استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة (دراسة تجريبية بـ MTsN 11 Bireuen)

إعداد:

نور الزكيا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣م/١٤٤٥هـ

رسالة

استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة (دراسة تجريبية بـ MTsN 11 Bireuen)

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

نور الزكيا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة

المشرفة الأولى	المشرف الثاني
الدكتورندا حمدية الماجستير	الدكتور بدر الزمان الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

٢٠ ديسمبر ٢٠٢٣م

في التاريخ: _____

٧ جمادي الثاني ١٤٤٥هـ

بندا أتشيه

إعداد

نور الزكيا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

لجنة المناقشة:

الرئيسة	السكرتير
الدكتورندا حمدية الماجستير	الدكتور بدر الزمان الماجستير
العضو	العضو
الدكتور عبد الله الماجستير	الدكتورة فطرياني الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

أ. د. [illegible] الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

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

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : نور الزكيا

مكان الميلاد وتاريخه : بلنجمي، ٢١ أغسطس ٢٠٠١

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

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

بندا أتشيه، ١٤ دسمبير ٢٠٢٣

صاحبة الإقرار

نور الزكيا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

وَمَنْ يَّتَّقِ اللهَ يَجْعَلْ لَّهُ مَخْرَجًا (٢) وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لاَ يَحْتَسِبُ، وَمَنْ يَّتَوَكَّلْ عَلَى اللهِ فَهُوَ حَسْبُهُ، إِنَّ اللهَ بَالِغُ أَمْرِهِ، قَدْ جَعَلَ اللهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا (٣)

سورة الطلاق آية : ٢–٣

وَاتَّقُوا اللهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللهُ

سورة البقرة آية: ٢٨٢

قال أمير المؤمنين عمر بن الخطاب رضي الله عنه

تَعَلَّمُوا اللُّغَةَ العَرَبِيَةَ فَإِنَّهَا جُزْءٌ مِنْ دِيْنِكُمْ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

١-إلى أبي المكرم مذكر وأمي المكرمة أسوربي اللذين ربياني من الصغار حتى الكبار عسى الله أن يحفظهما في كل أيام سلامة في الدنيا والأخرة وكذلك إلى أسرتي جميعا.

٢- وإلى جميع أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة باركهم الله.

٣-وإلى جميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أقول لهم جميعا شكرا كثيرا وجزاهم الله خيرا على مساعدهم في إنجاز هذا البحث العلمي.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين ولكل عون وتيسير، الذي جعل العلم والقرآن نورا، ورفع الذين أوتوا العلم الدرجات، والصلاة والسلام على سيدنا محمد النبي وعلى آله وصحبه ومن سار على صراطه المستقيم المنير، إلى يوم الدين.

أشكر شكرا إلى الله سبحانه وتعالى على كل نعم وإلهام لإتمام هذه الرسالة عن "استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على التركيب الجمل المفيدة (دراسة تجريبية بـ MTsN 11 Bireuen)".

وتقدم الباحثة شكرا جزيلا لمشرفين الفاضلين الدكتور بدر الزمان الماجستير والأستاذة دكتورندا حمدية الماجستير اللذين قد بذلا جهدهما وأنفقا أوقاتهما للإشراف على كتابة هذه الرسالة لإتمام بعض الشروط والواجبات المقررة للحصول على الشهادة (S.pd) في تخصص قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين. وتثني الباحثة على جهودهما المخلصة المثمرة ثناء جميلا، عسى الله أن يجزيهما خير الجزاء، وحفظهما الله ومتعهما بالصحة والعافية وبارك في عمرهما ونفعهما بعلومهما. وتقدم الباحثة شكرا عظيما إلى مدير الجامعة وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والأساتذة الذين قد علموها العلوم النافعة وأرشدوها إرشادا نبيلا وتسأل الله لهم الخير، إنه لا يضيع أجر من أحسن عملا. ولا تنسى الباحثة تقدم شكرا لرئيس MTsN 11 Bireuen والطلبة الذين قد ساعدوها لجمع البيانات عسى الله أن يعطيهم أجرا عظيما. وكذلك لجميع أصدقائها الذين قد ساعدوها بأفكارهم في إتمام كتابة هذة الرسالة وجزاهم الله على إحسانهم.

ومن الواجب على الباحثة أن تشكر شكرا عميقا واحتراما عظيما لوالدين المحبوبين مذكر و أسورني اللذين قد ربياها تربية حسنة وهذباها تهذيبا نافعا بأخلاق كريمة ولعل الله تعالى

أن يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا والآخرة وحفظهما الله ومتعهما بالصحة والعافية وبارك في عمرهما ونفعهما بعلومهما.

وأخيرا ترجوا الباحثة من القارئين الاقتراحات لإكمال هذة الرسالة ولعل الرسالة مفيدة للباحثة والقارئين.

بندا أتشيه، ١٤ دسمبير ٢٠٢٣

الباحثة

نور الزكيا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

قائمة المحتويات

الصفحة

موافقة المشرفين ..... **ب**

إقرار الباحة ..... **ج**

استهلال ..... **د**

إهداء ..... **هـ**

شكر وتقدير ..... **و**

قائمة المحتويات ..... **ح**

قائمة الجداول ..... **ل**

قائمة الملحقات ..... **ن**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **س**

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... **ع**

مستخلص البحث باللغة الإنجيلزية ..... **ف**

الفصل الأوال: أساسية البحث **١**

أ- مشكلات البحث ١

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف البحث ٢

د- أهمية البحث ٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هـ- الافتراضات وفروض البحث ٣
و- حدود البحث ٣
ز- معاني المصطلحات..... ٤
ح- الدراسات السابقة..... ٦
ط- طريقة كتابة الرسالة ٩

الفصل الثاني: الإطار النظري ١٠

أ- مفهوم الوسيلة..... ١٠
١. تعريف الوسيلة ١٠
٢. الوسيلة التعليمية..... ١٠
٣. أنواع الوسيلة ١١
٤. تعريف اللعبة ١٢
٥. أهمية الألعاب ١٤
٦. تعريف Game Estafet ١٤
٧. أهداف اللعبة ١٥
٨. خطوات اللعبة ١٦
٩. فوائد اللعب..... ١٧
١٠. تعريف الجملة المفيدة ١٨
١١. أنواع الجملة المفيدة ١٩
١٢. أهمية الجملة المفيدة ٢٠

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي ٢١

أ- منهج البحث ٢١

ب- المجتمع والعينة ٢٢

ج- طريقة جمع البيانات ٢٢

د- الاختبارات ٢٢

هـ- الاستبانة ٢٣

و- طريقة تحليل البانات ٢٣

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٢٦

أ- عرض البيانات ٢٦

١) لمحة عن ميدان البحث ٢٦

٢) إجراء التعليم والتعلم ٢٨

ب- تحليل البيانات ٣٣

١) تحليل البيانات للاختبار ٣٣

٢) تحليل البيانات للاستبانة ٣٧

ج- المناقشة ٤٠

د- تحقيق الفرضين ٤١

الفصل الخامس: الخاتمة ٤٢

أ- نتائج البحث ٤٣

ب- الاقتراحات ٤٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع **٤٤**

أ- المراجع العربية ٤٥

ب- المراجع الاندونيسية ٤٥

ج- المراجع من الإنترنيت ٤٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

رقم الجدول موضوع الجدول صفحة

الجدول ٣-١: تفسير والنتائج ٢٥

الجدول ٤-١ : عدد المدرسين في MTsN 11 Bireuen للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ .
..... ٢٦

الجدول ٤-٢ : عدد الطلبة في MTsN 11 Bireuen للسنة الدراسة ٢٠٢٣/٢٠٢٤
..... ٢٧

الجدول ٤-٣ : المباني والمرافق الدراسية في MTsN 11 Bireuen ٢٠٢٣/٢٠٢٤
..... ٢٨

الجدول ٤-٤: التوقيت التجريبي ٢٩

الجدول ٤-٥: اللقاء الأول (نشاط المدرسة والطلبة قبل استخدام EstafetGame) ٣٠

الجدول ٤-٦ : اللقاء الثاني (نشاط المدرسة والطلبة عند استخدام EstafetGame)
..... ٣١

الجدول ٤-٧: نتائج الاختبار القبلي ٣٣

الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار الطبيعي ٣٥

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار المتجانسي..... ٣٥

الجدول ٤- ١٠: نتيجة اختبار ت ٣٦

الجدول ٤- ١١: نتيجة اختبار ت ٣٦

الجدول ٤- ١٢: معايار نتيجة لاستبانة..... ٣٧

الجدول٤-١٣:نتيجة الاستبانة عن استجابة الطلبة على استخدام وسيلة EstafetGame لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة ٣٨

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١. إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على تعيين المشرفين

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

٣. إفادة رئيس MTsN 11 Bireuen على إتمام البحث

٤. ورقة الاستبانة لاستجابة الطلبة عن وسيلة EstafetGame

٥. ورقة خطوة التدريس

٦. قائمة أسئلة الاختبار

٧. ورقة مستوى الصدق

٨. الصور الفوتوغرافية

٩. السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة (دراسة تجريبية بـ MTsN 11 Bireuen)

الاسم الكامل : نور الزكيا

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠٠٣

تختار الباحثة في هذه المدرسة لأنها إحدى المدرسة المتوسطة الحكومية ببرون وتعليم الطلبة المادة الواجبة هي اللغة العربية والإنجليزية، وفي الواقع أكثر الطلبة في المدرسة المتوسطة الحكومية ببرون حسبما لاحظت الباحثة لم يزل الطلاب يشعرون الصعوبة في تذكر المفردات وتركيب الجمل المفيدة في الفصل، لقلة فرصة ممارسة وتدربات. ولحل هذة المشكلة تحتاج إلى خطة بارعة جديدة في عملية التعليم وخاصة في الوسيلة التعليمية. وترى الباحثة أن وسيلة Estafet Game يستطيع أن يكون وسيلة مناسبة لحل تلك المشكلات واستخدامها لتركيب الجمل المفيدة. وأهداف كتابة الرسالة التعرف على فعالية استخدام وسيلة Estafet Game والتعرف على استجابة الطلبة في استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen. ومنهج البحث هو منهج تجريبي بالتصميمات التمهيدية. ولجمع البيانات تعتمد الباحثة على الاستبانة والاختبارين. ومجتمع في هذا البحث جميع الطلبة في الفصل الثاني MTsN 11 Bireuen وعددهم ٥٠ طالبا وأخذت الباحثة ٢٥ طالبا في الصف الثاني (ب) كالعينة. والنتائج المحصولة في هذا البحث إن استخدام وسيلة Estafet Game فعالا لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen. ودليل على هذا أن نتيجة من الاختبار-ت (Uji Paired Sample T-Test) (Sig.2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. وأما استجابة الطلبة مرتفعة في تركب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game بـ MTsN 11 Bireuen. وتعتمد الباحثة على البيانات التى حصلت بالنسبة: ٨٢،٢٪ وهذه النتيجة تدل على أن استخدام وسيلة Estafet Game تجد استجابة إيجابية في تعليم تركيب الجمل المفيدة.

الكلمة الأساسية: وسيلة Estafet Game، تركب الجمل المفيدة.

ABSTRAK

Judul skripsi : Penggunaan media Estafet Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sempurna

Nama : Nurul Zakia

Nim : 200202003

Peneliti memilih sekolah ini karena ia merupakan salah satu sekolah menengah di Bireuen yang siswanya mempelajari mata pelajaran wajib yaitu bahasa Arab dan Inggris. Namun sebagian besar siswa di MTsN 11 Bireuen, seperti yang peneliti perhatikan, masih sulit dalam mengingat mufradat dan kesusahan dalam menyususn kalimat di dalam kelas, Karena kurangnya kesempatan untuk berlatih serta metode pendidikan yang digunakan masih belum tepat .Metode yang digunakan adalah metode tradisional. Yang mana Proses pengajaran difokuskan di bawah guru, sehingga tidak ada kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan menyusun kalimat sempurna dan berpartisipasi dalam proses pengajaran dengan rajin dan aktif. Dan untuk mengatasi masalah ini membutuhkan langkah baru yang efektif dalam proses pendidikan, terutama dalam teknik atau metode pendidikan. Peneliti yakin bahwa Estafet Game dapat menjadi cara yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut dan sesuai untuk diterapkan dalam menyususn kalimat sempurna. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan dan jawaban siswa terhadap penggunaan Estafet Game di kalangan siswa kelas 8 MTsN 11 Bireuen. Metode penelitian yang peneliti andalkan adalah metode eksperimen dengan (pre-Expremental design). Untuk mengumpulkan data, peneliti mengandalkan angket dan tes. Dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 2 di MTsN 11 Bireuen yang berjumlah 50 siswa dan peneliti mengambil 25 siswa kelas VIII-b sebagai sampel. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penggunaan metode Estafet Game efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sempurna di MTsN 11 Bireuen. Buktinya hasil uji paired sample t-test (sig.2-tailed sebesar 0,000 lebih kecil dari hasil taraf signifikan 0,05. Respon siswa yang tinggi dalam menyusun kalimat sempurna dengan metode Estafet Game di MTsN 11 Bireuen. Peneliti mengandalkan data yang diperoleh sebesar: 82,2%, dan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Estafet Game positif dalam mempelajari menyusun kalimat sempurna.

Kata Kunci: Media Estafet Game, Menyusun kalimat Sempurna

ABSTRACT

Title :Use of Estafet Game media to improve students' ability to compose perfect sentences

Name : Nurul Zakia

Name : 200202003

The researcher chose this school because it is one of the secondary schools in Bireuen where students study compulsory subjects, namely Arabic and English. However, the majority of students at MTsN 11 Bireuen, as the researchers noticed, still have difficulty remembering vocabulary and have difficulty composing sentences in class, due to the lack of opportunities to practice and the educational methods used are still not appropriate. The methods used are traditional methods. The teaching process is focused under the teacher, so there is no opportunity to practice the skills of constructing perfect sentences and participating in the teaching process diligently and actively. And to overcome this problem requires new effective steps in the educational process, especially in educational techniques or methods. Researchers believe that the Estafet Game can be the right way to solve this problem and is suitable to be applied in composing perfect sentences. The aim of this research is to determine the process of using the Relay Game among MTsN 11 Bireuen students. The research method that researchers rely on is the experimental method (pre-expremental design). To collect data, researchers rely on questionnaires and tests. In this research, all students at MTsN 11 Bireuen totaled 138 students and the researchers took 25 class II students as samples. The results obtained in this research are that the use of the Estafet Game method effectively increases students' ability to compose useful sentences at MTsN 11 Bireuen. The proof is that the Paired Sample T-Test (Sig.2-tailed) result of 0.000 is smaller than the result of the significance level of 0.05. High student response in constructing useful sentences using the Estafet Game method at MTsN 11 Bireuen. Researchers rely on data obtained of: 82.2%, and these results show that using the Estafet Game media possitive to learn compose useful sentences.

