تقدم المدرسة	- يأمر المدرسة كل الفرقة محاولة التكلم بالحوار الذي أعدته المدرسة
- يترجم كل الفرقة الحوار ما تقدم المدرسة	- يأمر المدرسة كل الفرقة ترجمة الحوار الذي أعدته المدرسة
- يجيب التلاميذ أسئلة المدرسة	- يسأل المدرسة التلاميذ جميع المفردات في الحوار
- يتحدث التلاميذ مع الصديقات	- يأمر المدرسة التلاميذ للتكلم عن الحوار عن التعارف في المقعد
- يتدرّب التلاميذ على الحوار أمام الفصل	- يأمر المدرسة الطالبتين أن تتقدما إلى الأمام لتتدربا على الحوار عن التعارف يأخذ المدرسة القيمة من الكلام
- يلخص التلاميذ ويختصرون المواد التعليمية مع المدرسة	- تلخص المدرسة المادة وتختصرها مع التلاميذ
- ترد التلاميذ السلام	- اختتمت المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام

الجدول ٧-٤

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية في تطبيق لعبة LUDO

(اللقاء الثالث)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
- يدخل المدرسة الفصل باللقاء السلام ويسجل حضور التلاميذ بكشف الغياب	- يرد التلاميذ السلام ويستمعن إلى الأسماء التي نوديت في كشف الغياب
- يطلب المدرسة التلاميذ بقراءة الدعاء	- يقرأ التلاميذ الدعاء بالخضوع والترتيب
- يقدم المدرسة الأسئلة عما قد فعلن من المواد الموزعة لهن	- يقدم التلاميذ عدة الإجابات مما قد فعلن في المسكن
- يأمر المدرسة التلاميذ بأن يفتحن الحوار عن الموضوع " المهنة "	- يفتح التلاميذ مادة الحوار عن الموضوع " المهنة " كما أشارت المدرسة.
- يطلب المدرسة أحد التلاميذ لنطق المفردات عن الموضوع " المهنة "	- يقرأ التلاميذ المفردات وإذا أخطأت صححتها المدرسة فيتبع قراءتها التلاميذ الأخر
- يعيد المدرسة نطق المفردات مرات	- يتبع التلاميذ نطق المفردات إلى أن يتقن النطق بها
- يسأل المدرسة معاني المفردات وكيفية	- يجيب التلاميذ ما يقدم المدرسة

	نطقها
- يتابع التلاميذ الحوار فيتحدثن فيما بينهن ومع المدرسة بهذا الحوار.	- يقرأ المدرسة الحوار عن الموضوع " المهنة " مرات فيتحدثت المدرسة به مع الطالبات
- يقسم التلاميذ أنفسهن في الفرقتين، الفرقة لتقديم الأسئلة والأخرى للإجابة كما تحدد المدرسة	- يقسم المدرسة التلاميذ إلى قسمين. الفرقة الأولى تقوم بدور الشخص السائل في الحوار عن الموضوع " المهنة " والفرقة الثانية تقوم بدور الشخص المجيب فيه الحوار عن الموضوع " المهنة "
- يقرأ الفرقة الأولى السؤال من الحوار عن الموضوع " المهنة " والفرقة الثانية يقرأ إجابتها.	- يأمر المدرسة الفرقة الأولى لقراءة السؤال من الحوار عن الموضوع " في مسكن التلاميذ " والفرقة الثانية لقراءة إجابته من الحوار عن الموضوع " المهنة "
- يقرأ الفرقة الثانية التعبير السؤال من الحوار عن الموضوع " المهنة " وتقرأ الفرقة الأولى إجابتها.	- يطلب المدرسة من الفرقة تغيير المواقف. الفرقة الثانية تقرأ التعبير من القسم الأول يعني الأسئلة من الحوار المهنة " والفرقة الأولى يقرأ القسم الثاني يعني الأجوبة من الحوار عن

الموضوع " المهنة "	
- يأمر المدرسة كل الفرقة بإعادة الحوار الذي أعدته المدرسة	- يعيد كل الفرقة الحوار كما تقدم المدرسة
- يأمر المدرسة كل الفرقة لترجمة الحوار الذي أعدته المدرسة	- يترجم كل الفرقة الحوار ما تقدم المدرسة
- يسأل المدرسة التلاميذ معاني الكلمات في الحوار	- يجيب التلاميذ أسئلة المدرسة
- يأمر المدرسة الطالبتين للتكلم بالحوار عن الموضوع " المهنة "	- يتحدث التلاميذ مع الصديقات في مقاعدهن
- يأمر المدرسة الطالبتين أن تتقدما إلى الأمام لتدريا الحوار عن الموضوع " المهنة "	- يتدرّب التلاميذ الحوار أمام الفصل
- يلخص المدرسة المادة وتختصرها مع التلاميذ	- يلخص التلاميذ ويختصرن المواد التعليمية مع المدرسة
- اختتمت المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	- يرد التلاميذ السلام

ب- تحليل البيانات :

١- تحليل البيانات الاختبار القبلي والبعدي :

