استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

رسالة

إعداد :

فاحيرا فارح ديل

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠١٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الاسلامية الحكومية بند أتشيه

٢٠٢٤م/١٤٤٥هـ

رسالة

استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

فاحيرا فارح ديل

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠١٩

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربيةوتأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة المشرف

المشرف

محمد رضا، الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

١ أبريل٢٠٢٤ م

في التاريخ: _____

٢١ رمضان ٢٠٢٤هـ

بندا اتشيه

إعداد

فاحيرا فارح ديل

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠١٩

لجنة المناقشة:

الرئيس	السكرتيرة
محمد رضا الماجستير	فجرية الماجستير
العضو	العضو
الدكتور شاه منان الماجستير	الدكتور بدر الزمان الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

أ. د. سفر الدين الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : فاحيرا فارح ديل

مكان الميلاد وتاريخه: Kutacane، ١٧ يونيو ٢٠٠٢

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠١٩

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، إلاّ وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلميّة المذكورة في مراجعها العلميّة. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا آتشيه، ٦ مَارِس ٢٠٢٤

صاحبة الإقرار

فاحيرا فارح ديل

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠١٩

الاستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوْا شَيْئًا وَّهُوَ خَيْرُ لَّكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوْا شَيْئًا وَّهُوَ شَرُّلَّكُمْ وَاللهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ

{سورة البقرة، آية ٢١٦}

إِنَّآ أَنْزَلْنَهُ قُرْءَاناً عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

{سورة يوسف، آية ٢}

لَايُكَلِّفُ اللهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا

{ سورة البقرة، آية ٢٨٦}

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإهداء

أهدى هذه الرسالة:

١- إلى أمي المحبوبة شفاوية رحمها الله وأبي المحبوب مصطفى اللذين ربياني صغير لعل الله أن يبارك هما في الدنيا والآخرة.

٢- وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة وأرشدوني إرشادا صحيحا، لهم بكثير التقدير والإجلال.

٣- إلى جميع زملائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم لي في إنجاز هذا البحث العلمي، جزاهم الله خير الجزاء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر و تقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله الذي كان بعباده خبيرا بصيرا، تبارك الذي كان بعباده خبيرا بصيرا، تبارك الذي جعل في السماء بروجا وجعل فيها سراجا وقمرا منيرا. أشهد أن لا إله الا الله وأشهد أن مُحَمَّدا عبده ورسوله الذي بعثه بالحق بشيرا ونذيرا، وداعيا إلى الحق بإذنه وسراجا منيرا. اللهم صل على سيدنا مُحَمَّد وعلى آله وصحبه وسلم تسليما كثيرا.

فقد تمت الباحثة كتابة الرسالة بإذن الله وعنايته التي قدمتها لكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية كمادة من المواد التي قررتها الجامعة على الطلاب للحصول على شهادة (S.Pd) في كلية التربية وتأهيل المعلمين تحت الموضوع **استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu**.

يتم إشراف كتابة هذا البحث بإشراف المشرف الكريم الأستاذ مُحَمَّد رضا الماجستير، فتقدم الباحثة أفضل الشكر له قد أنفق أوقاته لإشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى أخرها، لعل الله أن يباركه ويعطيه جزاء كبيرا.وتقدم الباحثة كلمة الشكر لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ولعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ولرئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذ والأساتذة المكرمين الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس MTsS Darul Hikmah Kajhu وهو الأستاذ جوفري الماجستير ومدرسة اللغة العربية الأستاذة إنتان سابوتري الماجستير ولجميع المدرسين والطلبة بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu الذين قد

أعانوها في جمع البيانات المحتاجة إليها عند البحث، عسى الله تعالى أن يعطيهم أحسن الثواب ويباركهم في الدنيا والآخرة.

تقدم الباحثة بالشكر العظيم لوالديها المحبوبين الكريمين اللذين قد ربياها صغيرا وعلماها علوما نافعة لسعادة الدنيا والآخرة فجزاهما الله خير الجزاء.

ولا تنسى الباحثة أن تشكر أسرتها المحبوبة التي ساعدتها وشجعتها على إكمال هذه الرسالة. ثم ولا تنسى أيضا أن تشكر لجميع الأصدقاء الذين قد ساعدوها لتقديم بعض أفكارهم في كتابة هذه الرسلة، وترجو من الله أن يجزيهم خير الجزاء وأن يجعلهم تحت ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وأخيرا، تتيقن الباحثة أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان، وإن كانت قد بذلت كل جهدها في إعداد هذه الرسالة، لذالك ترجو من القارئين نقدا بنائيا خالصا واصلاحها نافعا لإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة لها وللقارئين أجمعين.

بندا آتشيه، ٦ مَارِس ٢٠٢٤

الباحثة

فاحيرا فارح ديل

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠١٩

قائمة المحتويات

موافقة المشرف ..... أ

إقرار الباحثة ..... **ب**

الاستهلال ..... **ج**

الإهداء ..... د

شكر وتقدير ..... هـ

قائمة المحتويات ..... ز

قائمة الجداول ..... **ك**

قائمة الملحقات ..... **ل**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **م**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ن

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... **س**

الفصل الأوّل ١

أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٣

ج- أهداف البحث ٣

د- أهمية البحث ٣

هـ- حدود البحث ٤

ز- الإفتراضات وفروض البحث ٦

جامعة الرانري
A.R.-R.A.N.I.R.Y.

ح- الدراسات السابقة ٦
ط- طريقة كتابة البحث ١١
الفصل الثاني ١٢
الإطار النظري ١٢
أ- لعبة *Treasure Hunt* ١٢
١- مفهوم لعبة *Treasure Hunt* ١٢
٢- فائدة وأهداف لعبة *Treasure Hunt* ١٣
٣- خطوات لعبة *Treasure Hunt* ١٤
ب- وسيلة *Card Sort* ١٤
١- مفهوم وسيلة *Card Sort* ١٤
٢- مزايا وعيوب وسيلة *Card Sort* ١٥
٣- خطوات وسيلة *Card Sort* ١٦
ج- المفردات ١٧
١- مفهوم المفردات ١٧
٢- أنواع المفردات ١٧
٣- أهمية تعليم المفردات ١٨
٤- الأساليب في تعليم المفردات ١٩
٥- اختبارات المفردات ٢٠
الفصل الثالث ٢٢
إجراءات البحث ٢٢

أ- منهج البحث ٢٢
ب- مجتمع البحث وعينته ٢٣
ج- أدوات البحث ٢٤
د- طريقة تحليل البيانات ٢٥
الفصل الرابع ٢٨
نتائج البحث ومناقشتها ٢٨
أ- عرض البيانات ٢٨
١- لمحة عن ميدان البحث ٢٨
٢- تطبيق لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات ٣١
ب- تحليل البيانات ٣٤
١- فعالية لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات ٣٤
٢- تحليل البيانات استجابات الطلبة ٣٩
ج- المناقشة ٤٢
د- تحقيق الفروض ٤٢
الفصل الخامس ٤٤
الخاتمة ٤٤
أ- نتائج البحث ٤٤
ب- المقترحات ٤٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع ٤٦

١- المراجع العربية ٤٦

٢- المراجع الإندونيسية ٤٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ١-٤ : أسماء مدرسي اللغة العربية بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu ٢٩

الجدول ٢-٤ : عدد الفصل والطلبة بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu ٢٩

الجدول ٣-٤ : الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم

بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu ٣٠

الجدول ٤-٤ : التوقيت في عملية التجريبية ٣١

الجدول ٥-٤ : عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة *Treasure Hunt*

بوسيلة *Card Sort* (اللقاء الأول) ٣٢

الجدول ٦-٤ : عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة *Treasure Hunt*

بوسيلة *Card Sort* (اللقاء الثاني) ٣٣

الجدول ٧-٤ : نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي ٣٥

الجدول ٨-٤ : نتيجة الطبيعي(Uji Normalitas) ٣٧

الجدول ٩-٤ :نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) ٣٧

الجدول ١٠-٤: نتيجة المعادلة من الاختبار القبلي والختبار البعدي..... ٣٨

الجدول ١١-٤: نتيجة استجابات الطلبة..... ٣٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية.

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

٣- إفادة رئيس المدرسة MTsS Darul Hikmah Kajhu على إتمام البحث.

٤- بيان مستوى ثبات الاختبار من كل بنود الأسئلة

٥- خطة التعليم

٦- قائمة أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٧- قائمة الاستبانة

٨- صور البحث

٩- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

الاسم الكامل : فاحيرا فارح ديل

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠١٩

في MTsS Darul Hikmah Kajhu أن الطلبة ليسوا لديهم حماسة في تعلم اللغة العربية ويجعلهم ناقصين في سيطرة المفردات. ومن أسباب هذه المشكلة هي الخلفيات المختلفة لكل الطلبة، البيئة غير الداعمة التي يسبب الطلبة أقل حماسة في تعلم اللغة العربية، استخدام اللغة العربية فقط في الفصل وليس في المحادثة اليومية والوسيلة المستخدمة ليست متنوعة وذلك قد يؤدي إلى الملل ويكون نشاط الطلبة قليل في تعلم اللغة العربية. بناء على البيانات السابقة، تقوم الباحثة بتطبيق لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu. وأما أهداف هذا البحث فهو التعرف على فعالية استخدام لعبة *Treasure Hunt*بوسيلة *Card Sort*لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu والتعرف على استجابة الطلبة عند استخدام لعبة *Treasure Hunt*بوسيلة *Card Sort* في تعليم المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu. والأدوات لجمع البيانات هي قائمة الاختبار والاستبانة. وأما نتائج من هذا البحث فهي أن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu، اعتمادا على نتائج ت–الاختبار و مستوى الدلالة (Sig.) (٠،٠٠٠). إن استجابة الطلبة في استخدام لعبة *Treasure Hunt*بوسيلة *Card Sort* في تعليم المفردات ممتازة. اعتمادا على إجابة إجابية بالنسبة ٩٩% وإجابة سلبيا بالنسبة ١%.

الكلمات الأساسية: لعبة *Treasure Hunt*، وسيلة *Card Sort*، المفردات

ABSTRACT

Research Title : **Using the *Treasure Hunt* game using *Card Sort* to improve students' vocabulary mastery at MTsS Darul Hikmah Kajhu**
Full Name : **Fahira Farah Dilla**
Registration Number : **200202019**

At MTsS Darul Hikmah Kajhu, it was that students were less enthusiastic about learning Arabic and this made them lack vocabulary mastery. One of the causes of this problem is that the backgrounds of all students are different, the environment is less supportive, causing students to lack enthusiasm in learning Arabic, the use of Arabic only in class and not in daily conversation, and the methods used are not variety, this can cause boredom and low student enthusiasm in learning Arabic. Based on previous data, researchers applied the Treasure Hunt game using the Card Sort method to improve vocabulary mastery of MTsS Darul Hikmah Kajhu students. The aim of this research is to determine the effectiveness of using the Treasure Hunt game using the Card Sort method to improve vocabulary mastery of MTsS Darul Hikmah Kajhu students, and to determine students' responses when using the Treasure Hunt game using Card Sort. The tools used to collect data are a list of tests, namely pre-test and post-test and questionnaires. The results of this research are that the use of the Treasure Hunt game as a Card Sort method is effective in improving students' vocabulary mastery at MTsS Darul Hikmah Kajhu, based on the results of the t test and significance level (Sig.) (0.05 > 0.000). The students' response to using the Treasure Hunt game as a Card Sorting method to teach vocabulary was very good. Based on positive answers of 99% and negative answers of 1%.