Keywords: Estafet Game Media, Compose Useful Sentences

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ- مشكلات البحث

إن اللغة العربية هي لغة القرأن الكريم والأحاديث الشريفة كما كانت هي لغة الإسلام والمسلمين في العالم، وتعتبر اللغة العربية كلغة الدين، لذلك تعلمها منذ المدرسة الإبتدائية حتى الجامعة الإسلامية، ومن ناحية المنهج الدراسي يستعمل اللغة العربة في المواد الدراسية الواجبية.[1] ومهارة اللغة العربية تتكون من أربع مهارات أساسية، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

ومن المعروف أن تأخر الطلبة في تركيب الجمل المفيدة للغة العربية نظرا لقلة المفردات التي لا يفهمون معنها ولا يستطعون أن يجعلوا في تركيب الجمل المفيدة، وقد وقع هذه الأحوال بسبب عدة عوامل كقلة رغبتهم في تعلم وقلة وسائل أو طريقة تعليم اللغة العربية غير مثيرة والبيئة والتفاعل بينهم بعيدة عن بيئة الناطقين باللغة العربية.

إن الجملة المفيدة هي جمع أو ترتيب عدة كلمات لها معنى كامل، حتى يمكن فهم المعنى والهدف. المفردات عنصر من عناصر اللغة المهمة التي تستعمل في ترقية تركيب الجمل المفيدة العربية حيث إن مفرداتها في النص العربي وتستطيع أن تركيب الجمل المفيدة سريعا وصحيحا. ولأجل ذلك تجب على كل طلبة بالسيطرة المفردات ليسهلون تعليمهم في اللغة العربية.

إن "MTsN 11 Bireuen" أحد المدرسة الثانوية بـ Bireuen ويتعلم الطلبة فيها اللغة العربية وسائر العلوم المتنوعة منها اللغة الإنجليزية والعلوم الدينية والعلوم الطبيعية

[1] Azhar Arsyad, ***bahasa Arab dan Metodologi Pengajarannya***, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hal. 165

وغيرها. وينبغي على الطلبة أن يتعلموا بإحدى اللغتين الرسميتين هما اللغة العربية واللغة الإنجليزية، فأما هذه العملية تهدف إلى أن تكون الطلبة قادرين على تركيب الجمل المفيدة في اللغة العربية.

ولكن الواقع أن الطلبة في هذه المدرسة يتعلمون اللغة العربية باستخدام الطريقة التقليدية والمدرس لم يستخدم الوسيلة الممتعة، وقلة الممارسة في استخدام المفردات في الجمل، لذلك يواجهون صعوبة في تذكر المفردات ولم يفهموا معنى المفردات، حتى تجد صعوبة على تركيب الجمل المفيدة، ولذلك تريد الباحثة استخدام وسيلة التعليمية المؤثرة لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen وهو "استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة دراسة تجريبية بـ MTsN 11 Bireuen".

ب- سؤالا البحث

١ – هل استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة ؟

٢ – كيف استجابة الطلبة في تركيب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game؟

ج- هدفا البحث

هدفاالبحث هذه الرسالة فهما:

١ – التعرف على فعالية استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على على تركيب الجمل المفيدة

٢ – التعرف على استجابة الطلبة في استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د– أهمية البحث

وأما أهمية هذا البحث من هذه الرسالة:

١– للمدرسة

– لجعل الطلبة تحبون ان يتعلمون اللغة العربية خاصة في تركيب الجمل المفيدة

٢– للمعلم

– لزيادة طريقة جديدة لمن يعلم اللغة العربية خاصة في تركيب الجمل المفيدة

٣– للباحثة:

لمعرفة آثر التعليم هذه الوسيلة عند الطلبة.

هـ– الإفتراضات وفروض البحث

Estafet Game إحدى الوسائل اللعبة اللغوية التي تستعمل في تعليم مهارة الكتابة لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة. ومن هذا الإفتراضات تفترض الباحثة فرضين وهما:

١– الفرض الصفري: استخدام وسيلة Estafet Game غير فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة

٢– الفرض البديل: استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة

و– حدود البحث

كانت حدود البحث تتكون من الحد الموضوعي والحد المكاني والحد الزمان.

١– الحد الموضوعي: تبحث الباحثة عن استخدام وسيلة Estafet Game في تركيب الجمل المفيدة

٢– الحد المكاني : تبحث الباحثة بـ MTsN 11 Bireuen

٣- الحد الزمان : العام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م

ز- معاني مصطلحات البحث

١- وسيلة Estafet Game

وسيلة لغة هي جمع من وسائل، وهي مصدر من كلمة وسل-يسل، وهي حيلة، سبيل، طريقة للتغلب على عقبة، وسيطة لإجاد مخرج مناسب من صعوبة: (وسيلة للخروج من مأزق)[٢]. وفي الإصطلاح هي كل ما يستخدم في العملية التعليمية، بهدف مساعدة المتعلم على بلوغ الأهداف، بدراجة عالية من الإتقان.

الوسيلة Estafet Game هي لعبة التي تستمر على معلومات المفردات ونقلها إلى لاعبين آخرين حتى آخر لاعب. النظام، في المثال، يتكون اللاعبون من ٣-٤ أشخاص في صف واحد.[٣] Estafet Game هي اللعبةً الذي تستخدم في حفظ المفردات، هذه الوسيلة لم تستخدم في تركيب الجمل المفيدة اللغة العربية، لكن في هذه الرسالة تريد الباحثة أن تستخدم هذه الوسيلة على تركيب الجمل المفيدة للغة العربية.

١. ترقية

كلمة ترقية مصدر من رقي-يرقي-ترقية، أي رفعه وصدره و أن يرفع حصول الدرس للتلاميذ أي مازال التلاميذ يترقي به الأمر حتى بلغ غايته. وتنقل من حال إلى حال.

٢. قدرة

---

[٢] كميل إسكندار حشيمة، **المنجد الوسيط في العربية المعاصرة**، (بيروت: دار المشرف، ٢٠٠٣)، ص: ١١١١

[3] Amelia Fauzia, ***Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kela X IB 1 SMAN 1 Pandaan***, [Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang], Malang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, 2016, hal. 33

جامعة الرانري
AR-RANIRY

كلمة قدرة مصدر من قدر–يقدر–قدرا–وقدرة بمعنى القوة على الشيئ والتمكن منه أو الإستطاعة.[٤] أي في الانجليزية: Ability. والمراد منها القوة التي يملكها الفرد لفعل الشيئ أو يتركه. وأما القدرة في الاصطلاح هي الصفة التي يتمكن الحي من الفعل وتركه بالإدارة.[٥]

٣. الجمل المفيدة

الجملة هي لغة بمعنى جماعة كل شـــيء. والجملة عند البلاغيين والنحويين بمعنى كل كلام اشتمل على مسند ومسند اليه. وجمعها جمل.[٦] الجملة اصطلاحا هي كلام تام يتألف من (المبتدأ والخبر) أو (الفعل والفاعل). وأما جملة مفيدة فهي الجملة التامة التي تعطي معنى تما. بالنظر إلى أركان الجملة المفيدة قسمها النحويون ألى قسمين جملة اسمية وهي التي تبدأ باسم وفعلية وهي التي تبدأ بفعل.[٧]

التعرف على الكلمات وترتيبها في جملة واحدة بسيطة هو إحدى المواد الأساسية في تعلم اللغة العربية. بالطبع في التركيب الجمل البســـيطة لا يمكن فصـــله عن النحو والشرف أو قواعد تركيب الجمل العربية. على الرغم أن النحو وشرف من الناحية النظرية لم يتم تعليم في التركيب الجمل المفيدة باللغة العربية، ولكن تم استخدام الممارسة. لذلك

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٤] الياس أنطون إلياس، **قاموس إلياس العصري (عربي إنجليزي)** بيروت: دار الجليل ص.٥.

[٥] الشريف على بن محمد الجرجاني، **كتاب التعريفات** (بيروت: دار الكتاب العلمية ١٩٩٨م)، ص.١٧٣

[٦] شهاب الدين أبو عمرو، **القاموس المنجد**، (بيروت: دار الفكر، ٢٠٠٥م)، ص. ٨٧٧.

[٧] محمد أسماعيل صيني ودفع الله أحمد صالح وغيرها، **النحو العربي المبرمج**، (الرياض: عمادة شؤون المكتوبة، ١٩٨٧م)، ص. ١.

سيكون هناك العديد من القواعد والتغييرات وجدت في هذا النمط من بناء جمل بسيطة حتى من دون مناقشتها أو ذكر قواعد النحو وشرفه مباشرة.[٨]

ح- الدراسات السابقة

١- الدراسة الاولى

عنوان البحث : استخدام بطاقة الصورة بطريق المناقشة لترقية قدرة الطلبة على اتقان المفردات (دراسة تجريبية بـMTsN 2 Aceh Besar)

الباحثة : فاطمة الزهراء

المشكلة :أن الطلاب فى المدرسة MTsN 2 Aceh Besar أكثر منهم لا يحبون اللغة العربية بحيث يكون إتقان المفردات بين الطلبة منخفضا و يعتبروا أن حفظ المفردات صعوبة وكذالك فى التكلم و المعلمون لم يطبقوا الوسيلة مع الطريقة.

طريقة البحث : بحث علمي تجريبي بالمدرسة MTsN 2 Aceh Besar

نتائج البحث : إن استخدام بطاقة بطريقة المناقشة لترقية قدرة الطلبة على إتقان المفردات هي فعال. وهذا يتبين من نتائج الإختبار (Wilcoxon Sign Rank Test) وأن تحصيل (2- Asymp.sing tailed) "٠،٠٠٠" أصغر من مستوى الدلالة "٠،٠٥" وهذا يدل على أن استخدام بطاقة الصورة بطريقة المناقشة فعالة لترقية قدرة الطلبة على إتقان المفردات حتى يكون الفرض الصفري (Ho) مردودا والفرض البديل (Ha) مقبولا.

[8] Awaludin, Ahmad, Syahwani Umar, and Andy Usman. ***"Penggunaan Permainan Scramble Dalam Menyusun Kalimat Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kecakapan Membaca (Al-Qira'ah)."*** *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5.1 (2016). hal.3

واما كيف استخدام بطاقة الصورة بطريقة المناقشة لترقية قدرة الطلبة على إتقان المفردات استجابة إيجابية من الطلبة بالنسبة المئوية ٩٨٪>٢٪.

جوانب الإتفاق : العلاقة الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في اتقان المفردات

جوانب الإختلاف: من ناحية الوجه الاختلاف هي الدراسة كتبتها فاطمة الزهرا يعني استخدام بطاقة الصورة بطريق المناقشة لترقية قدرة الطلبة على اتقان المفردات (دراسة تجريبية MTsN 2 Aceh Besar). وأما الدراسة الحالية تعني استخدام وسيلة Estafet game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة دراسة تجربية MTsN 11 Bireuen

٢ – الدراسة الثانية

عنوان البحث : تطبيق *Smart Card* لتنمية قدرة الطلبة على حفظ المفردات بـ MIN 13 Aceh Selatan ٢٠١٨م

الباحثة : ايلفا ديرليانا

المشكلة : الفصل ١٧ MIN 13 Aceh Besar قدرة الطلبة فى الحفظ المفردات ضعف، وهم يشعرون صعبة فى اللفظ الحرف، الكلمة و صعبة يبين من المعنى المفردات.

طريقة البحث : وأما منهج البحث هنا يعني منهج تجريبي

نتائج البحث : إن تطبيق *Smart Card* تكون فعالية لتنمية قدرة الطلبة على حفظ المفردات، كما يتضح من نتيجة اختبار (Paired Samples Test) التي حصلت مستوى الدلالة (Sig. (2-tailed ٠،٠٠٤ وهي

أصغر من النتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فتشير على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفروض الصفري (H0) مردود.

إن أنشطة المدرسة، وبنتيجة P = ٩٥ % تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ % بتقدير جيد جدا، فتكون دلالة أن انشطة المدرسة عند إدارة تعليم بتطبيق Smart Card تراقي بخطواته الصحيحة وبأنحاء و معاير عملية التعليم والتعلم التي تلزم أن تهتم المدرسة عند عملية التعليم والتعلم. وأنشطة الطلبة: بقيمة P = ٩٢,٥ % تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨-١٠٪ بتقدير جيد جدا، لان أكثر من أنشطة الطلبة نتيجتها جيد جدا ولكن بعض أنشطة الطلبة نتيجتها جيد.

جوانب الإتفاق : العلاقة الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في التركيب الجمل المفيدة

جوانب الاختلاف : وتختلف في ميدان البحث و استخدام الطريقة.

٣- الدراسة الثالثة

عنوان البحث : تأثير الاستخدام الطريقة Estafet game verbal فى قدرة الطلبة و أنماط الجملة اليابانية فصل ٥ IB 1 SMAN PANDAAN ٢٠١٥/٢٠١٦م

الباحثة : اماليا فوزيا

المشكلة : كيف تأثير و إجابة الطلبة فى الإستخدام الطريقة Estafet game verbal فى قدرة الطلبة و أنماط الجملة اليابانية

طريقة البحث : وأما منهج البحث هنا يعني منهج تجريبي

نتائج البحث : إن التأثير الإيجابي باستخدام الطريقة Estafet game verbal فى قدرة الطلبة و أنماط الجملة اليابانية. لأن القيمة ت الجدول (٧,٣١٢) > ت الحساب (٢٠٥٦). إلى جانب ذالك، هناك زيادة فى متوسط الدرجات فى الإختبار البعدي ٨١-١٩،٦٤ = ١٦،٨١. و الحصول من عرض الإستبانة الكلي هو ٧٨،٤٨٪. إذا تم تفسير في جدول التفسير، فالطريقة Estafet game verbal أن لها تأثير القوي في التعليم اللغة اليبانية.