عرف من أثر تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات من الاختبار القبلي والبعدي. فيقوم الباحث بالاختبار القبلي قبلتطبيق تطبيق لعبة LUDO. أما الاختبار البعدي فيقوم الباحث بعد تطبيق لعبة LUDO لمعرفة قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات حيدة. والجدول الآتي هو نتيجة الاختبار القبلي والبعدي. وأما النتيجة التي حصلت عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي فيما يلي

الجدول ٨-٤

نتيجة البيانات البحث

رقم	أسماء الطلاب	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعدي
١	الطالب (١)	٨٠	٩٠
٢	الطالب (٢)	٧٠	١٠٠
٣	الطالب (٣)	٦٠	٨٠
٤	الطالب (٤)	٧٠	٩٠
٥	الطالب (٥)	٤٠	٦٠
٦	الطالب (٦)	٨٠	١٠٠
٧	الطالب (٧)	٦٠	٨٠
٨	الطالب (٨)	٥٠	٩٠
٩	الطالب (٩)	٨٠	٨٠

٦٠	٤٠	الطالب (١٠)	١٠
٨٠	٤٠	الطالب (١١)	١١
٨٠	٦٠	الطالب (١٢)	١٢
٦٠	٥٠	الطالب (١٣)	١٣
١٠٠	٩٠	الطالب (١٤)	١٤
٥٠	٤٠	الطالب (١٥)	١٥
٧٠	٤٠	الطالب (١٦)	١٦
٦٠	٤٠	الطالب (١٧)	١٧
٨٠	٧٠	الطالب (١٨)	١٨
٩٠	٦٠	الطالب (١٩)	١٩
٥٠	٤٠	الطالب (٢٠)	٢٠

قبل إجراء الاختبار T-Test أو Ranks Test يقوم الباحث بضبط الفائيل
(Normalitas Data) باستعمال اختبار العمل (Uji Normalitas) (الجدول ٤-٨ يبين عن
تحصيل ضبط الفائيل (Normalitas Data).

الجدول ٤-٩

نتيجة ضبط الفائيل (Normalitas Data)

Tests of Normality							
	Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretestposttest	Pretest	.191	20	.055	.920	20	.100
	posttest	.214	20	.017	.869	20	.011

ومن الجدول ٩-٤ يدل على أن تحصيل الاختبار القبلي والبعدي باستعمال اختبار العمل (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٥ أصغر من ٠,٠١٠٠). والاختبار البعدي بمستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٥ أصغر من ٠,٠١١). فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات التي يتم توزيعها بشكل طبيعي يمكن إجراء اختبار المتجانس (Uji Homogenitas) والجدول ١٠-٤ يبين عن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas). كما في الجدول ١٠-٤:

الجدول ١٠-٤

نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretestposttest	Based on Mean	2.357	1	38	.133
	Based on Median	2.111	1	38	.154
	Based on Median and with adjusted df	2.111	1	36.018	.155
	Based on trimmed mean	2.482	1	38	.123

الجدول ١٠-٤ يدل على أن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) بمستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٥ > ٠,١٣٣). فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات متجانسة، حتى تمكن إجراء اختبار ت (Uji T). وللتعرف على تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات لابد أن تحلل اختبار ت (Uji T) بالنظر إلى نتيجة المعدلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ويبين الجدول ١١-٤ الآتي:

الجدول ١١-٤ تحصيل الاختبار ت

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	62.00	20	12.397	2.772
	posttest	82.00	20	8.944	2.000

الجدول ١١-٤ يدل على أن نتيجة الاختبار القبلي ٦٢,٠٠ ونتيجة الاختبار البعدي ٨٢,٠٠. والخطوات التالية تطبيق لعبة LUDO لمعرفة قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات. وتحصيله كما بين الجدول ١٢-٤ الآتي:

الجدول ١٢-٤ تحصيل ت-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	pretest - posttest	-20.000	11.239	2.513	-	-	-7.958	19	.000
					25.260	14.740			

تحصيل الاختبار في الجدول ١٢-٤ يدل على (-٧,٩٥٨) أي يكون مستوى الدلالة (Sig.) ($0.000 < 0.05$). وهذا يدل على أن طريقة البحث في تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات.

ج- تحقيق الفروض :

ذكر في الفصل الأول أن الفرض الذي تفترضه الباحثة في هذا البحث هو:

١- (الفرض البديل / H_a): أن الطلاب تطبيق لعبة LUDO يرقى قدرة

التلاميذ على المفردات

٢- (الفرض الصفري / H_0): أن تطبيق لعبة LUDO لا يرقى قدرة التلاميذ

على المفردات

يدل الجدول السابق على أن استجابة الطالبات بتطبيق لعبة LUDO في الفصل

الخامس (ب) على نتيجة موافق جدا: ٣,٥٢ فهذه النتيجة تشير إلى أن معظم الطلبة

ترتفع دوافعهم في المفردات تطبيق لعبة LUDO. والفرض الصفري (H_0) مردود

والفرض البديل (H_a) مقبول أي أن تطبيق لعبة LUDO للمفردات تدفعهم على تعلم

المفردات.