Keywords: Treasure Hunt game, Card Sort Media, Vocabulary

ABSTRAK

Judul Penelitian : **Penggunaan permainan *Treasure Hunt* menggunakan Media *Card Sort* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa di MTsS Darul Hikmah Kajhu**

Nama Lengkap : **Fahira Farah Dilla**

Nomor Registrasi : **200202019**

Di MTsS Darul Hikmah Kajhu adalah bahwa siswa kurang antusias dalam mempelajari bahasa Arab dan hal ini membuat mereka kurang dalam penguasaan kosakata. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah latar belakang semua siswa yang berbeda-beda, lingkungan yang kurang mendukung sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dalam mempelajari bahasa arab, Penggunaan bahasa arab hanya di dalam kelas dan tidak dalam percakapan sehari-hari, serta metode yang digunakan adalah tidak beragam, hal ini dapat menimbulkan rasa bosan dan rendahnya semangat siswa dalam mempelajari bahasa arab. Berdasarkan data sebelumnya, peneliti menerapkan permainan Treasure Hunt dengan metode Card Sort untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa MTsS Darul Hikmah Kajhu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan Treasure Hunt dengan metode Card Sort untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa MTsS Darul Hikmah Kajhu, dan untuk mengetahui respon siswa ketika menggunakan permainan Treasure Hunt dengan menggunakan Card Sort. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah daftar tes yaitu pre-test dan post-test dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan permainan Treasure Hunt sebagai metode Card Sort efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di MTsS Darul Hikmah Kajhu, berdasarkan hasil uji t dan taraf signifikansi (Sig.) (0,000). Respon siswa dalam menggunakan permainan Treasure Hunt sebagai metode Sortir Kartu untuk mengajarkan kosa kata sangat baik. Berdasarkan jawaban positif sebesar 99% dan jawaban negatif sebesar 1%.

Kata Kunci: permainan *Treasure Hunt*, Media *Card Sort*, kosa kata.

الفصل الأوّل

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية أهمية دينية بارزة لكونها لغة القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف وبعبارة أخرى لأنها لغة الإسلام وبذلك تحظى باحترام واهتمام عميقين من جميع المسلمين الذين ينظرون إليها نظرة تقديس وإكبار. فهي اللغة التي يؤدون بها شعائرهم الدينية والتي يخاطبون بها المولى عز وجل والتي يتوقف عليها عملهم بالدين وتطبيقهم لأحكام الشريعة. وهي أيضا ضرورية لدراسة لغات وثقافات عالمية إذ دخلت كلمات عربية كثيرة في لغات عديدة إسلامية وغير إسلامية.[١]

إن المفردات إحدى من العناصر اللغوية الثلاثة وهي الأصوات، المفردات والتركيب. وكانت المفردات من العناصر مهمة في اللغة العربية لفهم المهارات الأربع وهي الاستماع، الكلام، القراءة والكتابة. وتعلم المفردات فيهدف إلى أن يكون الطلبة قادرين على استخدام الكلمة المناسبة في المكان المناسب.[٢]

وفي تعليم المفردات يحتاج المعلم إلى طرائق أو وسائل. وسائل التعليم هي كل شخص أو مادة أو حادثة التي تعطى التلاميذ فرصة ليتحصلوا على معرفة أومهارة أو موقف.[٣]

---

[١] Badruzzaman https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/13890/7035 *تطور تعليم اللغة العربية بولاية اتشية*,vol.12, Lisanuna, 2022, hal. 150.

[٢] Ulfa Yeniati, *Improving Arabic Language Skills for Non Arabic Education Students at Zainul Hasan Genggong Islamic University Probolinggo*, Vol.3, No.2, Loghat Arabi, 2022, hal.157.

[٣] Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar Keterampilan Dasar bagiGuru,* (Bandung:CV YramaWidya,2013), hal 25.

ومن الوسائل التي يمكن للمعلمين استخدامها في تدريس المفردات لجعل تعلم اللغة العربية ممتعًا باستخدام طرق أو الألعاب اللغوية التي لا تجعل التعلم مللاً. وإحدى اللعبة اللغوية هي لعبة *Treasure Hunt*. ولعبة *Treasure Hunt* هي لعبة ذات مهمة يتم فيها تكليف مجموعة من الأشخاص بالعثور على عنصر تم إخفاؤه في مكان معين مع جميع الشروط الواردة فيه.[٤] وأيضا لعبة *Treasure Hunt* هي اللعبة التي تدعوا الى الطلاب لاكتشاف المادة في الفصل أو حول المدرسة[٥]. ويمكن هذه لعبة أن يستخدمها بوسيلة *Card Sort*. ووسيلة *Card Sort* هي تعليم باستخدام وسائل البطاقة (في شكل قطعة من الورقة).[٦] كواحدة من الألعاب التعليمية، يمكن لـ *Treasure Hunt* تحسين بعض المهارات اللغوية وأيضًا سيطرة الطلبة على المفردات. وباستخدام هذه اللعبة إلى جانب الطلاب يشعرون بالسعادة لأنهم يشعرون في اللعب، فهذه اللعبة تجعل الطلاب يشاركون بنشاط في التعلم.

ومن الملاحظة الأولى التي تقوم بها الباحثة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية Darul Hikmah Kajhu أن الطلبة ليست لديهم حماسة في تعلم اللغة العربية ويجعلهم ناقصين في سيطرة المفردات. ومن أسباب هذه المشكلة هي الخلفيات المختلفة لكل الطلبة، البيئة غير الداعمة التي يسبب الطلبة أقل حماسة في تعلم اللغة العربية، استخدام اللغة العربية فقط في الفصل وليس في المحادثة اليومية والوسيلة المستخدمة ليست متنوعة وذلك قد يؤدي إلى الملل ويكون نشاط الطلبة قليل في تعلم اللغة العربية.

---

[٤] Hutomo, R.S. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan metode Treasure Hunt*.Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, .(2016),5(2),107-113.

[٥] Ema Pratiwi dkk, *فعالية Treasure Hunt لترقية الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar* Vol.12, No.2, Lisanuna, 2022, hal. 185. https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/14813/7320

[٦] Warsano dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 47.

بناء على البيانات السابقة، تقوم الباحثة في إجراء بحث في شكل تجريبي لحل المشكلات التي تم وصفها من خلال تقديم التعلم الذي تتوافق مع ظروف طلاب المستوى الثانوية، وهي استخدام اللعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*.

ب- أسئلة البحث

أما أسئلة البحث في هذه الرسالة فهي:

١- هل استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu؟

٢- كيف استجابة الطلبة عند استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* في تعليم المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu؟

ج- أهداف البحث

أما أهداف البحث في هذه الرسالة :

١- التعرف على فعالية استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

٢- التعرف على استجابة الطلبة عند استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* في تعليم المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث لهذه الرسالة كما يلي:

١- للطالبات : محاولة لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٢- للمدرسين : يكون المرجع للمدرسين في تعليم المفردات

٣- للمدرسة : يرجى أن يكون هذا البحث إسهاما لخزانة المعلومات العلمية عن المحاولات التعليمية الداعمة لحصول سيطرة الطلبة على المفردات.

٤- للباحثة : ترقي فهم الباحثة عن وسائل تعليمية لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

هـ- حدود البحث

وأما حدود البحث فهي كما يلي:

١- الحد الموضوعي : استخدام اللعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٢- الحد المكاني : تختار الباحثة مكان البحث هو MTsS Darul Hikmah Kajhu

٣- الحد الزماني : تقوم الباحثة بهذا البحث سنة دراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤م

و- معاني المصطلحات

إن الموضوع من هذه الرسالة هو : " استخدام اللعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات ب MTsS Darul Hikmah Kajhu" وتريد الباحثة أن تشرح معاني المصطلحات من الكلمات التي تكون في هذا الموضوع ليفهم القارؤون المعاني التي تقصد بها الباحثة. وهذه المصطلحات هي:

١- لعبة *Treasure Hunt*

اللعبة لغة جمع من لعب-يلعب-لعبة وهي كل ما يلعب به. واصطلاحا إنها نشاط يتم بين الدارسين كتعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد

الموضوع.[٧]لعبة *Treasure Hunt* هي لعبة ذات مهمة يتم فيها تكليف مجموعة من الأشخاص بالعثور على عنصر تم إخفاؤه في مكان ما مع جميع الشروط الواردة فيه.[٨]

٢- وسيلة *Card Sort*

الوسيلة لغة جمع من وسائل وهي الأداة، الأسلوب، الطريقة التي يتحقق بها غرض محدد. واصطلاحا ما تندرج تحت مختلف الوسائط التي يستخدمها المعلم في الموقف التعليمي بغرض ايصال المعارف والحقائق والأفكار والمعاني للتلاميذ.[٩]و وسيلة *Card Sort* هي تعليم باستخدام وسائل البطاقة (في شكل قطعة من الورقة).[١٠]

٣- المفردات

مفردات لغة جمع من مفردة ومأخوذ من أفرد-يفرد –إفرادا، معناها الكلمة.[١١] واصطلاحا أساس من كل شيئ في عملية اللغة ان الجملة التي هيمن عناصر التعبير تكون مطالب الحياة.[١٢]

---

[٧]ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*، الطبعة الأولى(رياض: دار المريج، ١٩٨٦) ص: ١٣٠

[٨]Hutomo, R.S. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan metode Treasure Hunt.Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, .(2016)5(2),107-113.*

[٩]عبد المعطي، حسن المصطفى. دون السنة. *الوسائل التعليمية*. جاكرتا: معهد العلوم الإسلامية والعربية في إندونيسيا التابع لجامعة الإمام مُحَمَّد بن السعود إسلامية بالرياض.

[١٠] Warsano dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 47.

[١١]منور عبد الفتاح، قاموس البشري،(فروكيسف سورابيا:١٩٩٩)ص. ٥٦٧.

[١٢]عبد العزيز عبد المجيد، طرق التدريس اللغة العربية في طرق تدريسها،(القاهرة : دار المعارف، ١٩١١)ص.٢٨.

ز- الإفتراضات وفروض البحث

أما الافتراضات التي اعتمدت عليها الباحثة عن هذا البحث هي أن استخدام الوسيلة يسهل المدرس في التعليم. ومن هذا الإفتراض تفترض الباحثة:

١- الفرض البديل (Ha) : إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة CardSort غير فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسة السابقة إحدى الشروط العلمية لمعرفة الفرق بين ما ستكتبها الباحثة مما كتب الباحثون السابقون. وقد وجدت كثيرا من الباحثين عن لعبة *Treasure Hunt* وعن المفردات، منها:

١- **الدراسة الأولى**: "استخدام وسيلة السبورة الذاكية لترقية التلاميذ على سيطرة المفردات بـ MIN 25 Aceh Besar"

أما أهداف هذا البحث فهي كما يلي:

١- التعرف على فعال وسيلة السبورة الذاكية لترقية التلاميذ على سيطرة المفردات بـ MIN 25 Aceh Besar.

٢- التعرف على استجابة التلاميذ في استخدام وسيلة السبورة الذاكية على سيطرة المفردات.

وأما منهج البحث فهو منهج تجريبي.

