تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات (دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh)

رسالة

إعداد:

يوليتا زهرا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٧٥

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسة

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣م \ ١٤٤٥هـ

رسالة

تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات (دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

يوليتا زهرا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٧٥

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرف الأول

الدكتوراندوس أشرف مزفر الماجستير

المشرفة الثانية

الدكتورة فطرياني الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٦ يوليو ٢٠٢٣م / ٨ محرم ١٤٤٥هـ

بندا أتشيه

إعداد

يوليتا زهرا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٧٥

لجنة المناقشة:

الرئيس	السكرتيرة
الدكتوراندوس أشرف مزفر الماجستير	الدكتورة فطريانى الماجستير
العضو	العطو
الدكتوراندوس سهيمى الماجستير	الدكتور شاه منان الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

(الدكتور نصر الملك، الماجستير)

رقم التوظيف ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY
KEMENTERIAN AGAMA
REPUBLIK INDONESIA

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : يوليتا زهرا

مكان الميلاد وتاريخه : Uning، ٣ يوليو ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠٧٥

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

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

بندا أتشيه، ٢٥ يوليو ٢٠٢٣

صاحبة الإقرار

يوليتا زهرا

رقم القيد . ١٩٠٢٠٢٠٧٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ (١) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ (٣) الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ (٤) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ (٥)

(العلق : ١–٥)

(صدق الله العظيم)

مَنْ لَمْ يَذُقْ ذُلَّ التَّعَلُّمِ سَاعَةً * تَجَرَّعَ ذُلَّ الْجَهْلِ طُوْلَ حَيَاتِهِ

وَمَنْ فَاتَهُ التَّعْلِيْمُ وَقْتَ شَبَابِهِ * فَكَبِّرْ عَلَيْهِ أَرْبَعًا لِوَفَاتِهِ

حَيَاةُ الْفَتَى وَاللهِ بِالْعِلْمِ وَالتُّقَى * إِذَا لَمْ يَكُوْنَا لَا اعْتِبَارَ لِذَاتِهِ

(الإمام الشافعي رحمه الله)

إهداء

الحمد لله على كل الحالة. أهدي هذه الرسالة

إلى أبي وأمي الكريمين (أزهري وإسرداوتي)
أشكر لهما في كل دعائي لما رعتاني منذ صغري.
لعل الله يجزيهما أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة.
وإلى أخي الصغير أطفال رزق، حرس إخوان وألف رزق
حفظهم الله في الدنيا والآخرة

وكذا إلى المشرفين الكريمين
(الدكتوراندوس أشرف مزفر الماجستير والدكتورة فطرياني الماجستير)
أشكر لهما على حسن إشرافهما لرسالتي هذه

وإلى أساتيذي وأساتذاتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
الذين يعلمني علما نافعا

وإلى جميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
أقول لهن شكرا جزيلا على المساعدة في إكمال هذا البحث العلمي

يوليتا زهارا

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

الحمدلله الذي خلق الإنسان وعلمه البيان والصلاة والسلام على سيد الأنام مُحَمَّد وعلى آله وأصحابه ذوى الكرام.

فقد تمت كتابة هذه الرسالة تحت الموضوع: تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات (دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh). وذلك كمادة من المواد الدراسية المقررة على الطلاب للحصول على شهادة (S.Pd) في علم التربية بقسم تعليم اللغة العربية.

وتشكر الباحثة بالشكر العظيم إلى المشرفين الفاضلين الدكتوراندوس أشرف مزفر الماجستير والدكتورة فطرياني الماجستير بأنهما قد أنفقا أوقتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافا تاما من البداية حتى نهايتها، سهل الله عمرهما ويجزيهما الله أحسن الجزاء.

وتقدم الباحثة بالشكر العميق لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع أعضائه وجميع الأساتذة في كلية التربية وتأهيل المعلمين والعاملين فيها، وفقهم الله باصحة والسعادة.

ثم تشكر الباحثة بالشكر العميق أيضا لناظر المدرسة MTsN 1 Banda Aceh ولجميع المعلمين فيها، مما أعطهم الباحثة لإجراء هذا البحث العلمي جزاهم الله خير الجزاء.

ولا تنسى في هذه الفرصة الإمكانية تشكر الباحثة إلى الولديها المحبوبان أزهري و إرسرداوتي اللذين يرشدها ويحبها من الصغيرة حتى الآن، حفظهم الله في الدنيا والآخرة

وللأصدقائها المحبوبين الذين قد ساعدوها بتقديم أفكارهم النافعة إلى إتمام كتابة هذه الرسالة، خصوصا إلى نورل دياه، ويني، دياه، بينتى، سندي، مرآة، إنتان، ذاتل، راحل، فضل الرحمن، حافظ الرّزق، وحسن الفكر فتدعو الله تعالى أن يباركهم جميعا.

وأخيرا ترجو الباحثة النقد واقتراحات نافعة من القارئين ليكمل هذه الرسالة، حتى تجعل هذه الرسالة نافعة للناس أجمعين. آمين يا رب العالمين.

بندا أتشيه، ٢٥ يوليو ٢٠٢٣

الباحثة

يوليتا زهرا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٧٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

موافقة المشرفين ..... **ب**

قرار اللجنة ..... **ج**

استهلال ..... **هـ**

إهداء ..... **و**

شكر وتقدير ..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ي**

قائمة الجداول ..... **س**

قائمة الملحقات ..... **ف**

مستخلص البحث اللغة العربية ..... **ص**

مستخلص البحث اللغة الإنجلزية ..... **ص**

مستخلص البحث اللغة الإندونيسية ..... **ق**

الفصل الأول: أساسية البحث

أ- مشكلة البحث ١

ب- سؤالا البحث ٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج- هدفا البحث ٤
د- أهمية البحث..... ٤
هـ- افتراض وفروض البحث ٥
و- حدود البحث ٨
ز- الدراسة السابقة..... ٩
ح- طريقة كتابة الرسالة ١٢

الفصل الثاني: الإطار النظاري

أ- طريقة التعليم الترفيهي..... ١٣
١- مفهوم طريقة التعليم الترفيهي..... ١٣
٢- وسائل التعليم الترفيهي ١٥
٣- مزايا التعليم الترفيهي وعيوبها ١٦
ب- لعبة جونخكلاك (Congklak) ١٧
١- مفهوم لعبة جونخكلاك (Congklak) ١٧
٢- أهمية لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم
المفردات..... ٢١

٣- مزايا لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات وعيوبها ٢٢
ج- خطوات إجراء طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك في التدريس ٢٣
د- تعلم المفردات ٢٥
١- مفهوم المفردات ٢٥
٢- أهدف في تعلم المفردات ٢٦
٣- أنواع المفردات ٢٧

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث ٣٠
ب- مجتمع البحث ٣١
ج- عينة البحث ٣٢
د- طريقة جمع البيانات وأدواتها ٣٢
١- الاختبارات ٣٢
٢- الاستبانة ٣٤
هـ- طريقة تحليل البيانات ٣٥

١- تحليل البيانات عن الاختبار..... ٣٥
٢- تحليل البيانات عن الاستبانة ٣٧

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات..... ٤٠
١- لمحة عن ميدان البحث ٤٠
ب- تحليل البيانات ٥٠
١- تحليل البيانات من الاختبار القبلي والاختبار البعدى..... ٥٠
٢- تحليل البيانات من الاستبانة ٥٧
ج- تحقيق الفروض ٦٦

الفصل الخامس الخاتمة

أ- نتائج البحث ٦٨
ب- المقترحات ٦٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية ٧١
ب- المراجع الأجنبية ٧٤
ج- المراجع الإنترنيت ٧٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ١-٣ : معايير التقويم الاستبانة ٢٢

الجدول ١-٤ : أسماء المدرس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه. ٢٣

الجدول ٢-٤ : عدد الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه ٢٤

الجدول ٣-٤ : المرافق والبنية التحتية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه.... ..... ٢٩

الجدول ٤-٤ : التوقيت في عملية التدريس..... ٢٥

الجدول ٥-٤ : عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) (اللقاء الأول)..... ٢٦

الجدول ٦-٤ : عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) (اللقاء الثاني)..... ٢٧

الجدول ٤-٧ : عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) (اللقاء الثالث).....٢٨
الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي ٢٩
الجدول ٤-٩ : نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji normalitas)٣١
الجدول ٤-١٠ : نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) ٣٢
الجدول ٤-١١ : نتيجة الاختبار – ت *Paired Sampel Test*.....٣٤
الجدول ٤-١٢ : تحصيل ت- Test ٣٥
الجدول ٤-١٣ : نتيجة استبانة للأسئلة الإجابية ٣٦
الجدول ٤-١٤ : نتيجة استبانة للأسئلة السلبية ٣٧
الجدول ٤-١٥ :خلاصة نتيجة استجابة الطلبة.....٣٧

AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه على تعيين المشرفين

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

٣- إفادة الوزارة الدين بندا آتشيه على القيام بالبحث

٤- خطاب الإشراف رئيس المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه على إتمام البحث

٥- خطة عملية التعليم

٦- ورقة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

٧- ورقة الاستبانة

٨- نتيجة الاختبار الطبيعي، ونتيجة الاختبار المتجانس، ونتيجة الاختبار *Paired Sampel T-Tes*

٩- الصور لعبة جونخكلاك (Congklak)

١٠- الصور لإجراء البحث

١١- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات (دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh)

الاسم الكامل : يوليتا زهرا

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠٧٥

اعتمادا على الملاحظة، فوجدت الباحثة أن إتقان المفردات الطلبة في الصف الأول (٦) ضعيف. يواجهون صعوبة في حفظ المفردات، هذا بسبب عدم الاهتمام في تعلم المفردات، ويشعر الطلبة العربية هي درس صعبة ومملة. ولذلك اختارت الباحثة طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات. هدفا هذا البحث هو لتعرف على فعالية واستجابة الطلبة في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات. ومنهج البحث المستعملة هو منهج تجريبي بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار القبلي والبعدي *(One Grup Pretest Postest Design)*. وقامت الباحثة بطريقة جمع البيانات في هذا البحث بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة. وكان مجتمع البحث هو جميع الطلبة في الصف الأول

وعددهم ٤١٨ طالبا. وعينة البحث كانت جميع الطلبة في الصف الأول (٦) وعددهم ٣٩ طالبا. واستعملت الباحثة *Paired Sampel T-Tes* لتحليل البيانات عن الاختبار باستخدام برنامج SPSS 22. ويدل أن تحصيل ت- Test (٥٠٤، ٩٦-) بمستوى الدلالة (sig.) (٠،٠٠ أصغر من ٠,٠٥) وهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول أي تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال في تعلم المفردات. وأما استجابة الطلبة في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات يكون إيجابيا بحيث أن النتيجة المئوية تبلغ إلى ١٤,٧٧%.

الكلمة الأساسية : طريقة التعليم الترفيهي، لعبة جونخكلاك، تعلم المفردات

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Thesis Title : " The Application Of Edutainment Method Using Congklak Game in Learning Vocabulary"
Researcher : Yulita Zahara
NIM : 190202075

Based on the the observations, researcher's found student's that student's vocabulary mastery in grades 1-6 was very low. This is due to students' lack of interest in learning vocabulary and students feel that Arabic is a difficult and boring subject. Therefore, the researcher is interested in using edutainment method using congklak game in learning vocabulary. The purpose of this study is to find out how the effectiveness and students' responses to the edutainment method using the game of congklak in learning vocabulary. The research method used in this research is experimental method (one group pre-test post-test design). The research instrument techniques using pretest, posttest and questionnaires. The population in this study were all seventh grade students at MTsN 1 Banda Aceh, totaling 418 students. While the population in this study took a sample of 39 students in class VII-6. The hypothesis in this study was tested using the Paired sample T-test from the system calculated on the "SPSS 22" program where the results of the T test were (-16.504) with a sig value. (0.000 <0.05) This shows that the hypothesis (ha) is accepted and the null hypothesis (ho) is rejected. Therefore, it is found that the application of edutainment method using congklak game is effective in vocabulary learning. The students' response to the application of edutainment method using the game of congklak in learning vocabulary is positive with a percentage score of 14.77%.