بواسطة تحصيل ت-Test أن النتيجة ت الحساب (T-hitung) يدل على (-

٧,٩٥٨) أي يكون مستوى الدلالة (Sig.) ($0.000 < 0.05$). والفرض الصفري (H_0)

مردود والفرض البديل (H_a) مقبول أي أن تطبيق لعبة LUDO فعال لترقية سيطرة التلاميذ

على المفردات.

الفصل الخامس

الخاتمة

انتهى الباحث في عرض بحثها في الفصول السابقة عما تطبق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات ويستقدم الباحث الخلاصة، فهي:

أ- نتائج البحث :

١- إن تطبيق لعبة LUDO فعالاً لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات. والدليل هذا أن النتيجة من اختبار-ت (uji paired sample test) -٧,٩٥٨ بمستوى الدلالة (sig) $0.000 < 0.005$.

٢- إن تطبيق لعبة LUDO عند تدريس المفردات بـ MIN 25 Aceh Besar يجعل الطلبة مفاعلين ومتمحسين في أثناء التعليم والتعلم.

٣- المقترحات :

اعتماد على الظواهر السابقة يقدم الباحث الاقتراحات الآتية:

١- ينبغي المدرسة اللغة العربية أن تهتم اهتماماً كبيراً بالتلاميذ الذين لم يستطيعوا أن يفرقوا حروف الهجائية و يقرؤوا و سيطرة المفردات كاملة.

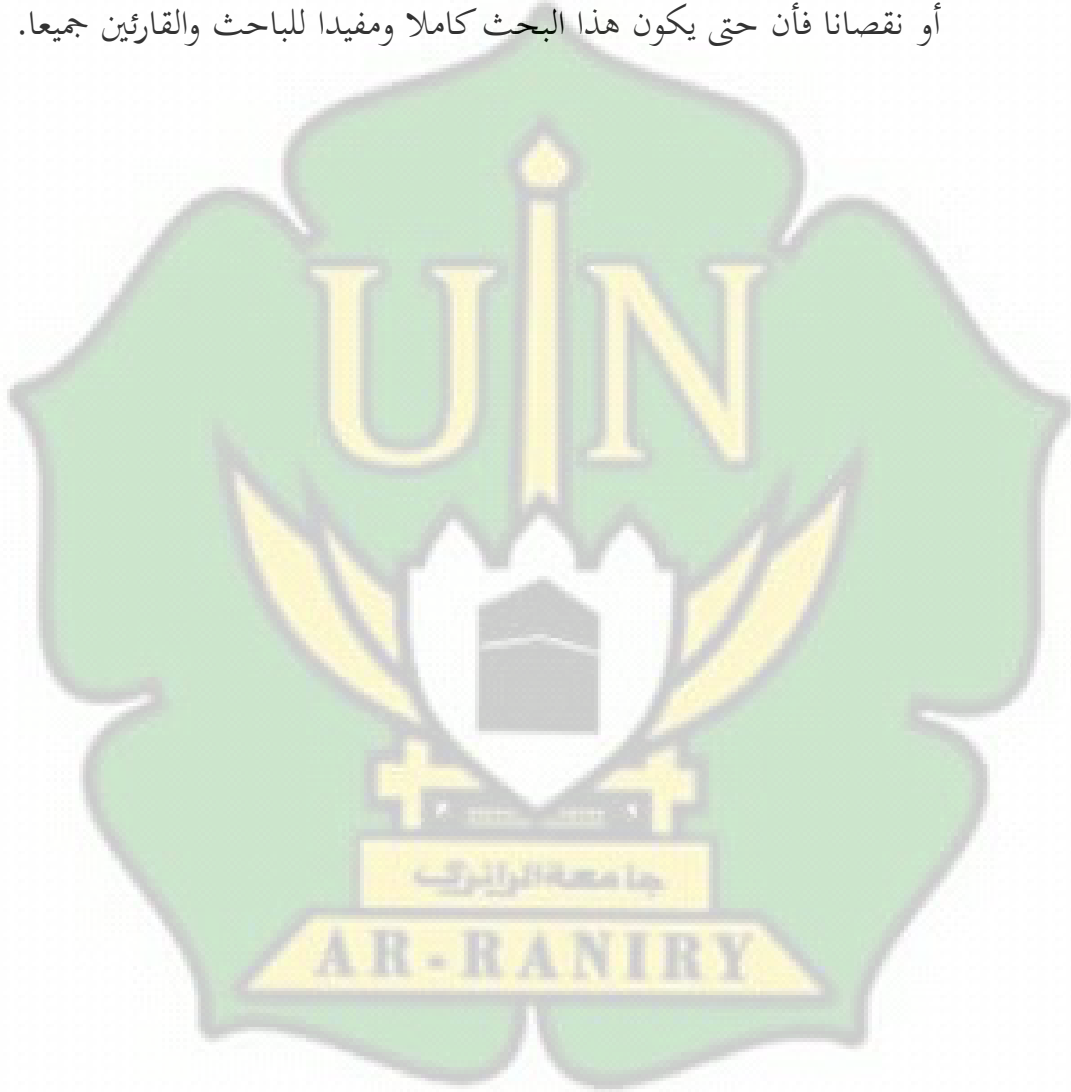
٢- ترجو الباحث من التلاميذ أن يتعلموا ويحافظوا المفردات جيدة بإهتمام الشكل الحروف ليسهلوا على سيطرة المفردات.