ولجمع البيانات استخدمت الباحثة الاختبار والاستبانة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

وأما نتائج البحث من هذا البحث هو:

١-إن استخدام وسيلة السبورة الذاكية فعال لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات اعتماد على نتائج الاختبار —ت ومستوى الدلالة (Sig.)(٠،٠٥>٠،٠٠).

٢-إن استجابة التلاميذ في استخدام وسيلة السبورة الذاكية على سيطرة المفردات تحصل على استجابة للأسئلة الإيجابية في الجدول ٤-١١ على استجابة بالنسبة : ٩٨،٣٢%>١،٦٧% واستجابة للأسئلة السلبية في الجدول ٤-١٢ على استبانة بالنسبة : ٥٠،٢٣%>٥٠،٦٧% وهذه النتيجة تشير الى أن معظم التلاميذ بارتفاع دوافعهم على سيطرة المفردات باستخدام وسيلة السبورة الذاكية.[١٣]

٢- **الدراسة الثانية:** " استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 5 Langsa"

أما أهداف هذا البحث فهي كما يلي:

١-التعرف على فعالية استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور فعال في ترقية التلاميذ على المفردات بـ MIN 5 Langsa

٢- التعرف على استجابة التلاميذ في استخدام بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 5 Langsa

[١٣] ستي خير النساء " استخدام وسيلة السبورة الذاكية لترقية التلاميذ على سيطرة المفردات ب MIN 25 Aceh Besar"رسالة جامعة غير منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية(جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٣)

وأما منهج البحث فهو منهج تجريبي.

ولجمع البيانات استخدمت الباحثة الاختبار والاستبانة

وأما نتائج البحث من هذا البحث هو:

١- إن استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وهذا يبين على نتائج الاختبار –ت (T-Tes)وأن تحصيل "(p-value)(2-tailed)"٠،٠٠"أصغر من مستوى الدلالة"٠،٥٠" وهذا يدل على استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات كما الفرض الصفري(Ho) مردود وفرض البديل (Ha)مقبول.

٢- وكان استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات لها استجابة إيجابية على التلاميذ بالنسبة المئوية ٨٠%>١٥%.[١٤]

٣- **الدراسة الثالثة:** فعالية لعبة "*Treasure Hunt*"لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar.

أما أهداف هذا البحث فهي كما يلي:

١- التعرف على فعالية تطبيق لعبة "*Treasure Hunt*"لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar.

٢-التعرف على استجابة الطلاب باستخدام لعبة "*Treasure Hunt*" في تعليم القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar.

[١٤] ألفا فطريا " استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات ب MIN 5 Langsa "رسالة جامعة غير منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية(جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٢)

وأما منهج البحث فهو منهج تجربي.

ولجمع البيانات استخدمت الباحثة الاختبار ولاستبانة

وأما نتائج البحث من هذا البحث هو:

١- إن تطبيق لعبة"*Treasure Hunt*" فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar.لأن ت-الحساب أكبر من ت-الجدول أو نتيجة الاختبار أكبر من ت-الجدول(٢،٧٨<٤،٨<٢،٠٦)

٢- إن استجابة الطلاب باستخدام لعبة "*Treasure Hunt*" في تعليم القراءة ممتازة. اعتماد إلى إجابة إجابية بالنسبة ٩٩% وإجابة سلبية بالنسبة ١%، وهذه النتيجة تدل أن ٩٩%>١%.[١٥]

العلاقة بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية:

١- الدراسة الأولى

اتفقت بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية فهو أن الدراسة السابقة تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج بحثها وكذالك الدراسة الحالية تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج البحث.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٥] إيما براتوي " فعالية لعبة "Treasure Hunt"لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة ب MTsN 3 Aceh Besar"رسالة جامعة غير منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية(جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٢)

والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم وسيلة السبورة الذاكية لترقية التلاميذ على سيطرة المفردات وفي الدراسة الحالية تستخدم الباحثة لعبة "*Treasure Hunt*" لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٢- الدراسة الثانية

اتفقت بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية فهو أن الدراسة السابقة تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج بحثها وكذالك الدراسة الحالية تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج البحث.

والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات وفي الدراسة الحالية تستخدم الباحثة لعبة "*Treasure Hunt*" لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٣- الدراسة الثالثة

اتفقت بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية فهو أن الدراسة السابقة تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج بحثها وكذالك الدراسة الحالية تستخدم الدراسة التجريبية كمنهج البحث و تستخدم الدراسة السابقة وسيلة "*Treasure Hunt*" وكذالك الدراسة الحالية تستخدم فيها وسيلة لعبة "*Treasure Hunt*".

والاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم وسيلة "*Treasure Hunt*" لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة وفي الدراسة الحالية تستخدم الباحثة لعبة "*Treasure Hunt*" لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

ط- طريقة كتابة البحث

وطريقة تأليف هذه الرسالة متعمدا على دليل كتابة البحث (البكالوريوس) في كلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

الفصل الثاني
الإطار النظري

أ- لعبة *Treasure Hunt*

١- مفهوم لعبة *Treasure Hunt*

لعبة هي نشاط مصمم بالنظام، والهدف، والفرح. لعبة *Treasure Hunt* هي أحد أشكال الألعاب لمساعدة التلاميذ لتعرف مفردات اللغة الأجنبية. لعبة *Treasure Hunt* هي لعبة لبحث المال ثم تبنى إلى تعليم للغة العربية. التلاميذ تقسم الى الفرقة ثم يبحثون الأموال فيها مفردات اللغة العربية وهذه اللعبة تستطيع أن تضيف مفردات اللغة العربية.[١٦] في الداخلية تبين أن خلق الأموال بكلمات أساسية ليحرس التلاميذ إلى محلات خصوصية، من يأتى الى محل أولا، يجتمع الأموال ويرجع ألى الخط الأول وهو الفائز المنتصر.

*Treasure Hunt*أو ما يتم تفسيره على أنه صيد الكنز هو وسيلة تعليمية مرئية للتعلم، *Treasure Hunt* هي لعبة تستخدم فيها العديد من الأدلة للعنصر على العناصر المخفي ويمكن لعب هذه اللعبة في أي مكان وفي أي وقت ويمكن في مجموعات أو بشكل فردي. لمعرفة مكان العنصر المخفي يمكن إنشاء أدلة يمكن أن توجه اللاعبين الباحثين عن العنصر المخفي. ثم يقوم المعلم بعمل أدلة في لعبة البحث عن الكنز المستخدمة في مهمة تعلم اللغة العربية. ثم يتم عن البحث العناصر المخفية، والبحث عنها بواسطة اللاعبين. إذا نجح اللاعبون في البحث العناصر

[١٦] Ulin Nuha, *Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Jurnal Pendidikan dan Keislaman, Vol.7, No.2(September, 2018), hal.22

المخفية فتحوا ويقرأوا المحتويات المكتوبة فيها وعادة على شكل قطعة من الورق وتنفذ المهام من الأوامر المدرجة فيها. [١٧]

٢- **فائدة وأهداف لعبة *Treasure Hunt***

وأما فائدة لعبة *Treasure Hunt* منها:

١- يؤكد ذاتة من خلال التفوت على الأخرين فرديا وفي نطاق الجماعة.

٢- يتعلم احترام القونين والقواعد ويلتزم به.

٣- يتعلم التعاون واحترام حقوق الأخرين.

٤- يعزز انتمائه للجماعة. [١٨]

و أهداف لعبة *Treasure Hunt* متعددة، منها:

١-أن تربط التلاميذ باللعبة تعلم اللغة الأجنبية وهي اللغة العربية والتسلية

٢-تساعد هذه اللعبة في تمنية مهارات اللغة العربية

٣-مكافأة لتفاوت التلاميذ في اللغة العربية

٤-توثيق العلاقة بين التلاميذ من الأصول المختلفة لديهم اهتمامات لمعرفة واستخدام اللغة العربية. [١٩]

---

[١٧] Tazqia Auliannisa, Dkk. Efektifitas Penggunaan media pembelajaran treasure hunt guna meningkatkan keterampilan berbicara arab peserta didik, Vol.4, No.3(2023) hal. 463.

[١٧] عبد الرحمن بن جبك، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية في برنامج قاف في ماليزيا: دراسة تحليلية، مجلة تعليم اللغة العربية والجنسية، ٢(٢)، نوفمبر ٢٠١٥، ص: ٢٩١.

[١٨] Abdul Wahab Rasyidi, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009) hal.32

٣- خطوات لعبة *Treasure Hunt*

وأما خطوات لعبة *Treasure Hunt* فهي:

١- يقسم التلاميذ الفرقة أولا

٢- يعطي إشارة إلى كل التلاميذ

٣- يقرأ التلاميذ إشارة وتعرضوا في كل واحد فرقة

٤- يبحث التلاميذ الأموال بمساعدة كما يعطي

٥- يلصق التلاميذ بطاقة على السبورة مناسبة عن الجزء

٦- من يقابل الأموال بسرعة هم فائز المنتصر.[٢٠]

ب- وسيلة *Card Sort*

١- مفهوم وسيلة *Card Sort*

وسيلة *Card Sort* هي الوسائل التي تكون على شكل بطاقة تحتوي على مفاهيم وتصنيفات وحقائق حول الموضوع. يكون التعلم على شكل قطع بطاقات تحتوي على معلومات أو موضوع. تدعو هذه الوسائط الطلاب إلى استخدام عقولهم بنشاط عند التعلم. اعتاد الطلاب على التحرك بنشاط للعثور على أزواج من البطاقات التي تتوافق مع الفئات الخاصة بهم ويمكن أن تكون هذه الفئات في شكل عناوين أو ترجمات، كما أن الطلاب

[١٩] Ulin Nuha, *Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* Jurnal Pendidikan dan Keislaman, Vol.7, No.2(September, 2018), hal.22

معتادون أيضًا على العثور على المعلومات من مصادر مختلفة واستخدامها عند فرز البطاقات والمناقشات الجماعية.[٢١]

٢- مزايا وعيوب وسيلة *Card Sort*

من مزايا وسيلة *Card Sort* ما يلي :

١- مادة واسعة يبرز في وقت قصير لأن قد عانق في كل جزء.

٢- مادته بسيط جدا،سهل في الصنع ورخيص، سهل في الاستعمال.

٣- لترقية تعليل التلاميذ بعد تعبت في التفكير.

٤- جعل التلاميذ او المجتمع فعالة في التعلم.

٥- تقليل التشبع التلاميذ في التعلم.

أما عيوب وسيلة *Card Sort* ما يلي :

١- كانت التلاميذ البطيء في التعلم صعوبة في فهم المادة التعلم.

٢- كانت فصل عامر و غير قضيب لحظة.

٣- هذه الوسيلة يناسب بمادة معينة[٢٢].

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٠] Taat Wulandari dan Erna Nur Hanifah, *Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E Smp Negeri 1 Manjalengka,* JIPSINDO, Vol.5, No.1(Maret,2018),hal.65.