جوانب الإتفاق : العلاقة الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في استخدام طريقة Estafet game

جوانب الاختلاف: وتختلف في اللغة و ميدان البحث

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة تأليف هذه الرسالة وكتابتها فاعتمدت الباحثة على ما قررته جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتابة المسمى:

"Panduan Akademik dan penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016"

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثاني
الإطار النظري

أ- مفهوم الوسيلة

١- تعريف الوسيلة

الوسائل لغة: ما يتوصل به الإنسان إلى شيء، أو يتقرب به إلى غيره. الوسائل التعليم: هي كل يستعين به المدرس على إيصال المادة العلمية وسائر المعارف والقيم إلى أذهان التلاميذ وتوضيحها. وتخلف أسماؤها من بلد ومن زمن الآخر.[٩]

قبل التعلم يجب المعلم يستخدم الوسيلة لتيسير المعلمين في التدريس وشرح التعلم. الوسيلة من وسائل الاتصال. كلمة "وسيلة" تأتي من الاتينية وهي شكل من أشكال جمع من الكلمة المتوسطة التي المصطلحات يعني الوسطاء أو مقدمة.[١٠] الوسائل هي أداة يمكن أن تساعد في الاحتياجات والأنشطة التي يمكن أن تجعلها الطبيعة أسهل لمن استخدمه.[١١]

٢- الوسيلة التعليمية

إن الوسائل التعليمية هي معينة للتدريس وطريقة وشرط الضرري لتأثيرهما التربوي ولا تعتبرهما في نفس الوقت وسيلة كاملة تستخدم بشكل مستقل الإحداث عملية التعلم، وذلك لعدم كفايتها منفردة لأداء هذه المهمة الإنسانية والمتداخلة، لما تحدثه من أثار سلبية على تعلم التلاميذ وميولهم الشخصية. ونؤكد بأن أي وسيلة أو اداة صنعة من قبل الإنسان لا يمكن إعطاءها نتائج مؤثرة ومتكاملة إلا بمساعدة الإنسان نفسه وبوجوده.[١٢]

---

[٩] عبد الوهاب عبد السلام طويلة، التربية الإسلامية وفن التدريس، (القهرة: دار السلام، ٢٠٠٨م)، ص. ١٦١

[10] Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab: Metode, Strategi, Materi dan Media*, (Malang: UIN Malang Press, 2010) hal.168

[11] http://repo.iain-tulungangung.ac.id/12078/BAB%20II.pdf/pengertian-media diakses september/2014.

[١٢] عبد المعطى حجازي، **الوسائل التعليمية**، (عمان: دار أساس للنشر، ٢٠٠٩)، ص. ٢٥١

في عملية التعليم، يحدث الاتصال بين المدرسين والتلاميذ. يعمل المدرسون كمرسلين للمعلومات بينما يعمل التلاميذ كمستلمين للمعلومات. ستعمل هذه العملية بشكل جيد إذا كان الاثنان يعملان بسلاسة. حيث يكون المدرس قادرا علي نقل المعلومات جيدا للتلاميذ ويكون لدي التلاميذ الكفاءة علي تلقي المعلومات أيضا. لتحسين الاتصال بين مانج المعلومات ومتلقيها من أجل إنشاء اتصال فعال، هناك حاجة إلي ادوات أو وسائل اتصال.[١٣]

الوسائل التعليمية هي كل ما يتم استخدامه لتوجيه الوسائل ويمكن أن تحفز أفكار التلاميذ ومشاعرهم واهتمامهم ورغبتهم حتى تتمكن من تشجيع عملية تعليم مدرسة وهادفة وخاضعة للرقابة.[١٤] فيمكن استنتاج أن وسائل التعليمية هي أداة يمكن أن تساعد في عملية التعليم والتعلم بحيث يصبح معنى الرسالة المنقولة أكثر وضوحا ويمكن تحقيق أهداف التعلم أو التعليم بفعالية وكفاءة.

٣- أنواع الوسيلة

تناولنا فيما سبق مفهوم الوسائل التعليمية، وأنها لا تقتصر على الصور والأفلام، وإنما تضم بمجموعة كبيرة من الوسائل والأدوات والطرق التي لا تعتمد أساس على استخدام الكلمات والرموز اللفظية. ويمكن أن تقسم هذه الوسائل لتسهل عرضها ودراستها إلى ثلاثة أنواع وهي، وسائل بصرية، ووسائل سمعية ووسائل سمعية وبصرية.[١٥]

لها أنواع الوسيلة التعليمية كثيرة وهي كما يلي:

١) الوسيلة السمعية

---

[13] Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hal.27

[14] Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2005), hal. 458

[١٥] أحمد خيري كاظم، جابر عبد الحميد، **الوسائل التعليمية والمنهج**، (القاهرة: دار النهضة العربية: جامعة عين شمس، ١٩٩٧) ص. ٣٧

وهي التي: تعتمد على حاسة السمع مثل الراديو والإذاعة المدرسية والأسطوانات والتسجيلات الصوتية: كعرض الغناء بأجهز الحسوب.

٢) الوسيلة البصرية

وهي التي تعتمدعلى حاسة البصر وتشتمل النماذج والصيانات والأشياء والشرائح والرسوم والخرائط والصور بأنواعها والأفلام الصامتة.

٣) الوسيلة السمعية البصرية

وهي التي تعتمدعلى حاسة السمع والبصر في وقت واحد، تشتمل التليفزيون، التعليمي والأفلام التعليمية الناطقة والصور والشرائح عندما تستخدم بمصاحبة تسجيلات صوتية للشرح والتفسير.[١٦]

٤- تعريف اللعبة

لعبة هي جمع من لعب- يلعب- لعبة: كل ما يلعب به.[١٧] من أفضل ماقيل في تحديد اللعبة كما قال ج. جيبس (G.Gibbs) في تعريفها: أنها نشاط يتم بين الدارسين كتعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.[١٨]

قد يستخدم اصطلاح "لعبة" في تعليم اللغة العربية لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، ولتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوافير الحوافر لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية

---

[١٦] محمد لبيب النجيحي ومحمد منير مرسى، **المناهج والوسيلة التعليمية**، (مصر: مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٧٧م) ص.٢٣٥

[١٧] إبرهيم أنيس والآخرين، **المعجم الوسيط الجزء الأول**، (القاهرة: دار المعرف، بدون السنة)، ص. ١٦٧

[١٨] ناصف مصطفي عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، الطبعة الأولى، (رياض: دار الميج، ١٩٨٣)، ص. ١٣

مثل التخمين، لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمونها.[١٩]

أنواع الألعاب في تعليم اللغة هي كما يلي:[٢٠]

أ- لعبة الصور (Picture Game)

ب- لعبة علم الفس (Psychology Games)

ج- الخدع السحرية (Magic Tricks)

د- لعبة الاهتمام والمشاركة (Caring and Sharing)

هـ- لعبة المطاط واللوح (Card and Board Games)

و- لعبة الأصوات (Sound Games)

ز- لعبة الكلمات (Word Games)

ح- لعبة القصة (Story Games)

ط- لعبة الصحيح/الخطاء (True/Fals Games)

ي- لعبة الذاكرة (Memory Games)

ك- لعبة السؤال والجواب (Quations and Answer Games)

ل- لعبة التخمين (Guessing Speculating Games)

م- لعبة متنوعة (Miscellaneous Games)

ن- لعبة الملخص (Summary Of The Games)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ليس كل اللعبة مفيدة في التعليم والتعلم. هناك أيضًا العديد من الألعاب ليس لها فوائد، حتى أنها ضارة بالنمو العقلي للأطفال. ما إذا كانت اللعبة مفيدة أم لا يعتمد على تصميم اللعبة. إذا كان التصميم جيدًا، فيمكن للعديد من جوانب الدرس مأخوذة من

---

[١٩] ناصف مصطفي عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم** ....، ص. ١٢

[20] Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby, *Games For Language Learning* (New York: Cambridge University Press, 1994), hlm. 14-186

أنشطة اللعب. بعض هذه الجوانب بينهما: تعلم كيفية التفاعل الاجتماعي واحترام آراء الناس وتعلم التعاطف وتعلم العمل معًا في مجموعات.

٥- أهمية الألعاب

ولعبة تساعد على إشراك الحواس الخمس في عملية التعليم. وإذا كان تعليم لغة ثانية عملا شاقا في بعض الأحيان فإن اللعبة من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة الجهد في الفهم و في التدريب الآلى المكثف للمكن من استعمال اللغة الجديدة وللتنمية المتواصلة لهارتها المختلفة كما انها تخفيف من رتلبة الدروس وجفافها.[٢١]

ونتيجة الإهمام الكبير والجهد المبذول من قبل عدد من علماء التربية، فقد ابتكرت طرق تعليمية أخري غايتها التربية عن طريق اللعبة، منها: الطريقة التنقيبية لتدريس العلوم، حيث يوضع الدارس من المشكلات، في مو قف الباحثة التي تجري تجاربة وتجاهد لبلوغ النتيجة. ومنها أيضا الطريقة للتمثيلية لتدريس التاريخ والجغرفيا والأدب واللغات الأجنبية.[٢٢]

٦- التعريف Estafet Game

Estafet Game هي لعبة تمريرة تم الحصول على معلومات المفردات ونقلها إلى لاعب الآخر في هذه اللعبة، وتلهم الباحثة من اللعبة التواصلية في برنامج اختبار على قناة تلفزيونية خاصة. النظام في هذه اللعبة، تتكون على ٣-٤ أشخاص مجموعة واحدة. لاعب الأوال تم إعطاؤه تلميحًا لإعطاء معلومات إلى للاعب الآخر ويستمر إلى اللاعب الآخير.[٢٣]

---

[٢١] ناصف مصطفي عبد العزيز، **الألعلب اللغوية في تعليم** ....، ص. ٩

[٢٢] مستورة بنت بانيس، **استعمال الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية بلمدرسة الثانوية بماليزيا ومدى علاقة بالمستوى التحصيلى الطلاب**، (ماليزيا: الجامعة الإسلامية العالمية، ١٩٩٧)، ص.٢٥

[23] Amelia Fauzia, ***Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kela X IB 1 SMAN 1 Pandaan***, [Skripsi

٧- أهداف اللعبة

إن أهداف الألعاب اللغوية متعددة، منها:[٢٤]

١) أن يربط التلاميذ بين تعلم اللغة الأجنبية (اللغة العربية) وبين التسلية.
٢) يساعد في تنمية القدرات العقلية.
٣) مكافأة تفوق التلاميذ في اللغة العربية.
٤) علاقة بين التلاميذ ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستعمال اللغة العربية.
٥) تشجيع ودعهم مواد وأنشطة ثقافية باللغة العربية.
٦) تساعد الألعاب اللغوية في إشتراك في عملية التعليم.
٧) اكتساب روح العمل الجماع يضمن الفريق.
٨) اكتشاف القادرات الذاتية.
٩) تساعد المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى.
١٠) تولد لدى التلاميذ الرغبة في المشاركة، والتفاعل مع الآخرين.

وإذا كان تعلم اللغة الثانوية عملا شاقا في بعض الأحيان فإن الألعاب اللغوية من أفضال الوسائل التي تساعد كثيرا من التلاميذ على مواصلة الجهد فى الفهم وفي التداريب الآلى المكثف للتمكن من استخدام اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة كما أنها تخفف من رتابة الدروس وجفافها.

٨- خطوات لعبة Estafet Game

وكيفية تطبيق وسيلة لعبة Estafet Game في تركيب الجمل المفيدة كما يلي:

١. تتم لعبة Estafet Game في مجموعات.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang], Malang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, 2016, hal. 33

[24] Imam Asrori, Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab, (Hilal: Pustaka, 2008), hal.3

٢. يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات من ٥-٩ طلاب.
٣. تصطف كل مجموعة في مواجهة الصندوق الذي يحتوي عليها مجموعة من التعليمات التي أعدها المعلم. التعليمات تتكون من المفردات من اللغة العربية إلى اللغة إندونيسيا.
٤. ثم يقرأ اللاعب الموجود في المقدمة الدليل التواصل عن طريق الهمس القرائن للاعبين ثانيًا ، ثم يتواصل اللاعب الثاني مع اللاعب الثالث وحتى آخر لاعب. تشغيل المفردات كل مجموعة مختلفة. لذلك يجب على الطلاب أن يهمسوا بها تقليل سوء الفهم.
٥. يجب على آخر لاعب البحث عن القرائن في أسرع وقت ممكن المشارة إليها في النموذج لغة العربية وابحث عنها في المجموعة مفردات لغة عربية أعدها الباحثة السابق.
٦. بعد الحصول على المفردات المقصودة، يضع اللاعب جانبًا المفردات في ورقة مرآة المفردات.
٧. يستمر اللاعبون في التدحرج حتى يشعرون جميع اللاعبين أن يكون اللاعب في المقدمة واللاعب الخلفي، وكذلك يصل إلى التعليمات النهائية.
٨. بعد أن يتم جمع المفردات المقصودة، كل مجموعة ترتيب أجزاء من المفردات اللغة العربية في أنماط الجملة وفقًا للمادة قيد الدراسة و توصيله.
٩. لاحظة الباحثة كل نمط جملة يتألف من الطالبات و تحديد الفائز.
١٠. نظام التسجيل في هذه اللعبة هو أسرع مجموعة خمن الدليل المقصود، ابحث عن المفردات اللغة العربية المقصود، وتأليف الجمل التي تكون صحيحة ومناسبة المادة التي يتم دراستها هي الفائزة.[٢٥]

[25] Amelia Fauzia, ***Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal....*** [Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang], Malang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, 2016, hal. 34.

٩- فوائد اللعب

١. فوائد اللعب من أجل النمو البدني يمكن أن تجعل جسم الطفل أن تكون بصحة جيدة، تصبح عضلات الجسم قوية وجيدة للنمو محرك.

٢. فوائد اللعب للتنمية الاجتماعية

مع رفقاء اللعب، سيتعلم الأطفال كيفية مشاركة حقوق الملكية، قم بالأنشطة معًا، وتعلم التواصل مع الأصدقاء الأقران.