٣- ترجو الباحث من التلاميذ أن تدربوا يقرؤوا الجملة البسيطة دون الحركة عند

تعليم اللغة العربية في المدرسة.

٤- ينبغي على القارئ الذين يقرؤون هذا البحث أن ينقد، وإذا وجدوا فيها خطأ

أو نقصانا فأن حتى يكون هذا البحث كاملا ومفيدا للباحث والقارئ جميعا.



المراجع

أ- المراجع العربية

- أنيس، ابراهيم، ١٩٦٥، في اللهجات العربية. ط٣، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
- بيلا راسدييانا، ٢٠١٨، مشكلات السيطرة على المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الخامس، كلية علوم التربية والتدريس جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية سماراڠ.
- جودت الركابي، ٢٠٠٥، طرق تدريس اللغة العربية. دار الفكر المعاصر، بيروت-لبنان.
- د.غنيم، كارم السيد، اللغة العربية والصحة العلمية الحديثة، مكتبة ابن سينا للنشر والتوزيع، مصر الجديدة، القاهرة.
- مصطفى الغلاييني، ١٩٨٩، جامع الدروس العربية، موسوعة في ثلاثة أجزاء، صيدا، بيروت.
- ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، الرياض: المملكة العربية السعودية.
- نور الحانا مسطفي، ٢٠٢٠، "تعليم مهارة الكلام بالمدخل الاتصالي في المدرسة العالية الإسلامية عباد الرحمن مالانج"، ١:٦.

ب- المراجع الإندونيسية

- Ambar Wulan Sari, 2016, *Pentingnya Ketrampilan Mendengar Dalam Menciptakan Komunikasi Yang Efektif*, Sumatra Utara, Universitas Muhammadiyah.

- Andriani Asna, Jurnal, 2015, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam", No 1, Vol 3.
- Angganti Nila Tresno, Skripsi, 2016, "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri Mystery Board dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Arikonto Suharsimi, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, I* Jakarta Bumi Aksara.
- Hidayat Arieep, Jurnal, 2019, "Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Taklimiyah Di Kota Bogor", No 1, Vol 9.
- <http://Metode.multiply.com/journal/item/>, 2013, *Metode Pembelajaran Mufradat* /24.
- Jawati Ramaikis, 2013, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di Paud Habibul Ummi II*, SPEKTRUM PLS, 1:1.
- Nurhasanah Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, 2017, *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar*, Penelitian Pendidikan INSANI.
- Putri Fitria Febriantia, 2019, *Keefektifan Penggunaan Metode Tpr Total Physical Response Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Al Anwar Sarang Rembang*, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sendi Ekawan, Marmi Sudarmi, Diane Noviani, 2015, *Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Temas Games Tournament dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi*, Jurnal Radiasi, 6:1.
- Sirajudin Muhamad, 2019, *Pembelajaran Mufradat Dengan Pendekatan Induktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca penelitian multi-situs di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jabung Talun Blitar dan Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Jambewangi Selopuro Blitar*, Blitar : Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Sumardi Mulyanto, 1974, "Pengajaran Bahasa Asing Sebuah Tinjauan Dari Segi Metodologi", Jakarta: Bulan Bintang.
- yanapepy, 1994, *Majalah Lehren And Lehren*, Jakarta: Ikatan Guru Bahasa Jerman (Igbi), hal. 30.

Lampiran Anates

Output Anates ورقة

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 10

Butir Soal= 17

Nama berkas: C:\USERS\ACER\DOCUME~1\ANATES~4.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.665	Sangat
Signifikan			
2	2	-0.317	-
3	3	0.598	Sangat
Signifikan			
4	4	0.386	-
5	5	0.279	-
6	6	0.651	Sangat
Signifikan			
7	7	0.506	Signifikan
8	8	0.598	Sangat
Signifikan			
9	9	0.774	Sangat
Signifikan			
10	10	0.784	Sangat
Signifikan			
11	11	0.350	-
12	12	0.290	-
13	13	0.158	-
14	14	0.814	Sangat
Signifikan			
15	15	0.665	Sangat
Signifikan			
16	16	-0.346	-
17	17	0.506	Signifikan

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 10

Butir Soal= 17

Nama berkas: C:\USERS\ACER\DOCUME~1\ANATES~4.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	43.33	Sedang
2	2	50.00	Sedang
3	3	60.00	Sedang
4	4	43.33	Sedang
5	5	41.67	Sedang
6	6	56.67	Sedang
7	7	60.00	Sedang
8	8	60.00	Sedang
9	9	56.67	Sedang
10	10	46.67	Sedang
11	11	46.67	Sedang
12	12	43.33	Sedang
13	13	53.33	Sedang
14	14	45.00	Sedang
15	15	43.33	Sedang
16	16	53.33	Sedang
17	17	60.00	Sedang

