استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة اللعربية

MTsN 1 Kota Subulussalam ب

رسالة

إعداد :

نورسفريدا.س

رقم الفيد. ١٩٠٢٠٢٠١٧

طالبة قسم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣ م/١٤٤٥ هـ

استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة اللعربية

بMTsN 1 Kota Subulussalam

رسالة

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأول

تخصص قسم تعليم اللغة العربية

إعداد

نورسفريدا.س

رقم القيد . ١٩٠٢٠٢٠١٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية و تأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة المشرفين

المشرف الأول

الدكتوراندورس شريف الدين هاشم الماجستير

المشرف الثاني

سبحان الماجستير

قرار اللجنة

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٣٠ يونيو ٢٠٢٣ م / ١٢ ذوالحجة ١٤٤٥ هـ

بندا أتشيه

إعداد:

نورسفريدا.س

رقم القيد. ١٧٠٢٠٢١٢٤

لجنة المناقشة:

الرئيس	السكرتير
الدكتوراندورس شريف الدين هاشم الماجستير	سبحانم الماجستير
العضو	العضو
الدكتواررندا حمدية الماجستير	الدكتوراندورس سهيمي الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ. د. سفرينال الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٧٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY
KEMENTERIAN AGAMA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
REPUBLIK INDONESIA
١٩٧٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الإسم الكامل : نورسفريدا.س

مكان الميلاد وتاريخه : Bulusema، ١٠ اكتوبر ٢٠٠٠

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠١٧

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا أقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية أو جامعة أخرى، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وقفا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيها يقدف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشية، ٢١ يونيو ٢٠٢٣م

صاحبة الإقرار .

نورسفريدا.س

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠١٧

استهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمنِ الرَّحِيمِ

يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

(المجادلة : ١١)

اِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۙ

(الشرح : ٦)

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ

(يوسف : ٢)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإهداء

١- إلى أبي المكرم رمدين وأمي المكرمة مالوم أوكور اللذين قد ربياني صغيرا.لعل الله أن يحفظهما، وأطال الله عمريهما وأبقاهما في سلامة الدنيا والآخرة.

٢- وإلى أساتيذي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين قد علموني أنواع العلوم المفيدة وأرشدوني إرشادا صحيحا، لهم بالكثير تقديرا وإجلالا.

٣- وإلى جميع صاحبتي المحبوبة في الجامعة خصوصا بكلية التربية وتأهيل المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية أقول شكرا جزيلا على مساعدتهن في تشجيع لكتابة هذا البحث العلمي، جزاهن الله خيرا.

AR-RANIRY

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

الحمدلله الذي جعل القرآن عربيا وأفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان. والصلاة والسلام على سيدنا ونبينا مُحَمَّد وعلى أله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بهدايته وإحسانه إلى يوم الدين.

فقد تم بإذن الله وتوفيقه تأليف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد الدراسية للحصول على الدرجة المرحلة الجامعية الأولى وتختص الباحثة الرسالة تحت الموضوع: **"استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية ب MTsN 1 Kota Subulussalam".**

وتشكر الباحثة شكرا كثيرا لمدير جامعة الرانيري وعميد كلية التربية ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع المحاضرين من كلية التربية وتأهيل المعلمين لقد نالت علوما جيدا منهم، سوف يجزي الله لهم السعادة في الدنيا والأخرة. ولجميع الموظفين من قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الرانيري. وكذلك تقدم الباحثة شكرا للصديقات المحبوبات اللآء قد ساعدنها بتقديم بعض أفكارهن في إتمام كتابة هذه الرسالة.

وتم إشراف كتابة هذه الرسالة بإشراف المشرفين الكريمين والمحبوبين هما الأستاذ الدكتوراندورس شريف الدين هاشم والأستاذ سبحان الماجستير. فتقدم الباحثة أفضل الشكر لهما قد أنفقا أوقاتهما الثمينة وتوجيههما ومساعدتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى آخرها، لعل الله أن يبارك لهما.

وتشكر الباحثة شكرا كثيرا لرئيس MTsN 1 Kota Subulussalam ولجميع المدرسين الذين قد ساعدواها في جمع البيانات عند البحث، عسى الله أن يعطيهم أحسن الثواب ويباركهم في الدنيا والآخرة، وكذلك لجميع الزملاء الذين قد ساعدوا الباحثة في إتمام هذه الرسالة.

وأخيرا، ترجوا من القارئين نقدا بنائيا وإصلاحا نافعا لتكميل هذه الرسالة لأن الإنسان مكان الخطاء والنسيان، وعسى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحثة وللقارئين عامة.

بند أتشيه، ٢٧ يونيو ٢٠٢٣

نورسفريدا.س

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... أ

إقرار الباحثة ..... ب

استهلال ..... ج

إهداء ..... د

شكر وتقدير ..... هـ

قائمة المحتويات ..... ح

قائمة الجداول ..... ن

قائمة الملحقات ..... ق

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ر

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ت

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ث

الفصل الأول : أساسية البحث **١**

أ- مشكلة البحث ١

ب- سؤالا البحث ٣

ج- هدفا البحث ٣

د- أهمية البحث ٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هـ- افتراضات وفروض البحث ٤
و- حدود البحث ٤
ز- معاني مصطلحات ٥
١- وسيلة لعبة Truth or Dare ٥
٢- تعليم اللغة العربية ٦
ح- الدراسات السابقة ٦
ط- طريقة كتابة البحث ١٠
الفصل الثاني : الإطار النظري
أ- لعبة Truth or Dare ١١
١- تعريف اللعبة اللغوية ١١
٢- فوائد اللعبة اللغوية ١١
٣- أهداف اللعبة اللغوية ١٢
٤- لعبة Truth or Dare ١٣
٥- خطوات استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare ١٣
٦- مزايا و عيوب وسيلة لعبة Truth or Dare ١٤
ب- تعلم اللغة العربية ١٥
١- مفهوم التعلم ١٥
٢- أهداف التعلم ١٧
٣- العوامل المؤثرة في التعلم ١٧

٤- تعلم اللغة العربية ١٨

الفصل الثالث..... ٢٠

إجراءات البحث ٢٠

أ- منهج البحث ٢٠

ب- مجتمع البحث وعينته..... ٢١

ج- طرق جمع البيانات وأدواتها..... ٢١

د- طريقة تحليل البيانات..... ٢٣

أ- الاختبار الطبيعي ٢٤

ب- الاختبار المتجانسي ٢٤

الفصل الرابع..... ٢٧

نتائج البحث ومناقشتها ٢٧

أ- عرض البيانات ٢٧

١- لمحة عن ميدان البحث..... ٢٧

٢- إجراء استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية ٢٩

ب- تحليل البيانات..... ٣٣

١- تحليل نتائج وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية..... ٣٣

٢- تحليل بيانات الاستبانة ٣٨

ج- تحقيق الفروض..... ٤٤

الفصل الخامس..... ٤٥

الخاتمة ٤٥

أ- نتائج البحث..... ٤٥

ب- الإقتراحات..... ٤٥

المراجع ٤٧

المراجع العربية ٤٧

المراجع الإندونيسية ٤٨

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجدول

رقم الجدول : موضوع الجدول

الجدول ٤-١ : المدرسين اللغة العربية ب MTsN 1 Kota Subulussalam..٢٨

الجدول ٤-٢ : عدد الطلبة ب MTsN 1 Kota Subulussalam ٢٨

الجدول ٤-٣ : التوقيت في عملية التجربية في الفصل الأول (A).....٣٠

الجدول ٤-٤ : عملية التعليم و التعلم باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

في تعليم اللغة العربية (اللقاء الأولى) ٣١

الجدول ٤-٥ : أنشطة عن إجابة الاستبانة (اللقاء الثاني).....٣٢

الجدول ٤-٦ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي ٣٣

الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) ٣٦

الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) ٣٧

الجدول ٤-٩ : نتيجة ت- Paired Sampel Test ٣٧

الجدول ٤-١٠ : تحصيل ت- Test.....٣٨

الجدول ٤-١١ : نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or

Dare (للأسئلة الإيجابية).....٣٩

الجدول ٤-١٢ : نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Dare (للأسئلة السلبية) ٤٢

قائمة الملحقات

١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشية على تعين المشرفين.

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

٣- إفادة رئيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ Kota Subulussalam على إتمام البحث.

٤- ورقة SPSS 23 Output

٥- ورقة الإستبانات

٦- خطة التعليم

٧- قائمة الاستبانة

٨- الصور الفوتوغرافية

٩- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية (دراسة تجريبية ب MTsN 1 Kota Subulussalam)

اسم الكاملة : نورسفريدا.س

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠١٧

اعتمادا على ملاحظة البحث في الفصل الأول (A) ب MTsN 1 Kota Subulussalam وجدت الباحثة هناك عديدا من الطلبة لم يفهموا اللغة العربية، ويواجهوا صعوبة في حفظ كلمة اللغة العربية، وكذلك قلة استخدام وسائل التعلم وخاصة العربية. أما أغراض تأليف هذه الرسالة فهي لمعرفة فعال استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية و استجابة الطلبة في استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. في هذا البحث تستخدم الباحثة طريقة تجريبية بنوع One Group Pre-test Post-test design. تقدم الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي وورقة الاستبانة كأدوات البحث. وأما نتائج البحث أن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare يكون فعالا في تعليم اللغة العربية، كما يتضح من قيمة الاختبار Paired Sampel Test التي حصلت مستوى الدلالة (Sig. ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥). وكانت استجابة الطلبة مرتفعة في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare ب MTsN 1 Kota Subulussalam.

كلمة الأساسية: وسيلة، Truth or Dare، اللغة العربية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Judul : Penggunaan Media Permainan Truth or Dare pada Pembelajaran Bahasa arab (Penelitian Ekspriment) di MTsN 1 Kota Subulussalam

Nama : Nursaprida.S

Nim : 190202017

Berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas 1 (A) di MTsN 1 Kota Subulussalam, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum paham pada pembelajaran bahasa arab, dan mereka menghadapi kesulitan dalam menghafalkan kata-kata bahasa arab serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya dalam bahasa arab. Adapun tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media permainan truth or dare dalam pembelajaran bahasa arab dan mengetahui respon siswa saat penggunaan media permainan truth or dare. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan tipe *One Group Pre-test Post-test Design*. Adapun istrument yang di gunakan peneliti yaitu tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan truth or dare ini efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa arab, dengan hasil tingkat Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Dan respon siswa meningkat pada pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media truth or dare di MTsN 1 Kota Subulussalam.

Kata Kunci : Media, Truth or Dare, Bahasa Arab

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Title **: Use of Truth or Dare Game Media in Learning Arabic (Experimental Research at MTsN 1 Kota Subulussalam)**

Name **: Nursaprida.S**

Student Number **:190202017**

Based on the observations of researchers in grade 1 (A) at MTsN 1 Kota Subulussalam, it shows that there are still many students who do not understand Arabic learning, and they face difficulties in memorizing Arabic words and the lack of use of learning media, especially in Arabic. The purpose of this reseacher is to determine the effectiveness of using truth or dare game media in learning Arabic and knowing student responses when using truth or dare game media. In this study, researchers used experimental research methods wiht the type of one Group Pre-test Post-test Design. The instruments used by researchers are tests and questionnaires. The results of the study showed that the use of the media game truth or dare was effective in increasing students' abilities in learning Arabic, with a Sig. (2-tailed) 0.000 > 0.05. And student responses increased in learning Arabic using truth or dare media at MTsN 1 Kota Subulussalam.