Keyword : *Edutainment Method, Congklak Game, Learning Vocabulary*

ABSTRAK

Judul Skripsi :"Penerapan Metode Edutainment Menggunakan Permainan Congklak Dalam Belajar Kosakata (Studi Eksperiment di MTsN 1 Banda Aceh"
Peneliti : Yulita Zahara
NIM : 190202075

Berdasarkan pengamatan, peneliti menemukan penguasaan kosakata siswa kelas 1-6 masih sangat rendah. Mereka merasa susah dalam menghafal kosakata. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam belajar kosakata serta siswa merasa Bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan metode edutainment melalui permainan congklak dalam belajar kosakata. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas serta respon siswa terhadap metode edutainment menggunakan permainan congklak dalam belajar kosakata. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen (one grup pre-test post-test design).* Tehnik pengumpulan data menggunakan soal pretest, posttest dan angket. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di MTsN 1 Banda Aceh yang berjumlah 418 siswa. Sedangkan populasi dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa pada kelas VII-6. Peneliti menggunakan *Paired sampel T-test* untuk menganalisis data tes dari sistem yang dihitung pada program "SPSS 22" dimana hasil dari pada uji T yaitu (-16,504) dengan nilai sig. (0,000 < 0,05) Ini menunjukan bahwa hipotesis (ha) diterima dan hipotesis nol (ho) ditolak. Oleh karena itu didapati hasil bahwa penerapan metode edutainment menggunakan permainan congklak efektif digunakan dalam belajar kosakata. Adapun respon siswa terhadap penerapan metode edutainment menggunakan permainan congklak dalam belajar kosakata adalah positif dengan persentase skor 14,77 %.

Kata Kunci ***:*** *Metode Edutainment, Permainan Congklak, Belajar Kosakata*

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

طريقة التعليم أو طريقة التدريس هي الطريقة والكيفية التي يستخدم المعلم في عملية التدريس، وهي مجموعة من الإجراءات التي يجب أن يقوم المعلم ويقدم محتوى معينة لتحقيق أهداف التدريس.[١] استخدام طريقة التعليم مهم لتحسين نتائج تعلم الطلاب. ويحتم المعلم لاختيار وتطبيق الطريقة المناسبة في أثناء التعليم، و إحدى طريقة التي تستخدم الباحثة لترقية نتائج تعلم الطلاب هي طريقة التعليم الترفيهي.

إن طريقة التعليم الترفيهي هي الطريقة التي تجمع بين التعليم والترفيهي بلعبة أو بوسائل المتنوعة. عرفت روستياه إن طريقة التعليم الترفيهي هي اختصار لكلمة Education و Entertaiment

[١] أحمد عيس داود، **أصول التدريس :النظري والعملي**، (عمان: دار يافا، ٢٠١٤)، ص. ٤٩

التي تجعل عملية التعليم والتعلم الممتع، ويستطيع الطلاب لتعلم وتلعب. أما إحدى الألعاب التي اختارت الباحثة بطريقة التعليم الترفيهي فهي لعبة جونخكلاك (Congklak).

كانت لعبة جونخكلاك (Congklak) هي واحدة من الألعاب التقليدية التي يلعبها شخصين عادة باستخدام لوحة التي تتكون من ١٦ حفرات. وهذه اللعبة يساعد الطلاب لزيادة الاهتمام في تعلم مفردات وتجعل عملية التعليم والتعلم الممتع.

كانت المفردات هي أصغر وحدة لغوية تعبر عن المعنى دلالي كفعلا أو اسما أو أداة.[٢] كانت المفردات هي الأدوات المهمة في تعلم اللغة، خاصة في تعليم اللغة العربية. زيادة المفردات مهمة في عملية التعلم أو لتنمية كفاءة الأشخاص في إتقان اللغة، وتحتج إلى الطريقة والوسيلة المناسبة لتجعل أهداف التعلم تحقيقا.

إن MTsN 1 Banda Aceh هي المدرسة الإسلامية تقوم بتدريس العلوم الدينية والإجتماعية وخاصة تعليم اللغة العربية.

[٢] أحمد نواف الرهان، **دليل تطبيقي لمعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها**.....، ص.

فوجدت الباحثة في الصف الأول (٦) أن إتقان المفردات الطلبة ضعيف. يواجهون صعوبة في حفظ المفردات، هذا بسبب عدم الاهتمام في تعلم المفردات، ويشعر الطلبة العربية هي درس صعبة ومملة. ولذلك يحتاج الطلبة إلى طريقة التعليم لكى عملية التعلم الممتع.

اعتمادا على ماسبق تريد الباحثة تبحث عن " تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات بـ MTsN 1 Banda Aceh "

ب- سؤالا البحث

أما سؤالا البحث في هذه الرسالة كما يلي :

١. هل طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال في تعلم المفردات ؟

٢. كيف استجابة الطلبة في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات ؟

ج- هدفا البحث

أما هدفا البحث في هذه الرسالة فهي :

١. التعرف على فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات.

٢. التعرف على استجابة الطلبة في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات.

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث في هذه الرسالة فهي :

١- للطلبة : مساعدة الطلبة في تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak).

٢- للمدرس : مقدم المعلومات للمعلم حول تطوير كيفية التعلم ليجعل التعلم الممتع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣- للباحثة : أن يكون هذا البحث يعطي المعرفة والخبرة للباحثة حول اختيار وإعداد وسائل التعليمية المناسبة في تعلم المفردات.

هـ- افتراض وفروض البحث

إن الطريقة التعليمية مهمة في التعلم. إن كانت الطريقة التعليمية المناسبة فستجعل عملية التعلم الممتع.

وأما الفروض التي تفترضها الباحثة في هذه الرسالة فهي:

١- الفرض البديل (Ha) : إن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال فى تعلم المفردات.

٢- الفرض الصفري (Ho): إن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) غير فعال فى تعلم المفردات.

إن الموضوع في هذه الرسالة هي" تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات". قبل

أن تشرح الباحثة عن البحث، تشرح الباحثة معاني المصطلحات كما يلي:

١- طريقة التعليم الترفيهي

طريقة لغة جمعها طرائق.[٣] وأما طريقة التعليم أو طريقة التدريس اصطلاحا وهي كيفية أو الأسلوب الذي يتطبق المعلم في عملية تعليم وتعلم.[٤]

وكلمة الترفيهي لغة هو من كلمة رفه يرفه ترفيها على الوزن تفعيلا.[٥] وأما ترفيهي اصطلاحا فهو أحد من طرائق التعليم يعرف أنها بعبارة "التعليم" (Education) و"الترفيهي" (Entertainment).[٦]

---

[٣] إبراهيم أنيس ، **المعجم الوسيط**....، ص. ٥٥٦

[٤] عطية أبو سرحان، **أساليب تدريس التربية الإجتماعية والوطنية**، (دون مكان النشر: دار الخليج، ٢٠١٧)، ص. ١٢٦

[٥] مُحَمَّد شاهجان الندوي، **السياحة (أحكامها وآدابها في ضوء القانون والشريعة)**، (بيروت: دار الكتب العلمية ، ٢٠١٩) ص. ١٣-١٢

[٦] شيخ ديلي، سهيمي، سلما حياتي، تأثير طريقة التدريس على قدرة اللغة العربية لدى الطلبة، **لساننا**، ١١(١)، ٢٠٢١، ص. ١٧٧

تجمع هذه الطريقة بين التعلم والترفيهي من خلال اللعبة أو الوسائل متنوعة التي تجعل تعلم الممتع.

٢- اللعبة جونخكلاك (Congklak)

لعبة جمعها لعب.[٧] ولعبة كل ما يلهو به الشخص ويتسلى به.[٨] أما لعبة جونخكلاك فهي لعبة تقليدية التي تستخدم الباحثة في التعلم وخاصة في تعلم المفردات. وتبحث الباحثة في هذه الرسالة باستعمال طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك في تعلم المفردات.

٣- تعلم المفردات

إن تعلم لغة هو مصدر من تعلم،[٩] و في اصطلاحا كلمة التعلم هو كل ما يكتسبه الفرد في عملية التعليم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٧] إبراهيم أنيس ، **المعجم الوسيط**.....، ص. ٨٢٧

[٨] عبد الله بن عبد العزيز الراجحي، **لعبة**، ٢٠٢٢م، متاح على https://islamic-content.com/dictionary/word تاريخ الدخول ٣/١١/٢٠٢٢

[٩] المعاني الجميع، **تعريف وشرح ومعنى تعلم بالعربي**، متاح على https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar تاريخ الدخول ٢٩/١/٢٠٢٣

والتعلم، أو تدريب الذي تغير سلوك المتعلم في عملية التعلم.[١٠]

أما المفردات هي مجموعة معينة من الكلمات التي تتكون لغة.[١١] والمفردات التي تبحث الباحثة في هذه الرسالة وهي تعلم المفردات بطريقة التعليم الترفيهي باستعمال لعبة الجونخكلا (Congklak).

و- حدود البحث

١- الحد الموضوعي : تحدد الباحثة بحثها في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات بـ MTsN 1 Banda Aceh.

٢- الحد المكاني : تحدد الباحثة هذا البحث بـ MTsN 1 Banda Aceh.

AR-RANIRY

---

[١٠] حسن علي عطية، **الكافي في أساليب تدريس اللغة العربية**، (عمان- الاردن: دار الشروق، ٢٠٠٦)، ص. ٧٦

[11] Umi Hijriyah. *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: CV Gemilang, 2018), hal. 24

٣- الحد الزماني : تبحث الباحثة هذا البحث في سنة ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

ز- الدراسة السابقة

كانت الدراسات السابقة هي أهم أساسية البحث تستخدم الباحثة لعرفة أسلوب الدراسة اجابتها وسلبيتها. وهذه الدراسات تساعد الباحثة لعرفة مقارنة نتائج البحث والفرق بين الدراسة السابقة و الدراسة الحالية.

١- **روفليا قرة عيني** " فعالية استخدام لعبة المنقلة (Congklak) التقليدية في مهارة الكلام للمرحالة الإبتدائ (دراسة تجريبية) بمدرسة "منبع العلوم" الإبتدائية الإسلامية موجوكرطو" سنة ٢٠٢٢م.

أما مشكلة في هذا البحث هي وجدت الباحثة لم تطبق المدرسة وسيلة تعلم على المعلم في عملية التعلم لذلك يشعر التلاميذ بالملل، والمشكلة أخرى هي عدم ثقته في اللغة العربية وخوفا أن يكون مخطئا ويسخر من أصدقائه. أما أهداف هذا

البحث هو لمعرفة تحديد المشكلة في تعليم بين التلاميذ يستعملون ولا يستعملون لعبة المنقل التقليدية في مهارة الكلام. وأما منهج البحث التي تستخدم الباحثة في هذا البحث هو منهج التجريبية.

وجوه التشبه بين الدراسة السابقة و الدراسة الحالية هي تستخدمان اللعبة جونخلاك في تعليم اللغة العربية، أما اختلاف بينهما الدراسة السابقة تبحث الباحثة لعبة جونخكلاك (Congklak) في مهارة الكلام، أما الدراسة الحالية تبحث الباحثة لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات.

٢- **كريمنا عيشا كريمة** " تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة simak ulang ucap لترقية مهارة الكلام اللغة العربية " سنة ٢٠١٩م.