٣. فوائد اللعب للتطور العاطفي

من خلال اللعب ، يمكن للأطفال التخلص من التوتر الذي يعانون منه بسبب القيود العديدة التي مر بها. الوفاء في نفس الوقت الاحتياجات والحث من الداخل غير ممكن راضٍ في الحياة الحقيقية. بالإضافة إلى ذلك، من خلال اللعب في مجموعات، يتعلم الأطفال كيفية التصرف والتصرف حتى يتمكنوا من العمل مع أصدقائهم

٤. فوائد اللعب من أجل التطور المعرفي

في التعلم، الألعاب مفيدة لتدريب الطلاب التعاون مع الأقران ومعرفة وفهم و ممارسة القواعد.

٥. الطلاب أكفاء مع الآخرين لتحديد وتنظيم، اختتام أو الحكم على نتائج العمل.

يمكن الاستنتاج أن فوائد الألعاب للأطفال قيد التنفيذ التعلم هو تحسين المهارات الحركية والاجتماعية و تنمية إدراك الأطفال وإطلاق الملل والتوتر الداخلي عملية التعلم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

فوائد الألعاب في التعلم من أجل إثارة ثقة الطلاب بأنفسهم، وتدريب الشجاعة على التعبير الآراء، وتدريب الأطفال على التواصل مع أصدقائهم.[٢٦]

١٠- تعريف الجملة المفيدة

اختلفت الآراء بين والمحدثين في تعريف الجملة اصطلاحا، بل إن القدامي تضاربت آراءهم في تحديد مفهوم الجملة بالكتابة. ذهب إليه مهدي المخزومي هو الآخر في تعريف للجملة بأنها، الصورة اللفضيية الصغري الكلام المفيدة في أية من اللغات، وهي المراكب الذى يبين المتكلم به أي صورة ذهنبية كانت قد تأليف أجزاؤها في ذهنه.[٢٧]

الجملة مفيدة هي تركيب الذي يفيد فائدة تامة وتسمى أيضا كلاما.[٢٨] الجملة المفيدة قد تتركب من كلمتين، وقد تتركب من أكثر، وكل كلمة فيها تعد جزءا منها.[٢٩] وأما فؤاد النعمة في كتابه "ملخص قواعد اللغة العربية" قسم الجملة على نوعين: اسمية وفعلية.[٣٠]

١١- أنواع الجملة المفيدة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[26] Charolina Sulistiowati, ***Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Rasa Percaya Diri, Dan Prestasi Belajar,***[Skripsi PGSD] Purwokerto, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2014, hal.12-13

[٢٧] المخزم محدي، **النحو العرب نقط والتوجيه**، (بيروت: دار الرعد العربي، ١٩٨٨) ص. ٢٢

[٢٨] أحمد فوزان، **الإحسان على قواعد النحو و الصرف**، (ميدان: طه فوترا، ٢٠٠٧) ص. ٨

[٢٩] جازم على مصطفى آمين، **علم النحو**، (فونوروغوا: معهد الدار السلام كنتور، ٢٠٠٥) ص. ٩

[٣٠] فؤاد النعمة، **ملخص قواعد اللغة العربية**، (بيروت: دار الثقفة الإسلامية، ٢٠٠٥)، ط ٩، ص.

بالرغم من تعدد أقسم الجملة العربية لاعتبارات مختلفة إلى أكثر من نوعين، إلا أن النحة بتفقون في تقسيمها إنطلاقا من معاير الصدارة إلى قسمين وهما: الجملة الفعلية والجملة الإسمية.

١. مفهوم الجملة الفعلية

الجملة الفعلية هي كل جملة تتركب من فعل وفاعل.[٣١] الجملة التي تبدأ بفعل تام غير ناقص، وتتكون من فعل وفاعل الجملة الفعلية هي أو من فعل وفاعل ومفعول به.[٣٢] الأمثلة:

أ. يشرب أحمد اللبن

ب. تمسح فاطمة السبورة

ج. ينظف محمد الفصل

٢. الجملة الاسمية

الجملة الإسمية هي كل جملة تتركب من مبتدأ وخبر الجملة الإسمية يسمى بالجملة التى يتصدرها إسم ويسمى المبتدأ، أو يعرف بالمسند إليه ليتممها المسند.[٣٣] الأمثلة:

أ. المدرسة كبيرة

ب. البستان واسع

ج. الفصل نظيف

د. الصورة جميلة

١٢– أهمية الجملة المفيدة

---

[٣١] جازم على مصطفى آمين، **علم** ....، ص. ٩

[٣٢] راهب شاهد محمد الهوامدة، **الميسر في قواعد اللغة العربية**، (دار الصفة عمان، ٢٠٠٩)، ص. ١٤٧

[٣٣] جابر على إبراهيم، **المستويات أصلوبية في الشعر بالندى الهدر**، (مصر: دار الألم والإمان ٢٠٠٩)، ص. ٣١٤

إن الجملة المفيدة تلعب دورا هاما في فهم أفكار و خبرات شخص منطقة كانت أو مكتوبة. هذا دليل على استعاب الشخص على الجملة المفيدة يلعب دورا هاما في عملية اللغة منطوقة أو مكتوبة في الحياة اليومية أو الأكاديمية. لا سيما لمتعلم اللغة، لأن الجملة المفيدة التي يعطي معنى تاما وكذلك التي يعطي معنى كاملا التي ستكون وسيلة لفهم الأغراض بين المتكلم والمستمع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تستخدم الباحثة في هذه الرسالة هو بحث تجريبي لأن له أثر جلي في تقديم العلوم الطبيعية وبهذا المنهج تستطيع الباحثة بواستط أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع).[٣٤]

ينقسم تصميمات المنهج التجريبي إلى أربعة أقسام وهي التصميمات التمهيدية (Pre-Experimental) والتصميمات التجريبية (True-Experimental Design) والتصميمات العاملية (Factorial design) والتصميمات شبه التجريبية (Quazi-Experimental).[٣٥] وإختارت الباحثة التصميمات التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبلي وبعدي أو ما يقال في الإنجليزية (One group pre-test post test design) وهو كما يلي:

ت خ١	X	خ٢

ت : المجموعة التجريبية

خ١ : الاختبار القبلي

خ٢ : الاحتبار البعدي

X : المعالجة التجريبية

---

[٣٤] صالح بن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العيكان، ٢٠٠٦)، ص. ٣٠٣

[٣٥] صالح بن حمد العساف، **المدخل إلى** ....، ص. ٣٢٠.

والمراد هنا تختار الباحثة فصلا واحدا للعينة فتجرى تركيب جمل المفيدة باستعمال وسيلة Estafet Game بمعهد انسان قرآن.

ب- المجتمع والعينة

فأما المجتمع والعينة في البحث فهما مصدارن معلومان وبيانان. ويقصد جمع الأفراد (أو الأشياء) الذين لهم خصائص واحدة يمكن ملاحظتها.[٣٦] وأما المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلبة في الفصل الثاني بـ MTsN 11 Bireuen وعددهم ٥٠ طالبا.

العينة هي جزء من الفرد مأخوذة من مجتمع الدراسة.[٣٧] فأخذت الباحثة الطلبة في الفصل الثاني (ب) وعددهم ٢٥ طالبا. واختارت الباحثة في هذا الفصل لأن يواجهون صعوبة في تذكر المفردات حتى تجد صعوبة على تركيب الجمل المفيدة. أما طريقة اختيار العينة فهي الطريقة العمدية أو الغرضية (purpossive sampling) وهذه الطريقة تسمى أيضا بالطريقة المقصودة أو الاختبار بالخبرة وهي تعني أن أساس الاختبار خبرة الباحثة ومعرفتها بأن هذه المفردة مجتمع البحث.[٣٨]

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

وأما الطريقة لجمع البيانات استخدمت الباحثة فهي كما يلي:

١. الاختبار

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٣٦] رجاء محمود أبو علام، **مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، (كويت: مكتبة الفلاح، ١٩٧٩م) ص. ٨٢

[37] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal.250

[٣٨] صالح بن ب حمد العساف، **المدخل إلى**....، ٩٩٠.

الاختبارات هي مجموعة من الأسئلة أو الواجبات التي تطلب من الطلبة الإجابة لها والتى تهدف إليه ما يحتاج البحث.[٣٩] وتقوم الباحثة بإختبارين:

١) الاختبار القبلي

الاختبار القبلي هو الاختبار ينفذ قبل تطبيق التدريبات و غرض هذا الاختبار لتحديد مستوي التحصيل الدارسين قبل إجراء التدريس باستخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة في التدريس

٢) الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو الاختبار ينفذ بعد انتهاء إجراء التعليم باستخدام وسيلة Game Estafet لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة، و غرض هذا الاختبار لتحديد الفصل التحصيل الدراسي بعد تعليمها باستخدام وسيلة Estafet Game . والحصول على البيانات قامت الباحثة بالإطلاع على الكتب العربية المتعلقة بالموضوع.

٢. الاستبانة

الاستبانة هي إحد الوسائل العديدة للحصول على البيانات، والباحثة التى تريد استخدام الاستبانة تجب أن تكون متأكدا من أنه لا توجد وسيلة أكثر صدقا وثباتا تمكن استخدامها.[٤٠] وفي هذا البحث استخدامت الباحثة الاستبانة لمعرفة استجابة الطلبة على استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة.

هـ- طريقة تحليل البيانات

١-تحليل بيانات الاختبارات

تعتبر تحليل المعلومات خطوة مهمة من خطوات تصميم البحث. ففي هذا البحث تستخدمها الباحثة طريقة تحليل البيانات تحليلا كميا. استعملت الباحثة المجموع والمعدل

---

[٣٩] صالح بن حمد العساف، **المدخل إلى**....، ص٩٠.

[٤٠] رجاء محمود أبو علام، **مدخل إلى مناهج** ....، ص.١٥٩

من إجابة الاختبارين (الاختبار القبلي والبعدي). ولمعرفة فعالية استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على التركيب الجمل المفيدة. فالتحليل الذي استعمالها الباحثة هو اختبار T أما من أنواع إختبار ت (“T”test) الذي استعملتها الباحثة لتحليل البحث في هذه الرسالة هو اختبار Paired Sampel Test لأن المنهج التجريبي الذي قد اختارها الباحثة هو التصميمات التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبلي وبعدي أو مايقال في الإنجليزية One Group Pre- Test Post- Test Design باستعانة الحساب على الأدوات الرقمية" SPSS Statistics 26".

قبل إجرا “T”test تقوم الباحثة بشرطي “T”test فهما الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas). فإذا كانت النتائج طبيعة ومتجانسة فقامت الباحثة باختبار Paired Sampel T Test، وإذا كانت النتائج عكسها فتقوم الباحثة باختبار Wilcoxon Signed Rank Test.

– الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

كان الاختبار الطبيعي اختبار لمعرفة العينة من مجموعة تكون طبيعية أوغير طبيعية. فتقوم الباحثة بالاختبار نتيجة Uji Shapiro Wilk، لأن العينة في هذا البحث أصغر من ٥٠. وإذا كانت عينة البحث أكبر من ٥٠ فأخذت الباحثة نتيجة Uji Kolmogorov Smirnov، وتكون البيانات طبيعة إذا كان مستوى الدلالة (Signifikan) أكبر من ٠،٠٥. وتكون غير طبيعة إذا كان مستوى الدلالة (Signifikan) أصغر من ٠،٠٥. وفي هذا البحث أخذت الباحثة نتيجة Shapiro Wilk لأن عدد العينة ٢٥ طالبا وهو أقل من ٥٠.

– الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

كان الاختبار المتجانس الاختبار لمعرفة أن البيانات متجانسة أو غير متجانسة. وتكون البيانات متجانسة إذا كان مستوى الدلالة (Signifikan) أكبر من ٠،٠٥. وإذا كان مستوى الدلالة (Signifikan) أصغر من ٠،٠٥ فتكون البيانات غير متجانسة.

٢-تحليل بيانات الإستبانة

وتقوم الباحثة بتحليل البيانات عن نتيجة ورقة الاستبانة، فتعتمد الباحثة على الرموز[٤١]:

$$\%P = \frac{f}{N} X\ 100$$

البيانات:

P : النسبة المئوية

f : الترددات

N :مجموعة الطلبة

وأما تحليل البيانات للاستبانة فاستعملت الباحثة النتائج والمعدول والنسبة المئوية لمعرفة استجابة الطالبات باستعانة الحساب على الأدوات الرقمية "SPSS Statistik".

ولمعرفة استجابةالطلبة قامت الباحثة بتحليل البيانات على احصاء جميع النتائج بشكل مقايس likert بالمعيار كمايلي:

الجدول ٣-١

تفسير النتائج

مستوى الإتقان	التقدير
٨١-١٠٠	ممتاز
٦١-٨٠	جيد جدا
٤١-٦٠	جيد
٢١-٤٠	مقبول
٠-٢٠	راسب

[41] Anas Sudjono, 2013, ***Pengantar Statistik Pendidikan***, (Jakarta: Rajawali Press), hal. 43

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الباب السابق فيما يتعلق بمنهج البحث، وفي هذا الباب تشرح الباحثة نتائج البحث التي حصلت عليها بالمدرسة MTsN 11 Bireuen وللحصول على البيانات فقامت الباحثة بالبحث التجريبي بهذه المدرسة للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ اعتماد على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري دار السلام بندا آتشيه يرقم: B-12301/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن المدرسة MTsN 11 Bireuen إحدى المدارس المتوسطة الحكومية ببرون. تقع هذه المدرسة في الطريق Kuta Meuse no.1 desa Babah Jurong Krueng Panjoe، أسست المدرسة في عام ١٩٦٩. وكان رئيس المدرسة سلمى S. Sg. يبلغ المدرسين يقومون بالتعليم في هذه المدرسة ١٥ مدرسا.