Keywords: Media, Truth or Dare, Arabic

جامعة الرانري
AR-RANIRY

باب الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

إن اللغة العربية هي الكلمات التى يعرب بها العرب عن أغراضهم، وهي أشرف اللغات في العلم، أنها لغة القرآن الكريم والحديث النبوية الشريفة. واللغة العربية هي لغة المسلمين، وهي لغة أجنبية عند مجتمع إندونسيا. واللغة العربية لها أربعة مهارات، وهي مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. ولذلك ينبغي لنا أن ندرسها حتى نفهم المراد من عباراتها و حتى نستطيع أن نتكلم اللغة العربية فصيحة وصحيحة.[١]

تعليم اللغة العربية لتطوير أربع مهارات، مهارة الإستماع, مهارة الكلام, مهارة القراءة و مهارة الكتابة. هذه المهارات أعمال مرتّبة أو منظّمة في عملية تعليم اللغة العربية والدّراسات الإسلاميّة و هذا الحال يدلّ على أنّ مهارة الاستماع تقع في أول تعليم اللّغة العربيّة ثمّ مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة.[٢] إن الاستماع من المهارات اللغوية الهامة التي يجب أن يوليها المعلمون اهتماما بالغا ومتابعة دائمة وتوفير أحسن الظروف والوسائل من أجل إستماع فعال يسهم في تنمية الرصيد المعرفي واللغوي للمتعلم.

---

[١]. شيخ مصطفى الغلاييني، (جامع الدروس العربية)بيروت: المكتبة العصرية، ٢٠٠٣م)، ص ١٠.

[2] .Imtiyaz: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/imtiyaz

وسيلة هي كل ما يساعد المدرس في تعلم للحصول على الأغراض التربوية. لذلك المدس أن يحتار الوسائل المختلفة المناسبة بالمادة الدراسية حتى أن يكون التعليم ناجحا ومؤثرا طلبة. أما الوسلية التي تستخدمها الباحثة فهي لعبة.

إن لعبة هي حالة معيّنة للشخص في الطلبة الساعدة و الإشباع من خلال لعبة.[١] وكانت اللعبة لزيادة نشاط الطلبة في تعلم اللغة اللعربية وابتعاد إمكانية ظهور الملل والضجر في عملية التعليم والتعلم. في هذا البحث أن اللعبة المستخدمة هي لعبة Truth or Dare.

كما عرفنا Truth or Dare هي لعبة يلعبها شخصان أو أكثر,باستخدم بطاقات Truth or Dare, تحتوي بطاقات الحقيقة على أسئلة تتطلب جوابا بين "نعم أو لا " , في بطقة Dare تحتوي على أسئلة يجب أن تكون أجوبة مع علة واضحة و تفسيرات مباشرة. في رأي (Herlian ٢٠١٦) تتمثل إستراتيجية لعبة Truth او Dare في العثور على أجوية من بطاقات التي تم اختيارها, وهي استرتيجية جديدة في التعلم تدعو الطلبة للتعلم بشكل أكثر نشاط والتكفير النقدي و تهدف إلا تحقيق ذلك يعمل الطلبة معا بين المجموعات في جو تعليمي, ويعزز إبداع الطلبة.[٢]

في هذه الدراسة، وسيلة المستخدمة هي وسيلة لعبة Truth or Dare .

ومن المؤسسات التي تعليم اللغة اللعربية بإستخدام "وسيلة لعبة Truth or Dare

[1] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *metode permainan –permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva press,2011), 25

[2] . Albab,D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII lintas Minat Bahasa Madarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from http://repository.um.ac.id/72472/

إن MTsN 1 Kota Subulussalam هي مؤسسة احد المدارس الذي يدرس اللغة اللعربية. ترى الباحثة أيضا أن استخدام وسائل في المدراسة ليس فعالا للغاية, حتى أن العديد من الطلبة في هذه المدراسة غير مهتمين بتعليم اللغة العربية. ركزت الباحثة هذا البحث تعليم اللغة العربية لتبسيط استخدم وسائل المجذوبة للغاية للطلبة. يحتاج المعلمون إلى استخدام وسائل الإعلام و الوسائل المناسبة والمثيرة للاهتمام حتى يكونوا متخمسين في عملية التدريس باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة اللعربية.

ب- سؤالا البحث

أما سؤالا الباحثة من هذه الرسالة :

١- هل استخدام وسيلة لعبة Truth or dare فعال في تعليم اللغة العربية؟

٢- كيف إستجابة الطلبة في استخدام وسيلة لعبة Truth or dare في تعليم اللغة العربية ؟

ج- هدفا البحث

وأما هدفا البحث تريد الباحثة تحقيقها فهي ما يلي :

١- التعرف على فعال وسيلة لعبة Truth or dare في تعليم اللغة العربية

٢- التعرف على استجابة الطلبة في استخدام وسيلة لعبة Truth or dare في تعليم اللغة العربية

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث في هذه الرسالة هي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١- للمدرس : لزيادة المعرفة عن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

٢- للطلبة : لسهولة الطلبة في تعليم اللغة العربية

٣- للباحثة : لزيادة المعرفة وخبرتها في تعليم اللغة العربية

هـ- افتراضات وفروض البحث

أما الافتراضات في هذا البحث أن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فعال في تعليم اللغة العربية يورقي قدرة الطلبة على اللغة العربية. أما الفروض في هذا البحث فهي كما يلي :

١- الفروض البديل (Ha):

- إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فعال في تعليم اللغة العربية

٢- الفروض الصفري(Ho) :

- إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare غير فعال في تعليم اللغة العربية

و-حدود البحث

تحدد الباحثة هذا البحث على ثلاثة الحدود :

١- الحد الموضوعي : تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة تحت استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- الحد المكاني : تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة في مدرسة MTsN 1 Kota Subulussalam عامة وفي فصل الأول وعددهم٥٠٥ الطلبة

٣- الحد الزماني : تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة في العام الدراسي ٢٠٢٢\٢٠٢٣ م.

ز- معاني المصطلحات

١- وسيلة لعبة Truth or Dare

وسيلة لغة هي جمع من وسائل، وهي مصدر من كلمة وسل- يسل.[٣] وهي حيلة، سبيل، طريقة للتغلب على عقبة، واسطة لإيجاد مخرج مناسب من صعوبة: (وسيلة للخروج من مأزق).[٤] وفي الإصطلاح هي كل ما يستخدم في العملية التعليمية، بهدف مساعدة المتعلم على بلوغ الأهداف، بدرجة عالية من الإتقان.[٥]

وسيلة لعبة Truth or Dare هي لعبة يلعبها شخصان أو أكثر,باستخدام بطاقات Truth or Dare، تحتوي بطاقات الحقيقة على أسئلة تتطلب جوابا بين "نعم أو لا " ، في بطقة Dare تحتوي على أسئلة يجب أن تكون أجوبة مع علة واضحة و تفسيرات مباشرة. في رأي (٢٠١٦ Herlian) تتمثل إستراتيجية لعبة Truth او Dare card في العثور على أجوبة

[٣] لويس معلوف، المنجد في اللغة العربية والإعلام، (بيروت : دار المشرف،٢٠٠٣) ص.٤٩٥

[٤] كميل إسكندر حشيمة، المنجد الوسيط في العربية المعاصرة، (بيروت: دار المشرف، ٢٠٠٣) ص : ١١١١

[٥] عابد توفيق الهاشمي، طرائق تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها، (بيروت: موسسة الرسالة)، ١٤٢٧-٢٠٠٦هـ

من بطاقات التي تم اختيارها، وهي استرتيجية جديدة في التعليم تدعو الطلبة للتعليم بشكل أكثر.

٢- تعليم اللغة العربية

أما تعليم لغة مصدر من "علّم – يعلّم – تعليما وعلام وعلمة الصنعة وغيرها بمعن جملة يعلمها".[٦] تعليما هو إيصال العلم أو المعرفة الذهن الطلبة بطريقة منظمة .[٧] واصطلاحا تعليم هي نقل المعلومات إلى المتعلم الذي ليس له إلا أن ينقل ما يلقيه المعلم.[٨]

- الّلغة : اللغة هي آلة الاتصال يستخدمها النّاس للتواصل الكلام مع بعضهم بعضا.
- العربية : معنى العربية في اللغة هي الصحراء، أو الأرض القاحل. بمعنى لا ماء فيها شجرة ينبت فيها.
- اللغة العربية : اللغة العربية هي آلة الاتصال يستخدمها النّاس في الصحراء للتواصل الكلام مع بعضهم بعضا.[٩]

ح- الدراسات السابقة

الدراسات السابقة هي إحدى أساسيات البحث التى استخدامتها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة إجابيتها وسلبيتها. وهذه الدراسة

---

[٦] كرام البسنات والآخرون ، المنجد في اللغة والإعلام، (بيروت: دار المشرق، ١٩٨٧)، ص. ٥٢٦

[٧] محمد عبد القادير، المنحج الحدث في ترقية وطرق التدريس، (القاهرة: مكتبة النهضة العصرية، ١٩٨٧)، ص. ٩٠

[٨] صلح عبد عزيز المجيد، التربية وطريقة التدريس، (المصري: دار المعارف، ١٩٦٩)، ص. ٩٠

[9] Asna Andriani, *Urgensi pembelajran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam*, Ta'allum, Vol. 03, No. 01, 2015, Hal.40

تساعد الباحثة لمعرفة مقارنة نتائج البحث وفروق بين الدراسة السابقة و الدراسة الحالية.

١– دراسة نور أفرينتي أتيكا (٢٠١٨)

إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية على أساس لعبة اللغوية في مدرسة " الحكمة " الإبتدائية الإسلامية كادنق مالانق. ويهدف هذا البحث إلى : ١) لمعرفة تتم إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية مع اللعبة اللغوية في مدرسة الحكمة الإبتدائية كادنق مالانق. ٢) لمعرفة مواصفات إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية مع اللعبة اللغوية في مدرسة الحكمة الإبتدائية الإسلامية كادنق مالانق. ٣) لمعرفة فعالية إعداد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية مع اللعبة اللغوية في مدرسة الحكمة الإبتدائية الإسلامية كادنق مالانق. وأما مدخل هذا البحث باستخدام مدخل الكفيي الكمي ومنهجه منهج البحث والتطوير (ADDIE) يعنى تحليل الإحتياجات، تصميم الإنتاج، وتطوير الإنتاج، وبحرية الإنتاج، وتقوم الإنتاج. تستخدم الأدوات جمع البيانات التي تتكون من الاختبار، ومقابلة، والاستبانة، وثائق. من نتائج الاختبار القبلي. تقييم من الاختبار القبلي ٢١، ٨٧٥ وتقييم من الاختبار البعدي ٧٥، فلذلك أن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الفيلي واختلافه ١٣. ١٢٥ واستخدام المواد اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية فعالية.

والعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه الإختلاف في العبة، وأما الدراسة السابقة فهي إعدد الكتاب التعليمي لتعليم اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة الحكمة الإبتدئية الإسلامية كادنق مالانق. وأما الدراسة الحالية تبحث عن استخدم وسيلة لعبة Truth or dare في تعليم اللغة العربية في MTsN 1 Kota Subulussalam. ووجوه التشابة بين الدراسة السابقة والدرسة الحالية هي في تعليم اللغة العربية.