[٢١] Ismail dan Isjoni, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008) hal.88

٣- خطوات وسيلة *Card Sort*

وأما خطوات لعبة *Card Sort* فهي:

١- كل التلاميذ تعطي بطاقة فيها الإعلام او المثال في جزء واحد أو أكثر

٢- يطلب التلاميذ ليحركوا او يدوروا في الفصل ليبتعدوا البطاقة في جزء سواء

٣- يلصق معلم جزئا على السبورة

٤- التلاميذ في جزء سواء يطلب لتعرض امام الفصل

٥- حين تعرض من كل جزء، تعطى خلاصة التعليمية.[٢٣]

[٢٢] Hisyam Zaini, Bermawy M, Sekar A.A, *Strategi Pembelajaran Aktif*,(Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2008) hal.53

ج- المفردات

١- مفهوم المفردات

المفردات هي أصغر وحدة لغوية قائمة بذاتها، تكون الكلمات أحيانًا في شكل كلمات أساسية وأحيانًا على شكل ألقاب، بالإضافة إلى ذلك، كل كلمة لها شكلها ومعناها، بالإضافة الوظيفتها.[٢٤]والمفردات هي أهم جزء في اللغة وهو مطلب ومتطلب أساسي في تعلم اللغة العربية.[٢٥]والمفردات هي أدوات حمل المعنى كما أنها وسيلة للتفكير لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله وفكره بكلمات ما يراد.[٢٦]

٢- أنواع المفردات

تتنوع المفردات على ثلاثة أنواع[٢٧]:

١) المفردات للفهم *(understanding vocabulary)* وهذه تنقسم إلى نوعين :

١-الإستماع، ويقصد بذالك مجموع الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتلقها من أحد المتحدثين.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٣]Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), hal. 79.

[٢٤]M. Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media),* (Malang: UIN Malang Press, 2008), hal. 60.

[٢٥] مُحَمَّد كامل ناقة، تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى: أسسه-مداخله-طرق التدريس(مكة المكرمة جامعة القرى،١٩٨٥) ص ١٦١.

[٢٧]رشدي أحمد طعيمة، المرجم في مناهج اللغة العربية للناطقين باللغات الأخرى (القاهرة : دار الفكر العربي، ٢٠١٠)ص. ٢١٦-٢١٨.

٢-القراءة ويقصد بذالك مجموع الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

٢) مفردات للكلام *(Speaking vocabulary)*وهذا أيضا تنقسم إلى قسمين:

١-عادية *(informal)*ويقتصدبها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في حياته الومية.

٢-موقفية *(Formal)*ويقتصدبها مجموع الكلمات التي يحفظها الفرد ولا يستخدمها إلاّ في موقف معين أو عند ما تكن له مناسبة.

٣) مفردات للكتابة *(Writing Vocabulary)*وهذا تنقسم إلى نوعين:

١-عدية، ويقتصدبها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الإتصال الكتبي الشخص مثل أخذ مذاكرات، كتابة يوميات.

٢-موقفية، ويقتصدبها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الإتصال الكتبي الرسمي، مثل تقديم طلب للعمل أو إستقبالة أو كتابة تقرير.

ونوع المفردات المستخدمة في هذا البحث هي المفردات للكتابة.

٣- أهمية تعليم المفردات

قد يختلف خبراء تعليم العربية كلغة أجنبية في معانيه وأهدافها. وأما أهمية المفردات في تعليمها فهي كما تلي :

١) أن تعليم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعلم العربية وشرط من شروط إيجابتها.

٢) أن حقيقة اللغة مجموعة من المفردات حتى لا يمكن الناس فهم اللغة قبل معرفة معاني المفردات منها.

٣) كانت التلاميذ استيعابا كثيرا من المفردات يشعرون بالسهولة في تعلم اللغة العربية.

٤) المفردات عنصر اساسي من عناصر اللغة. كما قال رشدى احمد طعمة في كتابه: ومع اهمية موقعها في كل من مهارات اللغة الأربع (استماع وكلام و قراءة و كتابة) الا أن هذا الموقع بتفاوت من مهارة الى اخرى.[٢٨]

٤- الأساليب في تعليم المفردات

وأما الأساليب في تعليم المفردات فتمكن المعلم أن يستخدمها لترقية قدرة تعليم المفردات كما يذكر فؤاد افندى فهي:

١- استماع الكلمة

في هذه المرحلة الأولى إعطاء الفرصة على التلاميذ لاستماع الكلمات أو المفردات من المعلم الذي يقرأها تكرارا.

٢- تلفظ الكلمة

بعد إعطاء الفرصة للتلاميذ لاستماع المفردات، إعطاء الفرصة لتلفظ الكلمة التي قد سمعوها.

٣- إعطاء المعنى

هذه المرحلة الأخرة هي إعطاء المعنى للكلمة أو المفردات ويقصد التسهيل التلاميذ في تعليم اللغة العربية وخاصة في تعليم المفردات. وتوجد أيضا الأساليب لمساعدة المعلم في إعطاء المعنى، منها:

---

[٢٨] مجيدة أحمل، تطوير أساليب تفعيل الذاكرة لتعليم المفردات(رسالة الماجستير-جامعة سونان امبيل، سورابايا، ٢٠١٣)

١) إبراز ما تدل عليه الكلمة من أشياء كأن تعرض قلما أو كتابا عند ما تردد كلمة قلم أو كتاب.
٢) تمثيل المعنى كأن يقوم المعلم بفتح الباب عندما ترد جملة (فتح النافذة)
٣) ذكر المتضدات كأن يذكر لهم كلمة (السيف) لتوضيح معنى كلمة (صمصام) إن.[٢٩]

٥- اختبارات المفردات

والمقصود بالاختبار هو طريقة يمكن استخدامها أو إجراء يجب اتخاذه في سياق قياس وتقييم مجال التعليم، في شكل إعطاء مهام أو سلسلة من المهام، إما في شكل الأسئلة التي يجب الإجابة عليها، أو الأوامر التي يجب أن يقوم بها المشاركون في الاختبار، بحيث يمكن على أساس البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج القياس إنتاج قيمة ترمز إلى سلوك أو إنجاز الاختبار، ما هي القيم التي يمكن مقارنتها بالقيم التي حققها اختبارون آخرون، أو مقارنتها بقيم معيارية معينة.

والغرض من الاختبار في التعلم هو توفير معلومات دقيقة حول مستوى الإنجاز في عملية التعلم، بحيث يمكن اتخاذ لقرارت بشأن المتابعة التي يجب القيام بها للطلاب.[٣٠]

مثال على تعليمات اختبار المفردات العربية في مستوى المعرفة:

التدريب : صل بين الكلمة والصورة المناسبة!

التدريب : إملأ الفراغ باختيار الإجابة الصحيحة!

---

[٢٩] سيف الدين، طرق في تعليم مفردات اللغة العربية(جامعة الإسلامية سلطان صفي الدين سمبس، كلمنتان الغربية، ٢٠١٩)

[٣٠] Mubarok, "Dinamika Pendidikan Bahasa arab di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global."

مثال على تعليمات اختبار المفردات العربية في مستوى التطبيق:

التدريب : رتب هذه الحروف الآتية اتكون كلمة!

مثال على تعليمات اختبار المفردات العربية في مستوى المتحليل:

التدريب : عين كلمة غريبة واكتب في الصندوق!

مثال على تعليمات اختبار المفردات العربية في التلفظ:

التدريب : تلفظ هذه الكلمة تلفظا فصيحا!

مثال على تعليمات اختبار المفردات العربية في المحاكة بالكتابة:

التدريب : اكتب هذه الكلمة كتابة صحيحة!.[٣١]

[٣١] Jum'atiah, Ibrahim Helalsah. تطوير مادة اختبار اللغة العربية على ضوء المجال، المعرفي والمهارى Vol. 8, No. 2, Almaqayis, 2021, hal. 119-120

الفصل الثالث

إجراءات البحث

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تعتمد عليه الباحثة في هذا البحث هو المنهج التجريبي. كان المنهج التجريبي هو المنهج العلمي الذي يستطيع الباحث بواسطته أن يعرف أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع).[٣٢]

أما تصميمات المنهج التجريبي فتجري على أربعة أنواع وهي : تصميمات التمهدية(*Pre-Experimental*)، وتصميمات التجريبية(*True-Experimental Design*)، وتصميمات العاملية(*Factorial Design*)، وتصميمات شبه التجريبية(*Quazi-Experimental*)[٣٣]. واختارت الباحثة التصميمات التمهدية. وأما بحث التصميمات التمهدية ينقسم إلى ثلاثة تصميمات وهي:

١) التصميمات الأول *One Shot Case Study*

٢) التصميمات الثاني *One Group Pre-Test Post Test Design*

٣) التصميمات الثالث *Static-Group Comparison Design*.[٣٤]

وتخصص الباحثة في بحثها بالتصميم الثاني وتأخذ الشكل التالي:

---

[٣٢]صالح بن حمد العساف، **المدخل الى البحث في العلوم السلوك** (الرياض: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٨)ص.٣٠٣

[٣٣]صالح بن حمد العساف، المرجع السابق، ص.٢٣٠

[٣٤]صالح بن حمد العساف، المرجع السابق، ص.٣١٥

خ١	Xم	خ٢

التفضيل

Xم= المعالجة التجريبية

ج١= الاختبار القبلي

ج٢= الاختبار البعدي

ب- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو الهدف الكامل للبحث الذي يتكون من البشر أو الحيوانات أو الأشياء أو النباتات أو الأحداث أو الأعراض أو درجات الاختبار كمصدر للبيانات التي لها خصائص معينة في البحث الذي تم إجراؤه. ومجتمع لهذه الرسالة هو جميع الطلبة من الصف السابع MTsS Darul Hikmah Kajhu وعدد الطلبة فيه ٩١ طالبا.

العينة هي جزء من المجتمع الذي سيتم دراسة خصائصه. فأخذت الباحثة الطلبة في الفصل السابع ا وعددهم ٣١ طالبا.

وطريقة اختيار العينة فهي الطريقة العمدية أو الغرضية*(Purpossive Sampling)* وتسمى أيضا بالطريقة المقصودة والاختيار بالخبرة وهي تعنى أن أساس الاختيار خبرة الباحثة ومعرفتها بأن المفردة مجتمع البحث.[٣٥]

ج- أدوات البحث

أما أدوات البحث التي تستخدمها الباحثة لهذه الرسالة هي:

[٣٥]صالح بن حمد العساف، المرجع السابق، ص.٩٩٠

١- الاختبار

الاختبار هو أحد الأدوات التي تجمع معظم المعلومات أو البيانات التي يحتاجها الباحثة للإجابة على الأسئلة، وهي اختبارات لتقسيم إنجازات وقدرات الطلاب أو فصول المدرسة.[٣٦] وتقوم الباحثة باختبارين:

أ- الاختبار القبلي(pre-tes)

الاختبار القبلي هو الذي يختبره قبل استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

ب- الاختبار البعدي(post- test)

الاختبار البعدي هو الذي يختبره بعد استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card sort.لمعرفة فعالية لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات.

٢- الاستبانة

تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة مزودة بإجابتها أراء المحتملة ويطلب المجيب عليها الإشارة إلى ما يراه مهمها أو ما ينطق عليها منها أو يعتمد أنه هو الإجابة الصحيحة.[٣٧] وبهذا تعرف الباحثة استجابات الطلبة

---

[٣٦]يوسف خليل يوسف، **معجم المصطلحات التربوية**، الطبعة الأولى (بيروت : مكتبة لبنان ناشرون، بدون السنة) ص.٣٤٣

[٣٧]صالح بن حمد العساف، المرجع السابق، ص.٣٤٢

بعد عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card sort* إيجابيا سلبيا.

تستخدم الباحثة الاستبانة لمعرفة استجابات التلاميذ في استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card sort* وهي:

كان التعبير والإيجاب التي تستخدمها الباحثة عند Likert، خمس خيارات التي متوافر في هذه الأدواة هي موافق جدا(Sangat Setuju/ss)، موافق (Setuju/s)، أقل موافق (Kurang Setuju/ks)، غير موافق بشدة (Sangat Tidak Setuju).