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 48.80

Simpang Baku= 7.91

KorelasiXY= 0.54

Reliabilitas Tes= 0.70

Nama berkas: C:\USERS\ACER\DOCUME~1\ANATES~4.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	101	33	30	63
2	5	105	33	28	61
3	7	107	24	27	51
4	3	103	23	27	50
5	6	106	25	24	49
6	10	110	27	20	47
7	4	104	21	22	43
8	2	102	21	21	42
9	8	108	24	18	42
10	9	109	17	23	40

Lampiran (SPSS)

Tests of Normality							
	Siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretestposttest	pretest	.191	20	.055	.920	20	.100
	posttest	.214	20	.017	.869	20	.011

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretestposttest	Based on Mean	2.357	1	38	.133
	Based on Median	2.111	1	38	.154
	Based on Median and with adjusted df	2.111	1	36.018	.155
	Based on trimmed mean	2.482	1	38	.123

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.00	20	12.397	2.772
	posttest	82.00	20	8.944	2.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-20.000	11.239	2.513	-25.260	-14.740	-7.958	19	.000

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/Semester : v / Genap
Tema : المهنة
Alokasi Waktu : ٢ x 32 jp

I. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI-4 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

II. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

- KI-1.2 Menggunakan kemampuan ber-bahasa yang baik sebagai wujud syukur atas anugerah Allah swt.tersebut
- KI-2.2 Membiasakan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi menggunakan bahasa arab dengan keluarga, teman, dan guru
- KI-3.2 Mengenal makna dari ujaran kata (*mufradat*) terkait topik: المهنة
- KI-4.2 Menghafalkan makna dari ujaran kata (*mufradat*) terkait topik: المهنة

Indikator

1. Mampu mengucapkan “nama-nama pekerjaan” dan memahami artinya dengan benar
2. Mengidentifikasi “nama-nama pekerjaan” yang diperdengarkan dengan benar.
3. Mampu bertanya jawab sederhana mempergunakan mufradat terkait topik.

III. Deskripsi Materi Pembelajaran

Kosakata dan ungkapan terkait topic.

المهنة

IV. Proses Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1) Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. Untuk pembiasaan ciri khas pelajaran bahasa Arab, guru mengawali pelajaran dengan ungkapan “<i>al-mihnah</i>” " المهنة " 2) Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4) Guru dapat memanfaatkan media/alat peraga/alat bantu yang telah dibuat, dapat berupa ilustrasi gambar di karton, kartu kosakata, atau menggunakan slide-slide animasi visual.	10 Menit
Kegiatan Inti	Mengamati (<i>observing</i>) 1) Menyimak pengucapan kosa kata sambil memperhatikan model guru/kaset/film dan menirukan pelafalan dan intonasinya. 2) Mencocokkan gambar dengan tulisan sesuai apa yang didengar. Menanya (<i>questioning</i>) 1) Melakukan tanya jawab sederhana tentang tema/topik yang dipelajari. 2) Menjawab pertanyaan dalam tema/topik secara lisan	71 menit

	3) Menjawab pertanyaan lisan yang diajukan lawan bicara sesuai tema/topik. Mengumpulkan informasi /mencoba (<i>experimenting</i>) 1) Melafalkan <i>huruf-huruf hijaiyah</i>, kata dan kalimat sesuai dengan yang diperdengarkan model melalui ucapan guru/kaset/film. 2) Memperdengar pelafalan kosa kata Menalar/Mengasosiasi (<i>associating</i>) 1) Merangkaikan <i>huruf-huruf hijaiyah</i> menjadi kata 2) Menyusun kata menjadi kalimat (jumlah) sederhana sesuai tema/topik 3) Menyalin atau menulis kembali kata-kata atau kalimat yang didengar 4) Menemukan makna kata	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Mengomunikasikan (<i>communicating</i>) 1) Menunjukkan benda yang disebutkan oleh guru 2) Menyusun kata/frasa yang tersedia menjadi kalimat. 3) Merespon perintah yang didengar 4) Melakukan dialog (<i>hiwar</i>) sesuaidengan tema/topik secara lisan	
Penutup	Guru membiasakan menutup pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan ungkapan-ungkapan penutup berbahasa arab, seperti: هيا بنا نختتم بالحمدلة	15 menit

V. Penilaian Hasil Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

Guru dapat mengembangkan soal berikut rubrik dan penskorannya, sesuai dengan kebutuhan penguatan materi untuk peserta didik