٢- دراسة موليا رحمة (٢٠١٨)

لمحاولات المدرس لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية ،رسالة،بكلية التربية وتأهيل المعلمين في الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية ٢٠١٨.[١٠]

وأما المشكلة البحث أن الطلبة مكسلون وسائمون ومملون وغائبون عن حضورهم إلى الفصل عند تعليم اللغة العربية. إن هذه الأمور تدل على أن المدرس لم يكن ناجحا في تقديم الدوافع الدراسية إلى الطلبة المندفعة إلى التعلم بكل جهدهم. وهذا هداف البحث التعرف على دوافع لدى الطلبة في تعليم اللغة العربية MTsN 5 Aceh Besar والتعرف على مشكلات التي يواجهها الطلبة في تعليم اللغة العربية والتعرف على محاولة التي يقوم بها المدرس في ترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية. وأما منهج البحث هو دراسة وصفية حقلية. فالنتيجة المحصولة في هذا البحث هي

[١٠] موليا رحمة، محاولات المدرس لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية رسالة، (بكلية التربية وتأهيل المعلمين في الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية ٢٠١٨)

وجد الباحث على أن جميع استجاباتهم مدلولة على الاجابية بالدرجة المعدلة ٥، ٨٤ بالمعيار "جيد جدا" معنها محاولة المدرس لترقية دوافع طلبة في عمالية التعليم إيجابيا، ومن ورقة المقابلة هي أن الطلبة يحبون بتعلم اللغة العربية وفي كل عملية التعلم يعطيهم دائما الدافعاع والتشجيع والوسائل المجتذبة حتى يكون ٥٠-٨٠% الطلبة يحبون ويجتذبون ويهتمون بتعلم اللغة العربية.

والعلاقة بين الدراسة السابيقة بالدراسة الحالية من وجوه الإختلاف فهو في وضع الموضع والمكان، والدراسة السابقة تبحث في محاولات المدرس لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية، رسالة، بكلية التربية وتأهيل المعلمين في الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية ٢٠١٨. والدراسة الحالية تبحث استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية، وأما أوجه التشابه بين الدراسة الحالية و السابقة هي تعليم اللغة العربية.

٣- دراسة قرّة عين (٢٠٢٠)

الطالبة في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة سونان أمبيل سورابايا تحت الموضوع " فعالية تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning لترقية مهارة الكتابة لطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة تربية الطلبة الثانوية كرانجي فاجيران الامونجان.

والعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة والحالية من وجوه الإختلاف بين هذا البحث وبحث السابق هو في هذا البحث يبحث عن

فعالية تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning لترقية مهارة الكتابة لطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة تربية الطلبة الثانوية كرانجي فاجيران الامونجان. وأما الدراسة الحالية تبحث عن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. ووجوه التشابة بين الدراسة السابقة و الدرسة الحالية هي في لعبة Truth or Dare.

ط– طريقة كتابة البحث

وأما كيفية كتابة هذه الرسلة فاعتمدت الباحثة على النظام الذي وضعته كلية التربية بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية، وهذا النطام مذكور في كتاب :

Panduan Akademik dan penulisan Skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2016

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ– لعبة "Truth or Dare"

١– تعريف اللعبة اللغوية

اللعب هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختبارنا في وقت الفرغ، أو هو أن سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة. أما لعبة التربوية هي نشاط يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة أو نشاط منظم منطقيا في ضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محدودة وواضحة أي أن يعد التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التدريسية.[١]

يعتقد سوفارنو (Soeparno) أن اللعبة اللغوية هي نشاط يكتسب المهارات اللغوية معينة بطريقة مروحة. وبالتالي، يمكن تفسير لعبة اللغوي على أنها نشاط أو أننشطة لها قواعد وأهداف و تحتوي على عناصر التسلية مروحة ومبهجة.[٢]

٢– فوائد اللعبة اللغوية

وباختصار أن اللعب يفيد الطفل الناشئ من حيث إنه :

١) يساعد في النمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل

---

[١] محمد طاهر،محمد بيهقي،أم حنيفة،سلطان مسعود، المدخل إلى طرق تدريس العربية للإندونيسيين، (سورابايا: **جامعة سونان أمبيلا اسلامية**، ٢٠١٣) ص.١٥٤

[2] Mohammad Kholison, Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: Lisan Arabi,2018) hal 2

٢) يكتسب الثقة بانفس والاعتماد عليها ويسهل اكتسف قدارته والاختبارها

٣) يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا وفي نطاق الجماعة

٤) يتدرس التعاون واحترمو حقوق الآخرين

٥) يتدرس احترام القوانين والقواعد ويلتزم به

٦) يعزز انتمائه للجماعة

٧) استخدام اللعبة اللغوية يغفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم

٨) تعمل على ترقية الطلاقة اللغوية وتساعدهم في تقديم المفرادت والمرجعة.[٣]

٣ – أهداف اللعبة اللغوية

إن أهداف اللعبة اللغوية متعددة، منها :

- أن يرتبط الطلبة بين تعلم اللغة الأجنبية (وهي اللغة العربية) وبين التسلية. يساعد في تنمية القدرات العقلية.
- مكافأة تفوق الطلبة في اللغة العربية
- توثيق العلاقة بين الطلبة ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية.
- تشجيع الطلبة من خلال نشاط يدعم عملهم التربوي.
- تشجيع ودعم مواد ونشط ثقافية باللغة العربية.[٤]

[٣] مُحَمَّد طاهر،مُحَمَّد بيهقي،أم حنيفة،سلطان مسعود، المدخل إلى طرق تدريس العربية للإندونيسيين، (سورابايا: **جامعة سونان أمبيلا اسلامية**، ٢٠١٣) ص.١٥٥

[٤] نفس المراجع، ص. ١٥٧–١٥٨

٤– لعبة Truth or Dare

١– تعرف لعبة Truth or Dare

لعبة "Truth or Dare" هي صدرت من كلمة Truth بمعنى الصدق و Dare بمعنى شجع. عند سيكيت فرياتموكو وأصدقائة لعبة Truth or Dare" هي لعبة فيها تشتمل الأسئلة لأجاب بصدق وتحدّ الذي يجب القيام بشجاع.[١]

عند إندريانتي وأصدقائها لعبة Truth or Dare هي لعبة التي تقيم جمعيا، باستخدام بطاقتين وهي بطقة Truth وبطاقة Dare .في بطاقة Truth تشتمل الأسئلة التي تحتاج الإجابة نعم أو لا فقط، أما في بطاقة Dare تشتمل الأسئلة التي تحتاج الإجابة بشرح معية بعذر.[٢]

عند هرلين استراتيجية التعليم هي إستراتيجية التي تخض الطلبة لتعلم حركي وتهداف إلى عمل الطلبة معا والتعلم من بعضهم البعض وتعزيز الإبداع.[٣]

٥– خطوات استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

الخطوات في استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare:

١– يقسم المدرس المجموعة إلى مجموعتين

٢– يشرح المدرس عن خطوات استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

٣– يهتم الطلبة بشرح المدرس عن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare.

٤– يتدرب الطلبة مع مجموعتهم.

---

[1] Sigit Priatmoko, dkk 2008 Pengaruh Media Pembelajaran Truth or Dare Terhadap hasil belajar Kimia siswa SMA dengan Visi STES, E-gournal Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Semarang ,2 (1)

[2] Evi Nurul Indayanti, dkk, *Penerepan Permainan Truth or Dare Materi Sistem ekskreasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, E-Journal UNESA, Hal12

[٣]

٥- يأخذ الطلبة بطاقة Truth او Dare الموجودة على المكتب

٦- يجيب الطلبة على الأسئلة، بالبطاقة التي يختارها (Truth او Dare) بإجابات جيدة وصحيحة

٧- يقوم الطلبة بضبط الإجابة الصحيحة.[٤]

٦- مزايا وعيوب وسيلة لعبة Truth or Dare

لكل وسيلة لها مزايا وعيوب. وأما مزايا هذه وسيلة كما يلى:

١- يمكن أن يخلق جوا أكثر نشاطا وإمتاعا في الفصل الدراسي بحيث يزيد حماس الطلبة للتعلم

٢- يشارك الطلبة بشكل مباشر في لعبة، فالمعلم ليس سوى قاض أو محفز ومدقق،

٣- يمكن لجو الفصل الدراسي أثناء لعبة أن يحفز الطلبة على أن يكونوا الأفضل بين الطلبة الآخرين. بحيث تكون أهداف التعلم هي مساعدة الطلبة على تحقيق الكفاءات الأساسية بسهولة أكبر.

وأما عيوب وسيلة لعبة Truth or Dare كما يلي :

١- الأسلة الموجودة في بطاقات الحقيقة والجرأة لم تغطي بشكل كامل المادة المعنية في أداة الاختبار القدرة المعرفية.[٥]

٢- إذا كانت إدارة الوقت غير جيدة فلن تتحقق أهداف التعلم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Albab,D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII lintas Minat Bahasa Madarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from http://repository.um.ac.id/72472/

[5] Haq, M. A.(2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religius Studies*, Vol. 01

٣- إذا كانت إدارة الفصل غير مناسبة، فقد يؤدي ذلك إلى حدوث اضطرابات تعطل مسار عملية التعليم.

ب- تعلم اللغة العربية

١- مفهوم التعلم

عرف الخبرا عن التعلم تعارف كثيرة وتختلف بعضها بغضا، منها عند بورطان (Burton) التعلم هو التغيير في نفس المتعلم المحصول من معاملته بيئته ليقضي حاجته ويجعله قادرا على إبقاء بيئته بالوافي ١ (Travers 1) التعلم يشمل علىالتغيير في السلوك المحصول من كشف الأحوال في البئية. ولفرنجويس (Lefrancois) التعلم هو التغيير في السلوك المحصول من الخبرة.[٦] ودورث (Woodworth) التعلم نشاط من قبل الفرد يؤثر في نشاطه المقبل وهو سلوك يقوم بها الفرد من شأنه أو يؤثر في سلوكه المقبل فيسحنه ويزيده قدرة على التكيف.[٧]

والرأي الأخر أن التعلم الحديث هو تثبيت السلوك بوسيلة الخبرة. وتعريف التعلم التقاليدي هو زيادة المعلومات وجمها وتعريف التعلم الحديث هو تغيير السلوك (a Change in Behaviour) أو أن المتعلم لم يقدر على القيام بعمل ما وبعد عملية التعلم أنه قادر على القيام به.[٨] و عند الباحثين في علم النفس أن معظمهم يتفقون أن التعلم هو عملية تعديل و تغيير تطرأ على سلوك

---

[6] Anisah Basleman dan Syamsu Mappa, *Teori belajar*,...Hal. 7-12

[٧] مصطفى فهمي، **في النفس : سيكولوجيا التعلم**، (القاهرة : دار مصر للطباعة، دت)ص. ٢٠-٢١

[8] A. Tabroni Rusyan, dkk, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Karya,1989). 7-9