وعدد المدرسين في MTsN 11 Bireuen للسنة الدراسية ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ كما في جدول التالي:

الجدول ٤-١

عدد المدرسين في المدرسة بـ MTsN 11 Bireuen

الرقم	المواد الدراسية	عدد المدرسين
١	اللغة العربية	١
٢	اللغة الإنجليزية	٢
٣	اللغة الإندونيسية	٢
٤	العلوم الإسلامية	٢

٥	الكيمياء	٢
٦	الفيزياء	٢
٧	العلوم الطبيعية	٢
٩	الرياضة	١
	المجموع	١٥

وكان عدد الطلبة في المرحلة الثانوية ٥٠ طالبا للسنة الدرسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤م، وهم يجلسون فى الفصل الأول حتى الفصل الثالث. ويتضح عددهم لكل فصل في الجدول التالي:

الجدول ٤-٢

عدد الطلبة في المرحلة الثانوية بـ MTsN 11 Bireuen

٢٠٢٣- ٢٠٢٤

رقم	الفصل الدرسية		عدد الطلبة
١	الفصل الأول	أ	٢٣ طالبا
٢		ب	١٨ طالبا
٣	الفصل الثاني	أ	٢٥ طالبا
٤		ب	٢٥ طالبا
٥	الفصل الثالث	أ	٢٥ طالبا
٦		ب	٢٢ طالبا
المجموع		٦ فصول	١٣٨

جامعة الرانري AR-RANIRY

الجدول ٤-٣

أما الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم بـ

MTsN 11 Bireuen

رقم	اسم المباني	عدد
١	إدارة رئيس المدرسة	١
٢	الفصول الدراسية	٦
٣	إدارة المدرسة	١
٤	مكتبة	١
٥	مختبر العلوم	١
٦	مقصف	١
٧	ملعب الرياضي	١
٨	مصلى	١
٩	مرحاض للمدرسة	٢
١٠	مرحاض للطلاب	١
١١	مرحاض للطالبات	١
المجموع		١٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة

تعرض الباحثة العملية التجريبية عن استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen وتطبيق هذه وسيلة في الفصل الثاني. ومادة البحث التي اخذت الباحثة بمادة اللغة العربية بموضوع "يومياتنا".

الجدول ٤-٤

التوقيت في العملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
اللقاء الأول	الجمعة	٨ دسمبير ٢٠٢٣	- عملية التعليم بالطريقة التقليدية (بدون استخدام وسيلة Estafet Game) - الاختبار القبلي
اللقاء الثاني	السبت	٩ دسمبير ٢٠٢٣	- عملية التعليم باستخدام وسيلة Estafet Game - الاختبار البعدي - الاستبانة

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي من ٧ دسمبير ٢٠٢٣ حتى ٩ دسمبير٢٠٢٣ وتنضح أنشطة المدرسة والطلبة عند استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة لكل لقاءت في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤–٥

عملية تعليم وتعلم قبل استخدام وسيلة Estafet Game

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، وإعداد الطلبة لمتابعة الدروس ثم تطلب المدرسة من الطلبة بقراءة الدعاء	يرد الطلبة السلام ثم يقرأون الدعاء
تقرأ المدرسة كشف الحضور وتدعو واحدا فواحد	يجب ويستمع الطلبة على المدرسة
تعرف المدرسة اسمها وتشرح أهداف التعليم والموضوع الدراسي	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
تختبر المدرسة الطلبة الاختبار القبلي (قبل استخدام وسيلة Estafet Game)	يقوم الطلبة بالاختبار القبلي(قبل استخدام وسيلة Estafet Game)
وأخيرا، تختم المدرسة الدروس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يختتم الطلبة بقراءة الدعاء ويردون السلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٦

عملية تعليم وتعلم باستخدام وسيلة Estafet Game

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، ثم تطلب المدرسة من الطلبة بقراءة الدعاء	يرد الطلبة السلام ويقرأون الدعاء
تقرأ المدرسة كشف الحضور وتدعو واحدا فواحد	يجب ويستمع الطلبة على المدرسة
تشرح المدرسة عن موضوع يومياتنا ثم تشرح المدرسة خطوات التعليم باستخدام وسيلة Estafet Game	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
تطلب المدرسة الطلبة أن يلاحظوا عن النص والمفردات بالموضوع يومياتنا	يلاحظ الطلبة عن النص والمفردات بالموضوع يومياتنا
تطلب المدرسة الطلبة أن يقرأوا النص التي تم توفيرها	يقرأ الطلبة النص الذي تم توفيرها
تشرح المدرسة المادة عن الجملة الاسمية	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
تعطي المدرسة الفرصة للطلبة أن يسئلوا عن المادة التي لم يفهموها	يسأل الطلبة عن المادة لم يفهموها
تحضر المدرسة المفردات اللغة الاندونيسيا واللغة العربية التي متعلقة بالموضوع يومياتنا، وتنقسم المدرسة الطلبة إلى ثلاثة فرق	يستمع الطلبة شرح المدرسة عن كيف عمله في هذا الأنشطة

تطلب المدرسة من كل فرقة يصطفون في صفوف يوجه إلى الصندوق الذي يحتوى المعلومات التي اعدتها المدرسة	أخذ لاعب الأول تم معلومات ويهمسها إلى اللاعب الآخر ويستمر إلى اللاعب الآخير، و اللا عب الآخير يبحث المفردات اللغة العربية المتعلقة بالمعلومات التى سمعها من صديقه
بعد يجتمع الطلبة المفردات، تطلب المدرسة من كل مجموعة أن تركب المفردات إلى جملة المفيدة	كل فرقة تركب المفردات إلى جملة مفيدة، والفرقة التي تنتهي بسرعة والصحيحة هي المجموعة الناجحة
تطلب المدرسة من كل فرقة أن تقرأ نتائج العمل امام الفصل	يقرأ الطلبة نتائج العمل إلى امام الفصل
تشرح المدرسة الخلاصة المواد الدرسية	يستمع الطلبة شرح المدرسة
تأمر المدرسة الطلبة ليلخصوا المواد الدراسية	يلخص الطلبة المواد الدراسية
تشكر المدرسة الطلبة الذي يتبعون الدرس بالحماسة	يشكر الطلبة المدرسة
تقوم المدرسة تقديم السؤال لاختبار البعدي (بعد استخدام وسيلة Estafet Game على تركيب الجمل المفيدة) والاستبانة	يقوم الطلبة باختبار البعدي (بعد استخدام وسيلة Estafet Game على تركيب الجمل المفيدة) والاستبانة
تشرح المدرسة أهداف تدريس اللغة العربية وتعطي النصيحة وتحريض	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
تختم المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يقرأ الطلبة الدعاء ويردون السلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- تحليل البيانات

اختارت الباحثة MTsN 11 Bireuen لإجراء هذا البحث. فرأت الباحثة في مشكلة البحث في هذه المدرسة خاصة في الفصل الثاني.

أ- الاختبار القبلي والبعدي

قامت الباحثة بالاختبار القبلي وهو طريقة لتعريف على قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة قبل استخدام وسيلة Estafet Game وتدريبه في تركيب الجمل المفيدة. وأيضا قامت الباحثة بالاختبار البعدي للتعريف على قدرة الطلبة بعد تدريب استخدام وسيلة Estafet Game. وأما نتيجة التي حصل على الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي فهي:

الجدوال ٤-٧

نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

رقم	الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعدي
١	الطالبة ١	٧٠	٨٠
٢	الطالبة ٢	٥٥	٨٠
٣	الطالبة ٣	٥٠	٨٠
٤	الطالب ٤	٤٠	٧٥
٥	الطالب ٥	٤٠	٨٣
٦	الطالبة ٦	٦٠	٧٠
٧	الطالب ٧	٦٠	٩٠
٨	الطالبة ٨	٣٥	٩٠
٩	الطالب ٩	٥٥	٨٣
١٠	الطالبة ١٠	٧٠	٨٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١١	الطالبة ١١	٦٥	٩٠
١٢	الطالب ١٢	٤٥	٧٧
١٣	الطالبة ١٣	٤٥	٨٠
١٤	الطالبة ١٤	٧٠	٧٠
١٥	الطالب ١٥	٥٥	٧٥
١٦	الطالب ١٦	٥٠	٨٥
١٧	الطالبة ١٧	٤٥	٨٠
١٨	الطالبة ١٨	٤٠	٨٠
١٩	الطالبة ١٩	٥٠	٧٧
٢٠	الطالب ٢٠	٥٥	٨٤
٢١	الطالبة ٢١	٦٠	٨٠
٢٢	الطالبة ٢٢	٦٠	٨٥
٢٣	الطالب ٢٣	٤٠	٨٠
٢٤	الطالب ٢٤	٤٥	٧٧
٢٥	الطالبة ٢٥	٦٥	٨٤
	المجموع	١٣٢٥	٢٠١٩
	المعدل	٥٣ = ٢٥÷١٣٢٥	٨٠،٧٦ =٢٥÷٢٠١٩

ومن هذا الجدول يدل على أن النتيجة المعدلة في الاختبار القبلي تقديرها (٥٣)، والنتيجة المعدلة في الاختبار البعدي تقديرها (٨٠،٧٦).

قبل ما قامت الباحثة بتحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي فقامت الباحثة أولا بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)، الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)، والاختبار–ت باستخدام برنامج "SPSS 26" والجدول التالي بتضع على قيمة:

الجدول ٤–٨

الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	1	.137	25	.200*	.944	25	.185
	2	.161	25	.096	.945	25	.195

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

ومن الجدول ٤–١٠ يدل على أن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باستعمال اختبار الطبيعي (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (sig) (٠،٠٥ أضغر من ١٨٥). والاختبار البعدي بمستوى الدلالة (sig) (٠،٥٠ أضغر من ١٩٥). فتشير أن البيانات طبيعية (Normal). ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (Uji Homogenitas). والجدول ٤–١٠ يبين عن تحصيل الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) كم يلي:

الجدول ٤–٩

نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variances

Variabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
14.575	1	48	.000

ومن هذا الجدول يدل على نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة (sig) (٠،٠٥أضغر من٠،٠٠). فتشير إلى أن البيانات متجانسة. حتى يمكن الباحثة بإجراء الاختبار ت (Paired Sampel Test).

الجدول ٤–١٠

تحصيل ت (Paired Sampel Test)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.0000	25	10.50793	2.10159
	Postest	80.8000	25	5.34634	1.06927

ومن الجدول ٤-١٢ يدل على نتيجة الاختبار القلي ٥٣،٠٠٠٠ ونتيجة الاختبار البعدي ٨٠،٨٠٠٠ فيمكن إجراء اختبار ت (Paired Sampel T-Test) وتنضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-١١

تحصيل ت (Paired Sampel Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postest	-27.80000	11.75443	2.35089	-32.65199	-22.94801	-11.825	24	.000

و من هذا الجدول السابق يتضح أن نتيجة المستوى الدلالة ٠،٠٠٠ هي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٥٠ فيدل أن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول أن استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة.

ب– تحليل البيانات عن الاستبانة

وتقوم الباحثة بتحليل البيانات عن النتيجة ورقة الاستبانة، فتعتمد الباحثة على الرموز[٤٢]:

$$\%P = \frac{f}{N} X\ 100$$

البيانات:

P : النسبة المئوية

f : الترددات

N :مجموعة الطلبة

واما تحليل البيانات لاستبانة فاستعملت الباحثة النتائج والمعدل والنسبة المؤوية لمعرفة استجابة الطلاب باستعانة الحساب على الأدوات الرقمية 26 "SPSS Statistik". وللحصول على بيان عن اكتساب المعدلة من إجابة الاستبانة، وتستخدم الباحثة التفسير (Interpretasi) كما بين في الجدول التالي:

الجدول ٤–١٢

معايير نتيجة لاستبانة

مستوى الإتقان	التقدير
١٠٠–٨١	ممتاز
٨٠–٦١	جيد جدا
٦٠–٤١	جيد
٤٠–٢١	مقبول
٢٠–٠	راسب

الجدول ٤–١٣

[42] Anas Sudjono, 2013, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Press), hal. 43

نتيجة الاستبانة عن استجابة الطلاب على استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل

الرقم	قائمة الأسئلة	الخيرات الإجابات				النسبة المئوية			
		موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة	موافق بشدة	موافق	غير موافق	غير موافق بشدة
١	تركيب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game ممتعة	١٦	٤	٢	١	٦٤٪	١٨٪	٨٪	٤٪
٢	استخدام وسيلة Estafet Game يساعدني أفهم الدرس	٦	١٥	٣	٢	٢٤٪	٦٪	١٢٪	٨٪
٣	باستخدام وسيلة Estafet Game يشجعوني في تركيب الجمل المفيدة	٩	١٢	٤	١	٣٦٪	٤٨٪	١٦٪	٤٪
٤	لا أحب التدريس باستخدام وسيلة Estafet Game	١	١	٥	١٢	٤٪	٤٪	٢٠٪	٤٨٪
٥	أحب أن أناقش مع زملائي للتحصيل على تركيب الجمل المفيدة	١٨	٣	٢	٢	٧٢٪	١٢٪	٨٪	٨٪
٦	وسيلة Estafet Game ممتعة	٧	١٥	٢	١	٢٨٪	٦٠٪	٨٪	٤٪

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٧	أريد المدرس أن ياستخدم وسيلة Estafet Game مرة أخرى في تركيب الجمل المفيدة	٦	١٣	٣	٣	٢٤٪	٥٢٪	١٢٪	١٢٪
٨	تعلم باستخدام وسيلة Estafet Game لا يدفعني في تركيب الجمل المفيدة	١	٣	٦	١٥	٤٪	١٢٪	٢٤٪	٦٠٪
٩	كنت أكثر متحمس لتدرسي الجملة الاسمية بعد استخدام وسيلة Estafet Game	٩	١١	٣	٢	٣٦٪	٤٤٪	١٢٪	٨٪
١٠	كنت نشيط طول الوقت عند تدريس تركيب الجمل المفيدة ياستخدم Game Estafet	٦	١٧	١	١	٢٤٪	٦٨٪	٨٪	٨٪
المجموع		١٠٤	١٠١	٢٤	١٥	٣١٦٪	٤٠٦٪	٩٠٪	٦٤٪
المعدل						٤١،٦٪	٤٠،٦٪	٩٪	٦،٤٪
						٨٢،٢٪		١٥،٤%	

يدل الجدول ٤-١٢ على نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة. و من تلك النتائج عرفت الباحثة من الإجابة الطلاب في الاستبانة توجد أن ٤٢% من الطلاب يجيبون بإجابة موافق بشدة بتصنيف جيد، و ٤١% من الطلاب يجيبون بإجابة موافق بتصنيف جيد، و ٩٪ من الطلاب يجيبون بإجابة غير موافق بتصنيف راسب، و ٦% من الطلاب يجيبون غير موافق بشدة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بتصنيف راسب. وتعرف الباحثة أت نتيجة النسبة المئوية للاجابة الإيجابية بقيمة ٨١٪ أكبر من نتيجة النسبة المئوية للإجابة السلبية بقيمة ١٥٪ وهذه النتيجة تدل على أن استجابة الطلاب في الاستبانة تعني معظم الطلاب يشعرون بالسعادة أثناء التدريس تركيب جمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game، واستخدام هذه اللعبة يجعل الطلاب فهم المفردات وتركيب الجمل المفيدة.