أما مشكلة في هذا البحث هي وجدت الباحثة أن الأساليب الذي يستخدم المعلم لم مختلف، وهناك أقل من الجهد في التطبيق الكلام في اللغة العربية. أما أهداف هذه الدراسة هي لتأمل مهارة الكلام لدى التلاميذ باستخدام طريقة الترفيهي. وأما

منهج البحث التي تستخدم الباحثة في هذه الرسالة هي منهج التجريبي.

وجوه التشبه بين الدراسة السابقة و الدراسة الحالية هي تستخدمان طريقة الترفيهية ومنهج البحث التجريبية في الرسالة، أما اختلاف بنهما الدراسة السابقة تبحث الباحثة طريقة الترفيهي في مهارة الكلام باستخدام لعبة simak ulang ucap، أما الدراسة الحالية تبحث الباحثة عن طريقة الترفيهي في تعلم المفردات باستخدام لعبة جونخكلاك (Congklak).

٣- **ريمي حرليس** " فعالية طريقة المراقبة اللغوية بلعبة المتضادت لتنمية استعاب الطلاب على المفردات في مدرسة نور الإسلام الثانوية بمركز غونونج طوار بمنطقة كوانتان سينجنجي" سنة ٢٠١٦م.

أما مشكلة في هذه الرسالة هي وجدت الباحثة أن الأساليب الذي يستخدم المعلم غير متنوعة، وبعض الطلاب لم يستطعوا على نطق وفهم المعانى المفردات ولم يستطعوا على تطبيق المفردات في الناص الصحيح. أما أهداف هذا البحث هو لمعرفة

فعالية طريقة المراقبة اللغوية بلعبة المتضادات لتنمية استيعاب الطلاب على المفردات في مدرسة نور الإسلام الثانوية بمركز غونونج طوار بمنطقة كوانتان سينجنجي. وأما منهج البحث التي تستخدم الباحثة في هذه الرسلة هي منهاج التجريبية.

وجوه التشبه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هي تستخدمان على منهج التجريبية، أما اختلاف بنهما الدراسة السابقة تبحث الباحثة طريقة المراقبة اللغوية بلعبة المتضادت لتنمية استعاب الطلاب على المفردات، أما الدراسة الحالية تبحث الباحثة عن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات.

ح- طريقة كتابة الرسالة

أما طريقة كتابة هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على ما قررته في كلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانري الإسلامية الحكومية في كتاب:

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

الفصل الثاني

الإطار النظاري

أ- طريقة التعليم الترفيهي

١- مفهوم طريقة التعليم الترفيهي

إن طريقة التعليم أو طريقة التدريس هي الوسيلة التي تستعمل المدرس لنقل المعلومات للطلاب في التدريس. يجب المعلم عليه لتعليم طلابه كيف تعلم بأنفسهم ويطلبون عن المعلومات من مصادر مختلفة واستخدام الأنشطة والمرافق التعليم لكي الدروس ممتع ولها تأثير إيجابية على الطلاب.[١٢]

يتكون التعليم الترفيهي من كلمتين وهو التعليم والترفيهي. التعليم معناه عملية التعلم والترفيهي بمعنى التسليه. فالمعني التعليم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٢] فرج المبروك، **طرائق التدريس العامة**، (القاهرة:دار حميثرا للنشر والترجمة، ٢٠١٦)، ص. ١٨

الترفيهي لغة هو التعليم الترفيهي أو الممتعة. أما اصطلاحا التعليم الترفيهي هو عملية التعليم والتعلم بطريقة ممتعة ومفرحة.[١٣]

تبين فصيلة أن الترفيهي هو نشاط التعليمي حيث فيه ممتعة والسعادة لتحقيق أغراض التعلم، ويتم الطلاب تعلم بطريقة فرحة، لا بطريقة مشقة.

استخدام طريقة التعليم الترفيهي يساعد الطلاب من صعبة التعلم ويستطيع الطلاب أن يتطور مهاراتهم. ويمكن تطبيق هذه الطريقة في مواد الأخرى خاصة في تعليم اللغة العربية. بسبب هذه طريقة، الطلاب يلعبون بنشاط في أثناء التعلم حتى لا يشعر الطلاب بالملل.[١٤]

فإن تعليم الترفيهي هي التعلم بطريقة ممتعة للطلاب. ممتعة ليس تجعل بيئة الصخب، ولكن ممتعة بمعنى زيادة الميول ومشاركة كاملة، ثم تخلق تفاهم المادة أو القيمة التي مفرحة في تعلم. وتجعل

---

13 Sholeh Hamid. *Metode Edutainment*. (Yogyakarta: Diva press, 2014). hal. 17

14 Fadhillah dkk. *Edutainment pendidikan anak usia dini (menciptakan pembelajaran menarik , kreatif , dan menyenangkan*. (Jakarta: Kencana, 2014). hal. 5

بيئة التعلم ممتعة في عدة طرق مثل يسمع الطلاب إلى موسيقي، وتعديل التعلم بلعبة أو مسابقة.[١٥]

أما الأهداف من نظريات التعلم وهو كيف يجعل عملية التعلم فعالية وممتعة. وتطبيق فكرة التعليم بطريقه الترفيهي ينبغي المعلم أن يعتبر طريقة التعلم الطلاب. يجب أن يكون المعلم طريقة متنوعة أو الاستراتيجيات التي يتم تطبيقها. فأما ناحية التي تعتبر وهي توفر الراحة، تجعل بيئة تعليمية مواتية، يقدم مادة سديد، تنطوي على المشاعر الإجابي في التعلم، وتتضمن كل الحواس والعقل.[١٦]

٢- وسائل التعليم الترفيهي

أما وسائل التعليم الترفيهي وهي:[١٧]

---

[15] Hamruni, **Disertas**i, Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), hal. 10

[16] Lina Mufidah, **Skripsi**. *Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK NEGERI 2 GODEAN*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). hal. 46-48

[17] Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013). hal. 38-39

١) سمعي بصري مثل : كوسائل المسقط، (Overhead projector، الشريحة، و الفيلم)، وسيلة غير مسقط (السبورة، الحافظة، الكاريكتور، لوحة الفانيلا، الفكاهي، رسم البياني، السورة، وغيرها)، سلعة المجسم (كسلعة مقلد، الديوراما، الدمية، الخريطة، المعرض، و المتحف).

٢) وسائل التقنيات مثل: الشريحة، محضر الفيلم، راديوا، التلفزيون، معمل الإلكتروني، الحاسوب، و الإنترنيت.

٣- مزايا التعليم الترفيهي وعيوبها

أما مزايا التعليم الترفيهي وهو:[١٨]

١) التعاون الذي ينشأ من عملية التعلم يستفز بمؤشر الإيجابي، وفيه يوثق تعلم ويتم لحصول عليه معا من خلال الاستكشاف النشط في التعلم.

AR-RANIRY

[18] Syaiful, Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung:Alfabeta, 2006). hal.25

٢) يشارك كل الطلاب بنشاط في عملية التعيلم ويجب المعلم أن يقوم بكل الطلاب، حتى يكون هناك تحسينات فردية.

٣) يقدم تعاون المعزز في عملية التعليم حتى يكون المهارات الاجتماعية تنمية، ولذلك يقتدر جودة التعليم.

أما عيوب للتعليم الترفيهي وهو:

١) اتجه عملية التعليم أن يشدد على ناحية مفرحة، حتى لا يكون عملية التعلم إلاُ مسل.

٢) اتجه عملية التعلم بترفيهي ولعبة.

٣) أقل تأكيد على أهمية الاتصال والتفاعل المباشرين.

ب- لعبة جونخكلاك (Congklak)

١- مفهوم لعبة جونخكلاك (Congklak)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إن لعبة جونخكلاك (Congklak) هو أحد من ألعاب التقليدية في إندونيسيا. وهذه لعبة لديها ألقاب مختلفة فى كل بلدان، ومعروف في إندونيسيا بـ "Congklak (Dakon) ".

تطورت هذه لعبة أولا في شرق الأوسط، وانتشرت في أفريقيا. ثم انتشرت إلى آسيا مع التجار العرب الذين جاءوا إلى منطقة البحر الكاريبي منذ سنة ١٦٤٠م، وانتشرت هذه اللعبة بأكملها من خلال التجارة. وبالتالي في الجزيرة العربية وأفريقيا تسمى جونخكلاك (Congklak) بالمنقلة تعني العربية بمعنى كلمة الإنجليزية وهي "تحرك".[١٩]

تتكون لعبة جونخكلاك على ١٤ أو ١٦ ثقوب مع ثقبين في نهاية اللوحة. وكانت عادة في عصور القديمة، يلعب بالحجارة الصغيرة و يوضع في كل حفرة أحجار أو بذرة لبداء اللعبة.[٢٠]

الصورة رقم ١-٢

لعبة جونخكلاك (Congklak)

[19] Rahma Nurwansyah Sumarsono. *Permainan Tradisional Nusantara*. (Jawa Timur :Uwais Inspirasi Indonesia, 2019). hal.28- 35

[٢٠] سمير علي المكاحلة، **عشيرة المكاحلة في الأردن**،(عمان، الأردن: الآن ناشرون و موزعون. ٢٠١٨)، ص.١٣٣

ناقشت الباحثة في هذه الرسالة لعبة جونخكلاك (Congklak) مع المفردات أو المعروفة بـ Dakosa (Dakon Kosakata). لعبة Dakosa وهي لعبة التقليدية التعديل في الوسيلة التعليمية، وتقدم هذه اللعبة قدرة التفكير وإتقان نتائج التعلم الطلاب.

ولعبة (Congklak) لها أيضا جوانب تطورية لدى الطلاب، وهي الحركية النفسية، والمعرفية والاجتماعية، وتدرب روح الرياضية. فيها عدة الفوائد، وهي استراتيجية التدريب والتحلي بالرياضيين والصدق، والتخلص من التعب.[٢١] ويستطيع الطلاب أن تعلم المفردات باستخدام لعبة جونخكلاك (Congklak).

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢١] روفليا قرة عيني، **فعالية استخدام لعبة المنقلة (Congklak) التقليدية في مهارة الكلام للمرحالة الإبتدائ (دراسة تجريبية) بمدرسة "منبع العلوم" الإبتدائية الإسلامية موجوكرطو**، رسالة ماجستير غير منشور، (مالاج: كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالاج. ٢٠٢٢م)، ص. ٢٩

ولعبة (Congklak) لها عدة من القواعد في تطبيقها وهي كما يلي:[٢٢]

١) عدد اللاعب

عدد اللاعب في لعبة جونخكلاك وهي شخصان

٢) مكان اللعبة

يلعبون جونخكلاك في المنزل، شرفة المنزل أو في الغرفة.

٣) الأدوات المستخدمة في لعبة جونخكلاك

الأدوات المستخدمة في لعبة جونخكلاك هي لوحة جونخكلاك، والبذرة.

٤) إجراءات اللعبة

- قبل اللعبة، يهيأ اللاعب لوحة جونخكلاك ويملأ بـ ٧ بذرات في كل حفرة.
- بعد الانتهاء، يلعب اللاعبان معا حسب عدد بذرة الذي لديهم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[22] Euis Kurniati. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan keterampilan Sosial anak*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016). hal.93

- اللاعب الذي يوقف أولا، يجب أن يوقف اللعبة وينتظر المنعطف الآخر ليلعب جونخكلاك.
- تستمر اللعبة ببذرة واحدة إلى بذرة الأخرى. وكل لاعب يملأ بذرة واحدة في حفرة.
- تتوقف اللعبة عندما كل البذرة في حفرة واحدة.
- وكان الفائز في هذه اللعبة هو الذي لديهم معظم البذرة في حفرتهم.

٢- أهمية لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات

أما أهمية لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات كما يلي:[٢٣]

١) تثير سعادة في عملية التعلم.

٢) يدرب التفكير أو تنظيم الإستراتيجية للفوز اللعبة.

٣) ممارسة الصبر في الجانب المعرفي، يمكن أن يذكر الطلاب على المفردات قد تعلمهم.