الفرد أو الجماعة، وهذا التغيير هو نتاج التفاعل مع البيئة أوالتدريب أو الخبرة.[٩] من هذه التعارف رأت الباحثة أن الكلمة الرئيسية منها هي التغييرالسلوكي للمتعلم. بمعنى أن التعلم له أثر في سلوك المتعلم، وهذا الأثر يوجد بسبب معاملة المتعلم بيئة التعلم الذي يحيطه. ويرجى بعد عملية التعلم أن المتعلم قادر على القيام بعمل ما أومهارة ما. وشيمة هذا التغيير المحصول من عملية التعلم هي : ١). أن هذا التغيير مقصود (Intensional) بمعنى أن الخبرة والتطبيق والتدريب بالقصد وبالوعي لا بالطارئة. ٢). أن هذا التغيير إجيجابي، بمعنى يناسب بما يرجى أو يناسب بحصائص النجاح من ناحية المتعلم. وأنه وظيفي، بمعنى أن حاصلة التعلم أو التغيير ثابت ودائم ويستطيع أن يستعمل في حل المشكلة إما في الامتحان والاختبار أو في الحياة اليومية.[١٠]

عملية التعلم وقعت كل يوم في البيت والمدرسة والبيئة الاجتماعية وغيرها. وهذه العملية عملية شاملة. ولتحقيقها ننظر من جهتين. من جهة المتعلم ومن جهة المعلم. من جهة المتعلم التعلم هو العملية الداخلية الشاملة وقعت في نفس المتعلم. وتتورّط فيها الناحية المعريفة والناحية العاطفية والناحية العاطفية والناحية النفس الحركي لدي المتعلم. ومن جهة المعلم أن عملية التعلم لا تستطيع ملاحظتها مباشرة، بمعنى أن عملية التعلم هي العلمية الداخلة في نفس المتعلم ولا يستطيع المعلم أن يلاحظها ولكن يستطيع المعلم أن يفهمها من سلوك المتعلم في تعلم مادة التعليم.[١١]

---

[٩] عبد العزيز عبد الكريم المصطفى، **علم النفس الحركي**، (الرياض: دار الإبداع الثقافي للنشر والتوزيع، هـ١٤١٦) ص. ٥٠

[10] A. Tabroni Rusyan , dkk,Pendekatan Dalam Proses,…. Hal. 13-14

[11] Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* , cet. Ke- 3, (Jakarta : kancana prenada group,2014) Hal.103

٢- أهداف التعلم

ما التعلم إلا تغيير في سلوك المتعلم تحت تأثير بعض المواقف المتكررو تكون نتيجة اكتساب المهارة أو المعرفة. بالتعلم يستطيع المتعلم أن سلوكوة أن يكيف حاجاته بما يتلائم مع الظروف المحيطة به. ولذلك لابد للتعلم أهداف و أغراض. في الواقع أهداف التعلم كثيرة ومتنوعة. هناك أهداف التعلم المحصول بالعمل التدريبي تسمى تأثيرات تعليمية كالمعرفة والمهارات. وهناك نتيجة الهدف التي ترافق الأهداف التعليمية تسمى بالتأثير المغذية. كاالقدرة على التفكير النقدي والإبدعي. وذكر داليونو (Dalyono) بعض أهداف التعلم وهي كما يلي:[١٢]

١) التعلم يهدف إلى إجرأء التغييرات في النفس كالتغير في السلوك.

٢) يهدف التعلم إلى تحويل العادات السيئة إلى العادات الجيدة.

٣) التعلم يهدف إلى تعيير الموقف من السلبية إلى الإيجابية، من عدم الاحترام إلى وجود الاحترام، من الكراهة إلى المودة وغيرها.

٤) بالتعلم يمكن أن تكون للطلبة المهارات.

٥) يهدف التعلم إلى زيادة المعرفة في مختلف مجالات العلوم.

٣- العوامل المؤثرة في التعلم

ورأي محبين ساه أن العوامل التي تؤثر على تعلم الطلبة يمكن تقسيمها إلى ثلاثة أنواع وهي [١٣]:

---

[12] Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Cipta, 2007) Hal. 49-50

[١٣] صالح بن أحمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العبيمان،١٣١٢هـ)،ص. ٣٠٣

١) . العوامل الدخلية (العوامل من داخل الطلبة)، أي أحوال مادية الطلبة وروحيتهم.

٢) . العومل الخارجية (العوامل من خارج الطلبة)، أي الظروف والبيئة حول الطلبة.

٣) . عامل منهج التعلم، أي نوع جهود تعلم الطلبة التي تشمل على الاستراتيجيات والأساليب المستخدمة من قبل الطلبة لإجراء أنشطة تعلم المواد المدروسة.

٤– تعلم اللغة العربية

كل متعلم اللغة العربية يريدون النجاح في تعليمهم ويقدرون على مهارات اللغة العربية. ولكن معظمهم لم يعرفوا كيفية التعليم حتى سئموا بل فشلوا فيه. والتعلم كعملية التحاول من عدم امتلاك العلم والمعرفة إلى امتلاك العلم المعرفة. فتعلم اللغة العربية كذلك عملية التحاول من عدم معرفة اللغة العربية إلى معرفة اللغة العربية ومن عدم الحب اللغة العربية إلى وجوده ومن عدم مهارات إلى وجود مهارات اللغة العربية.[١٤]

وهناك الفرق بين تعلم اللغة واكتساب اللغة. يقصد باكتساب اللغة هو العملية الشعورية التي تتم عن غير قصد من الإنسان والتي تنمو عنده مهارات اللغة. وهو إن كان غير واع بهذه العملية الشعورية فهو واع بأن يستخدم اللغة كوسيلة الاتصال. وهذا وقع عند الأطفال على تعلمهم اللغة الأولى أو اللغة

[14] Uril Bahruddin, *Bisa Bahasa Arab Bukan Hanya Mimpi*, (Sukoharjo: Tartile insititute, 2016) Hal. 98

الثانية. وعلى وجه التفصيل الوعي بقواعد اللغة و معرفتها والقدرة على التحدث عنها. وبكلام أخر أن اكتساب اللغة عملية خاصة بالأطفال وأن تعلمها عملية خاصة بالكبار.[١٥]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[15] Nisa Fahmi Huda, 'Penggunaan Media Spinning Whell Dalam Pembelaran Qawaid Nahwu', Studi Arab, 11.2(2020), hal 162.

الفصل الثالث

إجراءات البحث

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تستخدمه الباحثة في إجراء هذا البحث هو المنهج التجريبي أو ما يقال بالإنجلزية (Experiment Research) هو المنهج العلمي الذي حيث تمكن الباحثة معرفة تأثير السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع). والذي له الأثر الجلي في تقديم العلوم الطبيعية.[٣٢] والغرض النهائي من التجربية هو تعلم النتيجة أو أثر التغير الذي نحدثه. ثم اختارت الباحثة منهج التصميمات التمهدية (pre experimental designs). وينقسم منهج التصميمات التمهيدية (Pre exprimental designs) إلى ثلاثة أنواع وهي:

1) One shoot study
2) One group pre-test post-test design
3) One static group comparision

تختار الباحثة فصلا واحدا للعينة فيجرى التعلم. وفي هذا البحث تجري الباحثة بحثها في المجموعة الواحدة، تسمى هذه الطريقة ب "One Group Pre-test Post-test Design"[٣٣]

لهذا البحث حيث يجري كما يلي:

خ١ م X خ٢

تفصيل :

[٣٢]صالح بن أحمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العبيمان،١٣١٢هـ)،ص. ٣٠٣

[33]Suharsimi Arikunto, ***Manajemen Penelitian,*** (Rineka Cipta: Jakarta, 2005), hal.212.

خ١ : الاختبار القبلي

خ٢ : الاختبار البعدي

م X : المعالجة التجريبية

ب- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو جميع الأفردا أو الأشخاص أو العناصر الذين لهم نفس الخصائص يمكن ملاحظتها.[٣٤] ولذلك يكون المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلبة MTsN 1 Kota Subulussalam وكان عددهم ٥٠٥ طالبا. وأما العينة في هذا البحث فهي جميع الصف الأول (A) وكان عددهم ٢٣ طالبا.[٣٥]

اختارت الباحثة هذه المجموعة والعينة في هذا البحث لأن بعد مقابلة مع مدرّسة اللغة العربية، رائت الباحثة أن بعضهم لم يقدروا على فهم تعلم اللغة العربية. وطريقة البحث التي تستخدم الباحثة لاختيار العينة هي الطريقة العمدية *(Purpossive Sampling)*.

ج- طرق جمع البيانات وأدواتها

تحتاج الباحثة في جمع البيانات،هو الاختبار، أما أداة البحث التي تستخدمها الباحثة لهذه الرسالة هي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٣٤] رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية**, (القاهرة : دار النثر للجامعات, ٢٠١١), ص, ١٦٠

[٣٥] رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث**....،صز١٦٥

١ – الاختبارات

كان قائمة الأسئلة أداة من طريقة الاختبار التى تمكن أن تستخدمها الباحثة لجمع المعلومات التى تحتاجها لإجابة أسئلة البحث أو الاختبار فروضه. وقامت الباحثة باختبارهم لمعرفة نتيجتهم فى التعلم.

تعتبر الاختبارات من طرق جمع البيانات ، خاصة في الدراسات التربوية التي تقيس التحصيل الدراسي والقدرة العلمية. استخدمت الباحثة الاختبارات للحصول على نتائج تعلم الطلبة في تدريس اللغة العربية. ولتحقيق ذلك تقوم الباحثة الاختبار القبلي (Pre-Test) والبعدي (Post-Test).

١ – الاختبار القبلي

وأما الاختبار القبلي يختبر قبل إجراء التجريبية أي قبل تدريس في استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. وغرض هذا الاختبار لتحديد مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة قبله.

٢ – الاختبار البعدي

وأما الاختبار البعدي يختبر بعد إجراء التجريبية أي بعد إنتهاء عملية التدريس استخدام وسلة لعبة Truth or Dare تعليم اللغة العربية.وغرض هذا الاختبار لتحديد مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلبة بعده.[٣٦]

[36] M. Ngalim Purwanto, ***Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran***, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1984, Hal.28.

٢- الاستبانة

هو المدلول العربي الصحيح للمراد من اللذي يشير إلى تلك الاستبانة التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة مزودا بإجابتها والآراء المحتملة، أو بفراغ للإجابة.[٣٧] استخدمت الباحثة الاستبانة لمعرفة استجابة الطلبة في استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية.

د- طريقة تحليل البيانات

تجرب الباحثة عملية التعليم والتعلّم على تدريس اللغة العربية باستعمال الأدوات. كانت الباحثة تقوم كمشرفة عملية التعليم عند فعالية هذه لعبة Truth or Dare لإرشادة الطلبة في ترقية قدرة الطلبة في تعليم اللغة العربية.

