تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar

رسالة

إعداد:

مايا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢١٢٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا أتشيه

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

رسالة

تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد:

مايا

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢١٢٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفة

فضيلة الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٢ أبريل ٢٠٢٥ م / ٢٣ شوال ١٤٤٦ ه

بندا اتشيه

إعداد

مايا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١٢٢

لجنة المناقشة:

الرئيسة	السكرتير
فضيلة الماجستير	عبد الله الماجستير
العضو ١	العضو ٢
عبد الرزاق الماجستير	الدكتوراندا عائشة إدريس الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

أ. د. سفر الله الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : مايا

محل الميلاد وتاريخه : Rikit Gaib ١٦ ديسمبر ٢٠٠١

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢١٢٢

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

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

بندا أتشيه، ٤ يناير ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

مايا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١٢٢

الاستهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

﴿ إِنَّا اَنْزَلْنَهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ ﴾

(سورة يوسف : ٢)

أنس بن مالك : أَنَّ رَسُوْلَ اللهِ ﷺ ، قال : "اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وأَنتَ تَجْعَلُ الْحَزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا"

(أخرجه ابن حبان وابن السني وصححه الحافظ ابن حجر والشيخ ناصر الدين الألباني، رحم الله الجميع)

الإهداء

أهدي هذه الرسالة:

١- إلى أبي المكرم عارفين وأمي المكرمة آساه اللذين ربياني صغيرة لعل الله أن يحفظهما دائما في سلامة الدين والدنيا والآخرة وجميع أسرتي المحترمين.

٢- إلى الأساتيذ في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة.

٣- وإلى جميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم في إنجاز هذا البحث العلمي، جزاهم الله خيرا الجزاء.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن على عبده ليكون للعالمين هداية. والصلاة والسلام على خاتم الأنبياء والمرسلين سيدنا وحبيبنا وشفيعنا محمد صلى الله عليه وسلم الذي قد بلغ الرسالة ونصح الأمة وجاهد في سبيل الله على جهاده وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

فقد تمت الباحثة كتابة هذه الرسالة بإذن الله وعونه تحت الموضوع " **تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar**". قدمت الباحثة هذه الرسالة لكلية التربية إتماما لبعض الشروط والواجبات المقررة للحصول على شهادة الجامعة الأولى في علوم التربية الإسلامية بكلية التربية وتأهيل المعلمين لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

أولا تقدم الباحثة الشكر إلى الوالدين المحبوبين، ولجميع الأصدقاء الذين قد ساعدوها في إنجاز هذه الرسالة، وترجو من الله أن يجزيهم خير الجزاء وأن يحفظهم برحمته في الدنيا والآخرة.

ثم تفضل الباحثة الشكر لرئيس جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه الأستاذ الدكتور مجيب الرحمن وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين الأستاذ الدكتور سفر الملك ولرئيس قسم تعليم اللغة العربية الدكتور ترميزي نينورسي الماجستير وجميع الأساتيذ الذين قد علموها العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية ولجميع موظفي المكتبة الذين قد ساعدوها في الرسالة.

وتقدم الباحثة بجزيل الشكر إلى المشرفة المكرمة التي قد بذلت أوقاتها لإشراف هذه الرسالة هي فضيلة الماجستير. وترجو الباحثة من الله أن يجزيها خير الجزاء وأن يحفظها برحمته في الدنيا والآخرة.

ولاتنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيسة المدرسة المتوسطة بمعهد باب المغفرة Aceh Besar ولسائر المدرسين والطلاب الذين قد ساعدوها لجمع البيانات المحتاجة عند عملية البحث، عسى الله أن يسقيهم برحمته.

وأخيرا، تستعفي الباحثة على الأخطاء والنقصان في هذه الرسالة، لذلك ترجو الباحثة النقد البنائي والإقتراحات من القارئين لإكمال هذه الرسالة، ولعلت هذه الرسالة نافعة للقارئين. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم.