ج- المناقشة

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي في الفصل الثاني (ب) بـ MTsN 11 Bireuen. وهدفا البحث للتعريف على استجابة الطلبة في تركيب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game. ولجمع البيانات تستخدم التاحثة اختبارين، الاختبار القبلى، والاختبار البعدي، والاستبانة. وأما المناقشة في هذا البحث كما يلي:

١- إن استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة. وتقوم الباحثة بالاختبارين وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتنضح نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعدى إجراء اختبار Paired Sample Test باستخدام برنامج "SPSS" فحصلت الباحثة على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ أن استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة.

٢- إن استجابة الطلبة في تركيب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game p=٨٢٪ تدل على أنها وقعت ما بين ٨١-١٠٠٪ بتقدير ممتاز. هذا تدل على أن استخدام وسيلة Estafet Game يجد استجابة إيجبية.

د- تحقيق الفرضين

قد ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن الفرضان في هذا البحث، الفرض البديل (Ha) إن استخدام وسيلة Estafet Game فعالة لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen و الفرض الصفري (Ho) إن استخدام وسيلة Estafet Game غير فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen

وبتحصيل الاختبار – ت فى الجدول (Uji Paired Sample T-Test) في الجدول ١٤ – ٤، أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig.2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تدل على أن الفرض (Ho) الصفري مردود، والفرض البديل (Ha) مقبول. وهذه تدل أن استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

قد بحثت الباحثة بالبحث التجريبي عما يتعلق باستخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen في الفصل الثاني "ب"، وحصلت نتائج البحث كما يلي:

١- إن استخدام وسيلة Estafet Game فعال لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة بـ MTsN 11 Bireuen. ودليل على هذا أن نتيجة من الاختبار-ت (Uji Paired Sample T-Test) (Sig.2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ كما في الجدول ٤-١٣ وهذا يدل على أن الفرض البديل مقبول والفرض الصفري مردود.

٢- وكانت استجابة الطلبة مرتفعة في تركب الجمل المفيدة باستخدام وسيلة Estafet Game بـ MTsN 11 Bireuen. وتعتمد الباحثة على البيانات التى حصلت عليها في الجدول ٤-١٠ على الاستبانة بالنسبة: ٨٢،٢٪ وهذه النتيجة تدل على أنها وقعت ما بين ٨١-١٠٠٪ بتقدير ممتاز. هذا تدل على أن استخدام وسيلة Estafet Game يجد استجابة إيجبية في تعليم تركب الجمل المفيدة.

ب- المقترحات

اعتمادا على النتيجة البحث أعلاها، تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١- ينبغي للطلبة بـ MTsN 11 Bireuen أن يتعلموا جيدا في تعليم اللغة العربية وكثير من ممارسة خاصة في تركيب الجمل المفيدة

٢- ترجو الباحثة من جميع المدرسين أن يستخدموا الوسيلة التعليمية المناسبة عند عملية التعليم. ليكون الطلبة متحمسين وناجحين. كوسيلة Estafet Game استخدمتها في تركيب الجمل المفيدة.

٣- ترجو الباحثة للقارئين الإصلاح والنقد وجدوا الأخطاء في هذه الرسالة لكي تكون رسالة كاملة ومفيدة للباحثة والقارئين.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

١. المراجع العربية

إبراهيم البيومي غانم، ٢٠٠٩، **مناهج البحث وأصول التحليل في العلوم الاجتماعية**، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.

إبراهيم أنيس والآخرين، بدون السنة، **المعجم الوسيط الجزء الأول**، القاهرة: دار المعارف.

أحمد فوزان،٢٠٠٧، **الإحسان على قواعد النحو والصرف**، ميدان، طه فوترا

جابر على إبراهيم، ٢٠٠٩، **المستويات أصلوبية في الشعر بالندى الهدر**، دار الألم والإمان

جازم على مصطفى آمين، ٢٠٠٥، **علم النحو**، فونورغوا: معهد الدار السلام كونتور

خيري كاظم أحمد، جابر عبد الحميد جابر، ١٩٧، **الوسائل التعليمية والمنهج**. القاهرة: دار النهضة العربية: جامعة عين شمس

راهب شاهد محمد الهوامدة، ٢٠٠٩، الميسر في قواعد اللغة العربية، (دار الصفة عمان

رجاء محمود أبو علام، ١٩٨٥م، **مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، كويت: مكتبة الفلاح

الشريف على بن محمد الجرجاني، ١٩٨٨، **كتاب التعريفات**، بيروت: دار الكتاب ١١ العلمية.

صالح بن حمد العساف، ٢٠٠٠م، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، الطبعة الثانية**، الرياض: مكتبة العيكان.

عبد المعطى حجازي، ٢٠٠٨م، **الوسائل التعلمية**، عمان: دار أساس للنشر

عبد الوهاب عبد السلام طويلة، ٢٠٠٨م، **التربية الإسلامية وفن التدريس**، القهرة: دار السلام

فؤاد نعمة، ٢٠٠٥، **ملخص قواعد اللغة العربية**، بيروت، دار الثقافة الإسلامية

كميل إسكندار حشيمه،٢٠٠٣، **المنجد الوسيط في العربية المعاصرة**، بيروت: دار المشرق

المحزم محدي، ١٩٨٨م، **النحو العرب نقط والتوجيه**، بيروت، دار الرعد العربي

محمد رشاد حسان، فريق. **تدريس اللغة العربية**. مصر: الكتاب العربي للمعارف.

محمد لبيب النجيحي ، مرسى، ومحمد منير،١٩٧٧م، **المناهج والوسيلة التعليمية**، مكتبة الأنجلو المصرية

مستورة بنت بانيس، ١٩٩٧م، **استعمال الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية بالمدرسة الثناوية بماليزيا ومدى علاقة بالمستوى التحصيلي الطلاب**، ماليزيا: الجامعة الإسلامية العالمية

ناصف، مصطفي عبد العزيز، ١٩٨٠م، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**. الرياض: المملكة العربية السعودية

الياس أنطون إلياس، ١٩٨٠م، **قاموس إلياس العصري (عربي إنجليزي)** بيروت: دار الجليل.

٢. المراجع الإندونيسية

Abdul Hamid, dkk, 2010, *Pembelajaran Bahasa Arab: Metode, Strategi, Materi dan Media*, Malang: UIN Malang Press

Amelia Fauzia, 2016, *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kela X IB 1 SMAN 1 Pandaan*, [Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang], Malang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Anas Sudjono, 2013, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press

Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby, 1994, *Games For Language Learning* (New York: Cambridge University Press

Anshar Arsyad, 2014, *Bahasa Arab dan Metodologi Pembelajarannya,* (yogyakarta: Pustaka Belajar)

Asrori, Imam, 2008, "*Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*." Surabaya: Hilal Pustaka

Awaludin, Ahmad, Syahwani Umar, and Andy Usman, 2016, *"Penggunaan Permainan Scramble Dalam Menyusun Kalimat Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kecakapan Membaca (Al-Qira'ah)* 5.1," Jurnal *Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*

Muhammad Hasan dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup

Nana Syaodih Sukmadinata, 2007, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Silfi Eka Juliani, 2014, *Efektifita Permainan Im Drierpack untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jerman,* Perpustakaan. Upi. Edu. Universitas Pendidikan Indonesia.

Susanti, Afrina Zulfiana, Fakultas Agama Islam, Program Studi Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

٣. مراجع الإلكترنية والإنترنيت

http://repo.iain-tulungangung.ac.id/12078/BAB%20II.pdf/pengertian media,diakses september/2014.

https://sumbar.kemenag.go.id/Media-Permainan-Meningkatkan-Motivasi-Belajar-Siswa, diakses pada Feb 29,2020

جامعة الرانري
AR-RANIRY

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-12274/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2023
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 Sabtu, 14 Juni 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dra. Hamdiah, MA — sebagai pembimbing pertama
2. Dr. Badruzzaman, MA — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Nurul Zakia
NIM	:	200202003
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على التركيب الجمل المفيدة "دراسة تجريبية بـــــ MTsN 11 Bireuen"

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester GanjilTahun Akademik 2023 -2024

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 November 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 REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BIREUEN
MADRASAH TsANAWIYAH NEGERI (MTsN) 11 BIREUEN
JALAN KUTA MEUSE NO. 1 KRUENG PANJOE
NSM : 121111110000 | mtsn1gandapura@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B- 2017/Mts.01.12.011/PP.00.5/11/2023

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 11 Bireuen Kecamatan Kutablang Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh. dengan ini menyatakan bahwa :

Nama	:	Salma, S. Ag
Nip	:	19771025 2005012003
Jabatan	:	Kepala MTsN 11 Bireuen Kabupaten Bireuen

Dengan ini menerangkan Bahwa:

Nama	:	NURUL ZAKIA
Nim	:	200202003
Jurusan / Prodi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Tingkat/Semester	:	VII (Tujuh)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry

Benar namanya yang tersebut di atas telah melakukan Penelitian Ilmiah pada MTsN 11 Bireuen Kabupaten Bireuen pada tanggal 7 s/d 9 Desember 2023 dalam rangka menyusun Skripsi dengan judul *ISTIKHDAMU WASILATU ESTAFET GEME LITARQIYYATI QUDRATIP' ALA TARKIBIL JUMALIL MUFIDATI"DIRASATUN TAJRIBIYATUN BI MTsN II BIREUEN"*

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Krueng panjoe 11 Desember 2023
Kepala Madrasah

Salma, S.Ag

جامعة الرانري
AR-RANIRY

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-raniry.ac.id

Nomor : B-12301/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala MTsN 11 Bireuen

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

Nama/NIM : **NURUL ZAKIA / 200202003**
Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Jln Kuta Meuse no.1 desa Babah Jurong Krueng Panjoe kec. Kuta Blang kab. Bireuen.

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 ***Istikhdamu Wasilatu Estafet Game Litarqiyyati Qudratid Thalabati 'Ala Tarkibil Jumalil Mufidati "Dirasatun Tajribiyatun bi MTsN 11 Bireuen***

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

Banda Aceh, 27 November 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 29 Desember 2023

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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Nama Madrasah : MTsN 11 Bireuen

Kelas/ Semester : VIII / I

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi : يوميَّاتنا

Alokasi Waktu : 2×45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan 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, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapain Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: يومياتنا dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الجملة الاسمية	3. 4.1 Mengartikan kosa kata terkait teks sederhana dengan tema يومياتنا 3. 4.2 Menelaah kalimat/ jumlah dengan susunan gramatikal الجملة الاسمية pada teks sederhana terkait tema يومياتنا 3. 4.3 Mengidentifikasi kosa kata terkait teks sederhana dengan tema يومياتنا

	3.4.4 Menerjemahkan teks sederhana terkait tema يومياتنا 3.4.5 Menyusun kembali kalimat dengan pola gramatikal الجملة الاسمية
4.4 Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif yang berkaitan dengan tema: يومياتنا dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الجملة الاسمية	4.4.1 Menunjukkan kalimat yang sesuai dengan susunan gramatikal الجملة الاسمية 4.4.2 Merangkai kalimat baru dengan memperhatikan susunan gramatikal الجملة الاسمية

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah penerapan estafet game dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Menerjemahkan teks sederhana tentang يومياتنا dengan tepat
2. Mengidentifikasi الجملة الاسمية dengan tepat
3. Menyusun teks sederhana tentang يومياتنا dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran *(Terlampir)*

1. **Teks qiraah dengan tema** يومياتنا
2. **Mufradat tentang** يومياتنا
3. **Materi Tentang** الجملة الاسمية

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	*Sintaks 1 (Present Goals and Set)* 1. Guru memasuki ruang belajar dengan mengucapkan salam 2. Guru dan siswa mengawali pembelajaran dengan membaca basmalah dan do'a 3. Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa 4. Guru memeriksa kehadiran, kerapian, kebersihan kelas, dan menyesuaikan posisi tempat duduk dengan kegiatan pembelajaran 5. Guru memberikan apersepsi dengan cara menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa 6. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran (motivasi)	10 Menit

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Inti	*Sintaks 2 (Present Information)* **Mengamati** Guru : 1. Guru meminta siswa mengamati teks sederhana dan mufradat terkait tema يومياتنا 2. Guru meminta siswa untuk membaca teks yang telah disediakan 3. Guru menjelaskan materi tentang الجملة الاسمية Siswa : 1. Siswa mengamati teks sederhana dan mufradat terkait tema يومياتنا 2. Siswa membaca teks yang telah disediakan oleh guru 3. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru **Menanya** Guru : 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang lain untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya 3. Guru menguatkan jawaban yang disampaikan oleh siswa Siswa : 1. Siswa bertanya mengenai kosa kata dan materi yang tidak dipahami 2. Siswa yang lain membantu menjawab pertanyaan temannya	65 Menit