١- تحليل بيانات الاختبار

قامت الباحثة لتحليل بيانات الاختبار باستخدام المجموع والمعدل من إجابة الاختبارين (الاختبار القبلي والبعدي). ولمعرفة فعالية وسيلة لبعة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. قامت الباحثة بإدخال درجة الطلبة التي المحصولات في كل الاختبار كما يلي.[٣٨]

الجدول ١٠٣

٨١-١٠٠ = ممتاز

٦١-٧٠ = جيد جدا

٤١- ٦٠ = جيد

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٣٧] يوسف خليل يوسف، **معجم المصطلحات التربوية، طلبة الأولى، (بيروت: مكتبة لبانون شرون، بدون السنة)**،ص: ٣٤٢

[38] Stanislaus S. ***Pedoman Analisis Data dengan SPSS***, Graha Ilmu: Yogyakarta, 2006, hal. 54

٢١- ٤٠ = مقبول

٠-٢٠ = راسب

كان منهج في هذا البحث One Group Pretest Posttest Design, فاختارت الباحثة تحليل البيانات ب Wilcoxon Sign Rank Test أوT-tes لتحديد استخدام Rank Test أو T-test, تنبغي للباحثة أن تقوم بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

أ- الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

ويقصد الاختبار الطبيعي لمعرفة العينة من مجموعة تكون طبيعية أم لا. وتقوم الباحثة الاختبار الطبيعي باستخدام (Uji Shapiro-wilk) والعينة في هذا البحث من٥٠ إذا كانت العينة أكبر من٥٠ فتستخدم (Uji kolmogrof Smirnow) وصيغة الفروض الاختبار الطبيعي كما يالي:

Ho: ليست العينة من المجموعة طبيعية (إذا كان Sig. (2-tailed) أصغر من مستوى الدلالة 0,05)

Ha: كانت العينة من المجموعة طبيعية (إذا كان Sig.(2-tailed) أكبر من مستوى الدلالة 0,05)

ب- والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

استعلمت الباحثة اختبار المتجانس دلالة أن البيانات بين المجموعتين متجانس.فقد استعملت الباحثة الاختبار المتجانس

على مستوى الدلالة 0,05. وأما فروض الاختبار المتجانس كما يلي:

Ho: يوجد المتجانس بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذا كان Sig. (2-tailed) أصغر من مستوى الدلة 0,05)

Ha: لا يجد المتجانس المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (إذا كان Sig. (2-tailed) أكبر من مستوى الدلالة 0,05)

لذلك إذا كانت البيانات طبيعية ومتجانسة، فاستعملت الباحثة باختبارT-test وإذا كانت البيانات غير طبيعية ومتجانسة، فاتعملت بى Rank Test.

خلاصة على ما شرحت الباحثة فعرضت في الجدول 3-2 تأتي عن سؤالي الباحثة وتحليل البيانات التي استعملت فيها.

٢- تحليل بيانات الاستبانة

كانت البيانات التي تحصل من الاستبانة لتعريف استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية في المدرسة MTsN 1 Kota Subulussalam.تعتبر تحليل المعلومات خطوات مهمة وخطوات تصميم البحث.

أما تحليل بيانات استبانة الطلبة أن الحصول على المجموعة والمعدلة والنسبة المئوية لمعرفة نتائج استبانة الطلبة.

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

P: النسبة المئوية

f: مجموع نتائج الطلبة

n: مجموع الطلبة

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل الثالث فيما يتعلق بمنهج البحث. وأما هذا الفصل تريد الباحثة أن تظهر النتائج التي حصلت عليها من البحث التجريبي في الصف السابع للمرحلة المتواسطة ب MTsN 1 Kota Subulussalam للسنة الدراسية 2022/2023 استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. اعتمادا على رسالة عميد بكلية التربية وتأهيل المعلمين بندا أتشية رقم: B-4295/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023

١- لمحة عن ميدان البحث

إن MTsN 1 Kota Subulussalam إحدى المدارس ب Subulussalam، وتقع المدرسة في قرية (Malikulsaleh) نواحي (Simpang Kiri) . وأسست هذه المدرسة في السنة ١٩٨٧. وتقع المدرسة MTsN 1 Kota Subulussalam في الشارع (Jln. Malikulsaleh,Kec. Simpang Kiri Kota Subulussalam).

وأما رئيس المدرسة MTsN 1 Kota Subulussalam الآن الأستاذ Kamaruddin,S.Ag,MM وعدد المدرسين الذين يعلمون في هذه المدرسة ٥٤ مدرسا. ومدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة فعددهم ٣ مدرس كما يتضح في الجدول الآتي:

الجدول ١-٤

مدرس اللغة العربية ب MTsN 1 Kota Subulussalam

رقم	أسماء المدرسات	المتخرجة فيه
١	سواردي، S.Ag	UIN Ar-raniry Banda Aceh
٢	مستيني، S.Pd.I	UIN Sumatera Utara Medan
٣	يوليادي، S.Pd.I	UIN Sumatera Utara Medan

وكان عدد الطلبة في المرحلة الثانوية ٥٠٥ طالبا. وهم يجلسون في الصف الأول حتى الصف الثالث، ولكل صف عدد الطلبة كما يتضع في الجدول التالي:

الجدول ٢-٤

عدد الطلبة ب MTsN 1 Kota Subulussalam

رقم	مرحلة الفصل	الطلبة
١	الفصل الأول	١٦٧

٢	الفصل الثاني	١٧٠
٣	الفصل الثالث	١٦٨
	مجموع	٥٠٥

يشير الجدول إلى أن عدد الطلبة من المرحلة الثانوية ٥٠٥ طالبا الذين يتكون من الفصل الأول حتى الفصل الثالث.

٢- إجراء استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية

قد اختارت الباحثة الفصل الأول (A) كالعينة والمادة التي أخذت الباحثة تحت الموضوع "في البيت". قامت الباحثة بالاختبار القبلي لجمع البيانات عن قدرة الطلبة قبل استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare وقامت الباحثة بالاختبار البعدي بعد إجراء التعليم.

أجرت الباحثة عملية التعليم لمدة يومين. وستتضح الباحثة توقيت التجريبي وخطوات التعليم في الجدول التالي:

الجدول ٣–٤

التوقيت في العملية التجريبية في الفصل الأول (A)

اللقاء	اليوم	التاريخ	الساعة	البيان
اللقاء الأول	الإثنين	٨ مايو ٢٠٢٣	٠٨:٠٠– ١٠:١٥	– الاختبار القبلي – ويعلم المدرس باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare – الاختبار البعدي
اللقاء الثاني	الأربعاء	١٠ مايو ٢٠٢٣	١١:١٥– ١٢:٠٠	الاستبانة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤–٤

عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
تأمر المدرسة قرأة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
تنظر المدرسة إلى جميع الطلبة وتدع الطلبة بكشف الغياب تسأل المدرسة أسئلة عن الأشياء التي تعرف في البيت	يهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب ويجيب الطلبة سؤال المدرسة
تعطي المدرسة الاختبار القبلي	يجيب الطلبة بالاختبار القبلي
تعلم المدرسة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare عن "في البيت"	الطلبة يستمعون شرحا ويهتمون الطلبة عما يقدم في وسيلة لعبة Truth or Dare
المدرسة تشرح المادة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare وتأمر الطلبة أن ينظروا إلى الأمام	الطلبة ينظرون ويستمعون شرحا المدرسة
تعطي المدرسة الطلبة خمسة أسئلة عن "في	يجيب الطلبة خمسة أسئلة المدرسة عن

جامعة الرانري
AR-RANIRY

البيت"	"في البيت"
تنقسم المدرسة إلى مجموعتين للعب لعبة Truth or Dare على موضوع في البيت	تستميع الطلبة إلى توجيهات المدرسة
تعطي المدرسة بالاختبار البعدي	ويجب الطلبة بالاختبار البعدي
يأمر المدرسة الطلبة ليلخصوا المواد الدراسية	يلخص لطلبة المواد الدراسية
تشرح المدرسة الخلاصة من العملية التعليمية اللغة العربية	يستمع الطلبة إلى الخلاصة جيدا
تختتم المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام

الجدول ٥–٤

أنشطة إجابة الاستبانة (اللقاء الثاني)

أنشطة المدرس	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام

تأمر المدرسة بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
تنظر المدرسة إلى جميع الطلبة ويدع الطلبة يكشف الغياب	يهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب
وتعطي المدرسة الاستبانة	يجيب الطلبة الاستبانة
اختمت المدرسة بقراء الدعاء وإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام

ب– تحليل البيانات

١– تحليل نتائج وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية

ولمعرفة أثار استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare . فتقوم الباحثة بالاختبار القبلي و البعدي. وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي قبل استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare. وأما الاختبار البعدي فتقوم الباحثة بعد استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية. وأما نتيجة التي حصلت على الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي، فهي كما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤–٦

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

رقم	أسماء الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعدي
١	الطالبة ١	٩٠	١٠٠

٢	الطالبة ٢	٨٠	٩٠
٣	الطالبة ٣	٧٠	٩٠
٤	الطالبة ٤	٧٠	٨٠
٥	الطالبة ٥	٨٠	٩٠
٦	الطالبة ٦	٦٠	٨٠
٧	الطالبة ٧	٧٠	٩٠
٨	الطالبة ٨	٦٠	٨٠
٩	الطالبة ٩	٧٠	٩٠
١٠	الطالبة ١٠	٧٠	٩٠
١١	الطالبة ١١	٥٠	٧٠
١٢	الطالبة ١٢	٦٠	٧٠
١٣	الطالبة ١٣	٧٠	٨٠
١٤	الطالبة ١٤	٨٠	٩٠
١٥	الطالبة ١٥	٦٠	٧٠
١٦	الطالبة ١٦	٨٠	٩٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧	الطالبة ١٧	٥٠	٧٠
١٨	الطالبة ١٨	٧٠	٨٠
١٩	الطالبة ١٩	٨٠	٩٠
٢٠	الطالبة ٢٠	٦٠	٧٠
٢١	الطالبة ٢١	٧٠	٨٠
٢٢	الطالبة ٢٢	٥٠	٦٠
٢٣	الطالبة ٢٣	٤٠	٦٠
٢٤	الطالبة ٢٤	٥٠	٦٠
٢٥	الطالبة ٢٥	٧٠	٨٠
٢٦	الطالبة ٢٦	٦٠	٧٠
٢٧	الطالبة ٢٧	٥٠	٦٠
٢٨	الطالبة ٢٨	٧٠	١٠٠
٢٩	الطالبة ٢٩	٧٠	٨٠
مجموع		**١٩١٠**	**٢٣١٠**
معدل		**٨٦،٦٥**	**٦٥،٧٩**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

من هذه البيانات حصل الطلبة على نتيجة الاختبار القبلي ٦٥،٨٦ ونتيجة الاختبار البعدي ٧٩،٦٥

قبل تحليل البيانات عن نتيجة الاختبارات، تريد الباحثة أن تقوم بالاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) والاختبار المتجانس *(Uji Homogenitas)* باستخدام *SPSS* . والجدول التالي يتضح على نتيجة اختبار العمل (Uji Normalitas).