- a. Unjuk kerja
 1. Sasaran: keterampilan menggunakan bahasa Arab secara produktif, seperti: memajang tulisan, presentasi, membacakan, dan sebagainya secara bermakna dan otentik atau mendekati otentik.
 2. Peserta didik memperagakan materi dialog dan mandiri.
 3. Penilaian bukan hanya pada produk tetapi juga pada proses.
 4. Dapat diintegrasikan dengan penilaian observasi, evaluasi diri dan evaluasi sejawat.
- b. Pengamatan
 1. Sasaran: tindakan peserta didik belajar melakukan tindakan komunikatif (berbicara, menyimak, membaca, menulis) secara wajar, tidak disengaja untuk penilaian.
 2. Peserta didik menyadari dituntut untuk bertindak terbaik tetapi tidak menyadari jika dinilai.
 3. Dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.
 4. Jumlah peserta didik yang akan diamati pada setiap kali pengamatan perlu ditentukan.
 5. Penilaian diarahkan pada salah satu atau lebih dari keempat keterampilan berbahasa.
- c. Portofolio
 1. Sasaran: menilai ketekunan, minat, kemajuan, dan keberhasilan dalam belajar melakukan banyak kegiatan dengan bahasa Arab.
 2. Kumpulan pekerjaan peserta didik yang mendukung proses belajar, antara lain laporan kemajuan, jadwal kerja dan sebagainya.
 3. Kumpulan karya peserta didik yang mencerminkan hasil atau capaian belajar, antara lain teks yang disalin, diringkas, dibuat sendiri, yang telah dibaca, foto, video, kliping, dan sebagainya.
 4. Kumpulan hasil tes, ujian, nilai, dan latihan.
 5. Catatan atau rekaman evaluasi diri dan evaluasi sejawat, yang berupa komentar, *checklist*, dan penilaian.
- d. Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat
 1. Sasaran: proses atau hasil belajar
 2. Aspek keterampilan khusus atau penilaian secara umum
 3. Penilaian metakognitif, untuk meningkatkan kualitas belajar

4. Bentuk: *diary*, jurnal, format khusus, yang berupa: komentar, *checklist*, dan penilaian
5. Peserta didik diberikan pelatihan sebelum dituntut untuk melaksanakannya

Guru dapat mengembangkan soal berikut rubrik dan penskorannya, sesuai dengan kebutuhan penguatan materi untuk peserta didik. (*lihat petunjuk umum*) pada Lampiran 2

Pengayaan

Peserta didik yang telah menguasai materi pembelajaran diminta mengerjakan materi pengayaan yang sudah disiapkan, baik berupa gambar yang menceritakan topik, dll. (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi pembelajaran, akan dijelaskan kembali materi topik "المهنة". Guru melakukan penilaian kembali dengan kegiatan tadribat yang sejenis. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan.

VI. Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat/bahan : media gambar dan karton, perlengkapan : karton, lem, spidol, gambar, dll.

Sumber belajar : - Abdi Pemi Karyanto, Abdul Aziz, Mugi Nugraha. 2014. Buku Siswa “ Bahasa Arab “ Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas ٥, Kementerian Agama Republik Indonesia. Jakarta Hal. 45-50
- Buku Pedoman Guru Mapel Bahasa Arab MI

Lampiran

Prinsip-prinsip Penilaian

Kriteria Penilaian:

- a. Tingkat kelengkapan dan keruntutan struktur teks.
- b. Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosakata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, dan tulisan tangan.
- c. Tingkat kesesuaian format penulisan/penyampaian.

Cara Penilaian

- a. Unjuk kerja

1. Sasaran: keterampilan menggunakan bahasa Arab secara produktif, seperti: memajang tulisan, presentasi, membacakan, dan sebagainya secara bermakna dan otentik atau mendekati otentik.
 2. Peserta didik memperagakan materi dialog dan mandiri.
 3. Penilaian bukan hanya pada produk tetapi juga pada proses.
 4. Dapat diintegrasikan dengan penilaian observasi, evaluasi diri dan evaluasi sejawat.
- b. Pengamatan
1. Sasaran: tindakan peserta didik belajar melakukan tindakan komunikatif (berbicara, menyimak, membaca, menulis) secara wajar, tidak disengaja untuk penilaian.
 2. Peserta didik menyadari dituntut untuk bertindak terbaik tetapi tidak menyadari jika dinilai.
 3. Dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.
 4. Jumlah peserta didik yang akan diamati pada setiap kali pengamatan perlu ditentukan.
 5. Penilaian diarahkan pada salah satu atau lebih dari keempat keterampilan berbahasa.
- c. Portofolio
1. Sasaran: menilai ketekunan, minat, kemajuan, dan keberhasilan dalam belajar melakukan banyak kegiatan dengan bahasa Arab.
 2. Kumpulan pekerjaan peserta didik yang mendukung proses belajar, antara lain laporan kemajuan, jadwal kerja dan sebagainya.
 3. Kumpulan karya peserta didik yang mencerminkan hasil atau capaian belajar, antara lain teks yang disalin, diringkas, dibuat sendiri, yang telah dibaca, foto, video, klipng, dan sebagainya.
 4. Kumpulan hasil tes, ujian, nilai, dan latihan.
 5. Catatan atau rekaman evaluasi diri dan evaluasi sejawat, yang berupa komentar, *checklist*, dan penilaian.
- d. Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat
1. Sasaran: proses atau hasil belajar
 2. Aspek keterampilan khusus atau penilaian secara umum
 3. Penilaian metakognitif, untuk meningkatkan kualitas belajar
 4. Bentuk: *diary*, jurnal, format khusus, yang berupa: komentar, *checklist*, dan penilaian
 5. Peserta didik diberikan pelatihan sebelum dituntut untuk melaksanakannya.
- e. Ulangan Tengah Semester (UTS)
- f. Ulangan Akhir Semester (UAS)

