

# فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4

**Banda Aceh**

رسالة

إعداد

رحمة فوتيرياني

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١١٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية والتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4 Banda Aceh

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

رحمة فوتيرياني

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١١٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

للموافقة

المشرفة



رئيس قسم تعليم اللغة العربية



دكتور تروميدي نينورسي، الماجستير

جامعة الرانيري

١٩٧٥٠٢١٦٢٠٠٧٠١٢٠١٤AR - RANIRI ١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب ب MTsN 4 Banda Aceh

رسالة

تمت مناقشة الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة

الرانيري الإسلامية الحكومية, وذلك استيفاء للأحد الشروط الأكاديمية

لنيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وتمت المناقشة يوم الثلاثاء, التاريخ : ١٩ مايو ٢٠٢٦ م

٢ ذوالحجة ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

السكرتير  
الدكتور رمضان، الماجستير  
١٩٨٤٠٤٢٤٢٠٢٥٢١١٠٣٤

الرئيسة  
قضيلة، الماجستير  
١٩٧٥٠٢١٦٢٠٠٧٠١٢٠١٤

المناقش الثاني  
الدكتور حلمي، الماجستير  
١٩٦٨١٢٢٦٢٠٠١١٢١٠٠٢

المناقشة الأولى  
صفريه، الماجستير  
١٩٨٠٠١٠٨٢٠٠٧١٢٠٠١

عميدة كلية التربية وتأهيل المعلمين  
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أثنيه

الدكتور سفر الملاك، الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١



## إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه:

الاسم الكامل : رحمة فوتيرياني  
محل الميلاد وتاريخه : Kuala Seumayam ٢٧ فبراير ٢٠٠٠  
رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١١٤  
قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر وأتعهد ما يلي:

١. إن هذا العمل لم يقتبس أو ينسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة عملية موثوقة ومناسبة.
٢. أنني لم ألقأ إلى أي شكل من أشكال السرقة العملية أو الانتحال أو التزوير أو التحريف في أي جزء من هذا العمل.
٣. أن كافة المصدر والمراجع المستخدمة قد تم توثيقها حسب الأصول العلمية.
٤. أنني أتحمّل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل وإقراراً مني بما سبق، أدرك تماماً أن أي مخالفة لهذه التهديدات تعرضون للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقاً للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

بندا أتشيه، ٦ مايو ٢٠٢٦ م

صاحبة الإقرار

رحمة فوتيرياني

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١١٤

FE971ANX338264812

## استهلال

قوله سبحانه وتعالى:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي  
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

(العلق: ١-٥)

...فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

(النحل: ٤٣)

{اجْهَدْ وَلَا تَكَسَلْ وَلَا تْكُنْ غَافِلًا فَنَدَامَةُ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَكَاسَلُ}

A R - R A N I R Y

## إهداء

أهدى هذه الرسالة إلى كل من يحبني ويدبرني في أي أنشطة حدثت، وإلى من علمني علوما نافعة، وهم:

١. إلى أبي المكرم والمحبوب علي نور حفظه الله وأمي المكرمة والمحبوبة أسنويا حفظها الله اللذين يدعواني ويؤدباني في كل عمل صالح أفعل في حياتي، بارك الله لهما في سلامة الدنيا والدين والآخرة.
٢. وإلى مشرفتي الأستاذة فضيلة الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وجدها ومساعدتها وأفكارها في إشراف على كتابة هذه الرسالة، عسى الله ان يباركها ويجزيها خير الجزاء.
٣. وللأساتيد والأستاذات في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة، عسى الله يحفظهم في الدنيا والآخرة.
٤. وإلى جميع أصدقاء في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أشكرهم شكرا كثيرا على المساعدة في إنجاز هذه الرسالة، جزاهم الله خير الجزاء.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## شكر وتقدير بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله على نعمه ورحمته العظيمة من الصحة وعلى عونته لفعل الخير وابتعاد الشر والضرر. وصلى الله على سيدنا مُحَمَّد وعلى آله وأصحابه والتابعين، وسلم تسليما كثيرا إلى يوم الدين. ترحو الباحثة أن تنتفع الناس ذرة العلم من الرسالة وبه أتى الله لنا من الأجر كما قال في كتابه الكريم. وإن كان مثقال حبة من خردل أتينا بها. وكفى بنا حاسبين.

لقت تمت كتابة هذه الرسالة الوحيزة بإذن الله تعالى التي يقرها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلبة للحصول على شهادة (S.Pd) وتختص الرسالة عن "فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4 Banda Aceh"

تتقدم الباحثة بالشكر لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ولعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والمعلمين المكرمين الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشادوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية. وتتقدم الباحثة بالشكر للمشرفة الكريمة هي الأستاذة فضيلة الماجستير التي قد بذلت أوقاتها وأفكارها لإشراف هذه الرسالة، جزاها الله أحسن الجزاء.

وتتوجه شكرها إلى والديها المحبوبين علي نور و أسنويا اللذين يدعوانهما ويشجعانها لسعادة في الدنيا والآخرة، لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا وفي الآخرة.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس MTsN 4 Banda Aceh ، تقول له الباحثة جزاه الله خيرا على مساعدته في إتمام بيانات هذه الرسالة. وكذلك إلى جميع أصدقاء قد ساعدوها لتقديم بعض أفكارهم في كتابة هذه الرسالة، وترجو من الله أن يحزيهم خير الجزاء وأن يجعلهم تحت ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وتتقدم الباحثة أيضا إلى شخص لا تستطيع الباحثة أن تذكر اسمه الذي يقدم دائما حماسا لا نهاية له ويعلم أهمية روح التعلم والنضال أثناء عملية إعداد هذه الرسالة. إن الدعم والتحفيز المقدم كان له أهمية كبيرة بالنسبة للمؤلفين في إكمال هذا البحث. وأخيرا، تتقين أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كانت قد بذلت كل جهدها في كتابة الرسالة، لذلك ترجو من القارئ نقدا بنائيا خالصا واصلاحا نافعا للإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة لها وللقارئ جميعا. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم، إنه قريب مجيب دعوة السائلين وإنه نعم الوكيل.