الجدول ٤–٧

نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

Tests of Normality

Hasil belajar siswa	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.223	29	.001	.931	29	.058
Posttest	.189	29	.010	.910	29	.017

يشير الجدول السابق ٤–٧ يدل على أن توزيع البيانات (*Distribusi Data*) من الاختبار القبلي بمستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٥٨ > ٠,٠٥ وأن توزيع البيانات (*Distribusi Data*) من الاختبار البعدي بمستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠١٧ > ٠,٠٥ وهذه تدل على أن البيانات طبيعية. أما عملية التالية تقوم الباحثة الاختبار المتجانس في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٨

نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*)

Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances

HasilPre_post

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.022	1	56	.882

ومن الجدول ٤-٨ يدل على أن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) بمستوى الدلالة (Sig.) (٠,٨٨٢>٠,٠٥). فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات المتجانسة، وأما إجراء اختبار-ت فهو :

الجدول٤-٩

نتيجة اختبار-ت *Paired Sampel Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	SebelumTest	65.86	29	11.807	2.193
	SesudahTest	79.66	29	11.797	2.191

وأما الاختبار-ت تجري على تحصيل Paired Sampel Test الجدول ٤-٩ يدل أن نتيجة الاختبار القبلي ٨٦،٦٥ و نتيجة الاختبار البعدي ٦٥،٧٩. والخطوة التالية هي نظر تأثير استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية باستعمال ت-Test. وتحصيله كما بين الجدول ٤-١٠ الأتي:

الجدول ٤-١٠

تحصليل ت- Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	SebelumTest - SesudahTest	-13.793	5.615	1.043	-15.929	-11.657	-13.229	28	.000

ومن الجدول السابق يدل أن تحصيل مستوى الدلالة (Sig.) ٠٠٠،٠ أصغر من مستوى الدلالة فيشير على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho)مردود. فاستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فعال في تعليم اللغة العربية ب. MTsN 1 Kota Subulussalam

٢- تحليل البيانات الاستجابة

استجابة الطلبة على استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية لدعم صحة البيانات الاستجابة تقوم الباحثة بتوزيع الاستبانة بعد إجراء عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare. وأما استجابة الطلبة على استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فتحصيلها في الجدول التالي:

Ar-Raniry
AR-RANIRY

الجدول ٤-١١

نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

(اللأسئلة الإيجابية)

الرقم	التصريحات	استجابة الطلبة (النسبة المائوية)			
		موافق جدا	موافق	أقل موافق	غير موافق
١	أحب متابعة تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare	١٩	١٠	–	–
٢	وسيلة لعبة Truth or Dare تسهل على تذكر اللغة العربية	١٥	١٤	–	–
٣	وسيلة لعبة Truth or Dare تساعدني في زيادة المفردات	١٧	١٢	–	–
٤	أفهم بسهولة المواد التعليمية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare	١٤	١٤	١	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٥	باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare زيادة اهتمامى بتعلم اللغة العربية	١٣	١٦	–	–
٦	أتعلم بنشاط إذا كانت وسيلة لعبة Truth or Dare مطبقة بلعبة العربية في تعلم اللغة العربية	١٦	١١	٢	–
٧	إن تعلم اللغة العربية من وسيلة لعبة Truth or Dare يجعلني مبدعا ومتحمسا للتعلم	١٧	١٢	–	–
٨	باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare يجعلني أكثر جيدة في الإنتباه إلى شرح المدرسة	١٤	١٥	–	–
٩	استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare يسهل على تفسير المفردات	١٥	١٤	–	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٠	التعلم من وسيلة لعبة Truth or Dare يساعدني على تذكر مفردات اللغة العربية	١٤	١٤	١	–
	مجموع تكرار الأجوبة	**١٥٤**	**١٣٢**	**٤**	**٠**
	النتيجة المعدلة	**٤،١٥**	**٢،١٣**	**٤،٠**	**٠**
	النسبة المئوية (%)	**%١٠،٥٣**	**%٥١،٤٥**	**٦٧،١**	**%٠**
		%٦١،٩٨		**%٦٧،١**	

أشار الجدول السابق إلى نتيجة الطلبة في استجابتهم باستخدام وسيلة

لعبة Truth or في تعليم اللغة العربية كما يلي:

١) ١٠،٥٣% أجاب الطلبة موافقا بشدة

٢) ٥١،٤٥% أجاب الطلبة موافقا

٣) ٦٧،١% أجاب الطلبة غير موافق

٤) ٠% أجاب الطلبة غير موافق بشدة

من النتائج السابقة عرفت الباحثة أن الإجابة الإيجابية (موافق بشدة وموافق) أكثر من الإيجابية السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) بالنسبة : ٣٢،٩٨% ٦٧،١%، على تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare لأن هذه وسيلة تستطيع أن ترقي قدرة الطلبة على تعليم اللغة العربية.

الجدول ٤-١٢

نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare

(للأسئلة السلبية)

الرقم	التصريحات	استجابة الطلبة (النسبة المئوية)			
		موافق جدا	موافق	أقل موافق	غير موافق
١	المشاركة في التعلم باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare تجعلني أشعر بالملل في التعلم	٧	٢	٢	١٨
٢	يتسبب تعليم اللغة العربية في حدوث ضجة في الفصل عند استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare	٢	٤	٦	١٧
	لم تزد قدرة المفردات الخاصة				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣	بعد تعليم استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare	٥	١	١٠	١٣
٤	تعلم من وسيلة لعبة Truth or Dare جعلني أكره دروس اللغة العربية، خاصة في تفسير المفردات	٣	٥	٦	١٥
٥	لم يكن لاستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare أي تأثير على تعليم اللغة العربة	٧	٣	٦	١٣
مجموع تكرار الأجوبة		**٢٤**	**١٥**	**٣٠**	**٧٦**
النتيجة المعدلة		**٨،٤**	**٣**	**٦**	**٢،١٥**
النسبة المئوية (%)		**%٢٠**	**%١٢،٥**	**%٢٠،٦٨**	**%٥٢،٤١**
		%٣٢،٥		**%٧٣،٠٩**	

أشار الجدول السابق إلى نتيجة الطلبة في اسجابتهم باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية كما يلي:

١) ٢٠% أجاب الطلبة موافقا بشدة

٢) ٥،١٢% أجاب الطلبة موافقا

٣) ٦٨،٢٠% أجاب الطلبة غير موافق

٤) ٤١،٥٢% أجاب الطلبة غير موافق بشدة

من النتائج السابقة عرفت الباحثة أن الإجابة للأسئلة الإيجابية (موافق بشدة وموافق) أقل من الإيجابية السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) بالنسبة: ٣٢,٥%< ٧٣,٠٩%، على تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare لأن هذه وسيلة تستطيع أن ترقي قدرة الطلبة في تعليم اللغة العربية

ج- تحقيق الفروض

كما ذكرت الباحثة في الفصل الأول هو فرضان لهذا البحث، هما:

١- الفرض البديل (Ha): إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فعال في تعليم اللغة العربية. بواسطة تحصيل الاختبار-ت **في الجدول ٤-١٠** أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig.) وهو (٠,٠٠٠ <٠,٠٥)، وهذا يدل إلى أن الفرض الصفري (Ho) مقبول أي إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية.

٢- الفرض الصفري (Ho): إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare غير فعال في تعليم اللغة العربية.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد أن قامت الباحثة بالبحث التجريبي من بداية حتى نهاية فوجدت الباحثة بعض نتائج البحث، منها:

١- إن استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare فعال في تعليم اللغة العربية اعتمادا على نتائج الاختبار –ت ومستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٥>٠,٠٠٠)

٢- إن استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية تحصل على استجابة للأسئلة الإيجابية في **الجدول ٤-١١**على الاستبانة بالنسبة: ٩٨,٦١% > ١,٦٧% واستجابة للأسئلة السلبية في **الجدول ٤-١٢** على الاستبانة بالنسبة: ٣٢,٥% > ٧٣,٠٩% وهذه النتيجة تشير إلى أن معظم الطلبة يارتفع دوافعهم في تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة Truth or Dare.

ب- الإفتراحات

قبل أن تختم الباحثة هذه الرسالة العلمية، لدى الباحثة بعض الإقتراحات، منها:

١- ينبغي للمدرس أن يستخدم الوسيلة الممتعة في العملية التعليمية ليسهل الطلبة في تعلم اللغة العربية ولترقية قدرتهم.

٢-ينبغي للطلبة أن يفهموا لعبة Truth or Dare لترقية قدرتهم في تعليم اللغة العربية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣- ينبغي على قارئين اللذين يقرؤون هذا البحث أن يتفضلوا بالنقد، إذا وجدوا فيها خطا أو نقصا فيصلحوا هذه العيوب حتى يكون هذا البحث كاملا مفيدا للباحثين وللقارئين.

المراجع

المراجع العربية

رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث في العلوم النفسية والتربية**, (القاهرة : دار النشر للجامعات, ٢٠١١), ص, ١٦٠

رجاء محمود أبو علام، **مناهج البحث**....،صز١٦٥

شيخ مصطفى الغلاييني، (جامع الدروس العربية)بيروت: المكتبة العصرية، ٢٠٠٣ م)، ص ١٠.

صالح بن أحمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العبيمان،١٣١٢هـ)،ص. ٣٠٣

عبد العزيز عبد الكريم المصطفى، **علم النفس الحركي**، (الرياض: دار الإبداع الثقافي للنشر والتوزيع، هـ١٤١٦) ص. ٥٠

مُحَمَّد طاهر،مُحَمَّد بيهقي،أم حنيفة،سلطان مسعود، المدخل إلى طرق تدريس العربية للإندونيسيين، (سورابايا: **جامعة سونان أمبيل اسلامية**، ٢٠١٣) ص.١٥٥

مصطفى فهمي، **في النفس : سيكولوجيا التعلم**، (القاهرة : دار مصر للطباعة، دت)ص. ٢٠-٢١.نفس المراجع، ص. ١٥٧-١٥٨

يوسف خليل يوسف، **معجم المصطلحات التربوية، الطلبة الأولى، (بيروت: مكتبة لبنان ناشرون، بدون السنة)،ص:** ٣٤

المراجع الإندونيسية

A. Tabroni Rusyan , dkk,*Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*; Hal. 13-14

A. Tabroni Rusyan, dkk, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Remaja Karya,1989). 7-9

Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* , cet. Ke- 3, (Jakarta : kancana prenada group,2014) Hal.103

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran*

Albab,D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII lintas Minat Bahasa Madarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from http://repository.um.ac.id/72472/

Anisah Basleman dan Syamsu Mappa *Teori belajar*. Hal. 7-12

Bahasa Arab, Bandung, 2011

Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Cipta, 2007) Hal. 49-50

Evi Nurul Indayanti, dkk, *Penerepan Permainan Truth or Dare Materi Sistem ekskreasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*, E-Journal UNESA, Hal12

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *metode permainan –permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva press,2011), 25

https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/imtiyaz

Imtiyaz: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab

M. Ngalim Purwanto, ***Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran***, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1984, Hal.28.

Mohammad Kholison, Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: Lisan Arabi,2018) hal2

Nisa Fahmi Huda, 'Penggunaan Media Spinning Whell Dalam Pembelaran Qawaid Nahwu', Studi Arab, 11.2(2020), hal 162.

Sigit Priatmoko, dkk 2008 Pengaruh Media Pembelajaran Truth or Dare Terhadap hasil belajar Kimia siswa SMA dengan Visi STES, E-gournal Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Semarang ,2 (1)

Stanislaus S. ***Pedoman Analisis Data dengan SPSS***, Graha Ilmu: Yogyakarta,2006,hal.

Suharsimi Arikunto, ***Manajemen Penelitian,*** (Rineka Cipta: Jakarta, 2005), hal.212.