بندا أتشيه، ٤ يناير ٢٠٢٥

الباحثة

مايا

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢١٢٢

قائمة المحتويات

موافقة المشرفة ..... ب

إقرار الباحثة ..... ج

استهلال ..... د

الإهداء ..... ه

شكر وتقدير ..... و

قائمة المحتويات ..... ح

قائمة الجدوال ..... ك

قائمة الملحقات ..... ل

مستخلص البحث باللغة العربية ..... م

مستخلص البحث باللغة الإنجيلزية ..... ن

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... س

الفصل الأول : أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ١

ب- سؤالا البحث ٣

ج- هدفا البحث ٤

د- أهمية البحث ٤

ه- فروض البحث ٤

و- حدود البحث ٥
ز- معاني المصطلحات..... ٥
ح- الدراسات السابقة ٦
ط- طريقة كتابة الرسالة ٩
الفصل الثاني: الإطار النظري ١٠
أ- لعبة Bingo ١٠
١- تعريف لعبة Bingo ١٠
٢- أنواع لعبة Bingo..... ١١
٣- مزايا لعبة Bingo وعيوبها ١٢
٤- خطوات تطبيق لعبة Bingo ١٣
ب- المبتدأ والخبر ١٤
١- تعريف المبتدأ والخبر ١٤
٢- أنواع المبتدأ والخبر ١٤
٣- أحكام المبتدأ والخبر ١٦
الفصل الثالث: اجراءات البحث الحقلي..... ١٨
أ- منهج البحث..... ١٨
ب- طريقة جمع البيانات وأدواتها ١٩
ج- مجتمع البحث وعينته ٢٠
د- طريقة تحليل البيانات ٢١

الفصل الرابع : نتائج البحث و مناقشتها ٢٥

أ- عرض البيانات ٢٥

ب- تحليل البيانات ٣٣

ج- المناقشة ٣٩

د- تحقيق الفرضين ٣٩

الفصل الخامس : الخاتمة ٤١

أ- نتائج البحث ٤١

ب- الإقتراحات ٤١

المراجع ٤٣

أ- المراجع العربية ٤٣

ب- المراجع الإندونيسية ٤٤

قائمة الجداول

الجدول ٣-١ : تفسير نتائج الاستبانة ٢٣

الجدول ٣-٢ : أسئلة البحث وتحليلها ٢٤

الجدول ٤-١ : عدد الطلاب في المدرسة المتوسطة بمعهد باب المغفرة Aceh Besar ٢٦

الجدول ٤-٢ : المرافق في المدرسة المتوسطة بمعهد باب المغفرة Aceh Besar ٢٧

الجدول ٤-٣ : التوقيت التجريبي ٢٨

الجدول ٤-٤ : اللقاء الأول (عملية تعليم المبتدأ والخبر بلعبة Bingo) ٢٩

الجدول ٤-٥ : اللقاء الثاني (عملية تعليم المبتدأ والخبر بلعبة Bingo) ٣٠

الجدول ٤-٦ : اللقاء الثالث (عملية تعليم المبتدأ والخبر بلعبة Bingo) ٣١

الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي ٣٣

الجدول ٤-٨ : الاختبار الطبيعي ٣٥

الجدول ٤-٩ : الاختبار المتجانس ٣٥

جدول ٤-١٠ : اختبار *Paired Sample T-test* ٣٦

جدول ٤-١١ : نتيجة الاستبيان المحصولة في تعليم المبتدأ والخبر بلعبة Bingo ٣٧

قائمة الملاحقات

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

٢- إفادة عميدكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣- إفادة من رئيسة المدرسة المتوسطة بمعهد باب المغفرة Aceh Besar

٤- خطوات التدريس

٥- ورقة أسئلة القبلي والبعدي

٦- صور البحث

٧- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar

اسم الباحثة : مايا

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢١٢٢

كانت المشكلة في هذا البحث أن الطلاب يصعبون في فهم المبتدأ والخبر. المثال يجد الطلاب الصعوبة في العثور على المبتدأ والخبر في النص، ولا يعرفون علامات المبتدأ والخبره، ولايفهمون أن يكتبوا جمل في شكل المبتدأ والخبر. ويشعرون بالملل والكسل في التعلم لأن تقوم المعلمة بتدريسها بشكل رتيب. الأهداف من هذا البحث هي التعرف على فعالية تطبيق لعبة Bingo واستجابة الطلاب على تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرتهم على فهم المبتدأ والخبر. ومنهج البحث الذى استعملت الباحثة هو منهج تجريبي. ولجمع البيانات تستعمل الباحثة الاختبارات والاستبانة. وأما مجتمع البحث فهو جميع الطلاب من الصف الثاني وعددهم ٩٢ طالبا بمعهد باب المغفرة Aceh Besar. وكانت العينة في هذه الدراسة ٢٣ طالبا من الصف الثاني (ج). ونتائج من الاختبار فتشير إلى أن تطبيق لعبة Bingo فعال لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر، حصلت نتيجة الاختبار –ت بقيمة ٠،٠٠٠ وهي أصغر من ٠،٠٥ وتشير إلى أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. ونتيجة استجابة الطلاب عن لعبة Bingo لترقية قدرتهم على فهم المبتدأ والخبر إيجابية بحيث أن النتيجة المئوية ٩٤٪.