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل بيانات الاختبار

ولمعرفة فعالية استخدام وسيلة السبورة الذكية لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات. فالتحليل التي استعملها الباحثة هي"*SPSS Statistic*".

كان منهج في هذا البحث *One Group Pre-test Post test Design* وتحليل البيانات في الاختبار القبلي والبعدي فاختارت الباحثة تحليل البيانات بـ *Wilcoxon Sign Rank Test* أو *paired sample T-test*. لتحديد استخدام *Rank Test* أو T-test، تنبغي الباحثة أن تقوم بالإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas).

أ) الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

ويقصد الاختبار الطبيعي لمعرفة العينة من مجموعة تكون طبيعية أم لا. وتقوم الباحثة باختبار الطبيعي باستخدام (Uji *Shapiro-Wilk*) والعينة في هذا البحث أقل من ٥٠ إذا كان العينة أكثر من ٥٠ فتستخدم (Uji *Kolmogrof Smirnow*) وفي البحث أخذت الباحثة نتيجة (Uji *Shapiro-Wilk*) لأن عدد العينة ٢٤ تلميذا وهو أقل من ٥٠.

ب) الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

ويقصد الاختبار المتجانس لمعرفة أن البيانات المتجانسة أو غير المتجانسة. وإذا كان مستوى الدلالة أقل من ٠،٠٥. فتكون البيانات المتجانسة. وإذا كان مستوى أكثر من ٠،٠٥ فتكون البيانات غير المتجانسة.

٢- تحليل بيانات استبانة

كانت البيانت التي تحصل من الاستبانة للتعرف على استجابة الطلاب باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card sort لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـــMTsS Darul Hikmah Kajhu . تعتبر تحليل المعلومات خطوات مهمة وخطوات تصميم البحث.

أما تحليل الباحثة بيانات استجابات الطلاب أن الحصول على المجموعة والمعادلة والنسبة المئوية لمعرفة نتائج الإستبانة التلاميذ.[٣٨]

$$P = \frac{F}{N} \quad x\ 100\%$$

البيان :

[٣٨] Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D,*(Bandung, Alfabeta, 2006)hal.445

P= النسبة المئوية

F= التردادات

N= مجموعات الطلاب

وأما معاير المئوية لاستجابات الطلاب كما يلي:

١) ٨١-١٠٠% يكون ممتعة جدا

٢) ٦١-٨٠% يكون ممتعة

٣) ٣١-٦٠% يكون غير ممتعة

٤) ٥-٣٠% يكون غير ممتعة جدا[٣٩]

[39] Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2012)hal. 443

الفصل الرابع
نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد بحثت الباحثة في الفصل السابق مما يتعلق بمنهج البحث وأدواتها المستخدمة فيه لجمع البيانات. في هذا الباب تريد الباحثة أن تشرح عن نتائج البحث التي حصلت عليها من عملية التعليم والتعلم في بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu .

للحصول على البيانات ولتحقيق أهداف البحث، فقامت الباحثة بالبحث التجريبي في الصف السابع (أ) بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu للسنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤ اعتمادا على رسالة عميد كلية التربية بجامعة الرانري الإسلامية الحكومية برقم: B-2158/Un.08/FTK.03.08/TL.00/2/2024.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن MTsS Darul Hikmah Kajhu إحدى المدارس المتوسطة بـ Aceh Besar. تقع هذه المدرسة في الشارع لاكسامانا مالاها ياتي كيلومترا ٨.٥ بقرية كاجوا، بيت السلام. تأسست هذه المدرسة سنة ٢٠٠٨. ورئيس المدرسة الآن Jufri.S.Pd.I. وفي هذه المدرسة تسعة فصول ويتكون من الصف الأول حتى الصف الثالث، وأما المنهج المستخدم فيها منهج ١٣(Kurikulum) على أساس KMA رقم ١٨٣.تبدأ عملية التعليم في الساعة ٠٧.٤٥ صباحا حتى الساعة ١٣.٠٠ نهارا.

وعدد المدرسين الذي يقومون بالتعليم في هذه المدرسة ٨٢ مدرسا. وأما مدرس اللغة العربية في هذه المدرسة ٣ مدرسين كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ١–٤

أسماء مدرسي اللغة العربية بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

رقم	أسماء المدرسات	المتخرج	التخصص
١–	حياة الأكمال، الماجستير	جامعة الرانري الإسلامية الحكومية	اللغة العربية
٢–	إنتان سابوتري، الماجستير	جامعة الرانري الإسلامية الحكومية	اللغة العربية
٣–	ترميزي	غنتور	–

وكان عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة ٢٩٥الطالبا، وهم يجلسون في الصف الأول حتى الثالث، وعدد الطلبة في كل الفصل يتوضح في الجدول التالي:

الجدول ٢–٤

عدد الفصل والطلبة بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

رقم	الفصول	عددالطلبة
١–	الفصل الأول (أ)	٣٧
٢–	الفصل الأول (ب)	٣٧
٣–	الفصل الأول (ج)	٣٥

٤-	الفصل الثاني (أ)	٣٠
٥-	الفصل الثاني (ب)	٣٤
٦-	الفصل الثاني (ج)	٣٣
٧-	الفصل الثالث (أ)	٣٢
٨-	الفصل الثالث (ب)	٣٠
٩-	الفصل الثالث (ج)	٢٧
المجموع		**٢٩٥**

أما الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية Kajhu كما يلي:

الجدول ٣-٤

الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم

بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

رقم	أسماء المباني	عدد
١-	الفصول الدراسية	٩
٢-	إدارة رئيس المدرسة	١
٣-	إدارة المدرس	١
٤-	مكتبة	١
٥-	مقصف	٣
٦-	مرحاض للمدرس	٢
٧-	مرحاض للطلبة	٣

٨-	ملعب الرياضة	١
٩-	مصلى	١
المجموع		**٢٢**

٢- تطبيق لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات

قامت الباحثة بمقابلة مع مدير المدرسة فيه، فاستأذنت له للقيام بإجراء بحث تجربي. أما إجراء البحث فيه توضح الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت في عملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
اللقاء الأول	الخامس	٢٩ يناير ٢٠٢٤	- الاختبار القبلي
اللقاء الثاني	الجمعة	٠١ مارس ٢٠٢٤	- تطبيق لعبة لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات - الاختبار البعدي - الاستبانة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي في ٢٩يناير ٢٠٢٤ إلى ٠١ مارس ٢٠٢٤ وتتضح أنشطة المدرسة والطلبة عند تطبيق لعبة لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات، لكل لقاء في الجدول التالي:

الجدول ٥-٤

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
- تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام وتسأل المدرسة عن أحوال الطلبة، وإعداد الطلبة لمتابعة الدرس، وتطلب المدرسة قراءة الدعاء وتسجيل الطلبة بكشف الغياب	- يرد الطلبة السلام، وأجاب الطلبة عن أحوالهم ويقرؤون الدعاء والطلبة تهتمون بدعوة المدرسة عند إثبات الحضور.
- تعرف المدرسة اسمها وتشرح الهدف عن حضورها إلى هذا الفصل.	- يستمع الطلبة شرحها
- تشرح المدسة عن أهداف التعليمية والموضوع الدراسي	- يستمع الطلبة عن الأهداف التعليمية والموضوع الدراسي
- تختبر المدرسة الطلبة الاختبار القبلي	- تقوم الطلبة بالاختبار القبلي
- تأمر المدسة لجمع ورقة الإجابة	- يجمع الطلبة ورقة الإجابة إلى المدرسة
- أخيرا، تختتم المدرسة بإلقاء السلام قبل الخروج من الفصل	- يرد الطلبة السلام

الجدول ٦–٤

عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تطبيق لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
– تدخل المدرسة إلى الفصل بإلقاء السلام، ثم الدعاء لابتداء عملية التعلم وتسجل أسماء الطلبة بكشف الغياب	– يرد الطلبة السلام ويقرؤون الدعاء، ثم يهتم الطلبة كشف الحضور.
– تشرح المدرسة عن موضوع"البيت"	– يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
– تعرف المدرسة عن لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*	– يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
– تنقسم المدرسة الطلبة إلى أربع مجموعات	– يجلس الطلبة مع مجموعاتهم
– تعرف المدرسة كيفية التعليم والتعلم عن لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*	– يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة عن لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*
– تعطي المدرسة توجيهات للطلبة حول كيفية اللعب	–يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة عن لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*
–تقوم المدرسة بإعداد اربعة ألعاب	– في المكان الأول، يبحث الطلبة عن البطاقات المناسبة بصورة موجودة على السبورة. – في المكان الثاني، يبحث الطلبة عن

	المفردات المناسبة بغرفة من الإشارة الأولى. – في المكان الثالث، يقوم الطلبة بلصق المفردات التي وجودها من الإشارة الثانية بغرفة مناسبة على السبورة. – في المكان الرابع، يقدم الطلبة المفردات التي أكملوها.
– تأمر المدرسة الطلبة بأن يجيب أسئلة الاختبار البعدي والاستبانة	– يجيب الطلبة عن الأسئلة الاختبار البعدي والاستبانة
– تختتم المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	– يقرأ الطلبة الدعاء ويرد السلام

ب– تحليل البيانات

١– فعالية لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات

قبل أن تقوم الباحثة استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات، تقوم الباحثة بتقديم الاختبار القبلي للطلبة. ولمعرفة فعالية لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات فاعتمدت الباحثة على نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

الجدول ٧–٤

نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

رقم	أسماء الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعدي
١–	الطالبة ١	٥٥	٧٥
٢–	الطالب ٢	٥٥	٩٠
٣–	الطالبة ٣	٧٥	٨٥
٤–	الطالبة ٤	٦٠	٧٥
٥–	الطالب ٥	٦٥	٧٠
٦–	الطالب ٦	٦٠	٧٥
٧–	الطالب ٧	٧٠	٨٥
٨–	الطالب ٨	٥٠	٧٠
٩–	الطالب ٩	٦٠	٧٥
١٠-	الطالب ١٠	٦٠	٨٠
١١-	الطالب ١١	٧٠	٧٥
١٢-	الطالب ١٢	٦٩	٧٥
١٣-	الطالبة ١٣	٥٠	٦٠
١٤-	الطالبة ١٤	٤٥	٥٥
١٥-	الطالبة ١٥	٥٥	٨٥
١٦-	الطالبة ١٦	٥٥	٧٠
١٧-	الطالبة ١٧	٦٥	٨٥

جامعة الرانري AR-RANIRY

١٨-	الطالبة ١٨	٦٥	٧٥
١٩-	الطالب ١٩	٥٥	٧٠
٢٠-	الطالبة ٢٠	٦٥	٨٠
٢١-	الطالب ٢١	٥٥	٧٥
٢٢-	الطالبة ٢٢	٥٨	٧٥
٢٣-	الطالبة ٢٣	٥٥	٨٠
٢٤-	الطالبة ٢٤	٥٥	٦٥
٢٥-	الطالبة ٢٥	٥٢	٩٠
٢٦-	الطالب ٢٦	٦٠	٧٥
٢٧-	الطالبة ٢٧	٥٨	٨٠
٢٨-	الطالبة ٢٨	٧٠	٨٥
٢٩-	الطالبة ٢٩	٥٥	٧٥
٣٠-	الطالبة ٣٠	٦٠	٧٠
المجموع		١٧٨٢	٢٢٨٠
المعدلة		٣٠÷١٧٨٢	٣٠÷٢٢٨٠
		%٥٩،٤	%٧٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ومن هذه البيانات المكتوبة في الجدول، يدل أن نتيجة الاختبار القبلي بمعدلة ٥٩،٤، ونتيجة معدلة في الاختبار البعدي بتقدير ٧٦، استعملت الباحثة على تحليل البيانيا بالبرامج *SPSS Statistics*.