	Sintaks 3 (Organize Students Into Learning Teams) **Mengumpulkan Informasi/ Mencoba** Guru : 1. Guru menyiapakan kosakata dalam bentuk bahasa indonesia dan bahasa arab yang berkaitan dengan tema يومياتنا 2. Guru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran ini adalah kegiataan berkelompok serta membagikan 3 atau 4 kelompok untuk siswa 3. Guru meminta setiap kelompok brbaris berbanjar mengahadap kotak yang berisi petunjuk yang telah disiapkan guru. Siswa : 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara kerja dalam kegiatan tersebut 2. Siswa paling depan mengambil petunjuk lalu membisiskkan ke teman dibelakangnya dan begitu seterusnya 3. Siswa paling belakang harus mencari secepat mungkin petunjuk tersebut dalam kumpulan kosakata bahasa arab lalu mengumpulkannya di tempat terpisah 4. Siswa terus dirolling sehingga dapat mersakan bagian depan dan belakang **Menalar/ Mengasosiasi** Guru : 1. Guru mengamati cara kerja siswa dan mengkondisikan keadaan kelas agar tidak terlalu ribut 2. Setelah kosakata terkumpul guru meminta setiap kelompok meyusun kedalam kalimat yang yang baik dan benar sesuai dengan materi yang dipelajari Siswa : 1. Setiap kelompok menyusun kosakata yang telah dikumpulkan dengan cepat dan menjadi pola kalimat yang benar dan sesuai dengan materi 2. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan susunan kalimat dengan baik dan benar adalah pemenangnya	
	Sintaks 4 (Assist Team Work and Study) **Mengkomunikasikan** Guru :	

	1. Guru meminta setiap kelompok membacakan hasil kerja mereka di depan kelas Siswa : 1. Salah seorang dari setiap kelompok membacakan hasil kerja, para siswa memperhatikan setiap hasil kerja dari setiap kelompok	
Penutup	*Sintaks 5 (Test on the Materials)* **Evaluasi** Guru : 1. Guru melakukan evaluasi hasil belajar *(post-test)* Siswa : 2. Siswa menjawab soal yang diberikan guru	15 Menit
	Sintaks 6 (Provide Recognition) **Kesimpulan** Guru : 1. Guru mengapresiasi kerja siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran 2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 3. Guru menguatkan kesimpulan pembelajaran yang diutarakan siswa Siswa : 1. Siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan	
	Refleksi Guru : 1. Guru bertanya mengenai kesan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru meminta siswa untuk mengisi angket yang berisi tentang pengalaman pembelajaran Siswa : 1. Siswa mengungkapkan kesan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung 2. Siswa menjawab angket yang telah disediakan	
	Pesan Moral 1. Guru memberikan nasehat dan pesan moral 2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca *hamdalah* dan do'a *kafaratul majlis* 3. Guru mengucapkan salam	

	Siswa : 1. Mendengarkan nasihat dan pesan moral dari guru 2. Membaca *hamdalah* dan do'a *kafaratul majlis.* 3. Menjawab salam	

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. **Pendekatan : Saintifik**
2. **Model : *Estafet Game***
3. **Metode : Diskusi, Kelompok**

G. Media, Alat/ Bahan, dan Sumber Belajar

1. **Media**
   a. Mufradat tentang يومياتنا
   b. Teks qiraah terkait tema يومياتنا
2. **Alat/ Bahan**
   a. Papan Tulis
   b. Penghapus
   c. Spidol
3. **Sumber Belajar**
   a. Masrukhin. Bahasa Arab MTs Kelas VIII, Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, KEMENAG RI, 2020.
   b. Mahmud Yunus. Kamus Arab Indonesia, Ciputat: PT. Mahmud Yunus Wa Dzurriyyah, 2018.

H. Penilaian Pembelajaran

1. **Penilaian Sikap (Afektif)**
   a. Teknik Penilaian : Observasi
   b. Instrumen Penilaian : Lembar observasi sikap *(Terlampir)*
2. **Penilaian Pengetahuan (Kognitif)**
   a. Teknik Penilaian : Tes
   b. Instrumen Penilaian : Butir Soal *(Terlampir)*
3. **Penilaian Keterampilan (Psikomotor)**
   a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja (Praktik)

Bireuen, ...2023

Mengetahui,

Kepala MTsN 11 Bireuen	Guru Mata Pelajaran
Salma, S.Sg	Rohani, S. Ag
NIP.	NIP.

Peneliti

Nurul Zakia

NIM. 200202002

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran- Lampiran

A. *Lampiran I (Materi Pembelajaran)*

1. Teks qiraah

يومياتنا

عَادَةً أستَيْقِظُ مُبَكِّرًا جِدًّا فِي الصَّبَاحِ، حَوَالَي السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ وَالنِّصْفِ، أَسْتَيْقِظُ عَلَى الْفَوْرِ وَأَذْهَبُ إِلَى الْحَمَّامِ، أَبْدَأُ بِأَخْذِ دُشٍّ، وَتَنْظِيْفِ أَسْنَانِي، وَتَجْفِيْفِ شَعْرِي مُسْتَخْدِمًا مُجَفِّفَ الشَّعْرِ وأَمْشُطُ شَعْرِي بِمُشْطِ الشَّعْرِ. ثُمَّ أَعُوْدُ إِلَى غُرْفَتِي وَأَرْتَدِي مَلاَبِسَ الْمَدْرَسَةِ .

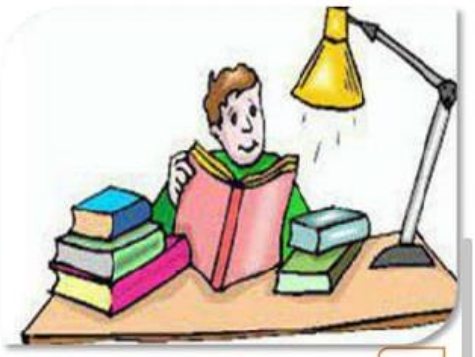
٢

أَتَنَاوَلُ فطُوْرِي مَعَ أَبِي وَأُمِّي وَإِخْوَتِي، ثُمَّ أُوَدِّعُهُمْ وأَذْهَبُ إِلَى مَوْقِفِ الْحَافِلاَتِ، نَعْتَادُ الرُّكُوْبَ مَعَ أَصْدِقَائِي كُلَّ يَوْمٍ. أَصِلُ إِلى الْمَدْرَسَة فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ إِلاَّ رُبُعًا. يَرِنُ جَرَسُ الدُّخُوْلِ لِلْمَدْرَسَةِ فِي تَمَامِ السَّاعَةِ السَّابِعَةِ، ويَبْدَأُ يَوْمِي الدِّرَاسِي فِي السَّابِعَةِ وَالنِّصْفِ صَبَاحًا؛ لِذَلِكَ يَجِبُ أَنْ أَكُوْنَ دَاخِلَ الفَصْلِ فِي تِلْكَ السَّاعَةِ، هَذَا مُهِمٌّ جِدًّا فِي بَرْنَامَجِي اليَوْمِيِّ؛ لِذَلِكَ أُحَثُّ نَفْسِي دَائِمًا: لاَ تَتَأَخَّرْ.

أَسْتَمِعُ جَيِّدًا إِلَى مُعَلِّمِي وَأُشَارِكُ فِي الأَنْشِطَةِ الْمَدْرَسِيَّةِ وَ أُسَاعِدُ زُمَلاَئِي وَأَتَعَاوَنُ مَعَهُمْ لِتَسْهِيْلِ الصُّعُوْبَاتِ، وَلِذَلِكَ، أَنَا طَالِبٌ مَحْبُوْبٌ مِنَ الْمُدَرِّسِيْنَ وَالطُّلاَّبِ.!.

٣

بَعْدَ انْتِهَائِي مِنْ يَوْمِي الدِّرَاسِيِّ، أَتَوَجَّهُ أَنَا وَصَدِيْقِي إِلَى الْحَافِلَةِ وَنَتَوَجَّهُ إِلَى مَنَازِلِنَا مُوَدِّعِيْنَ بَعْضُنَا بَعْضًا. بِمُجَرَّدِ وُصُوْلِي الْمَنْزِلَ، أَقُوْمُ بِمُرَاجَعَةِ الدُّرُوْسَ وَأَعْمَلُ فُرُوْضِيْ الْيَوْمِيَّةِ؛ وَذَلِكَ لِتَثْبِيْتِ الْمَعْلُوْمَاتِ جَيِّدًا، ثُمَّ أَرْتَاحُ لِمُدَّةِ سَاعَةٍ إِلَى حِيْن أَنْ تُوْقِظَنِي أُمِّيْ لِتَنَاوُلِ وَجْبَةِ الْغَدَاءِ.



٤

فِي السَّاعَةِ الثَّالِثَةِ وَالنِّصْفِ مَسَاءً، أُغَادِرُ الْمَنْزِلَ وَأَذْهَبُ إِلَى النَّادِي، فَأَنَا عَضْوٌ فِي فَرِيْقِ كُرَةِ الْقَدَمِ، وَهِيَ اللُّعْبَةُ الْمُفَضَّلَةُ لَدَيَّ؛ وَلِذَلِكَ أَتَدَرَّبُ لِمُدَّةِ سَاعَتَيْنِ يَوْمِيًّا، أَنَا أُطِيْعُ أَوَامِرَ الْمُدَرِّبِ، وَأُحِبُّ التَّعَاوُنَ مَعَ بَاقِي أَعْضَاءِ الْفَرِيْقِ. فَرِيْقُنَا يُحَقِّقُ نَتَائِجَ جَيِّدَةً. فَقَدْ فُزْنَا فِي مُسَابَقَةِ الْمَدَارِسِ وَحَصَلْنَا عَلَى الْكَأْسِ، وَاحْتَفَلْنَا بِهَذَا الفَوْز.

٥

وَفِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ، أَتَنَاوَلُ الْعَشَاءَ مَعَ أُسْرَتِي فِي غُرْفَةِ الْمَعِيْشَةِ. وَنَتَحَدَّثُ عَنْ أَحْدَاثِ الْيَوْمِ أَوْ مُشَاهَدَةِ التِّلِفِزْيُوْنَ لِفَتْرَةٍ مِنَ الْوَقْتِ.

وَفِي السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ، أَحْرِصُ عَلَى أَنْ أُعِدَّ حَقِيْبَتِي وَ مَلَابِسِي الَّتِي سَوْفَ أَرْتَدِيْهَا فِي الصَّبَاحِ الْبَاكِرِ. أَقُوْلُ لَيْلَةً سَعِيْدَةً لِوَالِدَيَّ وَأُخْتِي، ثُمَّ أَذْهَبُ إِلَى غُرْفَتِي وَأَضَعُ رَأْسِي عَلَى الْوِسَادَةِ وَأَنَامُ.

وَعَادَةً مَا أُشَاهِدُ التِّلْفَازَ مُسْتَلْقِيًا لِفَتْرَةٍ مِنَ الْوَقْتِ، وَعِنْدَمَا أَبْدَأُ فِي النَّوْمِ، أُطْفِئُ التلفزيون وأطفئ النُّوْرَ وَلاَ أَنْسَى أَنْ أَقْرَأَ دُعَاءَ النَّوْمِ.

2. Mufradat

النشاط الأول
المفردات
انظر
واستمع
وأعد
ماذا تعمل
أنا أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْمِ في الرابعة صباحا
أنا أَسْتَحِمُّ فِي الْحَمام بِالدُّشِّ
أنا أُنَظِّفُ أَسْنَاني بالفُرْشَاةِ
أنا أُجَفِّف شعري بمجفف الشعر
أنا أَرْتَدِي ملَابس المدرسة
أنا أذهب إِلى مَوقِفِ الحَافِلَات
وجبة الإفطار الجيدة تحتوي على
البروتينات
النشويات
الفواكة
الخضار
أنا أَتَنَاوَلُ ألفطُوْرَ فِي السَّادِسَةِ

Sumber: Media Indonesia
أنا أشاهد التلفاز مُسْتَلْقِيًا
أنا أَضَعُ رَأْسِي علَى الوِسَادَةِ وأنام

3. Materi

النشاط الثاني

القَوَاعِدُ وَالتَّرَاكِيبُ

الجملة الفعلية	الجملة الاسمية
❖ يرتدي الطَّالِب ملابس المدرسة	❁ الطَّالِب يَرتدي ملابس المدرسة
❖ يَعْمَل أحْمَد الوَاجِبَ المَنْزِلِيّ	❁ أحْمَد يَعْمَل الوَاجِبَ المَنْزِلِيّ
❖ يَنْتَهِي لَعْبُ الكُرة في الساعَة الخَامِسَة	❁ لَعْبُ الكُرة يَنْتَهِي في الساعَة الخَامِسَة
❖ تعلم الأستاذة اللغة العربية	❁ الأستاذة تعلم اللغة العربية
❖ أطالع الدروس ليلا	❁ أنا أطالع الدروس ليلا

JUMLAH ISMIYLAH DAN FI'LIYAH

Kalimat dalam tinjauan bahasa Arab disebut dengan Jumlah. Dilihat dari sisi susunannya, kalimat dalam bahasa Arab ada dua bentuk, yaitu jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah.

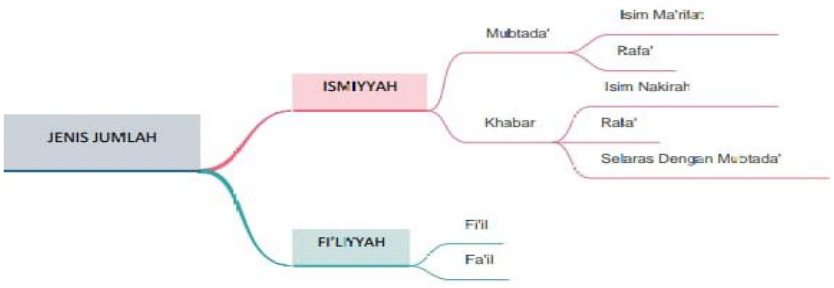
Jumlah Ismiyyah

Jumlah ismiyah adalah susunan kalimat yang diawali dengan *isim*. Struktur penyusunan jumlah ismiyah disebut dengan mubtada' (subyek) dan khabar (predikat).