الكلمة الأساسية: لعبة Bingo، المبتدأ والخبر

ABSTRACT

Title : Applying Bingo Game To Upgrade Students' Ability To Understand Mubtada' And Khabar In Ma'had Babul Maghfirah Aceh Besar

Name : Maya

NIM : 200202122

The issue in this research was that students struggled with understanding mubtada' and khabar. For example, students find it difficult to find mubtada' and khabar in the text, they do not know the signs of mubtada' and khabar, and they cannot construct sentences in the form of mubtada' and khabar. They feel bored and lazy in learning. The objectives of this research are to identify the effectiveness of the Bingo game and the students' response to the application of the Bingo game to upgrade their ability to understand mubtada' and khabar. The research method used by the researcher is an experimental approach. To collect data, the researcher used tests and a questionnaire. The research population is all 92 second grade students in ma'had Babul Maghfirah Aceh Besar. The sample for this study was 23 students from the second grade (C). The results from the test indicate that the application of the Bingo game is effective to upgrade the students' ability to understand mubtada' and khabar, the t-test result obtained a value of 0.000 which is smaller than 0.05 and indicates that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected. The result of the students' response to the Bingo game to improve their ability to comprehend mubtada' and khabar is positive with a percentage score of 94%.

Keywords: Bingo Game, Mubtada' dan Khabar

ABSTRAK

Judul : Menerapkan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Mubtada' Dan Khabar Di Ma'had Babul Maghfirah Aceh Besar.

Nama : Maya

NIM : 200202122

Masalah dalam penelitian ini adalah siswa kesulitan dalam memahami mubtada' dan khabar. Misalnya, siswa merasa kesulitan menemukan mubtada' dan khabar dalam teks, mereka tidak mengetahui tanda-tanda mubtada' dan khabar, dan mereka tidak dapat membuat kalimat dalam bentuk mubtada' dan khabar. Mereka merasa bosan dan malas dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan Bingo dan respon siswa terhadap penerapan permainan Bingo untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami mubtada' dan khabar. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan eksperimen. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes dan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas dua di Ma'had Babul Maghfirah Aceh Besar yang berjumlah 92 orang. Sampel untuk penelitian ini adalah 23 siswa dari kelas dua (C). Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa penerapan permainan Bingo efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mubtada' dan khabar, hasil uji-t memperoleh nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil respon siswa terhadap permainan Bingo untuk meningkatkan kemampuan memahami mubtada' dan khabar adalah positif dengan persentase skor 94%.

Kata Kunci: Permainan Bingo, Mubtada' dan Khabar

الفصل الأول

أساسية البحث

أ – مشكلة البحث

إن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم والأحاديث الشريفة كما كانت هي لغة الإسلام والمسلمين في العالم، وتعتبر اللغة العربية كلغة الدين، لذلك صارت اللغة العربية مادة من المواد الدراسية الأساسية في المدرسة الإسلامية من المرحلة الإبتدائية إلى المرحلة الجامعية.[١] ولذلك يجب على الطلاب أن يتعلموا اللغة العربية.