Uril Bahruddin, *Bisa Bahasa Arab Bukan Hanya Mimpi*, (Sukoharjo: Tartile insititute, 2016) Hal. 98

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
Jl.Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7551423 Fax. 0651-7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4295/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

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 Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Kamis, 09 Februari 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Drs. Syarifuddin Hasyim, M.Ag sebagai pembimbing pertama
2. Subhan, MA sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Nursaprida S
NIM	:	190202017
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	استخدام وسيلة لعبة Truth or Dare في تعليم اللغة العربية بـ MTsN 1 Kota

Subulussalam

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022 -2023

KETIGA : 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 : 27 Februari 2023
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

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

Nomor : B-5601/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MTsN 1 Simpang Kiri Subulussalam

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

Nama/NIM : **NURSAPRIDA. S / 190202017**
Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Gampoeng Beurawe Kec. Kuta Alam Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Istikhdamu Wasilatul Lu'bah Truth or Dare fii Ta'limi Lughah 'Arabiyah fii MTsN 1 Simpang Kiri Subulussalam***

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

Banda Aceh, 04 Mei 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 02 Mei 2023

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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA SUBULUSSALAM
MTsN 1 KOTA SUBULUSSALAM
Jalan Malikussaleh No. ____ Telp. 0627 – 31326 Subulussalam – Kode Pos 24782
Email : mtsnsimpangkiri@gmail.com, mtsn1simpangkiri@yahoo.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : B-238/MTs.01.23.1/PP.00.5/05/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **KAMARUDDIN, S.Ag., M.M.**
Nip	: 19730515 199903 1 009
Jabatan	: KEPALA MTsN 1 KOTA SUBULUSSALAM

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **NURSAPRIDA**
NIM	: 190202017
Alamat	: Gampong Berawe Kec.Kuta Alam Kota Banda Aceh

Nama yang tersebut adalah benar benar telah melaksanakan *Penelitian Ilmiah* di MTsN 1 Kota Subulussalam terhitung Tanggal 08 Mei s/d 16 Mei 2023 guna Penulisan Sekripsi dengan Judul ***" Istikhdamu Wasilatul Lu'bah Truth Or Dare Fii Ta'limi Lughah Arabiyah Fii MTsN 1 Kota Subulussalam "*** .

Demikianlah surat keterangan selesai penelitian ini dibuat agara dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Subulussalam, 17 Mei 2023
KEPALA MTsN 1 KOTA SUBULUSSALAM

KAMARUDDIN, S.Ag., M.M.
NIP. 197305151 99903 1 009

AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MTsN 1 Kota Subulussalam
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok/Tema : البيت
Kelas/semester : VII/ 1
Alokasi Waktu : 2 x 40 (2 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3. Mengamalkan sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman	1.3.1. Menyadari bahwa sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman 1.3.2. Meyakini bahwa sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman
2.3. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislam	2.3.1. Menyadari sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislam 2.3.2. Mensyukuri sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai

	bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislam
3.3. Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : البيت baik secara lisan maupun tertulis	**3.3.1. Membedakan** bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : البيت baik secara lisan maupun tertulis **3.3.2. Menentukan** makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : البيت baik secara lisan maupun tertulis **3.3.3. Menyebutkan** makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : البيت baik secara lisan maupun tertulis **3.3.4. Menunjukkan** gambar permainan sesuai dengan makna
4.3. Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik البيت dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan	**4.3.1. Menyampaikan** ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik البيت dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

AR-RANIRY

sesuai konteks	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penanaman keimanan dan pemberian contoh peserta didik dapat menyadari bahwa sikap jujur yang kita miliki adalah anugerah Allah swt dalam kehidupan sehari-hari
2. Melalui motivasi peserta didik dapat berperilaku percaya diri dalam kehidupan sehari-hari
3. Melalui media permainan peserta didik dapat melafalkan bunyi frase terkait al bait dengan benar
4. Dengan melakukan permainan siswa dapat mengungkapkan materi tentang al bait dengan tepat
5. Diberikan suatu topik terkait al-bait siswa dapat menyampaiakan informasi terkait dg topik tersebut dengan menggunakan struktur

فعل)الخبر + (نحن/المفرد)مبتدأمؤخر؛النعتالمفرد؛المبتدأ (مضارع)

D. Materi Pembelajaran

1. Ruang

(diberi gambar) Ruang Tamu	(diberi gambar) Ruang Belajar	(diberi gambar) Ruang Tidur	(diberi gambar) Ruang Makan	(diberi gambar) Ruang Kerja
غُرْفَةُ الْجُلُوْسِ	غُرْفَةُ الْمُذَاكَرَة	غُرْفَةُ النَّوْم	غُرْفَةُ الأَكْل	غُرْفَةُ الْمَكْتَب

(diberi gambar) Ruang Keluarga	(diberi gambar) Kebun	(diberi gambar) Dapur	(diberi gambar) Mushalla Rumah	(diberi gambar) Kamar Mandi
غُرْفَةُ الْأُسْرَة	الْحَدِيْقَة	الْمَطْبَخ	مُصَلَّى الْبَيْت	الْحَمَّام

2. Isi Ruang

Arti	Kata
Nasi	رُزّ
The	شَاي
Garpu	مِلْعَقَة
Piring	صَحْن
Kolam	بِرْكَة
Toilet	مِرْحَاض
Gayung	مِغْرَفَة
Sabun	صَابُوْن
Air	مَاء

Arti	Kata
Meja tamu	مِنْضَدَة
Bunga	زَهْرَة
Vas	زَهْرِيَّة
TV	تِلْفِزْيُوْن
Balkon	شُرْفَة
Pagar	سُوْر
Pohon	شَجَرَة
Kopi	قَهْوَة
Meja makan	مَائِدَة

Arti	Kata
Pensil	مِرْسَم
Buku	كِتَابٌ
Tempat pena	مِقْلَمَة
Pena	قَلَم
Telpon	تِلْفُون
Fax	فَاكْس
Meja	مَكْتَب
Kursi	كُرْسِيّ
Rak	رَفّ

Arti	Kata
Almari	خِزَانَة
Celana	سِرْوَال
Baju	مَلْبَس
Ranjang	سّرِيْر
Bantal	وِسَادَة
Kalender	تَقْوِيْم
Gambar	صُوْرَة
Jam	سَاعَة
Lampu	مِصْبَاح

1. Khabar Muqoddam & Mubtada' Mu'akhkhor

- Perhatikan contoh kalimat A di bawah ini !
- Cermatilah, mana yang disebut dengan **Mubtada'** dan mana yang disebut dengan **Khobar** !
- Bandingkan dengan contoh kalimat B

Contoh A

No	Arti	Khabar	Mubtada'
1	Kebun itu**di belakang rumah**	وَرَاءَ الْبَيْتِ	الْحَدِيْقَةُ
2	Bantal itu**di atas ranjang**	عَلى السَرِيْرِ	الْوِسَادَةُ
3	Mobil itu**di depan sepeda**	أَمَامَ الدَّرَّاجَةِ	السَيَّارَةُ

Keterangan :

1. Contoh A adalah contoh dengan struktur yang normal, dimana **Mubtada'** (subyek) menjadi kata yang pertama di sebuah kalimat. Sedangkan **Khobar** (predikat dengan bentuk kata keterangan tempat) menjadi kata yang jatuh setelah Mubtada'
2. Kata yang bergaris bawah adalah Mubtada'
3. Kata yang tercetak tebal adalah Khobar
4. Contoh di atas menekankan aspek Mubtada'nya.

Contoh B

No	Arti	Mubtada' Muakhkhor	Khabar Muqoddam
1	**Di belakang rumah** (ada/terdapat) kebun	حَدِيْقَةٌ	وَرَاءَ الْبَيْتِ
2	**Di atas ranjang** (ada/terdapat)bantal	وِسَادَةٌ	عَلى السَرِيْرِ
3	**Di depan sepeda** (ada/terdapat)mobil	سَيَّارَةٌ	أَمَامَ الدَّرَّاجَةِ

Keterangan :

1. Kata yang tercetak tebal adalah Khobar Muqoddam
2. Kata yang bergaris bawah adalah Mubtada' Muakhkhor
3. Contoh di atas menekankan aspek Khobarnya.
4. Contoh B di atas merupakan kebalikan dari contoh A, dimana di contoh A, Mubtada' diletakkan di awal kalimat, sedangkan k=Khabar jatuh setelahnya. Sedangkan pada contoh B, kedudukan katanya dibalik. Khabarnya didahulukan (Khobar Muqoddam) dan Mubtada'nya diakhirkan (Mubtada' Muakhkhor).
5. Susunan ini hanya berlaku untuk khobar yang terbentuk dari kata keterangan tempat seperti : أمام , وَرَاءَ , جانب , تَحْتَ, على dsb
6. Susunan seperti ini dapat mempengaruhi arti (lihat contoh B kemudian bandingkan dengan contoh A)
7. Kata "ada/terdapat" pada contoh di atas, dimunculkan untuk memudahkan penerjemahan ke Bahasa Indonesia
8. Setiap Mubtada' harus diberi "al", jika bukan nama seseorang, kota dan lain sebagainya. Akan tetapi jika dibalik (sehingga menjadi Mubtada' Muakhkhor), maka tidak diberi "al".

2. Kata Tanya "مَاذَا", "مَنْ", dan "لِمَنْ".

Jawaban	Pertanyaan	Kata Tanya
فِيْ الْحَمَّام صَابُوْن	مَاذَافِيْ الْحَمَّام ؟	مَاذَا (apa/ apa saja)
Di kamar mandi ada sabun	Apa yang ada di kamar mandi ?	
أَمَامَ الْبَيْت حَدِيْقَة	مَاذَاأَمَامَ الْبَيْت ؟	
Di depan rumah ada kebun	Apa yang ada di depan rumah ?	
أَمَامَ الْمَدْرَسَةِ مدرس	مَنْأَمَامَ الْمَدْرَسَةِ ؟	مَنْ (siapa)
Di depan madrasah ada guru	Siapa yang ada di depan madrasah ?	
فِيْ الْمَكْتَبَة مُوَظّف	مَنْفِيْ الْمَكْتَبَة ؟	

Di dalam perpustakaan ada pegawai	Siapa yang ada di dalam perpustakaan ?	
ذَلِكَ الْبَيْت لِعُثْمَان	لِمَنْذَلِكَ الْبَيْت ؟	لِمَنْ (milik siapa)
Rumah itu milik Usman	Milik siapa rumah itu ?	
هَذِهِ الغُرْفَةُ لِصَادِق	لِمَنْهَذِهِ الغُرْفَة ؟	
Kamar ini milik Sodiq	Milik siapa kamar ini ?	