Rincian Aspek Penilaian

1. Penilaian dari Aspek Pengetahuan (*knowledge*)
 - a. Kosakata (*Al-Mufradat*)
 - 5 = Hampir sempurna
 - 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna
 - 3 = Ada kesalahan dan mengganggu makna
 - 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna
 - 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami
 - b. Kelancaran (*At-Thalaqah*)
 - 5 = Sangat lancar
 - 4 = Lancar
 - 3 = Cukup lancar
 - 2 = Kurang lancar
 - 1 = Tidak lancar
 - c. Ketelitian (*Ad-Diqqah*)
 - 5 = Sangat teliti
 - 4 = Teliti
 - 3 = Cukup teliti
 - 2 = Kurang teliti
 - 1 = Tidak teliti
 - d. Pengucapan (*At-Talaffudz*)
 - 5 = Hampir sempurna
 - 4 = Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna
 - 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna
 - 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna
 - 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit untuk dipahami
 - e. Intonasi (*At-Tarnim*)
 - 5 = Hampir sempurna
 - 4 = Ada beberapa kesalahan tapi tidak mengganggu makna
 - 3 = Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna
 - 2 = Banyak kesalahan dan mengganggu makna
 - 1 = Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami
 - f. Pemahaman (*Al-Fahm*)
 - 5 = Sangat memahami
 - 4 = Memahami
 - 3 = Cukup memahami
 - 2 = Kurang memahami
 - 1 = Tidak memahami
 - g. Pilihan kata (*Siyaghat Al-Alfadz*)

- 5 = Sangat variatif dan tepat
- 4 = Variatif dan tepat
- 3 = Cukup variatif dan tepat
- 2 = Kurang variatif dan tepat
- 1 = Tidak variatif dan tepat

2. Penilaian dari Segi Sikap (*attitude*)

- a. Rasa hormat (*respect*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak hormat
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak hormat
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak hormat
 - 2 = Sering menunjukkan sikap tidak hormat
 - 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak hormat
- b. Jujur (*honest*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak jujur
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak jujur
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak jujur
 - 2 = Sering menunjukkan sikap tidak jujur
 - 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak jujur
- c. Peduli (*care*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak peduli
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak peduli
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak peduli
 - 2 = Sering menunjukkan sikap tidak peduli
 - 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak peduli
- d. Berani (*brave*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak berani
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak berani
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak berani
 - 2 = Sering menunjukkan sikap tidak berani
 - 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak berani
- e. Percaya diri (*confidence*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak percaya diri
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak percaya diri
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak percaya diri
 - 2 = Sering menunjukkan sikap tidak percaya diri
 - 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak percaya diri
- f. Berkomunikasi baik (*communicative*)
 - 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak komunikatif
 - 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak komunikatif
 - 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak komunikatif

- 4 = Sering menunjukkan sikap tidak komunikatif
 5 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak komunikatif
- g. Peduli sosial (*social awareness*)
 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak peduli sosial
 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak peduli sosial
 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak peduli sosial
 2 = Sering menunjukkan sikap tidak peduli sosial
 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak peduli sosial
- h. Ingin tahu (*curiosity*)
 5 = Tidak pernah menunjukkan sikap tidak ingin tahu
 4 = Pernah menunjukkan sikap tidak ingin tahu
 3 = Beberapa kali menunjukkan sikap tidak ingin tahu
 2 = Sering menunjukkan sikap tidak ingin tahu
 1 = Sangat sering menunjukkan sikap tidak ingin tahu
3. Penilaian dari segi tingkah laku (*action*)
- a. Kerja sama (*team work*)
 5 = Selalu bekerja sama
 4 = Sering bekerja sama
 3 = Beberapa kali melakukan kerja sama
 2 = Pernah bekerja sama
 1 = Tidak pernah bekerja sama
- b. Melakukan tindak komunikasi yang tepat (*communicative action*)
 5 = Selalu melakukan kegiatan komunikasi yang tepat
 4 = Sering melakukan kegiatan komunikasi yang tepat
 3 = Beberapa kali melakukan kegiatan komunikasi yang tepat
 2 = Pernah melakukan kegiatan komunikasi yang tepat
 1 = Tidak pernah melakukan kegiatan komunikasi yang tepat

Contoh Format Penilaian

Format Penilaian Individu

Nama Kegiatan :

Tanggal Pelaksanaan :

Nama :

NIS :