في تعلم اللغة العربية من المهم ينبغي على الطلاب تعرف عناصر اللغة العربية. تحتوي اللغة العربية على ثلاثة عناصر رئيسية مترابطة وهي الأصوات والمفردات والقواعد أو التراكب. هذه العناصر هي المواد الرئيسية التي يمكن أن تساعد الطلاب على إتقان اللغة العربية، فيجب على الطلاب تعلم عناصر اللغة العربية من أجل إتقان مهارات اللغة العربية بشكل جيد.[٢]

قواعد النحو هي الأشكال التي تنتظم مفاهيم بحث نحوي معين وأنواعها وحالتها، مقرونة بسماتها الجوهرية. ودورها يكمن في مساعدة الطلاب على التمييز بين التركيب الصحيح والمنحرف.[٣] أن تعلم قواعد النحو أمر مهم وهو ضروري ليكون القارئ قادرا

---

[1] Wiwin Dita Wahyu Triningsih, "Bahasa Arab Bahasa Al-Qur'an," Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, Papua Barat, Indonesia, Jurusan Dakwah Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, hal. 5

[2] Asep Maulana, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta Timur : Bumi Aksara, 2023), hal. 156

[3] Nasarudin, "**تعلم القواعد النحوية ومحاولة تيسيرها**", Al-Ta'rib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan, Vol. 6, No. 2, 2018, hlm. 156.

على تمييز الكلمات المتكافئة في النطق، كما أن له الدور المهم في فهم المقروء، وفي الاستماع والتعبير السليم، شفهيا كان أو كتابيا.[٤] علم من علوم القواعد النحوية هو المبتدأ والخبر. لتسهيل فهم المتعلم على المبتدأ والخبر فإن المتعلم يحتاج إلى الطريقة التعليمية.

لا يزال عديد من المدرسين يستخدمون في تعلم قواعد النحو طرق التعلم التقليدي مثل طريقة القواعد والترجمة. ويميل استخدام هذه الطريقة القديمة إلى جعل الطلاب يشعرون بالملل والكسل وقلة الاهتمام بتعلم القواعد النحوية. لذلك تكون قدرة الطلاب على فهم قواعد اللغة العربية منخفضة للغاية.[٥] وللتغلب على هذه المشكلة، هناك حاجة إلى المزيد من الأنشطة التعليمية المبتكرة والمثيرة لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، وخاصة في فهم القواعد النحوية. ومن الأنشطة التي يمكن استخدامها هي لعبة Bingo.

Bingo هي طريقة لعب تهدف إلى زيادة نشاط الطلاب في التعلم. في هذه اللعبة، يتم إعطاء الطلاب بطاقات التي تحتوي على أعمدة وفيها أرقام أو أسئلة التي يجب على الطلاب إجابتها. تم تصميم هذه الطريقة لتشجيع التعاون بين الطلاب، وزيادة مشاركتهم في عملية التعلم، وجعل التعلم أكثر تشويقًا ومتعة.[٦] لذلك، فإن هذه اللعبة فعالة جدًا في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم بحيث يكون لها تأثير على زيادة فهمهم. كما

---

[4] Nasarudin, "**تعلم القواعد النحوية ومحاولة تيسيرها**", …, hal. 152.

[5] Anisnaini, E. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Qawaid Melalui Penggunaan Media Kartu Bagi Siswa Kelas VII MTsN 8 Kediri. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, *5*(2), hal. 113

[6] Aryani, R., & Ma'mur, T. (2020). Penerapan metode permainan teknik bingo review untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, *10*(1), hal. 73

يُظهر بحث زين الدين (Zainuddin) أن تطبيق لعبة Bingo فعال لترقية فهم الطلاب على مادة الفقه.[٧]

إنّ معهد باب المغفرة Aceh Besar هو إحدى المدارس التي يدرس فيها الطلاب مادة اللغة العربية. وينبغي للطلاب أن يفهموا القواعد النحوية، ومن بين القواعد التي يتعلمها الطلاب هي المبتدأ والخبر. بعد إجراء الملاحظة، رأت الباحثة أن الطلاب يصعبون في فهم المبتدأ والخبر. المثال يجد الطلاب الصعوبة في العثور على المبتدأ والخبر في النص، ولا يعرفون علامات المبتدأ والخبره، ولايفهمون أن يكتبوا جمل في شكل المبتدأ والخبر. ويشعرون بالملل والكسل في التعلم لأن تقوم المعلمة بتدريسها بشكل رتيب. لذلك يحتاج الطلاب إلى الأنشطة التعليمية المبتكرة والمثيرة لدعم فهمهم.

وبناء على هذه المشكلة تريد الباحثة أن تبحث عن " **تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar**".