[23] Dheka D. A. Rusmana. Permainan Congkak: Nilai dan potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak. **Patanjala**: Vol 2 No. 3.2010. hal. 543-544

٤) يمرس على دقة كيفية إكمال لعبة التحدي.

٣- مزايا لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات وعيوبها

أما مزايا لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات كما يلي:

١) تجعل لعبة جونخكلاك تعلم الممتع.
٢) يمكن استخدام هذه اللعبة كأداة للعب وكذلك في تعلم.
٣) توكد هذه اللعبة أن ليس وسائل الإلكترونية فقط يمكن تطبيقها في عملية التعلم المفردات، ولكن لعبة التقليدية كلعبة جونخكلاك (Congklak) تقدر تطبيقها لتعلم المفردات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

أما عيوب لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات كما يلي:

١) يحتاج إلى أوقات طويل في تطبيقها.
٢) معظم الطلاب لايعرفون كيف يلعبون هذه اللعبة.

ج- خطوات إجراء طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك في التدريس

إن تطبيق طريقة التعلم لهاخطوات متنوعة. فأما الخطوات تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك كما يلي:

- تبدأ المعلمة باستعمال Ice breaking.
- تعطي المعلمة المفردات للطلبة
- تقوم المعلمة بإعداد الأدوات والمواد لبداء اللعبة.
- ثم تقسم المعلمة الطلبة إلى عدة مجموعات، وتتكون كل مجموعة من خمسة طالبا.
- تحدد المعلمة من يبدأ اللعبة أولا، ثم يواجح اللاعبان لوح جونخكلاك لبعضهما البعض.
- يملأ لاعبان بدخلين الحفرة بالبذرة.
- قبل تدوير بذرة جونخكلاك، يتبع لاعبان إرشد من ورقة القرار ما أعطيت المعلمة وهما يذكران المفردات اللذان قد حفظهما.

- بعد حفظ المفردات، يقوم اللاعب بتدوير بذرة جونخكلاك. إذا
- لا يستطيع اللاعب الأول من حفظ المفردات قبل بداء اللعبة، فسيستمر اللاعب الثاني من كل مجموعة. وهكذا حتى تنفد اللعبة.
- كل لاعبين يتوقفون عند حفرة فارغة، ثم ينظرون إلى رقم في تلك الحفرة ويتبعون إرشادات من ورقة القرار.
- ويستطيع كل لاعبين أن يأخذ بذرة جونخكلاك ليضعها في حفرة الكبيرة إذا كان هناك ٣ بذرات في حفرة الصغيرة، بشرط أن ينظروا الرقم في الحفرة ويجيبون على السؤال.
- إذا لم يستطيع الإجابة على السؤال، سيتمون طرح السؤال على المجموعة المعرضة. ولم يستطع أن يأخذوا البذرة
- وكان الفائز في هذه اللعبة هو الذي لديهم معظم البذرة في حفرتهم.

AR-RANIRY

د- تعلم المفردات

١- مفهوم المفردات

إن المفردات هي اللفظ أو الكلمة التى تتركب من حرفين فأكثر وتقوم معنى المفردات أيضا بعنصور من عناصر اللغة.[٢٤] ويقول أحمد ياسف أن المفردات هي المجموعة الصوتية التي تبن عن المعنى.[٢٥]

المفردات هي حصيلة الكليات التي ينبغي معرفتها من أجل التواصل بفاعلية سواء أكان شفويا أثناء الحديث أو الاستماع للآخرين، أو قرانيا، أو كتابيا للتعبير من افكارنا. فالمفردات هي الصمغ الذي يربط ويصل بين الأفكار والمعاني والمحتوي فكلما كانت حصيلة المفردات ثرية ومترابطة وعميقة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[24] Ilham Muchtar. Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar. **Jurnal Al-Maraji'**. Vol 2(2). 2019. hal. 18

[25] Anisah Husna, Syirajul Huda. At-Tarâkib Wa Al-Mufaradât Min Khilâli Musalsalah Al-Imâm Ibn Hambal Wa Dauruhâ Fî 'Ilâji At-Tahajjur Al-Lughawi. **Muriduna**. Vol 1 no (1). 2020 hal. 116

كلما زادت قدرة الطلاب على الاستيعاب وبناء المعنى وتعلم المفاهيم والأفكار الجديدة.[٢٦]

زيادة المفردات مهمة في عملية التعلم أو كتنمية القدرات في لغة تم إتقانها. ولذالك يحتاج إلى الطريقة المناسبة في تعلم المفردات لكي عملية التعلم تحققا.

٢- أهدف في تعلم المفردات

أما أهداف في تعلم المفردات كما يلي :[٢٧]

١) يصدر الطلاب إلى المفردات الجديدة بقراءة أو الفهم المسموع.
٢) يمارس الطلاب لحفظ المفردات بجيد لأن كله يقود إلى إتقان تام.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٦] فيرجينيا بولين روخاس، **استراتيجيات تعليم المفردات**، (الدمام:دار الكتاب: التربوي، ٢٠٢٠)، ص. ١

[27] Ihda Himmiwati. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Flash Card*. (Tanpa Tempat Terbit :Nem, 2022). hal. 6-7

٣) يفهم الطلاب المفردات من حيث المعنى والمعجم أو عند استخدامها في جمل المعينة.

٤) ويتمكن الطلاب ليقدر المعنى المفردات وعمل المفردات في التعبير الكلام و كتابتها مناسب في السياق الصحيح.

٣- أنواع المفردات

تنقسم المفردات إلى عدة أقسام فهي كا التلي :[٢٨]

١) المفردات للفهم *(Understanding Vocabulary)*

تنقسم هذه المفردات إلى نوعين وهي الاستماع و القراءة. كان الاستماع هو مجموع الكلمات الذي يستطيع الفرد لتعرف وفهمها من خلال المتكلم. أما القراءة وهي مجموع الكلمات التي يستطيع الفرد لتعرف عليها حينما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

٢) المفردات للكلام *(Speaking Vocabulary)*

---

[٢٨] رشيد أحمد طعيمة، **المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، الطبعة الثانية،** (جامعة أم القرى: دون السنة)، ص ٢١٦-٢١٨

تنقسم هذه المفردات إلى نوعين وهي المفردات الموقيفية *(formal)* والمفردات العادية *(informal)*. تعتبر المفردات الموقيفية هي وهي مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في موقف معين أو عندما تكن له مناسبة. أما المفردات العادية هي مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في الحياة اليومية.

٣) المفردات للكتابة *(Writing Vocabulary)*

وهذه المفردات تنقسم إلى نوعين وهي المفردات الموقيفية والمفردات العادية. إن المفردات العادية هي مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابى مثل جعل المذكرات، وكتب اليوميات وغيرها. أما المفردات الموقيفية وهي مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابى الرسمى كقدم طلبا أو استقالة أو كتابة تقرير وغيرها.

٤) المفردات الكامنة *(Potential Vocabulary)*

تنقسم هذه المفردات إلى نوعين وهي المفردات السياقية *(context)* والمفردات التحليلية *(analysis)*. كان المفردات السياقية

(context) وهي مجموع الكلمات التي تفسيرها من السياق الذي وردت فيه. أما المفردات التحليلية *(analysis)* وهي جمع الكلمات التي تفسيرها استنادًا إلى خصائصها الصرفية كأن نرى زيادة عليها من الحروف أو ما نقصه، أو إلى وجة النظر بلغات أخرى.

أما المفردات المستخدمة في هذا البحث هي المفردات للفهم. ليس يعلم الطلبة المفردات بعد التعليم والتعلم فقط، ولكن يجب عليهم أن يفهم المفردات التي قد سمعه وهم يقدرون على كتابة المفردات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن منهج البحث في هذه الرسالة هي منهج تجريبي أو يقال با لإنجليزية بـ *(Experiment Research)*. منهج التجريبي هو منهج البحث الذي يستخدم لاختبار الفرضيات الخاصة بالعلاقات من النوع سبب والنتيجة، وفي الدراسة التجريبية تتحكم الباحثة عادة في واحد أو أكثر من المتغيرات المستقلة، ويعمل على ضبط تأثير المتغيرات الأخرى ذات الصلة، ليرى تأثير كل ذلك على المتغير التابع.[٢٩]

يتكون منهج التجريبي من أربعة تصميمات وهي تصميم البحوث التمهيدية *(Pre Experimental Design)*، تصميم البحوث تجريبية الحقيقية *(True Experiment Design)*، تصميم

[٢٩] سالم عبدالله الفاخري، **علم النفس العام الجزء الأول**، (عمان : مركز الكتاب الأكاديمي، ٢٠١٧). ص. ٤٣

البحوث شبه التجريبية *(QuasiExperimental Design)*، و تصميم البحوث العاملية *(Factoria)*. واختارت الباحثة تصميم البحوث التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار القبلي و البعدي *(One Grup Pretest Postest Design)*. وتأخذ الشكل التالي:[٣٠]

$O_{١}$ X $O_{٢}$

التفصيل:

$O_{١}$: الاختبار القبلي

$O_{٢}$: الاختبار البعدي

X : المعالجة التجريبية

ب- مجتمع البحث

المجتمع هو منطقة إجمال الذي يكون على موضع لها كيفية و الخصائص التي تعين الباحثة لتعلم ثم لاستخلاص

[30] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2013). hal. 75

النتائج.[٣١] وأما المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلبة Mtsn 1 banda aceh في الصف الأول وعددهم ٤١٨ طالبا.

ج- عينة البحث

العينة هي مجموعة جزئية من مجتمع البحث.[٣٢] والعينة في هذا البحث فهي جميع الطلبة في الصف الأول (٦) وعددهم ٣٩ طالبا. فأخذت الباحثة هذه الفرقة بالطريقة العمدية (*Purposive Samping*). سبب اختيار هذه العينة في الصف الأول (٦) لأن وجدت الباحثة مشكلة في تعلم المفردات.

د- طريقة جمع البيانات وأدواتها

أما طريقة لجمع البيانات فهي كما يلي:

١- الاختبارات

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[31] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2013). hal.125

[32] Ismail Nurdin, Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019). hal 95

الاختبارات هو أدة قياس يتم إعدادها الباحثة وفق طريقة منظمة من عدة خطوات تتضمن مجموعة من الاجراءات التي تخضع لشروط وظوابط محددة بغرض تحديد درجة امتلاك الفرد القدرة معينة من خلال إجابته على عينة من الاسئلة التي تمثل القدرة المرغوب قياسها.[٣٣] وتقوم الباحثة باختبارين يعني:

١) الاختبار القبلي *(Pre-Tes)*

وهو الاختبار الذي يتم تطبيقها قبل الدخول في موضوعات من البرنامج التعليم.[٣٤] وأهداف هذا الاختبار هو لمعرفة مستوى تحصيل الطلبة قبل تطبيق طريقة طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات.

٢) الاختبار البعدي *(Post Tes)*

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٣٣] فرج المبروك، **التقويم والقياس التربوي الحديث**، (دون مكان النشر : دار حميشرا للناشر والترجمة ٢٠١٦)، ص. ٥٠

[٣٤] شوقي حساني حسن، **تطوير المناهج رؤية معاصرة**، (القاهرة:المجموعة العربية للتدريب والنشر،٢٠١٢)، ص. ١٧٢

هو الاختبار بعد الانتهاء من برنامج التعليم.[٣٥] أهداف هذا الاختبار لمعرفة نتيجة تعلم بعد تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات. قامت الباحثة خمسة عشرة سؤالا لاختبار القبلي والاختبار البعدي بشكل اختبار الاختيار من متعدد، الاختبار الإنشاء، والاختبار المطابقة.