No	Aspek yang dinilai	Nilai
A. Al-Ma'ārif		
1.	Kosa kata (al-mufradāt)	
2.	Kelancaran (al-halāqah)	
3.	Ketelitian (ad-diqqah)	
4.	Pengucapan (at-talaffuz)	
5.	Intonasi (at-tangīm)	
6.	Pemahaman (al-fahm wa al-istī'āb)	
7.	Pilihan kata (ṣiyāḡah al-alfāz)	
B. Al-Adab		
1.	Rasa hormat (at-ta'ālīm)	
2.	Jujur (as-sidq)	
3.	Peduli (al-'ināyah)	
4.	Berani (asy-syajā'ah)	
5.	Percaya diri (al-i'timād 'alā al-nafs)	
6.	Berkomunikasi baik (ḡusn al-mu'āsyarah)	
7.	Peduli sosial (al-'ināyah al-ijtimā'iyah)	
8.	Ingin tahu (al-ḡirṣ 'alā al-'ilm)	
C. At-Taṣarruf		
1.	Kerja sama (at-ta'āwun)	
2.	Melakukan tindak komunikasi (sarī' al-intibāh wa al-ittiṣāl)	
Total		
Rata-Rata		

Catatan:

- Skala penilaian 1-5. Usahakan tetap memberikan penghargaan kepada peserta didik untuk usaha yang telah dilakukan.
- Jika terdapat aspek penilaian yang tidak teraplikasikan, guru dapat menandainya dengan N/A (Not Applicated – Tidak Terlaksana)

Absen kelas

No .	Nama Peserta Didik	Keterangan
1.	Aisyah	
2.	Fathimah	
3.	Aminah	
4.	Hafshah	
5.	Ruqayyah	
6.	Shafiyyah	
7.	Khadijah	

Mangamati

Membaca kosakata di bawah ini berulang-ulang!

طَبِيبَةٌ - مُهَنْدِسٌ - فَلَّاحٌ - جُنْدِيٌّ - مَاجِرٌ مُوَطَّفٌ - مَمْرُضَةٌ - مُدْرِسَةٌ - شُرْطِيٌّ

Membaca gambar

المُفَوِّدَات

lihat, simak dan ulangilah!



sambungkan!



Latihan

1. Hubungkanlah dengan gambar yang tepat

الإستماع	Dengarlah lalu tandai (✓)	استمع وضع علامة (✓)
(ب)	(أ)	نمرة
 ☐	 ☐	١-٠
 ☐	 ☐	٢-٠
 ☐	 ☐	٣-٠
 ☐	 ☐	٤-٠
 ☐	 ☐	٥-٠



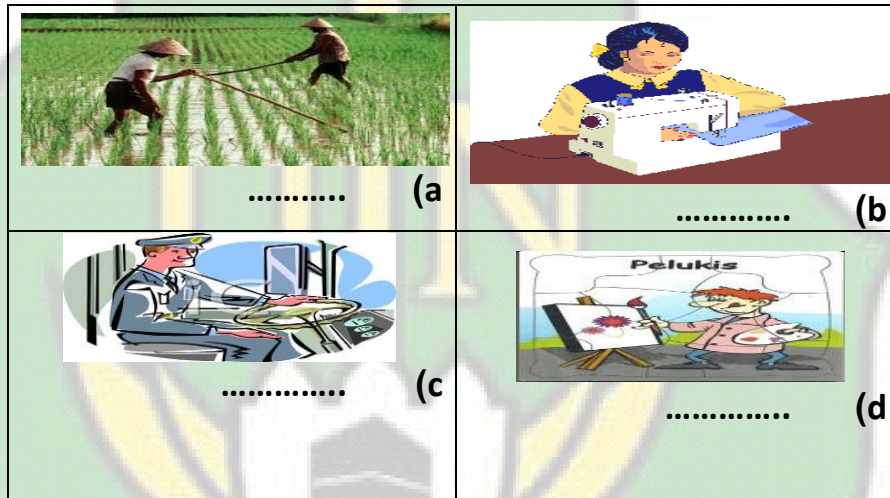
٦. مَنْ إِبْرَاهِيمُ.....؟



٧. ذَلِكَ عُسْمَانُ هُوَ.....؟

8. Sesuaikan gambar berikut ini.....

١. رَسَّامٌ	٢. سَائِقٌ
٣. فَلَاحٌ	٤. خِيَّاطٌ



الحوار

Lihat dan Bacalah!



إِسْمِي أَحْمَدُ، أَنَا طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ، وَهَذَا
أَبِي، إِسْمُهُ السَّيِّدُ سَلْمَانُ، هُوَ مُدَرِّسُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فِي
الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ.

وَهَذِهِ أُخْتِي، إِسْمُهَا زَيْنَبُ، هِيَ مُهَنْدِسَةٌ نَشِيطَةٌ. وَهَذَا
أَخِي، إِسْمُهُ رِضْوَانُ، هُوَ مُوظَّفٌ مُجْتَهِدٌ.

أَنَا أُرِيدُ أَنْ أَكُونَ جُنْدِيًّا فِي الْمُسْتَقْبَلِ، وَأَنْتَ مَاذَا تُرِيدُ أَنْ تَكُونَ فِي الْمُسْتَقْبَلِ؟
وَأَنْتِ يَا قَاطِمَةُ، مَاذَا تُحِبُّينَ أَنْ تَكُونِي فِي الْمُسْتَقْبَلِ؟

٩. مَا مِهْنَةُ أَبِي أَحْمَدَ.....؟.....؟

١٠. مَنْ يَعْمَلُ مُوظَّفًا.....؟.....؟



Lampiran

1. Dokumentasi sebelum menggunakan media ludo