ب - سؤالا البحث

كان سؤالا البحث في هذا البحث فهما:

أ- هل تطبيق لعبة Bingo يكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar ؟

ب- كيف استجابة الطلاب على تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرتهم على فهم المبتدأ والخبر ؟

---

[7] Zaenudin, *"Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Melalui Penerapan Strategi Bingo"* APII, Vol.10, No.2, Agustus 2015.

ج- هدفا البحث

وأما هدفا البحث في هذا البحث فهما:

١- التعرف على فعالية تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar.

٢- التعرف على استجابة الطلاب على تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرتهم على فهم المبتدأ والخبر.

د - أهمية البحث

وأما أهمية هذا البحث فهي كما يلي:

١- للطلاب

لترقية قدرة الطلاب في تعلم المبتدأ والخبر.

٢- للمدرسة

زيادة المعارف في اختيار طريقة لتعليم القواعد النحوية.

٣- للباحثة

زيادة الخبرة والمعرفة للباحثة على تطبيق لعبة Bingo في أنشطة التعليم والتعلم.

ه - فروض البحث

وأما فروض البحث الذي افترضتها الباحثة فهي:

١- الفرض البديل (Ha):

إن تطبيق لعبة Bingo فعال لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر.

٢- الفرض الصفري (Ho):

إن تطبيق لعبة Bingo غير فعال لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر.

و - حدود البحث

١- الحد الموضوعي: تبحث الباحثة في هذه الرسالة عن الموضوع " تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar "

٢- الحد المكاني: تبحث الباحثة في هذه الرسالة بمعهد باب المغفرة Aceh Besar

٣- الحد الزماني: تبحث الباحثة في هذه الرسالة في ٢٠٢٤/٢٠٢٥

ز - معاني المصطلحات

ينبغي على الباحثة أن تبيّن بعض معاني المصطلحات لتسهيل القارئين على معرفة معاني المصطلحات، وهي فيما يلي:

١-لعبة Bingo

اللعب لغة: اللعب حسب ما ورد في لسان العرب لابن منظور ضد الجد. وأما اصطلاحا النشاط الحر الذي يمارس لذاته.[٨] ولعبة Bingo هي لعبة يلعبها عادةً مجموعة من الأشخاص، حيث يحاول المشاركون فيها مطابقة الأرقام أو الكلمات المذكورة مع تلك الموجودة على بطاقاتهم. في السياق التعليمي،

[8] https://www.almaany.com/answers/38073/, accessed on 16 December 2024

تُستخدم هذا اللعبة كوسيلة تعليمية تفاعلية وممتعة لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم.[٩]

والمراد بلعبة Bingo في هذا البحث هي بطاقة على شكل جدول من المربعات يحتوي على مجموعة من الكلمات. في هذه اللعبة، ينبغي على الطلاب أن يربطوا الكلمات عموديًا أو أفقيًا لتكوين جمل التي تتكون من المبتدأ والخبر.تُستخدم هذه اللعبة لزيادة اهتمام الطلاب وفهمهم لتعلم المبتدأ والخبر.

٢-المبتدأ والخبر

المبتدأ هو الاسم المرفوع العاري عن العوامل اللفظية. والخبر هو الاسم المرفوع المسند إليه. نحو: زيد قائم، والزيدان قائمان، والزيدون قائمون.[١٠] والمراد بالمبتدأ والخبر في هذا البحث هو قدرة الطلاب على فهم تعريف وعلامات وأشكال وأمثلة المبتدأ والخبر حين يتعلمون فى الفصل.

ح- الدراسات السابقة

أما الدراسات السابقة في هذه الرسالة، فهي:

١- دراسة نور الهداني (٢٠٢١)[١١]

---

[9]Masrohah,dkk., Penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *11*(2), 2019, hal. 14

[١٠] سيد أحمد زيني، **شرح السيد أحمد زيني دحلان على متن الآجرومية في علم العربية لابن آجروم الصنهاجي**، (n.p.) : دار الكتب العلمية. ٢٠١٦، ص. ٤٢

[١١] نور الهداني، **تطبيق لعبة Bingo لترقية قدرة التلاميذ على المفردات في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٦ بندا أتشيه،** (بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بند أتشة). ٢٠٢٢ م / ١٤٤٣ ه

أهداف هذا البحث هي التعرف على تأثير استخدام لعبة Bingo عند التلاميذ في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٦ بندا أتشيه والتعرف على استجابة التلاميذ في الصف الخامس عند استخدام لعبة Bingo في تعلم المفردات في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٦ بندا أتشيه والتعرف على التحصيل الدراسي عند التلاميذ في الصف الخامس عن استخدام لعبة Bingo في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٦ بندا أتشيه. منهج في هذا البحث هو المنهج التجريبي. وفي جمع البيانات، استخدمت الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي والاستبانة.