Dalam penyusunan jumlah ismiyyah, yang perlu perlu diperhatikan adalah:

1. Mubtada' harus berbentuk isim ma'rifat dan rafa'
2. Khabar harus berbentuk isim nakirah dan rafa' jika berup isim
3. Khabar harus sealur dengan mubtada dari sisi jenis (mudzakar dan muannats dan jumlah (mufrad, muannats dan jama')

Bahasa Arab - Kelas VIII ٢٨



B. Lampiran II (Penilaian)

1. Lembar Observasi Sikap/ Rubrik

Petunjuk:

Berilah skor dengan skala1-4 pada tabel di bawah ini, dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang melakukan

2 = Kadang- kadang, apabila kadang- kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Aspek yang dinilai:

1. Disiplin
2. Santun
3. Percaya diri
4. Jujur
5. Sikap tanggung jawab

No	**Nama Siswa**	**Aspek yang Diamati**					**Jumlah skor**
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							

Skor Maksimal = 20

Penjumlahan nilai:

Jumlah Skor = $\frac{Skor\ perolehan}{Skor\ maksimal}$ **× 100 = ...**

Kriteria Nilai:

A = 80- 100 : Baik Sekali

B = 70- 79 : Baik

C = 60- 69 : Cukup

D = <60 : Kurang

2. Penilaian Pengetahuan
   a. Teknik : Penugasan
   b. Bentuk Instrumen : Soal Objektif

Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir Instrumen	No. Soal
3.4.1 Mengartikan kosa kata terkait teks sederhana dengan tema يومياتنا 3.4.2 Menelaah kalimat/ jumlah dengan susunan gramatikal الجملة الاسمية pada teks sederhana terkait tema يومياتنا 3.4.3 Mengidentifikasi kosa kata terkait teks sederhana dengan tema يومياتنا 3.4.4 Menerjemahkan teks sederhana terkait tema يومياتنا 3.4.5 Menyusun kalimat dengan pola gramatikal الجملة الاسمية	1. Mengisi mufradat dengan arti yang sesuai	1 – 3
	2. Menemukan jawaban yang tepat berdasarkan teks qiraah	8 – 13
	3. Menentukan ruang dan isinya dalam bahasa Arab	4 – 7
	4. Menerjemahkan kalimat	14 – 15
	5. Menyusun kalimat dengan benar	16 – 20

- Setiap soal dengan jawaban yang benar bernilai 5
- Skor maksimal = 100

3. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Rubrik

Instrumen Penilaian : Unjuk kerja

IPK : 4.4.1 Menunjukkan kalimat yang sesuai dengan susunan gramatikal الجملة الاسمية

4.4.2 Merangkai kalimat baru dengan memperhatikan susunan gramatikal الجملة الاسمية

Penilaian unjuk kerja

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Skor Perolehan	Nilai
		Qawaid	Kebenaran Penulisan	Isi		

Skor maksimal:

Qawaid : 40

Kebenaran penulisan : 30

Isi : 30

الإختبار القبلي

Nama Siswa :

Kelas :

اِخْتَرِ الصَّحِيْح مِنْ بَيْنَ الْاِخْتِيَارَات!

١. فِيْ الفَصْلِ....

أ. كُرْسِي ب. مِغْرَفَة ج. وِسَادَة د. مَائِدَة

٢. فِيْ الْمَطْبَخ ....

أ. وِسَادَة ب. بِرْكَة ج. رُزّ د. شَجَرَة

٣. مُجَفَّفٌ....

أ. Pakaian ب. Jemuran ج. Gantungan د. Basahan

٤. مُشْطٌ....

أ. Sisir ب. Rambut ج. Sikat د. Kemoceng

٥. أُسْرَةٌ ....

أ. Rumah ب. Kakak sepupu ج. keluarga د. Orang tua

٦. مَلاَبِس....

أ. Bantal ب. Gantungan ج. Jemuran د. Pakaian

٧. فِيْ غُرْفَةِ النَّومِ....

أ. شُرْفَة ب. مِرْحَاض ج. وِسَادَة د. شَجَرَة

تَرْكِيْبِ الجُمَلَة الآتِيَةِ إِلَى جُمَلةِ المُفِيدةِ!

٨. الأَكْلِ- مَرْيَم- تُحِبُّ

٩. فِي – مُحَمَّد – يَدْرُسُ – الجَامِعَةِ

١٠. الصَّلاَةَ – المسْلِمُونَ– يُقِيْمُ

١١. كِتَابًا – المكْتَبَةِ – تَسْتَعِيرُ – مِنَ– الطَّالِبَة

اِخْتَرَ أَصَحَّ الْأَجْوِبَة الْمُنَاسِبَة بِالصُّورَةِ!

١٢.

أ. يَجْلِسُ ج. يَنَامُ

ب. يَسْتَيْقِظُ د. يَأْكُلُ

١٣.

أ. يَكْنُسُ ب. يَطْبَخُ ج. يَشْرَبُ د. يَنَامُ

١٤.

أ. مُدَرِّسٌ ب. كِنَاسٌ ج. فَلاَّحٌ د. رَبَّةُ البَيْتِ

١٥.

أ. نَافِذَةٌ ب. خِزَانَةٌ ج. بَابٌ د. مِرْوَحَةٌ

تَرْجِمْ الجُمْلَة التَّالِيَة إلى اللُّغَةِ الإِنْدُونِيسِيَّةِ!

١٦. أَنَا أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّومِ فِي الرَّابِعَةِ صَبَاحًا

١٧. أَنَا أُنَظِّفُ أَسْنَانِي بِالفُرْشَةِ

١٨. تَنَاوَلْتُ الفُطُورَ فِي السَّادِسَةِ

١٩. أَرْتَدِي مَلاَبِس المَدْرَسَةِ

٢٠. أَنَا أَذْهَبُ إِلَى مَوقِفِ الحَافِلاَتِ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإختبار البعدي

Nama Siswa :

Kelas :

اِخْتَرِ الصَّحِيْح مِنْ بَيْنَ الْاِخْتِيَارَات!

١. السَّاعَةٌ...

أ. Jam ب. Kalender ج. Lampu د. Pakaian

٢. نَافِذَةٌ...

أ. Vas ب. Lampu ج. Kopi د. Jendela

٣. وِسَادَةٌ...

أ. Meja Tamu ب. Kopi ج. Bantal د. Bantal

٤. فِيْ غُرْفَةِ النَّوْم ....

ب. حَدِيْقَة ب. مِغْرَفَة ج. وِسَادَة د. بِرْكَة

٥. فِيْ الْحَمَّامِ ....

ب. حَدِيْقَة ب. بِرْكَة ج. رُزّ د. شَجَرَة

٦. فِيْ غُرْفَةِ الْجُلُوْسِ ....

ب. مَاء ب. صَابُوْن ج. سُوْر د. مِنْضَدَة

٧. فِيْ غُرْفَةِ الاَكْلِ ....

ب. فَاكْس ب. صَحْن ج. شَجَرَة د. مَلَابِس

اِخْتَرِ أَصَحَّ الْأَجْوِبَة الْمُنَاسِبَة بِالنُصُوْصِ السَّابِق!

٨. يَبْدَأُ يَوْمِي الدِّرَاسِي فِي السَّاعَةِ ....

جامعة الرانري
AR-RANIRY

أ. السَّابِعَة وَالنِّصْفِ ب. السَّابِعَة وَالرُّبْع ج. االسَّابِعَة تَمَمًا د. السَّادِسَة

٩. تُجْفِيفُ شَعْرِ بِاسْتِخْدَامِ ....

أ. مُشْطُ الشَعْر ب. دُشٍّ ج. مَلاَبِس د. مِرْوَاحَة

١٠. أَتَنَاوَلُ العَشَاء فِي السَّاعَة....

أ. السَّابِعَة وَالرُّبْع ب. السَّادِسَة ج.الثَامِنَة د. السَّابِعَة وَالنِّصْفِ

١١. أَذْهَبُ اِلىَ غُرْفَة وَأَضَعُ رَأْسِي عَلَى....

أ. الرَفِّ ب. المكْتَب ج. الكُرْسِي د. الوِسَادَة

١٢. مَاذَا تَعْمَلَ فِي الحَمَّامِ....

أ. تَنَامُ ب. تَسْتَحِمّ ج. تَجْرِي د. تَعَلَّم

تَرْجِم الجُمْلَة التَّالِيَة إِلَى اللُّغَة العَرَبِيَة!

١٤. Di ruang tamu ada satu meja tamu dan lima kursi

أ. فِيْ غُرْفَةِ الْجُلُوْسِ مِنْضَدَة وَاحِدَة وَخَمْسَةُ كَرَاسِي

ب. فِيْ غُرْفَةِ النَّوْم مِنْضَدَة وَاحِدَة وَخَمْسَةُ كَرَاسِي

ج. فِيْ غُرْفَةِ الْجُلُوْسِ قَلَم وَاحِد وَخَمْسَةُ كَرَاسِي

د. فِيْ غُرْفَةِ النَّوْم مِصْبَاح وَاحِد وَخَمْسَةُ كَرَاسِي مُنَظَّمَة

١٥. Ini ruang makan, ia di samping dapur

أ. هَذِهِ غُرْفَةُ الْنَّوْم، وَهِيَ جَانِبَ الْمَطْبَخ

ب. هَذِهِ غُرْفَةُ الْأَكْلِ، وَهِيَ جَانِبَ الْمَطْبَخ

ج. هَذِهِ غُرْفَةُ الْنَّوْم، وَهِيَ جَانِبَ الْحَمَّام

د. هَذِهِ غُرْفَةُ الْأَكْلِ، وَهِيَ وَرَاءَ الْمَطْبَخ

رَتِّبْ الكَلِمات اِلَى الجُمْلَةِ المُفِيْدَة!

١٦. مُحَمّدُ-الى-المِدرَسَةِ-ذَهَبَ

١٧. الطَّالِبَة- المِكْتَبَة-تَسْتَعِيرُ-مِنَ-كِتَابًا

١٨. الصَّلاةَ-يُقِيمُونَ-المسْلِمُونَ

١٩. أَوْلادَهُنَّ-المسلِمَاتُ-يُنْصَحْنَ

٢٠. شَارِعًا-إِنَّ-المَنْزِلِ-اَمَامَ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

OUTPUT ANALISIS DATA DI SPSS STATISTIC

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	1	.137	25	.200*	.944	25	.185
	2	.161	25	.096	.945	25	.195

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

Variabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
14.575	1	48	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.0000	25	10.50793	2.10159
	Postest	80.8000	25	5.34634	1.06927

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postest	-27.80000	11.75443	2.35089	-32.65199	-22.94801	-11.825	24	.000

ANGKET PENELITIAN

No. Responden :

Tanggal Pengisian :

Siswa/i yang terhormat,

Berikut adalah angket yang berisi sepuluh pernyataan yang merupakan instrumen pengumpulan data untuk penelitian dengan judul Penggunaan Model Estafet Game untuk menyusun kalimat sempurna dalam pembelajaran Bahasa Arab. Mohon kesediaan siswa/i untuk menyisihkan waktunya untuk mengisi angket ini secara terbuka, apa adanya, sebenar-benarnya sesuai dengan kenyataan yang dialami dan rasakan oleh siswa/i selama ini bukan berdasarkan keinginan, harapan atau pengaruh dari siapapun. Angket ini semata-mata bertujuan untuk studi dan sama sekali tidak ada kaitan dengan hubungan pribadi siswa/i dengan siapa saja. Atas perhatian dan kerja sama siswa/i kami ucapkan terimakasih.

A. Data Demografi
   Petunjuk: Isilah pernyataan berikut ini sesuai data diri siswa/i.
   1. Jenis Kelamin :
   2. Kelas :
   3. Pendidikan Terakhir :

B. Penggunaan Media Estafet Game untuk menyusun kalimat sempurna dalam pembelajaran Bahasa Arab
   Berilah tanda (√) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan siswa/i berdasarkan pernyataan yang tertera di bawah ini, dengan menggunakan skala sebagai berikut:
   SS : Sangat Setuju
   S : Setuju
   TS : Tidak Setuju
   STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Menyusun kalimat sempurna menggunakan media Estafet Game menyenangkan				
2.	Penggunaan Estafer Game membantu saya dalam mengingat materi				
3.	Pembelajaran menggunakan Estafer Game membuat saya				

	termotivasi untuk belajar bahasa arab				
4.	Saya tidak senang dengan suasana kelas yang aktif saat penerapan media Estafer Game				
5.	Saya senang ketika berdiskusi dan berbaur dengan teman dalam menyusun kalimat sempurna				
6.	Melalui Estafer Game saya dapat pengalaman belajar yang menyenangkan				
7.	Saya ingin Estafer Game diterapkan kembali pada pembelajaran bahasa arab dalam menyusun kalimat sempurna				
8.	Belajar menggunakan Estafet Game tidak menarik minat saya dalam menyususun kalimat sempurna				
9.	Saya lebih semangat belajar menyususn kalimat sempurna ketikat diterapkan media Estafet Game				
10.	Saya aktif selama pembelajaran menyusun kalimat sempurna				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT *POST-TEST* dan *PRE-TEST*

Peneliti : Nurul Zakia

Validator : Dr. Buhori Muslim, M. Ag.

A. Tujuan

Instrument ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument post-test dan pre-test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument *post-test* dan *pre-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas setelah menggunakan media *Estafet Game* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat kalimat sempurna.

Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument *post-test* dan *pre-test* adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan.
3. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut:
   4- Sangat Baik
   3- Baik
   2-Tidak Baik
   1-Sangat Tidak Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur			✓	
2	Butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan			✓	
3	Butir soal dirumuskan dengan jelas			✓	
4	Soal yang dipaparkan setara dengan jenjang Pendidikan			✓	

5	Soal-soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas				✓
6	Soal-soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.			✓	
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
8	Bahasa yang digunakan efektif.				✓

C. Komentar dan Saran

1. Constitusi pd penggunaan Gadget.
2. perbaiki penggunaan bahasa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument *post-test* dan *pre-test* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu terhadap instrument *post-test* dan *pre-test*.

Banda Aceh, 11 Desember 2023

Validator

Dr. Buhori Muslim, M. Ag.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT ISTIBANAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Dr. Buhori Muslim, M. Ag.

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jabatan : Dosen pengajar

Telah membaca instrument penelitian berupa angket yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

استخدام وسيلة Estafet Game لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل المفيدة

(دراسة تجربية بـ MTsN 11 Bireuen)

Oleh peneliti

Nama : Nurul Zakia

NIM : 200202003

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Setelah melihat instrument yang sudah dibuat, maka masukkan untuk instrument tersebut adalah:

1. Untuk diperbaiki kalimat yg digunakan pd instrume
2. Kalimatnya perpanjang lagi.
3. Sebaiknya ditambahkan instrumen yg kontrol dan empiris

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Banda Aceh, 11 Desember 2023

Validator

Dr. Buhori Muslim, M. Ag.

الصور الفوتوغرافية