٢- الاستبانة

الاستبانة هي قائمة من الأسئلة التي يجب أن يملأها الشخصية لقياسها أو تقييمات للتعلم فيه الأسئلة مكتوبة لجمع معلومات عن شيء.[٣٦]

تستخدم الباحثة الاستبانة لمعرفة استجابة الطلبة في تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات. وقد استعدت الباحثة عشرة أسئلة للاستبانة

---

[35] Sukardi. *Evaluasi Program Pendidikan dan Kepelatihan*. (Jakarta:PT Bumi Aksara. 2015). hal.92

[36] Naifah. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Semarang: Southeas Asian Publishing, 2021. hal. 76

والإجابة كل أسئلة الاستبانة، واستعملت الباحثة أربع خيارات وهي مواقق بشدة (إيجابية) وموافق (إيجابية) وغير موافق (سلبية) وغير موافق بشدة (سلبية).[٣٧]

هـ- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل البيانات عن الاختبار

البيانات في هذا البحث لحصول على إجابات من الأسئلة البحث وهي لمعرفة فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات، وتستخدم الباحثة برنامج الإحصائي *SPSS 22* .

واستخدمت الباحثة *Paired Sampel Test* لتحليل البيانات في الاختبار القبلي والبعدي. قبل إجراء *Paired Sampel Test* قامت الباحثة الاختبار الطبيعي (Uji normalitas) والاختبار المتجانس(Uji Homogenitas).

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[37] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2015). hal.138

١) الاختبار الطبيعي (Uji normalitas)

إن الاختبار الطبيعي (Uji normalitas) هو الاختبار لمعرفة العينة من مجموعات طبيعية أو غير طبيعية. وأخذت الباحثة نتيجة (Uji *Shapiro- Wilk*) لأن العينة في هذا البحث ٣٩ طالبا وهو أصغر من ٥٠.

تدل العينة الطبيعية إذا كان نتيجة بمستوى الدلالة (sig) أكبر من ٠,٠٥، وتدل العينة غير طبيعية إذا كان نتيجة بمستوى الدلالة (sig) أصغر من ٠,٠٥.

٢) الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

كان الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) هو الاختبار لمعرفة البيانات تكون المتجانسة أو غير المتجانسة. تقوم البيانات المتجانسة إذا كان نتيجة بمستوى الدلالة (sig) أكبر من ٠,٠٥ وتقوم البيانات غير المتجانسة إذا كان نتيجة بمستوى (sig) أصغر من ٠,٠٥ .

٣) إجراء *Paired Sampel Test*

ولمعرفة فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات، اختارت الباحثة *Paired Sampel Test* لأن البيانات في هذا البحث طبيعية و متجانسة. أما تحليل البيانات لاختبار *Paired Sampel Test* كما يلي :

- إذا كان نتيجة بمستوى الدلالة *(Sig. 2-tailed)* أكبر من ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مقبول و الفرض البديل (Ha) مردود .
- إذا كان نتيجة بمستوى الدلالة *(Sig. 2-tailed)* أصغر من ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود و الفرض البديل (Ha) مقبول .

٢- تحليل البيانات عن الاستبانة

لحصول التعبير عن استجابة لاستبانة، تحسب الباحثة نتائج البيانات برموز كما يلي :[٣٨]

[38] Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal.443

$$p = \frac{F}{N}\ x\ ١٠٠\ \%$$

معلومات:

p : النسبة المئوية

F :الترددات

N : مجموعة الطلبة

١٠٠ % : قيمة ثابتة

ثم عينت الباحثة صفة النتيجة من هذا الرموز كما يلي [٣٩]:

الجدول رقم ١–٣

معايير التقويم الاستبانة

احتمل الأجوبية	التقديرات
موافق بشدة	إيجابية
موافق	إيجابية

[39] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2015). hal.138

غير موافق	سلبية
غير موافق بشدة	سلبية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل السابق بناء على منهج البحث والأدوات المستخدمة فى هذه الرسالة. وقامت الباحثة بالبحث التجريبي لحصول على البيانات و لمعرفة قدرة الطلبة في تعلم المفردات باستخدام طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك بـ MTsN 1 Banda Aceh. وتقتدي الباحثة على إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه برقم B-5746/Un.08/FTK.1/TL.00/06/23 .

١- لمحة عن ميدان البحث

إن المدرسة الثانوية الحكومية ١ بندا أتشيه هي مدرسة التي تقوم بها بتدريس العلوم الإجتماعية و علوم الدينية خاصة في دروس اللغة العربية. تقع هذه المدرسة في شارع Pocut Baren رقم. ١٤٤، Keuramat بندا أتشيه. و تأسست هذه المدرسة في

جامعة الرانري
AR-RANIRY

سنة ١٩٥٠ هـ. أما ناطر المدرسة الان الأستاذ جنيدي إيبس الماجستير. كان عدد المدرسين في هذه المدرسة يبلغ إلى ٦٢ مدرسا. وعدد المدرس اللغة العربية ٤ مدرسا كما موضح في الجدول التالي:

الجدول ١–٤

أسماء المدرس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه

الرقم	المدرس
١	هيريني جوليتا، S.Ag
٢	الدكتوراندا الحاجة تربيتي
٣	الدكتوراندا الحاجة روستيانا
٤	قزويني بن أعطاء الله، S. Hum

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٢–٤

عدد الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه

الرقم	المرحلة	عدد الفصل	عدد الطلبة		العدد
			الطلاب	الطالبة	
١	الأولى	١١	١٥٩	٢٩٥	٤١٨
٢	الثانية	١١	١٦٠	٢٥٧	٤١٧
٣	الثالثة	١١	١٥٧	٢٤٩	٤٠٦
المجموع			٤٧٥	٧٦٦	١٢٤١

من الجدول السابق، أن عدد الطلبة في المرحلة الأولى ٤١٨ طالبا، وفي المرحلة الثانية ٤١٧ طالبا، وفي المرحلة الثالثة ٤٠٦ طالبا. واجمالي عدد الطلبة في هذه المدرسة ١٢٤١ طالبا.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٣–٤

المرافق والبنية التحتية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه

الرقم	المرافق والبنية التحتية	العدد
١	الفصل	٣٣
٢	غرفة مدير المدرسة	١
٣	غرفة المعلم	٢
٤	المكتبة	١
٥	غرفة الاستشارة	١
٦	المقصف	٤
٧	المصلى	١
٨	مرحاض المعلم والطلبة	١٩
٩	معمل الحسوب	١
١٠	معمل اللغة	١
١١	غرفة الإدرية	١
١٢	الميدان	١
١٣	منصة الرئيسي	١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٤	المستودع	٤
١٥	موقف الدراجة النارية	١
المجموع		**٧٢**

من الجدول السابق أن عدد المرافق والبنية التحتية في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ بندا أتشيه ٧٢ غرف.

١) إجراء تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونكلاك (Congklak) في تعلم المفردات

اختارت الباحثة جميع الطلبة في الفصل الأول (٦) كالعينة في هذا البحث. وقامت الباحثة بالاختبار القبلي لجمع البيانات قبل تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونكلاك (Congklak) في تعلم المفردات، ثم قامت الباحثة بالاختبار البعدي بعد إجراء عملية التدريس. وتتخذ الباحثة الاستبانة في جمع البيانات لمعرفة استجابة الطلبة من التعلم وطريقة التعليم المستخدمة.

وقد تم إجراء هذا البحث في ثلاثة أيام. وتوضح الباحثة التوقيت التجريبي كما يلي :

الجدول ٤–٤

التوقيت في عملية التدريس

اللقاء	اليوم	التاريخ
اللقاء الأول	الثلاثاء	١٦ مايو ٢٠٢٣
اللقاء الثاني	الاثنين	٢٢ مايو ٢٠٢٣
اللقاء الثالث	الثلاثاء	٢٣ مايو ٢٠٢٣

قامت الباحثة بالبحث التجريبي في التاريخ ١٦، ٢٢، إلى ٢٣ مايو ٢٠٢٣. وتتضح عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في الجدول التالي :

الجدول ٥–٤

عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak)

(اللقاء الأول)

نشاط المعلمة	نشاط الطلبة
تدخل المعلمة إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام من المعلمة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تأمر المعلمة الطلبة بقراءة الدعاء قبل بداء الدروس	يقرأ الطلبة الدعاء
تقوم المعلمة بإعداد الطلبة و تدعو الطلبة بكشف الغياب	يهتم الطلبة المعلمة بالتركيز و يجيب لدعوة المعلمة
تسأل المعلمة الطلبة عن المفردات	يجيب الطلابة سؤال المعلمة
تقوم المعلمة الطلبة بالاختبار القبلي	يجيب الطلبة عن أسئلة الاختبار القبلي
تعطي المعلمة Ice breaking للطلبة قبل بداء التعلم	يتبع الطلبة التعليمات التي قدمها المعلمة.
تعطي المعلمة المفردات متعلق بموضوع " البيت" وتكتب على السبورة	يهتم الطلبة إلى شرح المعلمة ثم يكتب الطلبة المفردات التي كتبت المعلمة على السبورة
تسأل المعلمة الطلبة عن المفردات التي قد شرحت	يجيب الطلبة على أسئلة المعلمة
يشرح المعلمة كيف استخدام	يستمع الطلبة إلى شرح

جامعة الرانري AR-RANIRY

لعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات	المعلمة
تعطي المعلمة التوجيهات للطلبة لتكرار المفردات بعد اللعب	يتبع الطلبة توجيهات من المعلمة بذكر بعض المفردات
اختتمت المعلمة الدرس بإلقاء السلام وتغادر الفصل	يرد الطلبة السلام

الجدول ٦–٤

عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak)

(اللقاء الثاني)

نشاط المعلمة	نشاط الطلبة
تدخل المعلمة إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام من المعلمة
تأمر المعلمة الطلبة بقراءة الدعاء قبل بداء الدروس	يقرأ الطلبة الدعاء

تقوم المعلمة بإعداد الطلبة و تدعوهم بكشف الغياب	يهتم الطلبة المعلمة بالتركيز و يجيب الطلبة لدعوة المعلمة
تعطي المعلمة Ice breaking للطلبة قبل بداء التعلم	يتبع الطلبة التعليمات التي قدمها المعلمة.
تعطي المعلمة المفردات متعلق بموضوع " من يومية الأسرة" وكتب على السبورة.	يهتم الطلبة إلى شرح المعلمة ثم يكتب الطلبة المفردات التي كتبها المعلم على السبورة
تسأل المعلمة الطلبة عن المفردات التي قد شرحت	يجيب الطلبة على أسئلة المعلمة
تطلب المعلمة الطلبة ليلعبون لعبة جونخكلاك (Congklak) مع مجموعة المعينة	يلعب الطلبة مع مجموعتهم
تعطي المعلمة التوجيهات للطلبة لتكرار المفردات بعد اللعب	يتبع الطلبة توجيهات من المعلمة بذكر بعض المفردات
اختتمت المعلمة الدرس	يرد الطلبة السلام

بإلقاء السلام وتغادر الفصل	

الجدول ٧–٤

عملية تعلم المفردات بتطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak)

(اللقاء الثالث)

نشاط المعلمة	نشاط الطلبة
تدخل المعلمة إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام من المعلمة
تأمر المعلمة الطلبة بقراءة الدعاء قبل بداء الدروس	يقرأ الطلبة الدعاء
تقوم المعلمة بإعداد الطلبة و تدعو الطلبة بكشف الغياب	يهتم الطلبة المعلمة بالتركيز و يجيب لدعوة المعلمة
تعطي المعلمة Ice breaking للطلبة قبل بدء التعلم	يتبع الطلبة التعليمات التي قدمها المعلمة.
تكرر المعلمة المفردات و	يجيب الطلبة سؤال المعلمة

تسألا الطلبة عن المفردات من المدتين في الأسبوع المضي	
تطلب المعلمة الطلبة ليلعبون لعبة جونخكلاك (Congklak) مع مجموعة المعينة	يلعب الطلبة مع مجموعتهم
تقوم المعلمة بالاختبار البعدي و الاستبانة للطلبة	يقوم الطلبة بالإجابة على الاختبار ويملأ الاستبانة
اختتمت المعلمة الدرس بإلقاء السلام وتغادر الفصل	يرد الطلبة السلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- تحليل البيانات