تقوم الباحثة باالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) واختبار العينة المزدوجة (Uji Paired Sampel t-test) باستخدام SPSS. والجدول الأتي يوضح على نتيجة الاختبار الطبيعي(Uji Normalitas).

الجدول ٨-٤

نتيجة الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre test	0.169	30	0.029	0.951	30	0.180
Pos test	0.184	30	0.011	0.936	30	0.069

a. Lilliefors Significananse Correction

يوضح الجدول السابق أن تحصيل الاختبار القبلي باتخاذ الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (Sig) (٠،٠٥<٠،١٨٠) وتحصيل الاختبار البعدي (٠،٠٥ > ٠،٠٦٩) فتوضح النتيجة إلى أن البيانات يتم تقسيمها بشكل الطبيعي. أما الجدول التالي تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس في الجدول التالي:

الجدول ٩-٤

نتيجة الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

Test of Homogenity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	**Based on Mean**	0.106	1	58	0.746
	Based on Media	0.011	1	58	0.918
	Based on Median and with adjusted df	0.011	1	53.187	0.918

	Based on trimmed mean	0.155	1	58	0.695

يدل هذا الجدول على أن نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة (٠،٦٩٥) أكبر من (٠،٠٥)، فتشير إلى أن البيانات متجانسة. باعتماد على البيانات السابقة أن نتيجة الاختبار الطبيعي والمتجانس يتم توزيعها بشكل طبيعي متجانسي. ويمكن إجراء باختبار – ت (Paired Sample T-Test).

لمعرفة فعالية استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* لترقية سيطرة الطلبة على المفردات، لا بد أن تحلل الباحثة الاختبار – ت (Paired Sample T-Test) بنظر إلى نتيجة المعدلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وأما نتيجة كما في الجدول التالي:

الجدول ١٠–٤

نتيجة اختبار باستخدام (Paired Sample T-Test)

Paired Differences									
		95% Confidence Interval of the Difference							
		mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest-postest	-16.600	7.903	1.443	-19.551	-13.649	-11.505	29	0.000

جامعة الرانري
AR-RANIRY

يدل هذا الجدول أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig.(2-tailed ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ ويدل على أن الفرض الصفري Ho مردود والفرض البديل Ha مقبول.فتشير إلى أن إجراء لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu.

٢- تحليل البيانات استجابات الطلبة

في تحليل استجابة الطلبة بلعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* فتعتمد الباحثة على القانون :

$$P = \frac{F}{N} \quad x\ 100\%$$

البيان :

P= النسبة المئوية

F= الترددات

N= مجموعةالطلبة

الجدول ١١-٤

نتيجة استجابات الطلبة

رقم	التصريحات	الترددات (F)			
		م ج	م	غ م	غ م ج
١-	كان تعليم المفردات بلعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* ممتعة	٢٤	٤	-	-
٢-	استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* يساعدني في سيطرة المفردات	٢٢	٨	-	-
٣-	كانت لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* مناسبة	١٦	١٣	١	-

	لتطبيق في تعليم المفردات				
٤-	استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* تجعلني متحمسا في تعلم اللغة العربية	١٧	١٣	-	-
٥-	أفرح إذا كانت المدرسة في هذه المدرسة تعلّم باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort*	٢٢	٨	-	-
٦-	استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* تسعدني في معرفة معنى المفردات بدون الترجمة المباشرة	١٨	١١	١	-
٧-	استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* تجعلني أتذكر الدروس لفترة طويلة	٢٢	٨	-	-
٨-	تعليم المفردات باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* امرا مثيرا للاهتمام	١٩	١١	-	-
٩-	استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* تسهلني للإجابة على الأسئلة	٢٠	١٠	-	-
١٠-	إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة *Card Sort* في تعليم المفردات ليس امرا مملا	٢١	٩	-	-

المجموع	٢٠١	٩٥	٢	–
الدرجة المعتدلة	٢٠،١	٩،٥	٠،٢	٠
النسبة المعتدلة (%)	%٦٧	%٣٢	%١	%٠
	%٩٩		%١	

الملاحظة :

م ج : موافق جدا (إيجابيا)

م : موافق (إيجابيا)

غ م : غير موافق (سلبيا)

غ م ج : غير موافق جدا (سلبيا)

ومن جدول السابق فعرفنا أن من ٣٠ الطلبة الذين درسوا في تدريس المفردات بلعبة *Treasure Hunt*بوسيلة *Card Sort* في صف السابع (أ). فتردد استجابتهم كما يلي:

- موافق جدا : ٦٧%
- موافق :٣٢ %
- غير موافق : ١%
- غير موافق جدا : ٠%

نظرا إلى البيانات السابقة من ورقة الاستجابة للطلبة أن نتيجة النسبة المئوية لإجابية بالنتيجة ٩٩% أكثر من نسبة المئوية للإجابة السلبية ١% هذا تدل على أن يجد استجابة **إجابية**.

ج- المناقشة

أما المناقشة لهذا البحث فهي أن تعليم المفردات باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort ممتازة. وأما استجابة الطلبة عند استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort في تعليم المفردات تحصل على إجابة إجابية بالنسبة ٩٩% وإجابة سلبية بالنسبة ١%، وهذا النتيجة تدل أن استجابة الطلبة في استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort في تعليم المفردات ممتازا

وكان استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort فعالا في تعليم المفردات لدي الطلبة MTsS Darul Hikmah Kajhu. وهذا يتضح من النتائج البحث من الاختبار القبلي والبعدي من برنامج SPSS". توجد الباحثة نتيجة مستوى الدلالة (Sig.) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ فتدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort فعالا في تعليم المفردات في MTsS Darul Hikmah Kajhu.

د- تحقيق الفروض

وأما الفرضان لذان قدمت الباحثة فهي كما يلي:

١- الفرض البديل (Ha) : إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sortفعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu. بواسطة تحصيل ت-الاختبار في **الجدول ٤-١٠** أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig.) وهو(٠،٠٥ > ٠،٠٠٠)، وهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول أي إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة CardSort غير فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

وبعد ما بحثت الباحثة بالبحث التجريبي عن فعالية لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu فحصلت النتائج البحث كما يلي:

١- إن استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort فعال لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu، اعتمادا على نتائج ت-الاختبار و مستوى الدلالة (Sig.) (٠،٠٠٠ < ٠،٠٥)

٢- إن استجابة الطلبة في استخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort في تعليم المفردات ممتازة. اعتمادا على إجابة إجابية بالنسبة ٩٩% وإجابة سلبية بالنسبة ١%، وهذه النتيجة تدل أن ٩٩% > ١%.

ب- المقترحات

اعتمادا على النتائج أعلاها تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١- ينبغي لمعلمة اللغة العربية استخدام الأساليب والوسائط المناسبة، لمساعدة الطلبة على فهم كيفية نطق وتفسير المفردات، بحيث تكون الأنشطة التعليمية فعالة وممتعة ومريحة

٢- ترجو الباحثة من الطلبة أن يتعلموا جيدا عن كيفية نطق المفردات باستخدام لعبة *Treasure Hunt* بوسيلة Card Sort، وكثرة ممارسة نطق المفردات في يومياتهم.

٣- وترجو الباحثة من القارئين الإصلاحات والاقتراحات إذا وجدتم الأخطاء أو العيوب في هذه الرسالة حتى تكون هذه الرسالة كاملة ومفيدة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

١- المراجع العربية

ألفا فطريا، ٢٠٢٢، **استخدام وسيلة بطاقة كلمة الصور في ترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـ MIN 5 Langsa**، رسالة جامعة منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية، جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية،.

إيما براتوي، ٢٠٢٢، **فعالية لعبة "*Treasure Hunt*" لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـMTsN3 Aceh Besar**، رسالة جامعة منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية، جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية.

رشدي أحمد طعيمة، ٢٠١٠، **المرجم في مناهج اللغة العربية للناطقين باللغات الأخرى**، القاهرة : دار الفكر العربي.

ستي خير النساء، ٢٠٢٣، **استخدام وسيلة السبورة الذاكية لترقية التلاميذ على سيطرة المفردات بـ MIN 25 Aceh Besar**، رسالة جامعة منشورة مقدم لنيل درجة البكلاريوس بقسم تعليم اللغة العربية، جامعة: الرانيري الإسلامية الحكومية.

سيف الدين، ٢٠١٩، **طرق في تعليم مفردات اللغة العربية**، جامعة الإسلامية سلطان صفي الدين سمبس، كلمنتان الغربية.

صالح بن حمد العساف، ٢٠٠٨، **المدخل الى البحث في العلوم السلوك**، الرياض: مكتبة العبيكان.

عبد الرحمن بن جبك، ٢٠١٥، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية في برنامج قاف في ماليزيا: دراسة تحليلية**، مجلة تعليم اللغة العربية والجنسية، ٢،٢، نوفمبر.

عبد العزيز عبد المجيد، ١٩١١، **طرق التدريس اللغة العربية في طرق تدريسها**، القاهرة: دار المعارف.

عبد المعطي، حسن المصطفى، دون السنة، **الوسائل التعليمية**، جاكرتا: معهد العلوم الإسلامية والعربية في إندونيسيا التابع لجامعة الإمام مُحَمَّد بن سعود إسلامية بالرياض.

مجيدة أحمل، ٢٠١٣، **تطوير أساليب تفعيل الذاكرة لتعليم المفردات**، رسالة الماجستير–جامعة سونان امبيل، سورابايا.

مُحَمَّد كامل ناقة، ١٩٨٥، **تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى: أسسه–مداخله–طرق التدريس**، مكة المكرم جامعة القرى.

منور عبد الفتاح، ١٩٩٩، **قاموس البشري**، فروكيسف سورابيا.

ناصف مصطفى عبد العزيز، ١٩٨٦، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، الطابعة الأولى رياض: دار المريج.

يوسف خليل يوسف، بدون السنة، **معجم المصطلحات التربوية**، الطبعة الأولى، بيروت: مكتبة لبنان ناشرون.

٢– المراجع الإندونيسية

Abdul Wahab Rasyidi, 2009, *Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press.

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

Badruzzama, 2022, *تطور تعليم اللغة العربية بولاية اتشية*, vol.12, Lisanuna.

Daryanto, 2013, *Strategi dan Tahapan Mengajar Keterampilan Dasar bagi Guru*, Bandung : Yrama Widya.

Ema Pratiwi dkk, *Treasure Hunt* ,*فعالية لترقية الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar* Vol.12, No.2, 2022.

Hisyam Zaini, Bermawy M, Sekar A.A, 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

Hutomo, R.S. 2016, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan metode Treasure Hunt*, Vol.5, No.2, Jurnal Pendidikan dan Ekonomi.

Ismail dan Isjoni, 2008, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Jum'atiah, Ibrahim Helalsah. 2021, *المجال المعرفي تطوير مادة اختبار اللغة العربية على ضوء والمهارى* Vol.8, No.2, Almaqayis.