أما نتائج هذا البحث فهي (١) أن تطبيق لعبة Bingo فعال لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بتحصيل نتيجة-ت (٠،٠٠٠ >٠،٠٥). (٢) إن استجابة التلاميذ في الصف الخامس عند استخدام لعبة Bingo في تعلم المفردات ايجابية بالنسبة ٩٢٪ وهو أكبر من نتيجة سلبية بالنسبة ٨٪. (٣) نتيجة عملية التعلم بتطبيق هذه اللعبة ٩٠٪ بتقدير ممتاز.

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما معلقتان في تطبيق لعبة Bingo والمنهج التجريبي . وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت لعبة Bingo لترقية فهم التلاميذ على المفردات في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٦ بندا أتشيه والدراسة الحالية تستخدم هذه اللعبة لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar.

٢- **دراسة أسري نزر سيرغار (٢٠٢١)**[١٢]

[١٢] أسري نزر سيرغار ، **استخدام لعبة Fun Easy Learn لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجربية بـــ MIN 10 Banda Aceh)**. (بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بند أتشة). ٢٠٢٣ م / ١٤٤٥ ه

أهداف البحث في هذه الرسالة هي التعرف على فعالية لعبة *Fun Easy Learn* لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـــ MIN 10 Banda Aceh والتعرف على استجابة التلاميذ بعد استخدام لعبة *Fun Easy Learn* لترقية قدرة التلاميذ على المفردات بـــ MIN 10 Banda Aceh.

أما منهج البحث المستخدم في هذه الرسالة فهي منهج تجريبي، والأدوات المستخدمة هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي والاستبانة. وكانت نتائج من هذا البحث (١) أن استخدام لعبة *Fun Easy Learn* فعال في تحسين قدرات التلاميذ على إتقان المفردات (٢) ونتيجة استجابات التلاميذ في تنفيذ عملية التعلم باستخدام لعبة *Fun Easy Learn* لتحسين مهارات إتقان المفردات لدى التلاميذ جيدة وهذا ما تثبته نتائج التلاميذ (p=79.99%).

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما معلقتان في منهج تجريبي وأدوات البحث. وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت لعبة *Fun Easy Learn* لعبة *Fun Easy Learn* لترقية قدرة التلاميذ على المفردات، بينما الدراسة الحالية تستخدم الباحثة لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar.

٣- **دراسة أنا فرحان (٢٠١٨)**[١٣]

أهداف هذا البحث هي التعرف على استجابة الطلاب في استخدام وسيلة القصة الموصرة في مهارة الكتابة والتعرف على فعالية استخدام وسيلة القصة الموصرة لترقية

---

[١٣]أنا فرحان، **استحدام وسيلة القصة المصورة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MAN 1 ACEH SELATAN دراسة تجربية**، (رسالة قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه)، ٢٠١٩م

قدرة الطلاب على مهارة الكتابة . والمنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج تجريبي. وفي جمع البيانات، استخدمت الباحثة الاختبار القبلي والبعدي والاستبانة.

أما نتائج هذا البحث فهي (١) إن استخدام وسيلة القصة الموصرة لها إيجابية عند الطلاب بالنسبة ٨٧٪. (٢) إن استخدام وسيلة القصة الموصرة تكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بالنتيجة ت-الحساب أكبر من نتيجة ت-الجدول (٢،٠٣<١٣،٠٨.>٢،٧٢).

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من وجوه التشابه هي أن كلاهما معلقتان في منهج تجريبي وأدوات البحث. وأما من وجوه الاختلاف فهو أن الدراسة السابقة استخدمت وسيلة القصة الموصرة لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MAN 1 Aceh Selatan ، بينما الدراسة الحالية تستخدم الباحثة لعبة Bingo لترقية قدرة الطلاب على فهم المبتدأ والخبر بمعهد باب المغفرة Aceh Besar.

ط - طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كتابة البحث في هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على ما قررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

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