١- تحليل البيانات من الاختبار القبلي والاختبار البعدي

اختارت الباحثة الاختبار في تحليل البيانات لمعرفة فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم

المفردات. تقوم الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. أما نتيجة الطلبة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي فهي كما يلي :

الجدول ٨–٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	أسماء الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعد
١	الطالب (١)	٤٥	٦٠
٢	الطالب (٢)	٣٠	٧٥
٣	الطالب (٣)	٥٠	٧٥
٤	الطالب (٤)	٣٥	٧٠
٥	الطالب (٥)	٤٠	٦٥
٦	الطالب (٦)	٤٥	٨٠
٧	الطالب (٧)	٤٥	٧٠
٨	الطالب (٨)	٣٠	٦٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٩	الطالب (٩)	٥٠	٧٥
١٠	الطالب (١٠)	٧٠	٨٥
١١	الطالب (١١)	٢٥	٧٥
١٢	الطالب (١٢)	٤٥	٨٠
١٣	الطالب (١٣)	٦٠	٩٠
١٤	الطالب (١٤)	٣٠	٧٠
١٥	الطالب (١٥)	٦٥	٨٥
١٦	الطالب (١٦)	٣٥	٨٥
١٧	الطالب (١٧)	٤٥	٧٠
١٨	الطالب (١٨)	٦٠	٧٥
١٩	الطالب (١٩)	٤٠	٨٠
٢٠	الطالب (٢٠)	٦٠	٨٥
٢١	الطالب (٢١)	٥٠	٨٠
٢٢	الطالب (٢٢)	٦٠	٩٠
٢٣	الطالب (٢٣)	٥٠	٨٥
٢٤	الطالب (٢٤)	٨٥	٩٠
٢٥	الطالب (٢٥)	٦٥	٨٠

٢٦	الطالب (٢٦)	٤٠	٧٥
٢٧	الطالب (٢٧)	٧٥	٩٠
٢٨	الطالب (٢٨)	٦٠	٨٥
٢٩	الطالب (٢٩)	٤٥	٨٥
٣٠	الطالب (٣٠)	٧٥	٩٠
٣١	الطالب (٣١)	٥٠	٧٥
٣٢	الطالب (٣٢)	٢٠	٦٠
٣٣	الطالب (٣٣)	٤٥	٧٥
٣٤	الطالب (٣٤)	٧٥	٨٥
٣٥	الطالب (٣٥)	٤٥	٧٠
٣٦	الطالب (٣٦)	٥٥	٩٠
٣٧	الطالب (٣٧)	٣٠	٧٠
٣٨	الطالب (٣٨)	٣٠	٦٥
٣٩	الطالب (٣٩)	٥٠	٨٥
المجموع		**١٩١٠**	**٣٠٤٠**
المعدل		**٤٨,٩**	**٧٧,٩**

يستند إلى الجدول السابق أن نتائج الاختبار القبلي هو ١.٩١٠ و نتائج الاختبار البعدي هو ٣٠٤٠. أما نتائج المعدل لاختبار القبلي يبلغ إلى ٤٨,٩ و نتائج المعدل لاختبار البعدي يبلغ إلى ٧٧,٩ .

وقبل تحليل البيانات لمعرفة على فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات، تقوم الباحثة بالاختبار الطبيعي (Uji normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas). وشرحت الباحثة كما يلي :

الجدول ٩-٤

نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji normalitas)

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Siswa	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test	.١٤٠	٣٩	.٠٥٢	.٩٦٩	٣٩	.٣٤٢
	Post Test	.١٥٦	٣٩	.٠١٨	.٩٣٣	٣٩	.٠٢٢

يشير إلينا الجدول ٩-٤ أن توزيع البيانات (Distribusi Data) من الاختبار القبلي بمستوى الدلالة (sig) ٠,٣٤٢ أكبر

من ٠,٠٥ وأن توزيع البيانات (Distribusi Data) من الاختبار البعدي (sig) ٠,٢٢ أكبر من ٠,٠٥ وهذه النتيجة تدل على توزيع البيانات (Distribusi Data) هي طبيعية.

الجدول ١٠-٤

نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
٧.٠٨٨	١	٧٦	.٠٠٩

الجدول ١٠-٤ يدل أن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) بمستوى الدلالة (sig) ٠,٠٩ أكبر من ٠,٠٥ وهذه النتيجة تدل إلى أن البيانات متجانسة.

الجدول ١١-٤

نتيجة الاختبار – ت Paired Sampel Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	٤٨.٩٧٤٤	٣٩	١٥.٣١١٦٥	٢.٤٥١٨٣
	postest	٧٧ .٥٦٤١	٣٩	٨.٩٤٩٥٥	١.٤٣٣٠٨

بناء على جدول ١١-٤ يشرنا أن نتيجة الاختبار القبلي ٤٨.٩٧٤٤ ونتيجة الاختبار البعدي ٥٦٤١. ٧٧. ولمعرفة فعالية طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات تقوم الباحثة باستعمال ت- Test ونتيجته في الجدول كمايلي :

الجدول ١٢-٤

تحصيل ت- Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - pos test	-.٥٨٢٨	١٠.٨١	١.٧٣	-.٠٩٣٢	-.٠٨٢٥	.٥٠٤-١٦	٣٨	.٠٠٠

بناء على الجدول ١٢-٤ أن تحصيل ت- Test (-١٦.٥٠٤) بمستوى الدلالة (Sig. 2-tailed) هو ٠,٠٠٠ أصغر من ٠.٠٥ وهذا يدل على طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال في تعلم المفردات.

٢- تحليل البيانات من الاستبانة

لحصول على نتائج البحث في تحليل استجابة الطلبة في تعلم المفردات بطريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak)، فيعتمد الباحثة الرموز كما يلي :

$$p = \frac{F}{N} \; x \; ١٠٠ \%$$

معلومات:

p : النسبة المئوية

F :الترددات

N : مجموعة الطلبة

١٠٠ % : قيمة ثابتة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ١٣-٤

نتيجة استبانة للأسئلة الإجابية

الرقم	التصريحات	التترددات (F)			
		موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة
١	يجعل بيئة التعلم مسرورا بتطبيق طريقة التعليم الترفيهية بلعبة جونخكلاك	١٨	١٥	٥	
٢	باستخدام طريقة التعليم الترفيهي ،	١١	٢٤	٣	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	يجعل تعلم المفردات سهلة				
٣	إن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك مناسبة استخدامها في تعلم المفردات	١٠	٢٤	٤	
٤	إن لعبة جونخكلاك يجعلني أن أتذكر المفردات بسرعة	٩	٢٥	٤	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٥	يعجبني شرح المعلمة عند تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك	١٤	٢٢	٢	
مجموع تكرار الأجوبة	**٦٢**	**١١٠**	**١٨**	**٥**	
النتيجة المعدلة	١٢,٤	٢٢	٣,٦	١	
	النسبة المئوية (%)	**٣١,٧ %**	**٥٦,٤ %**	**٩,٢ %**	**٢,٥ %**
		٨٨,١ % إيجابيا		**١١,٧ % سلبيا**	

الجدول ١٤-٤

نتيجة استبانة للأسئلة السلبية

الرقم	التصريحات	التررددات (F)			
		موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة
١	إن استخدام طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك غير فعال في تعلم المفردات	٣	٢	٢٥	٩
٢	أشعر أن لعبة جونخكلاك في طريقة التعليم	١	٤	٢٣	١١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	الترفيهي صعبة في لعبها				
٣	إن شرح المعلمة في مواد " البيت و في يومية الأسرة" سعبة لفهمهما.	٥	٤	٢٣	٧
٤	إن تعلم بطريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك مملة	٣	٢	٢١	١٣
٥	طريقة التعليم الترفيهي بلعبة	٢	٣	٢١	١٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	جونخكلاك يصعبني لأن أذكر المفردات				
	مجموع تكرار الأجوبة	**١٤**	**١٥**	**١١٣**	**٥٣**
	النتيجة المعدلة	**٢,٨**	**٣**	**٢٢,٦**	**١٠,٦**
	النسبة المئوية (%)	**٧,١٧ %**	**٧,٦ %**	**٥٧,٩ %**	**٢٧,١ %**
		%١٤,٧٧ إيجابيا		**%٨٥ سلبيا**	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ١٥-٤

خلاصة نتيجة استجابة الطلبة

الرقم	جنس الأسئلة	الاستجابة	
		الإجابية	السلبية
١	الأسئلة إيجابية	٨٨,١ %	%١١,٧
٢	الأسئلة سلبية	%١٤,٧٧	%٨٥
مجموع تكرار الأجوبة		**%١٠٢,٨٧**	**%٩٦,٧**
النتيجة المعدلة		**%٩٥,٤**	**%٥٤,٢**

اعتمادا على الجدول ١٥-٤ وجدت الباحثة أن نتائج استجابة الطلبة للأسئلة الإيجابية يبلغ إلى ٣١,٧ % من الطلبة يجيبون بإجابة "موافق بشدة " (إيجابيا)، و ٥٦,٤% من الطلبة يجيبون بإجابة "موافق" (إيجابيا)، و ٩,٢ % من الطلبة يجيبون بإجابة "غير موافق (سلبيا)، و ٢,٥ % من الطلبة يجيبون غير موافق بشدة (سلبيا).

وأما نتيجة استجابة الطلبة للأسئلة السلبية فتكون ٧,١٧ % من الطلبة يجيبون بإجابة "موافق بشدة" (سلبيا)، و ٧,٦ %

جامعة الرانري
AR-RANIRY

من الطلبة يجيون بإجابة "موافق" (سلبيا)، و٥٧,٩ %من الطلبة يجيبون بإجابة "غيرموافق" (إيجابيا)، و ٢٧,١ % من الطلبة يجبون بإجابة غير" موافق بشدة" (إيجابيا).

بناء على هذه نتائج، تدل أن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات إيجابية حيث أن النتيجة المئوية ٩٥,٤% .

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج- تحقيق الفروض

كما أفادت الباحثة في الفصل الأول، أن الفروض في هذا البحث يبلغ إلى الفرضين. وتحقيق الفروض كالتالي :

١- الفرض البديل (Ha) : إن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال فى تعلم المفردات.

٢- الفرض الصفري (Ho): إن طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) غير فعال فى تعلم المفردات.

بواسطة تحصيل ت- Tes في الجدول ١٢-٤، أشار إلى أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود حيث أن تحصيل ت- Test (١٦.٥٠٤ -) بمستوى الدلالة *(Sig. 2-tailed)* هو ٠,٠٠٠ أصغر من ٠.٠٥ .

وهذا يدل أن تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال في تعلم المفردات.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد أن تقدمت الباحثة هذا البحث التجريبي عن تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات بـ MTsN 1 Banda Aceh. وجدت الباحثة نتائج البحث كما يلي :

١- كان طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) فعال في تعلم المفردات. يعتمد هذا على تحصيل ت-Test بمستوى الدلالة (Sig. 2-tailed)) هو ٠,٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥.

٢- إن استجابة الطلبة عن تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) في تعلم المفردات إيجابية حيث أن نتائج من الأسئلة إيجابية ٨٨,١ % (إيجابيا) أكبر من ١١,٧%(سلبيا) و نتائج من الأسئلة سلبية ١٤,٧٧%

(إيجابيا) أكبر من ٨٥% %(سلبيا). ومن الجدول ١٥-٤ يدل على خلاصة نتيجة استجابة الطلبة أن نتائج من الأسئلة إيجابية ٩٥,٤% أكبر من الأسئلة سلبية ٥٤,٢%.