M. Abdul Hamid, dkk, 2008, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang Press,.

Mubarok, *Dinamika Pendidikan Bahasa arab di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global.*

Muhammad Ali Al-Khuli, 2010, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Basan Publishing.

Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D,* Bandung, Alfabeta.

Taat Wulandari dan Erna Nur Hanifah, 2018, *Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E Smp Negeri 1 Manjalengka*, Vol.5, No.1, JIPSINDO.

Tazqia Auliannisa, Dkk. 2023, *Efektifitas Penggunaan media pembelajaran treasure hunt guna meningkatkan keterampilan berbicara arab peserta didik*, Vol.4, No.3.

Ulfa Yeniati, 2022, *Improving Arabic Language Skills for Non Arabic Education Students at Zainul Hasan Genggong Islamic University Probolinggo*, Vol.3, No.2, Loghat Arabi.

Ulin Nuha, 2018, *Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Pendidikan dan Keislaman, Vol.7, No.2, September.

Warsano dan Hariyanto, 2013, *Pembelajaran Aktif*, Bandung:Remaja Rosdakarya.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-12708/Un.08/FTK/Kp.07.6/12/2023

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

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

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang 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 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, 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 UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

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

KESATU : Menunjuk Saudara :
M. Ridha, MA

Untuk membimbing Skripsi:

Nama	:	Fahira Farah Dilla
NIM	:	200202019
Program Studi	:	Prodi Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi	:	استخدام لعبة Treasure Hunt بوسيلة Card Short لترقية سيطرة الطلبة على المفردات MTsS Darul Hikmah Kajhu

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

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023;

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

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 Desember 2023
Dekan,

ttd

Prof. Safrul Muluk

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

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

Nomor : **B-2158/Un.08/FTK.1/TL.00/2/2024**
Lamp : **-**
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. **Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar**
2. **Kepala MTsS Darul Hikmah Kajhu Aceh Besar**

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

Nama/NIM : **FAHIRA FARAH DILLA / 200202019**
Semester/Jurusan : **VIII / Pendidikan Bahasa Arab**
Alamat sekarang : **Jln. Lingkar Kampus, Rukoh, Darussalam, Banda Aceh.**

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 *Istikhdaamu Lu'bah Treasure Hunt biwasiilah Card Sort Litaqiyyati Saitharati at Thalabah 'Ala al Mufradaat bi MTsS Darul Hikmah Kajhu*

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

Banda Aceh, 21 Februari 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 28 Maret 2024

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

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA"DARUL HIKMAH"
Desa Kajhu Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar Prov Aceh

Alamat Jl Laksamana Malahayati Km 8,5
*Email : **mtssdarulhikmahjuli2008@gmail.com**; NSM : 121211060017 ; NPSN : 10114369*

Nomor : Mts.01.04.25/32/2024
Lampiran : -
Perihal : **Sudah Mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data**

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Di-
Banda Aceh

Berdasarkan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor : B-2158/Un.08/FTK.03.08/TL.00/2/2024, tanggal 21 Februari 2024.
Dengan ini Kepala MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam menerangkan bahwa :

Nama : Fahira Farah Dilla
NIM : 200202019
Prodi/Jurusan : S.1 Pendidikan Bahasa Arab
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Telah melakukan penelitian/pengumpulan data pada MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 29 Februari s.d 01 Maret 2024 dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi dengan judul:

"Istikhdaamu Lu'bah Treasure Hunt biwasiilah Card Sort Litarqiyyati Saitharati at Thalabah 'Ala al Mufradaat bi MTsS Darul Hikmah Kajhu .

Demikianlah untuk dapat dipergunakan seperlunya dan atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kajhu, 01 Maret 2024
Kepala Madrasah

Jufri, S.Pd.I
NIP.

Lembar Validasi Instrument PRE-Test dan POST-Test

Peneliti : Fahira Farah Dilla

Validator : Fadhilah, MA

A. Tujuan

Instrument ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument PRE-Test dan POST-Test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument PRE-Test dan POST-Test. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkat kualitas setelah ada penerapan permainan treasure hunt menggunakan media card sort.

B. Petunjuk

Pentunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument PRE-Test dan POST-Test adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilian dengan cara memberi tanda centang pada kolom nilai yang tersedia.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan.
3. Pedoman penskroran 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.

C. Aspek Penilian

1. Materi yang ditanyakan sesuai dengan komepetensi 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 member petunjuk kunci jawaban.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
8. Bahasa yang digunakan efektif.

D. Komentar dan Saran

Layak digunakan sebagai instrumen Penelitian

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilian yang telah dilakaukan, instrument PRE-Test dan POST-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 PRE-Test dan POST-Test.

Banda Aceh, 12 February 2024

Validator

Fadhilah, MA

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ISTIBANAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fadhilah, MA

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jabatan : Dosen Pengajar

Telah membaca instrument penelitian berupa butir-butir istibanah kegiatan respon siswa yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul :

استخدام لعبة Treasure Hunt بوسيلة Card Sort لترقية سيطرة الطلبة على المفردات بـ MTsS Darul Hikmah Kajhu

Oleh peneliti

Nama : Fahira Farah Dilla

NIM : 200202019

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Layak digunakan dalam penelitian

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

Banda Aceh, 23 February 2024

Validator

Fadhilah, MA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Identitas

Satuan Pendidikan : MTsS Darul Hikmah
Kelas/ Semester : VII/II(Genap)
Pelajaran : Bahasa Arab
Tema/ Subtema : البَيْتُ
Alokasi Waktu : 2 JP (2X40 Menit)

B. Kompetensi Inti (KI)

No. KI	Isi KI
KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI-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.
KI-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.
KI-4	Mengolah, menyaji, 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 atau teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

No. KD	Isi KD	No. IPK	Isi IPK
KD-1	1.9 Menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugrah Allah STW.	1.9.1	Menyatakan bahwa kemampuan berbahasa adalah anugrah Allah SWT.
		1.9.2	Menampilkan kemampuan berbahasa sebagai anugrah Allah SWT.
KD-2	2.9 Menjalankan sikap peduli dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.	2.9.1	Menampilkan sikap peduli berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.
		2.9.2	Menyatakan sikap peduli dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.
		2.9.3	Menunjukkan sikap peduli dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah

			dan sekolah.
KD-3	3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan bunyi kata, dan makna dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema : البيت yang melibatkan tindak tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan gramatikal (المبتدأ المأخر+ الخبر المقدم)	3.9.1 3.9.2 3.9.3 3.9.4	Mengidentifikasi bunyi kata yang sesuai dengan gambar yang telah diperdengarkan terkait tema: البيت Melafalkan bunyi kosa kata yang terdapat dalam gambar yang berkaitan dengan tema: البيت Memberi contoh kosa kata terkait tema: البيت Menghubungkan kosa kata dengan gambar terkait tema: البيت

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan penerapan pendekatan saintifik dan metode permainan treasure hunt dengan media card sort:

1. Siswa dapat mengartikan kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
2. Siswa dapat melengkapi kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
3. Siswa dapat mengidentifikasi bunyi kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
4. Siswa dapat melafalkan kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : SAINTIFIK
2. Model : Picture and picture dan kooperatif learning
3. Metode : permainan treasure hunt dengan media card sort

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
   - Gambar kosa kata tema البيت
   - LKPD (Terlampir)
   - Card sort
2. Alat dan Bahan :
   - Papan tulis
   - Spidol
   - Penghapus
   - Kertas karton
   - Doble tip

- Gunting

3. Sumber :
   - Buku Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah kelas VII kementerian Agama Republik Indonesia 2020.
   - Kamus Bahasa Arab

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan I)

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian siswa, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pelajaran dan konteks siswa. • Guru menanyakan pelajaran sebelumnya sebelum memulai dengan materi baru yang akan dipelajari. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	15 Menit
Inti	**a. Mengamati** • Siswa mengamati gambar kosa kata yang ada di buku paket. • Guru mengucapkan kosa kata yang ada di buku paket. • Siswa mendengarkan kosa kata yang dilafalkan oleh guru. • Siswa mengulang kosa kata yang telah diperdengarkan oleh guru. • Siswa memahami makna dari kosa kata mengenai البيت. **b. Menanya** • Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau menanggapi mengenai kosa kata yang tidak dipahami maknanya. • Siswa melakukan tanya jawab terkait gambar yang diamati, baik kosa katanya maupun makna dari kosa katanya. **c. Mencoba** • Guru meminta beberapa siswa untuk mengulangi kosa kata dan maknanya terkait tema البيت. • Siswa melakukan tanya jawab bersama temannya terkait kosa kata yang telah dihafal. • Siswa melihat, mendengarkan dan mengulangi kosa	50 Menit

	kata terkait tema البيت. • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok • Siswa bekerja sama dalam mengumpulkan sortiran kartu untuk ditempelkan dipapan tulis yang sesuai dengan gambar. **d. Menalar** • Siswa mengidentifikasi makna kata, yang diperdengarkan oleh guru tentang البيت. • Siswa menyelesaikan LKPD yang telah diberikan oleh guru dengan mendengarkan arahan dari guru. **e. Mengkomunikasi** • Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok belajar.	
Akhir	• Di bawah bimbingan guru siswa memberikan kesimpulan materi tentang البيت. • Guru melakukan penilaian terhadap pencapaian KD secara lisan. • Guru bersama siswa memberikan refleksi. • Guru memberikan pesan moral mengenai penanaman sikap yang baik terhadap lingkungan dan sosial. • Guru mengajak siswa berdo'a bersama dengan mengucapkan salam untuk mengakhiri pertemuan tersebut.	15 Menit

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan II)

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian siswa, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pelajaran dan konteks siswa. • Guru menanyakan pelajaran sebelumnya sebelum memulai dengan materi baru yang akan dipelajari. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	15 Menit
Inti	**f. Mengamati**	50 Menit

	• Siswa mengamati gambar kosa kata yang ada di buku paket. • Guru mengucapkan kosa kata yang ada di buku paket. • Siswa mendengarkan kosa kata yang dilafalkan oleh guru. • Siswa mengulang kosa kata yang telah diperdengarkan oleh guru. • Siswa memahami makna dari kosa kata mengenai البيت. **g. Menanya** • Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau menanggapi mengenai kosa kata yang tidak dipahami maknanya. • Siswa melakukan tanya jawab terkait gambar yang diamati, baik kosa katanya maupun makna dari kosa katanya. **h. Mencoba** • Guru meminta beberapa siswa untuk mengulangi kosa kata dan maknanya terkait tema البيت. • Siswa melakukan tanya jawab bersama temannya terkait kosa kata yang telah dihafal. • Siswa melihat, mendengarkan dan mengulangi kosa kata terkait tema البيت. • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. • Siswa bekerja sama dalam mengumpulkan sortiran kartu untuk ditempelkan dipapan tulis yang sesuai dengan gambar. **i. Menalar** • Siswa mengidentifikasi makna kata, yang diperdengarkan oleh guru tentang البيت. • Siswa menyelesaikan LKPD yang telah diberikan oleh guru dengan mendengarkan arahan dari guru. **j. Mengkomunikasi** • Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok belajar.	
Akhir	• Di bawah bimbingan guru siswa memberikan kesimpulan materi tentang البيت. • Guru melakukan penilaian terhadap pencapaian KD secara lisan. • Guru bersama siswa memberikan refleksi. • Guru memberikan pesan moral mengenai penanaman sikap yang baik terhadap lingkungan dan sosial. • Guru mengajak siswa berdo'a bersama dengan mengucapkan salam untuk mengakhiri pertemuan	15 Menit

	tersebut.	