E. Model Pembelajaran : Discovery Learning,Permainan
Pendekatan : Saintifik
Metode : Diskusi,Tanya jawab,penugasan

F. Media danBahan
1. Media : Permainan kartu Truth or dare,yang menunjukkan rumah
2. Bahan : Kertas warna, gunting, lem

G. SumberBelajar
1. Buku H.D. Hidayat, Pembelajaran Bahasa Arab, 2014, Jakarta, Toha Putra
2. Buku Siswa, Kemenag RI, 2014, Bahasa Arab
3. LKS

H. KegiatanPembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)
- Mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai aktifitas/pembelajaran
- Menanyakan kabar peserta didik, dilanjutkan mengabsensi/presensi
- Mendiskusikan materi/kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya, dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi)
- Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, serta tujuan dan manfaat mempelajari materi/tema dalam kehidupan sehari-hari
- Menjelaskan garis besar pembelajaran/cakupan materi serta langkah kegiatan yang akan dilaksanakan
- Menjelaskan lingkup dan tehnik penilaian yang akan digunakan

b. Kegiatan Inti (60 menit)
- Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi tentang al-baitun
- Siswa mengamati media kartu yang diperlihatkan oleh guru

- Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah menggunakan permainan truth or dare
- Siswa mulai menghafalkan kosakata yang ada di media kartu
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait permainan truth or dare yang belum dipahami
- Guru membagi kelompok untuk bermain
- Masing-masing kelompok melakukan permainan truth or dare secara bergiliran
- Guru membimbing setiap kelompok
- Permainan di laksanakan
- Kelompok pertama maju ke depan untuk memilih kartu truth atau dare dan kelompok lain mengamati kelompok pertama
- Kelompok yang paling benar maka menjadi pemenang

c. Penutup (10 menit)

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
- Guru mengadakan refleksi dan umpan balik hasil pembelajaran
- Guru mengadakan tes evaluasi post test pembelajaran
- Guru memberikan pesan moral
- Siswa dan guru menutup pembelajaran

I. Penilaian, pembelajaran remidi, dan pengayaan

1. Tehnik Penilaian Sikap

a. Observasi

Instrumen Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Sikap Spiritual

Nama Peserta Didik : ……..
Kelas : …….
Tanggal Pengamatan : ……
Sikap yang dinilai : Spritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Bersyukur apabila mampu berlaku jujur sebagai nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa;				
2	Berdo'a agar dikaruniai sifat jujur				
3	Memprakarsai budaya jujur				
4	Mengungkapakan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan				

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
Skor Perolehan					

1) Pedoman Pengisian:

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap spiritual peserta didik. Tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

2) Pedoman Penskoran :

Skor Tertinggi : 4 x 5 = 20

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Tertinggi}\ x\ 100 = skor\ akhir$$

b. Penilaian Kompetensi Sikap Sosial

Nama Peserta Didik : ……
Kelas : ……..
Tanggal Pengamatan : ……..
Sikap Sosial yang diamati : Perilaku Jujur

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tidak mencontek saat mengerjakan ujian/ulangan/tugas				
2.	Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan				
3.	Mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu apa adanya				
4.	Melaporkan data atau informasi apa adanya				
5.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki				
	Jumlah skor perolehan				

1. Pedoman Pengisian:
   Tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap jujur yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut:
   4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
   3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
   2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
   1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan
2. Pedoman Penskoran:
   Skor Tertinggi : 4 x 5 = 20
   Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :
   $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Tertinggi}\ x\ 100 = skor\ akhir$

2. Penilaian Pengetahuan
Nama : …
Kelas/ Semester : VII(Ganjil)

No	Aspek yang di Nilai	Skor
1.	Ketepatan melafalkan mufradat البيت	1-4
a.	Sesuai dan tepat	4
b.	Cukup sesuai dan cukup tepat	3
c.	Tidak sesuai dan kurang tepat	2
d.	Tidak sesuai dan tidak tepat	1
2.	Penguasaan kosa kata	1-5
a.	Hampir sempurna	5
b.	Ada kesalahan tapi tidak mengganggu makna	4
c.	Ada kesalahan dan mengganggu makna	3
d.	Banyak kesalahan dan mengganggu makna	2

e.	Terlalu banyak kesalahan sehingga sulit dipahami	1
3.	Memahami makna mengenai mufradat البيت	1-4
a. b. c. d.	Sangat memahami Cukup memahami Kurang memahami Tidak memahami	4 3 2 1
	Jumlah Total	

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Tertinggi}\ x\ 100 = skor\ akh\text{ir}$$

3. Penilaian Keterampilan

Nama :...

Kelas VII

Semester : Ganjil

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai				Skor
		Materi	Mufradat yang digunakan	Struktur	Keberanian	

Petunjuk Penskoran

- Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Tertinggi}\ x\ 100 = skor\ akhi$$

Banda Aceh, 6 April 2023
Guru Mapel

Nursaprida.S
190202017

D. Program Remedial Dan Pengayaan/Tindak Lanjut

I. Lampiran Remedial

Hari/Tanggal	Kompetensi Dasar	Nama Siswa	Daya Serap		Tugas/Materi yang Diberikan
			SB	SD	
Dilaksanakan Senin,10 april 2023	3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : البيت baik secara lisan maupun tertulis				1. Pemantapan penguasaan materi 2. Diberikan kembali soal yang belum mencapai KKM 3. Belajar kelompok 4. Diberikan motivasi 5. Memberikan PR

II. Pengayaan

Siswa yang tidak terkena Program Remedial diberikan Program Pengayaan sebagai berikut:

1. Diberikan pengembangan materi
2. Diberikan soal latihan tambahan untuk memantapkan materi

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الاختبار القبلي

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dibawah ini

١. ما معنى من " بيت"

أ- Sekolah ب- Perpustakaan ج- dapur د- Rumah

٢. المطبخ في اللغة الإندونسية بمعنى ....

أ- piring ب-Dapur ج – Sendok د- Rak Buku

٣. الكلمة المناسبة بصورة التالية هي؟

أ- خزانة ب- مكتب ج – كرسيّ د- مكنسة

٤. أَنَا أَذْهَبُ إِلَى الحَمَام arti حمام ....

أ- Ruang tamu ب- Kamar tidur ج – Kamar mandi د- Kebun

٥. أُرِيْدُ اَنْ أَنَامَ عَلَى السَرِيْرِ Arti سَرِيْرٌ

أ- Bantal ب- Selimut ج – Kasur د- Tempat tidur

٦. أَنَا اَنَّظَفَ البَيْتِ Arti بيت؟

أ- Rumah ب- Perpustakaan ج- dapur د- Ruang Tamu

٧. معنى كلمة جِدَارٌ.....

أ- Pintu ب- Jendela ج- Dinding د- Lemari

٨. أُرِيْدُ اَنْ أَذْهَبَ إِلَى البَيْتِ

Terjemahan kalimat yang tepat dalam bahasa Indonesia berikut....

أ- Saya Mau Pergi Ke Sekolah

ب- Saya Pergi Ke Dapur

ج- Saya Pergi Ke Rumah

د- saya mau pergi ke rumah

٩. الكلمة المناسبة بصورة التالية هي؟.

أ- خزانة ب- مكتب ج – كرسيّ د- بابٌ

١٠. Terjemahan kalimat berikut kedalam bahasa arab yang tepat adalah
"saya suka membaca buku di rumah"

أ- أحب قراءة الكتب في الفصل

ب- أحب قراءة في البيت

ج- أحب قراءة الكتب في البيت

د- قراءة الكتب في البيت

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الاختبار البعدي

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dibawah ini ....

١. معنى كلمة جدارٌ....

أ- Pintu ب- Jendela ج- Dinding د- Lemari

٢. Buatlah Kalimat Berikut Ke Dalam Bahasa Arab

" saya mencuci piring di kamar mandi"

أ- أغسل الصحون في الحمام

ب- أغسل الملابس في الحمام

ج- أغسل الصحون في المطبخ

د- أغسل الصحون

٣. ماذ تريد من القلم ؟....أن أكتب

أ- تريد ب- يريد ج- نريد د- أريد

٤. معنى كلمة نَافِذَةٌ.....

أ- Pintu ب- Dinding ج- Jendela د- Lemari

٥. تفضلي,..... حديقة

أ- هذا ب- ذلك ج- هذه د- تلك

٦. دَلْوٌ، مزبلة، وسادة، سجّادّة

Dari contoh berikut..mana yang merupakan alat untuk tidur..?

أ- دَلْو ب- وسادة ج- سجّادّة د- مزبلة

٧. ترجمة هذه جملة في اللغة العربية.."saya membersihakan lantai"

أ- أريد أنّظف بلاطة

ب- أنا أنّظف بلاطة

ج- بلاطة نظيفة

د- نظيفة بلاطة

٨. وماذا تفضل من البيت...: غرفة النوم و سريرٌ

Arti kata yang bergaris bawah berikut adalah.....

أ- Kamar tidur dan Bantal

ب- Kamar mandi dan Kasur

ج- Kamar tidur dan Kasur

د- Bantal dan kamar tidur

٩. أُرِيْدُ اَنْ أَذْهَبَ إِلَى البَيْتِ

Terjemahan kalimat yang tepat dalam bahasa Indonesia berikut

أ- Saya Mau Pergi Ke Sekolah

ب- Saya Pergi Ke Dapur

ج- Saya Pergi Ke Rumah

د- saya mau pergi ke rumah

١٠. الكلمة المناسبة بصورة التالية هي؟.

أ- خزانة ب- مكتب ج – كرسيّ د- مكنسة

ANGKET UNTUK SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai siswa
2. Berilah tanda (✓) pada pertanyaan yang dianggap sesuai dengan diri siswa
3. Kejujuran saudara dalam pengisian angket ini sangat membantu dalam pengumpulan data kami.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju **TS = Tidak Setuju**

S = Setuju **STS = Sangat Tidak Setuju**

Pilihlah pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda !

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pembelajaran Bahasa arab dengan menggunakan media Truth or Dare				
2	Media pembelajaran Truth or Dare sangat menarik sehingga memotivasi saya dalam belajar bahasa arab khususnya mufradat				
3	Media Permainan Truth or Dare membantu saya dalam menyesuaikan mufradat dan maknanya				
4	Saya memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan Truth or Dare				
5	Penggunaan media truth or dare meningkatkan minat saya untuk belajar kosa kata bahasa arab				
6	Saya setuju jika media truth or dare diterapkan dalam bahasa arab terutama dalam pembelajaran Bahasa arab				
7	Belajar bahasa arab melalui media permainan truth or dare membuat saya kreatif dan bersemangat dalam belajar				

8	Penggunaan media permainan truth or dare membuat saya memperhatikan penjelasan guru karena media yang digunakan sangat menarik				
9	Penggunaan media permainan truth or dare membuat saya tidak mudah bosan ketika belajar				
10	Belajar melalui media permainan truth or dare membantu saya dalam menambah kosa kata bahasa arab				
11	Mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan truth or dare membuat saya bosan dalam belajar				
12	Pemblajaran Bahasa Arab menyebabkan keributan dikelas ketika menggunakan media permainan truth or dare				
13	Kemampuan Bahasa Arab saya tidak meningkat setelah belajar menggunakan media permainan truth or dare				
14	Belajar melalui media permainan truth or dare membuat saya tidak menyukai pelajaran bahasa arab khususnya dalam mengartikan mufradat				
15	Penggunaan media permainan truth or dare tidak memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran Bahasa arab				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الصور عملية البحث

DARE
TRU

السيرة الذاتية

أولا : البيانت الشخصية

١- الإسم الكامل : نورسفريدا.س

٢- رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠١٧

٣- محل وتاريخ الميلاد : Bulusema, ١٠ اكتوبر ٢٠٠٠

٤- الجنس : الإناث

٥- الدين : الإسلام

٦- الجنسية : إندونيسيا

٧- الحالة الإجتماعية : غير متزوجة

٨- العنوان : Desa Belegen Mulia, Kec. Simpang Kiri

٩- العمل : طالبة

١٠- البريد الألكتروني : nursaprida475@gmail.com

١١- اسم الأب : Alm. Ramdin Sagala

١٢- العمل :-

١٣- اسم الأم : Malum Ukur Br Saing

١٤- العمل : فلاحة

١٥- العنوان : Desa Belegen Mulia, Kec. Simpang Kiri

ثانيا : خلفية الدراسة

١- المدرسة الأبتدائية : المدرسة الإبتدائية خاصة Bulusema (سنة ٢٠٠٧-٢٠١٣)

٢- المدرسة المتوسطة : المدرسة المتوسطة خاصة سفنة السلامة (سنة ٢٠١٣-٢٠١٦)

٣- المدرسة الثانوية : المدرسة الثانوية خاصة Subulussalam (سنة ٢٠١٦-٢٠١٩)

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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

UIN
جامعة الرانري
AR-RANIRY