ب- المقترحات

قبل أن تتم هذه الرسالة العلمية، قدمت الباحثة الاقتراحات الآتية :

١- ينبغي على المعلم لمادة اللغة العربية أن يستخدم طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونخكلاك (Congklak) لأنها تجعل عملية التعليم والتعلم ممتعة خاضة في تعلم المفردات.

٢- ينبغي للطلبة أن يتبعوا عملية التعلم بجد خصوصا في تعلم المفردات.

٣- ينيغي على القارئين أن يستمروا البحث بهذه الطريقة، إذا يجيدون الخطأ أو النقص فيها، فعليهم اصلحه. ويمكن

أن يدمجوا طريقة التي تذكر الباحثة بطريقة الأخرى حتى يكون التعلم ممتعة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

إبراهيم أنيس وآخرون، ٢٠٠٤، **المعجم الوسيط**، القاهرة : المكتبة الشروق الدولية.

أحمد عيس داود، ٢٠١٤ ، **أصول التدريس:النظري والعملي**، عمان: دار يافا.

حسن علي عطية، ٢٠٠٦، **الكافي في أساليب تدريس اللغة العربية**، عمان- الاردن: دار الشروق.

سالم عبدالله الفاخري، ٢٠١٧، **علم النفس العام الجزء الأول**، عمان : مركز الكتاب الأكاديمي.

سمير علي المكاحلة، ٢٠١٨، **عشيرة المكاحلة في الأردن**، عمان، الأردن: الآن ناشرون و موزعون.

سيف الدين، ٢٠١٩، طرق في تعليم المفردات اللغة العربية، **التدريس**، ٧(٢).

شوقي حساني حسن، ٢٠١٢، **تطوير المناهج رؤية معاصرة**، القاهرة:المجموعة العربية للتدريب والنشر.

شيخ ديلي، سهيمي، سلما حياتي، ٢٠٢١، تأثير طريقة التدريس على قدرة اللغة العربية لدى الطلبة، **لساننا**، ١١(١).

عطية أبو سرحان، ٢٠١٧، **أساليب تدريس التربية الإجتماعية والوطنية**، دون مكان النشر: دار الخليج.

فرج المبروك، ٢٠١٦، **التقويم والقياس التربوي الحديث**، دون مكان النشر : دار حميشرا للناشر والترجمة .

فرج المبروك، ٢٠١٦، **طرائق التدريس العامة**، القاهرة:دار حميثرا للنشر والترجمة.

فيرجينيا بولين روخاس، ٢٠٢٠، **استراتيجيات تعليم المفردات**، الدمام:دارالكتاب، التربوي

مُحَمَّد شاهجان الندوي، ٢٠١٩، **السياحة أحكامها وآدابها في ضوء القانون والشريعة**، بيروت: دار الكتب العلمية.

هاني إسماعيل رمضان، ٢٠١٩، **معايير عناصر اللغة العربية للناطقين بغيرها**، إسطنبول :أكدم publishing.

أحمد نواف الرهان، ٢٠١٧، **دليل تطبيقي لمعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها**، اسطنبول: أكاديمية yayinlari.

أحمد عيس داود، ٢٠١٤، **أصول التدريس:النظري والعملي**، عمان: دار يافا.

روفليا قرة عيني، ٢٠٢٢. **فعالية استخدام لعبة المنقلة (Congklak) التقليدية في مهارة الكلام للمرحالة الإبتدائ (دراسة تجريبية) بمدرسة "منبع العلوم" الإبتدائية الإسلامية موجوكرطو**، رسالة ماجستير غير منشور، مالاج: كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالاج.

ب- المراجع الأجنبية

Akbar, Sa'dun. 2005. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dheka D. A. Rusmana.2010. Permainan Congkak: Nilai dan potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak**.** **Patanjala**: Vol 2 No. 3.

Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan keterampilan Sosial anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fadhillah dkk. 2014. *Edutainment pendidikan anak usia dini (menciptakan pembelajaran menarik , kreatif , dan menyenangkan*). Jakarta: Kencana.

Hamruni. 2018. **Disertas**i. Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam. Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hijriyah Umi. 2018. *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV Gemilang.

Himmiwati Ihda.2022. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Flash Card. Tanpa Tempat Terbit:Nem.

Husna Anisah, Huda Syirajul. 2020. At-Tarâkib Wa Al-Mufaradât Min Khilâli Musalsalah Al-Imâm Ibn Hambal Wa Dauruhâ Fî ‘Ilâji At-Tahajjur Al-Lughawi. **Muriduna** : Vol 1 no 1.

Karimna Isya Karima. 2019. Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. **Alsuniyat**, Vol 2, No1.

Muchtar Ilham. 2019. Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar. **Jurnal Al-Maraji'**:Vol 2 No 2.

Mufidah Lina. 2013. **Skripsi**. Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK NEGERI 2 GODEAN. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Naifah. 2021. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Southeas Asian Publishing.

Nurdin Ismail, Hartati Sri. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.

Sagala Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.

Sanaky. Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sholeh Hamid. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva press.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sumarsono, Rahma Nurwansyah. 2019. *Permainan Tradisional Nusantara*. Jawa Timur :Uwais Inspirasi Indonesia.

ج- المراجع الإنترنيت

عبد الله بن عبد العزيز الراجحي، لعبة، ٢٠٢٢م، متاح على https://islamic-content.com/dictionary/word

تاريخ الدخول ٣/١١/٢٠٢٢

المعاني الجميع، تعريف وشرح ومعنى تعلم بالعربي، متاح على https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar تاريخ الدخول ٢/١/٢٠٢٣

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

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4322/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 20 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan Pemberhentian 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, 23 Februari 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara :
1. Drs. Asyraf Muzaffar, M.Eva : sebagai pembimbing pertama
2. Dr. Fithriani, M.Ag : sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	: Yulita Zahara
NIM	: 190202075
Program Studi	: PBA
Judul Skripsi	: تطبيق طريقة التعليم الترفيهي بلعبة جونجكلاك (Congklak) في تعليم المفردات "دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh"

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,

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. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5746/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023
Lamp :-
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
1. Kepala Kantor Kementrian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MTsN 1 Banda Aceh

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

Nama/NIM : **YULITA ZAHARA / 190202075**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Lr. Tengku di Blang 2, Jl Lingkar Kampus, Rukoh Darussalam BandaAceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Tathiqu Thariqatit ta'lim attarfiihi bilu'bati Congklak fii ta'allumil mufradat (Dirasatu tajribiyatu bi MTsN 1 Banda Aceh)***

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

Banda Aceh, 10 Mei 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

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

Berlaku sampai : 10 Juni 2023

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp 6300997 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B-3978 /Kk.01.07/4/TL.00/05/2023 — 12 Mei 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 1
Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, nomor : B-5746/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023 tanggal 10 Mei 2023, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

Nama	:	**Yulita Zahara**
NIM	:	190203075
Prodi/Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	8

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar
2. Tidak memberatkan Madrasah
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Kepala,

Asrul Zym

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 BANDA ACEH
Jalan Pocut Baren No.114 Banda Aceh
Telepon (0651) 23965 Fax (0651) 23965 Kode Pos 23123
Website : mtsnmodelbandaaceh.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :B- 728 /Mts.01.07.1/TL.00.7/ 05 /2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	:	**Junaidi IB,S.Ag.,M.Si**
NIP	:	**19720911 199803 1 006**
Jabatan	:	**Kepala MTsN 1 Banda Aceh**

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama	:	Yulita Zahara
NIM	:	190202075
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Alamat	:	Jl.Teungku di Blang 2, Jl.Lingkar Kampus, Rukoh

Benar yang namanya tersebut di atas adalah telah mengadakan penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banda Aceh Mulai tanggal **16 s/d 23 Maret 2023**, dalam rangka menyusun **Skripsi** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul:" **PENERAPAN METODE EDUTAINMENT MENGGUNAKAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT** ".

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan, agar dapat digunakan seperlunya.

Banda Aceh, 29 Mei 2023
Kepala,

Junaidi IB

UIN
AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Madrasah : **MTsN 1 Banda Aceh**

Mata Pelajaran : **Bahasa Arab**

Kelas/Semester : **VII / Genap**

Materi Pokok : **البيت و من يوميات الأسرة**

Alokasi : **3 x 40 Menit (1 Pertemuan)**

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran cooperative learning berbasis pembelajaran edutainment, diharapkan siswa mampu melafadzkan bunyi, kata, dan makna dari mufradat yang berkaitan dengan tema البيت و من يوميات الأسرة dengan baik dan benar, mampu menganalisis macam-macam mufradat dengan tepat**,** serta mampu mengartikan mufradat yang berkaitan dengan tema dengan baik dan benar**.**

B. Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun,

percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alarn dalarn 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 (menulis, membaca, menghitung, menggarnbar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR	IPK
1.	3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: البيت yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang rumah dengan memperhatikan	3.9.1 Mampu menyebutkan mufradat terkait tema البيت 3.9.2 Mampu membedakan lafazh mufradat terkait tema البيت 3.9.3 Mampu

	susunan gramatikal الخبر المقدم+ والمبتداء المؤخر	mengartikan mufradat terkait tema البيت 3.9.4 Mampu menuliskan kembali mufradat acak menjadi kalimat mufidah terkait tema البيت
2.	4.9 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang rumah dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الخبر المقدم+ والمبتداء المؤخر baik secara lisan maupun tulisan.	4.9.1 Menuliskan kembali mufradat yang telah dihafal 4.9.2 Menguraikan struktur jumlah الخبر المقدم+ والمبتداء المؤخر

		4.9.3 Membuat contoh jumlah الخبر المقدم+ والمبتداء المؤخر
3.	3.11 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: من يوميات الأسرة yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang kegiatan sehari-hari keluarga dengan memperhatikan susunan gramatikal تصريف المضارع للمفراد	3.11.1 Mampu menyebutkan mufradat terkait tema من يوميات الأسرة 3.11.2 Mampu membedakan lafazh mufradat terkait tema من يوميات الأسرة 3.11.3 Mampu mengartikan mufradat terkait tema من يوميات الأسرة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

		3.11.4 Mampu menuliskan kembali mufradat acak menjadi kalimat mufidah terkait tema البيت
4.	4.11 Mendemonstrasikan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang kekegiatan sehari-hari keluarga dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal تصريف المضارع للمفراد baik secara lisan maupun tulisan	4.11.1 Menuliskan kembali mufradat yang telah dihafal 4.11.2 Menguraikan struktur jumlah تصريف المضارع للمفراد 4.11.3 Membuat contoh jumlah تصريف المضارع للمفراد

جامعة الرانري
AR-RANIRY

D. Materi Pembelajaran

1. Mufradat terkait tema: البيت و من يوميات الأسرة

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik.
2. Model : Cooperative learning.
3. Metode : - pembelajaran berbasis edutainment
   - Ceramah
   - Permainan
   - Tanya Jawab

F. Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Papan congklak.
2. Alat dan Bahan : Papan Tulis, Spidol, Biji Congklak, Kertas
3. Sumber Belajar : Buku Paket Siswa Bahasa Arab Kelas VII

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 (1 x 40 menit)	**Waktu**
Kegiatan Pendahuluan ➢ Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.	**15 Menit**

AR-RANIRY

➢ Guru meminta peserta didik mengatur tempat duduk dan melihat kebersihan kelas ➢ Memeriksa kahadiran peserta didik ➢ Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kelas dengan menanyakan kesehatan dan kesiapan siswa untuk belajar ➢ Mengaitkan materi البيت و من يوميات الأسرة dengan pengalaman peserta didik ➢ Menyampaikan tujuan pembelajaran ➢ Memberikan gambaran kaitan materi البيت و من يوميات الأسرة dalam kehidupan sehari-hari	
Kegiatan Inti 1) Kegiatan Mengamati ➢ Peserta didik diminta untuk melihat mufradat dan kalimat tentang materi البيت و من يوميات الأسرة ➢ Peserta didik diminta untuk membaca diam (dalam hati) mufradat dan kalimat tentang materi البيت و من يوميات الأسرة ➢ Peserta didik diminta untuk mendengar dengan baik ketika guru membaca mufradat dan kalimat tentang materi البيت و من يوميات الأسرة	**95 Menit**