H. Penilaian

1. Penilaian Afektif (sikap)

a. Sikap : Non tes:

- Observasi

Lembar Observasi Sikap Selama Diskusi

No	Nama Siswa	Aspek yang diobservasi / dinilai				Keterangan
		kedisiplinan	Kejujuran	Keaktifan	Kreatifitas	
1.						
2.						
3.						
4						

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Skor maksimum = 10

Perhitungan Nilai :

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Maksimum}} \text{ x } 100 \%$$

b. Rubik Penilaian Sikap Spritual

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Diamati				Keterangan
		Keaktifan	Kerjasama	Keberanian	Tanggung Jawab	

1.						
2.						
3.						
4						

Kriteria Nilai :

A = 80 – 100 : Baik Sekali

B = 70 – 79 : Baik

C = 60 – 69 : Cukup

D = 50 – 59 : Kurang

Rumus Penskoran :

$$\textbf{Nilai} = \frac{\textit{Skor perolehan}}{\textit{Skor Maksimum}} \textbf{ x 100 \%}$$

2. Penilaian Kognitif (pengetahuan)

a. Jenis / Teknik penilaian

Teknik penilaian : Penugasan

Bentuk Instrumen : Soal tertulis dan Rubik

Lembar Soal tes

KD	IPK	Indikator Soal	NO. Soal	Skor Soal	Total Skor
3.9	3.9.1 Mengidentifikasi bunyi kata yang sesuai dengan gambar yang telah diperdengarkan terkait tema: البيت	Dengan mengamati gambar yang ada di buku paket peserta didik dapat melafalkan kosa kata yang ada di gambar	1-15	10	100
	3.9.2 Melafalkan bunyi kosa kata yang terdapat dalam gambar yang berkaitan dengan tema: البيت	Disajikan gambar, siswa dapat mengamati kosa kata yang ada didalam gambar.	1-15	10	100

	3.9.3 Mengartikan kosa kata terkait tema: البيت	Setelah mengamati gambar dan melafalkan kembali kosa kata siswa dapat mengartikan kosa kata dengan baik dan benar.	1-15	10	100
	3.9.4 Melengkapi kosa kata dengan makna terkait tema: البيت	Siswa melengkapi kosa kata dengan makna yang tepat dengan baik dan benar.	1-15	10	100

Rumus Penskoran kognitif

$$\text{ilai} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimun} \text{ x } 100\ \%$$

3.Penilaian Psikomotorik (keterampilan)

a. Keterampilan dalam melafalkan kosa kata dengan baik dan benar.

Lembar penilaian praktik

- Melafalkan kosa kata

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Pelafalan Kosa Kata		Nilai Akhir
		Makharijal Huruf	Fashahah	
1.				
2.				
3.				

b. Rubik penilaian psikomotirk

Keterangan :

1. Makharijal Huruf

skor 4: Benar Semua Pelafazan Hurufnya

3: Salah Satu Pelafazan Hurufnya

2: Kurang Benar Pelafazan Hurufnya

1: Semua Salah Pelafazan Hurufnya

2. Fashahah

skor 4: Sangat Jelas Keluar Bacaan Hurufnya

3: Kurang Satu Keluar Bacaan Hurufnya

2: Kurang Benar Keluar Bacaan Hurufnya

1: Semua Salah Keluar Bacaan Hurufnya

Rumus penskoran psikomorik

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimun} \text{ x } 100\ \%$$

I. Remedial dan Pengayaan

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KMM), maka guru bisa memberikan soal tambahan, misalnya sebagai berikut :

a. Tuliskan beberapa mufradat yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

b. Carilah arti mufradat tersebut di kamus, lengkap dengan arti dan halaman kamusnya.

J. Lampiran

1. Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

البيت

Lembar kerja peserta didik

ıtuan Pendidikan : MTsS Darul Hikmah
Kelas/ Semester : VII/II(Genap)
ɛlajaran : Bahasa Arab
ɛma/ Subtema : البَيْتُ
ama Kelompok :

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan bunyi kata, dan makna dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema : البيت yang melibatkan tindak tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan gramatikal (المبتدأ المأخر+ الخبر المقدم)	3.9.1 Mengidentifikasi bunyi kata yang sesuai dengan gambar yang telah diperdengarkan terkait tema: البيت 3.9.2 Melafalkan bunyi kosa kata yang terdapat dalam gambar yang berkaitan dengan tema: البيت 3.9.3 Memberi contoh kosa kata terkait tema: البيت 3.9.4 Menghubungkan kosa kata dengan gambar terkait tema: البيت

TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan penerapan pendekatan saintifik dan metode permainan treasure hunt dengan media card sort:

1. Siswa dapat mengartikan kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
2. Siswa dapat melengkapi kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
3. Siswa dapat mengidentifikasi bunyi kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.
4. Siswa dapat melafalkan kosa kata terkait tema البيت dengan baik dan benar.

Langkah-langkah kerja

a. Siapkan alat yang dibutuhkan dalam mengerjakan LKPD
b. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
c. Kerjakan sesuai dengan perintah pengerjaan LKPD
d. Tanyakan kepada guru mengenai soal yang sulit dipahami
e. Setelah mengerjakan soal, sebaiknya memeriksa ulang jawaban.
f. Jodohkanlah mufradat sesuai dengan gambar
g. Terjemahlah teks sederhana berikut kedalam Bahasa indonesia

Alat dan bahan

Alat:
Pulpen
Pensil

Bahan:
Buku
Lembar

أ. إملأ الفراغ بمعنى مناسب!

Isilah titik tersebut dengan makna yang tepat!

ب. صل بين الكلمة والصورة المناسبة !

Hubungkanlah antara kata dan gambar yang sesuai!

خِزَانَةٌ

وِسَادَةٌ

حَدِيْقَةٌ

سَاعَةٌ

مَاءٌ

شكرا كثيرا

الاختبار القبلي

Nama :
Kelas :
Pelajaran :

أ. اخْتَرْ الإجابة الصَحِيْحَة بين الأجوبة الآتية!

١.
.....

أ. غرفة الأكل ب. غرفة المذاكرة ج. غرفة النوم د. غرفة المكتب

٢. في المطْبَخِ".....

أ.ساعة ب.مغرفة ج.مائدة د.مقلمة

٣. في غرفة النوم.....

أ. مائدة ب. سروال ج. مغرفة د. وسادة

٤. في غرفة المذاكرة.....

أ. مكتب ب. شجرة ج. سرير د. وسادة

٥. غرفة الأكل.....

أ.

ب.

ج.

د.

٦. .....

أ. غرفة النوم ب. غرفة الجلوس ج. الحديقة د. غرفة المذاكرة

٧. في مصلى البيت.....

أ. قهوة ب. زهرة ج. تلفاز د. القرآن

٨. الحديقة.....

أ.

ب.

ج.

د.

٩. في الحمام.....

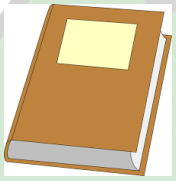
أ. مائدة ب. مقلمة ج. رزّ د. مرحاض

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب.صل بين الكلمة والصورة المناسبة !

١. زَهْرَةٌ

٢. قلم



٣. صُوْرَةٌ

٤. كتاب

٥. مِصْبَاحٌ

٦. كرسي

الاختبار البعدي

Nama :
Kelas :
Pelajaran :

أ. اخْتَرْ الإجابة الصَحِيْحَة بين الأجوبة الآتية!س

١. في غرفة النوم.....

أ. مائدة ب. سروال ج. مغرفة د. وسادة

٢.

.....

أ. غرفة النوم ب. غرفة الجلوس ج. الحديقة د. غرفة المذاكرة

٣. غرفة الأكل.....

أ.

ج.

د.

٤. في الحمام.....

أ. مائدة ب. مقلمة ج. رزّ د. مرحاض

٥. في المطْبَخِ".....

أ.ساعة ب.مغرفة ج.مائدة د.مقلمة

٦. الحديقة.....

أ.

ب.

ج.

د.

٧. في مصلى البيت.....

أ. قهوة ب. زهرة ج. تلفاز د. القرآن

٨. في غرفة المذاكرة.....

أ. مكتب ب. شجرة ج. سرير د. وسادة

٩.

.....

أ. غرفة الأكل ب. غرفة المذاكرة ج. غرفة النوم د. غرفة المكتب

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب.صل بين الكلمة والصورة المناسبة !

خِزَانَةٌ

وِسَادَةٌ

حَدِيْقَةٌ

سَاعَةٌ

مَاءٌ

رُزٌّ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Angket untuk Siswa

Nama :
Kelas :

Petunjuk Pengisian

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

Isilah pernyataan sesuai dengan pendapat anda!

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Belajar Mufradat dengan menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort menyenangkan.				
2	Penggunaan permainan treasure hunt menggunakan media card sort dapat membantu saya dalam menguasai mufrodat.				
3	Pembelajaran menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort cocok diterapkan dalam pembelajaran mufradat				
4	Belajar Mufradat dengan menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	dapat membuat saya lebih semangat dalam belajar bahasa Arab				
5	Saya senang jika guru di sekolah ini menerapkan permainan treasure hunt menggunakan media card sort dalam mengajar				
6	Penggunaan permainan treasure hunt menggunakan media card sort membantu saya dalam mengetahui makna mufrodat tanpa diartikan secara langsung.				
7	Pembelajaran dengan menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort membuat saya mengingat pelajaran lebih lama.				
8	Pembelajaran dengan menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort sangat menarik.				
9	Pembelajaran dengan menggunakan permaiana treasure hunt menggunakan media card sort memudahkan saya dalam menjawab pertanyaan.				
10	Pembelajaran				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	dengan menggunakan permainan treasure hunt menggunakan media card sort tidak membosankan.				

صور البحث

Penjelasan Tata Cara Permainan Treasure Hunt dengan Media Card Sort

Post-Test

Pre-Test

Pelaksanaan permainan Treasure hunt dengan media card sort

السيرة الذاتية

أ- البيانات الشخصية

الاسم الكامل : فاحيرا فارح ديل

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠١٩

محل وتاريخ الميلادي: Lawe Sigala Barat، ١٧ يونيو ٢٠٠٢

الجنس : المرأة

الدين : الإسلام

الجنسية : إندونيسيا

الحالة الإجتماعية : غير متزوجة

العنوان : Lawe Sigala Barat,Kec.Lawe Sigala-Gala, Kab. Aceh Tenggara

العمل : طالبة

البريد الإكتروني : 200202019@student.ar-raniry.ac.id

اسم الأب : مصطفى الماجستير

العمل : موظف

اسم الأم : شفاوية الماجستير رحمها الله

العمل : -

العنوان : Lawe Sigala Barat, Kec.Lawe Sigala-Gala, Kab. Aceh Tenggara

ب- خلفية التعليم

المدرسة الإبتدائية : MIN 6 Lawe Sigala-Gala (٢٠٠٨-٢٠١٤)

المدرسة المتوسطة : MTsS.Pp. Ar-Raudhatul Hasanah (٢٠١٤-٢٠١٧)

المدرسة الثانوية : MAS.Pp. Ar-Raudhatul Hasanah (٢٠١٧-٢٠٢٠)

الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية (٢٠٢٠-٢٠٢٤)