➢ Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang materi البيت و من يوميات الأسرة 2) Kegiatan Menanya ➢ Peserta didik menanyakan bagaimana cara melafadzkan mufradat dan kalimat yang telah dibaca jika masih belum dipahami ➢ Peserta didik menanyakan kosakata yang berkaitan dengan tema البيت و من يوميات الأسرة ➢ Pertanyaan-pertanyaan peserta didik akan diberikan kepada peserta didik lainnya terlebih dahulu ➢ Pertanyaan yang tidak terjawab antarpeserta didik maka akan dijawab dan dijelaskan oleh guru 3) Kegiatan Mencoba ➢ Guru mengadakan permainan congklak kepada peserta didik dengan memperhatikan langkah-langkahnya ➢ Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok ➢ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan congklak Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut. - Permainan akan dimulai terlebih dahulu oleh perwakilan masing-masing	

	kelompok yang sudah dipilih. Kedua pemain mengisi lubang dengan biji yang telah disediakan. - Sebelum memutar congklak, pemain mengikuti arahan dari kertas peraturan yang diberikan yaitu menyebutkan mufradat yang telah dihafal sebelumnya. - Setelah mufradat telah di hafalkan baru kemudian pemain memutarkan biji congklak, apabila pemain pertama tidak bisa maka diteruskan dengan pemain kedua dari masing-masing kelompok, begitu seterusnya sampai habis pemain. - Setiap pemain yang berhenti di lubang yang yang kosong, maka lihat nomer berapa lubang tersebut dan mengikuti arahan yang ada di kertas peraturan. 4) Kegiatan Menalar ➢ Peserta didik mengingat kembali materi yang telah dijelaskan sebelumnya tentang tema البيت و من يوميات الأسرة ➢ Peserta didik menyelesaikan permainan Congklak sesuai langkah-langkahnya	

5) Kegiatan Mengkomunikasikan ➢ Peserta didik mendiskusikan hasil jawaban dan tulisan berdasarkan permainan yang telah dimainkan ➢ Guru menjelaskan bagian-bagian tulisan peserta didik yang salah ➢ Peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan mengenai materi yang sudah diajarkan	
Kegiatan Penutup ➢ Peserta didik diminta untuk membuat rangkuman mengenai materi البيت و من يوميات الأسرة dan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. ➢ Guru menyampaikan kesimpulan dari hasil belajar dan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menang dalam permainan. ➢ Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya ➢ Guru mengajak peserta didik untuk membaca doa setelah belajar ➢ Guru memberi salam penutup	**10 Menit**

H. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan tehnik penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Banda Aceh, Mei 2023
Guru Mapel

Yulita Zahara
NIM : 190202075

SOAL PRE TEST

Nama :
Kelas :

(أ) ضع علامة (✕) على حرف (أ، ب، ج، أو د) أمام اصح اجابة!

(A) Berilah tanda (✕) pada huruf (a,b,c atau d) pada jawaban yang benar di bawah ini !

1. Apa arti dari kata yang digaris bawahi ? فِي الخِزَانَةِ سِرْوَالٌ وَلِبَاسٌ

   a. Jilbab
   b. Kaus kaki
   c. Baju
   d. Celana

2. Lengkapilah titik-titik pada kalimat berikut dengan kata yang paling tepat !

   ..... فِي غُرْفَةِ الجُلُوْسِ

   a. المِنْضَدَةُ
   b. المِقْلَمَةُ
   c. المِغْرَفَةُ
   d الفَاكِسُ

3. Terjemahan dari kalimat di bawah ini adalah……

   يَاحَمِيْد! هَلْ تَشْرَبُ الشَّايَ فِي غُرْفَةِ الجُلُوسِ

a. Wahai Hamid! Apakah kamu sedang minum teh di ruang tamu?
b. Wahai Hamid ! Adakah kamu sedang minum kopi di ruang tamu?
c. Wahai Fatimah ! Apakah kamu sedang makan roti di ruang tamu?
d. Wahai Hamid ! Apakah kamu sedang minum kopi di kebun?
e.

4. Arti dari kata dibawah secara berurutan yaitu…….

الوِسَادَةُ – المِغْرَفَةُ – الشُرْفَةُ

a. Guling- Bantal- Ranjang
b. Pohon – Lemari- Toilet – Gayung – Balkon
c. Baju- Pensil - Air
d. Bantal – Balkon

5. Susunlah kalimat berikut menjadi kalimat yang sempurna!

يَقْرَأُ – فِي غُرْفَةِ المذَاكَرة – الكِتَابَ – مَحْمُودٌ

a. يَقْرَأُ الكِتَابَ مَحْمُودٌ فِي غُرْفَةِ المذَاكَر
b. الكِتَابَ يَقْرَأُ فِي غُرْفَةِ المذَاكَرَة مَحْمُودٌ
c. يَقْرَأُ مَحْمُودٌ فِي غُرْفَةِ المذَاكَرَة الكِتَابَ
d. يَقْرَأُ مَحْمُودٌ الكِتَابَ فِي غُرْفَةِ المذَاكَرَة

(ب) ضع أمام كل كلمة في القائمة الأولى رقم الكلمة المرادفة لها من القائمة الثانية!

(B) Pasangkanlah pertanyaan pada tabel pertama dengan jawaban yang paling tepat pada tabel kedua !

قائمة 1	قائمة 2
في الحَمَّامِ	١. في المِقْلَمَةِ
المِرْسَمَةُ والقَلَمُ	٢. الحَليبَ
عَلَى المائِدةِ	٣. بِرْكَةٌ ومِرحَاضُ
يَشْرَبُ جَدٌّ	٤. في الحَمّامِ
أغْسِلُ الملاَبِسَ	٥. مِلعَقة و صَحنٌ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

(ج) ترجم ما يلي إلى اللغة العربية!

(C) Terjemahkanlah kata di bawah ini kedalam bahasa Arab!

- Nasi
- Cucu (lk)
- Paman (dari Ayah)
- Kebun
- Rak

جامعة الرانري
AR-RANIRY

SOAL POST TEST

Nama :
Kelas :

(أ) ضع علامة (✕) على حرف (أ، ب، ج، أو د) أمام اصح اجابة!

(A) Berilah tanda (✕) pada huruf (a,b,c atau d) pada jawaban yang benar di bawah ini !

1. Apa arti dari kata yang digaris bawahi ? فِي الحُجْرَةِ

   لِحَافٌ و دُمِيَةٌ

   a. Boneka
   b. Selimut
   c. lemari
   d. Kaca

2. Lengkapilah titik-titik pada kalimat berikut dengan kata yang paling tepat !

   ..... فِي المطْبَخِ

   a. الشَّجَرَةُ
   b. الكُوْبُ
   c الخِذَاءُ
   d. الحَمَّالَةُ

3. Terjemahan dari kalimat di bawah ini adalah……

   التَقويمُ و طَنْفَسَةُ في غُرْفَةِ الجُلوسِ

   a. Kalender dan karpet di ruang tamu
   b. Kalender dan Koran di ruang tamu
   c. Lemari dan karpet di ruang tamu

d. Karpet dan vas bunga di ruang tamu

4. Arti dari kata dibawah secara berurutan yaitu…….

الخُبزُ – الحَلِيْبُ – الجَرِيْدةُ

a. Susu- Koran- Keju
b. Keju – Susu- Koran
c. Koran- Keju- Susu
d. Koran- Teh- Keju

5. Susunlah kalimat berikut menjadi kalimat yang sempurna!

في القَرْيَةِ – نجْمَةٌ– تَسْكُنُ– البَعِيدَةِ

a. تَسْكُنُ في القَرْيَةِ نجْمَةٌ البَعِيدة
b. البَعِيدَةِ في القَرْيَةِ نجْمَةٌ تَسْكُنُ
c. في القَرْيَةِ البَعِيدَةِ تَسْكُنُ نجْمَةٌ
d. نجْمَةٌ تَسْكُنُ في القَرْيَةِ البَعِيدةِ

(ب) ضع أمام كل كلمة في القائمة الأولى رقم الكلمة المرادفة لها من القائمة الثانية!

(B) Pasangkanlah pertanyaan pada tabel pertama dengan kata yang paling tepat pada tabel kedua !

قائمة 1	قائمة 2
المشْطُ و المِرآةُ	١. في آتشيه
المعجُونُ والفُرْشَةُ	٢. أمام البَيْت
يَسْكُنُ أحْمَدُ	٣. غُرفَةِ الجُلوسِ
تَقْرَأُ فاطمةُ الجَريدَةَ في	٤. في الحجرةِ
أتَنَولُ الفُطور	٥. في الحمام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

(ج) ترجم ما يلي إلى اللغة العربية!

(C) Terjemahkanlah kata di bawah ini kedalam Bahasa Arab!

- Bibi (dari ibu)
- Gunting
- Kakak (pr)
- Tinggal
- Teh

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ANGKET RESPON SISWA SETELAH BELAJAR MUFRADAT MENGGUNAKAN METODE EDUTAINMENT DENGAN PERMAINAN CONGKLAK

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang Anda anggap tepat
2. Berilah tanda (x) pada lembar jawaban yang tersedia
   a. Jika sangat setuju, maka pada kolom "SS" diberi tanda (x)
   b. Jika setuju, maka pada kolom "S" diberi tanda (x)
   c. Jika tidak setuju, maka pada kolom "TS" diberi tanda (x)
   d. Jika sangat tidak setuju, maka pada kolom "SS" diberi tanda (x)
3. Mohon isi angket ini dengan penuh kejujuran
4. Jawaban tidak berpengaruh pada nilai anda

NO	PERTANYAAN	RESPON SISWA			
		SS	S	TS	STS
1	Suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan metode edutainment permainan Congklak				

2	Dengan menggunakan metode edutainment belajar mufradat menjadi lebih mudah				
3	Metode edutainment permainan congklak sangat tepat digunakan dalam pembelajaran mufradat				
4	Dengan permainan congklak saya lebih cepat mengingat mufradat				
5	Saya menyukai penjelasan guru saat menggunakan metode edutainment permainan congklak				
6	Metode edutainment permainan congklak kurang efektif digunakan saat belajar mufradat				
7	saya merasa permainan congklak metode edutaiment sangat sulit untuk dimainkan				

8	Penyampaian materi البيت و من يوميات الأسرة sangatsulit dipahami				
9	Belajar menggunakan metode edutainment permainan congklak sangat membosankan				
10	Metode edutainment permainan congklak mempersulit saya dalam mengingat mufradat				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Catatan Validator

Instrument yang telah dibuat ini dinyatakan : *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Banda Aceh, 11 Mei 2023
Validator

Fajriah, S.Pd.I, M.A
NIP. 198203182007712007

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Catatan Validator

Instrument yang telah dibuat ini dinyatakan : *)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Banda Aceh, 9 Mei 2023
Validator

Fairiah, S.Pd.I, M.A
NIP. 198203182007712007

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	siswa	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasilbelajar	pretest	.140	39	.052	.969	39	.342
	postest	.156	39	.018	.933	39	.022

Test of Homogeneity of Variances

hasilbelajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.088	1	76	.009

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48.9744	39	15.31165	2.45183
	Posttest	77.5641	39	8.94955	1.43308

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Lower	Upper			
Pair 1	pretest - postest	-28.58974	10.81840	1.73233	-32.09666	-25.08282	-16.504	38	.000

الصورة لعبة جونخكلاك (Congklak)

الصور عن إقامة البحث

١) الاختبار القبلي

٢) العملية التعلم باستخدام طريقة التعليم الترفيهي بلعبة بلعبة جونخكلاك (Congklak)

٣) الاختبار البعدي و توزيع الاستبانة

AR-RANIRY