بندا أتشيه، ٦ مايو ٢٠٢٦ م

صاحبة الإقرار

رحمة فوتيرياني

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١١٤

## قائمة المحتويات

صفحة	
أ.....	موافقة المشرفة.....
ج.....	إقرار أصالة البحث العلمي.....
د.....	استهلال.....
ه.....	إهداء.....
و.....	شكر وتقدير.....
ح.....	قائمة المحتويات.....
ك.....	قائمة الجداول.....
ل.....	مستخلص البحث باللغة العربية.....
م.....	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية.....
ن.....	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....
١.....	الفصل الأول: أساسية البحث.....
١.....	أ- مشكلة البحث.....
٣.....	ب- سؤال البحث.....
٣.....	ج- هدفا البحث.....
٣.....	د- أهمية البحث.....

هـ- فروض البحث ..... ٤

و- حدود البحث ..... ٤

ز- مصطلحات البحث ..... ٤

ح- الدراسات السابقة ..... ٥

ط- طريقة كتابة البحث ..... ٨

الفصل الثاني: الإطار النظري ..... ٩

أ- المفردات ..... ٩

١- تعريف المفردات ..... ٩

٢- أهميات تعليم المفردات ..... ١٠

٣- أهداف تعليم المفردات ..... ١١

٤- طريقة تعليم المفردات ..... ١١

ب- *Guessing Game* ..... ١٢

١- تعريف *Guessing Game* ..... ١٢

٢- تعليم المفردات باستخدام *Guessing Game* ..... ١٣

٣- مميزات وعيوب طريقة *Guessing Game* ..... ١٤

الفصل الثالث: إجراءات البحث المحلي ..... ١٦

أ- منهج البحث ..... ١٦

ب- مجتمع البحث وعينته ..... ١٧

ج- طريقة جمع البيانات وأدواته ..... ١٨

د- طريقة تحليل البيانات ..... ١٩

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ..... ٢٢

أ- عرض البيانات ..... ٢٢

ب- تحليل الملاحظة ..... ٢٩

ج- تحليل الاختبار ..... ٣٣

د- مناقشة البحث ..... ٣٨

هـ- تحقيق الفروض ..... ٣٩

الفصل الخامس: الخاتمة ..... ٤٠

أ- نتائج البحث ..... ٤٠

ب- الاقتراحات ..... ٤١

المراجع ..... ٤٢

أ- المراجع العربية ..... ٤٢

ب- المراجع الإندونيسية ..... ٤٣

## قائمة الجداول

الجدال ٤-١: عدد المدرسين في MTsN 4 Banda Aceh

الجدال ٤-٢: عدد الطلاب في MTsN 4 Banda Aceh

الجدال ٤-٣: الوسائل والمرافق في MTsN 4 Banda Aceh

الجدال ٤-٤: التوقيت التجريبي

الجدال ٤-٥: عملية التعليم والتعلم بوسيلة *Guessing Game* في حفظ مفرداتٍ  
(اللقاء الأول)

الجدال ٤-٦: عملية التعليم والتعلم بوسيلة *Guessing Game* في حفظ مفرداتٍ  
(اللقاء الثاني)

الجدال ٤-٧: نتيجة أنشطة المدرسة في عملية التعليم

الجدال ٤-٨: نتيجة أنشطة الطلبة عندا التعليم

الجدال ٤-٩: نتائج الاختبار القبلي

الجدال ٤-١٠: نتائج الاختبار البعدي

الجدال ٤-١١: نتيجة الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

الجدال ٤-١٢: نتيجة الاختبار *Wilcoxon Signed Rank Test*

## مستخلص البحث

عنوان البحث : فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4

Banda Aceh

الإسم الكامل : رحمة فوتيرياني

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١١٤

يرجع سبب اختيار الباحث لهذا البحث إلى ملاحظة أن كثيرًا من الطلاب يجدون صعوبة في حفظ المفردات العربية واستعمالها في سياقها الصحيح ، على ذلك ظهرت *Guessing game* الحاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية مشوّقة وفعّالة، و يهدف هذا البحث إلى معرفة كيفية أنشطة المدسة و الطلاب مع فعالية استخدام طريقة *Guessing Game* في تحسين قدرة الطلاب على حفظ المفردات العربية لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh. وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم (One Group Pre-test Post-test). وكانت عينة البحث ٢٨ طالبًا من الصف السابع (أ). وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاختبارات (القبلي والبعدي). أما تحليل البيانات فتم باستخدام الاختبار الإحصائي غير المعلمي، وهو اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (*Wilcoxon Signed Rank Tes*) ، وذلك لأن البيانات غير موزعة توزيعًا طبيعيًا. وأظهرت نتائج البحث أن نشاط المعلمة بلغ ٨٧.٥%، ونشاط الطلاب بلغ ٨٥%، وكلاهما يقع ضمن فئة "جيد جدًا". كما ارتفع متوسط درجات الطلاب من ٤١.٢١ في الاختبار القبلي إلى ٨٩.٥٣ في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار الفرضيات أن قيمة الدلالة ٠.٠٥ < ٠.٠٠٠، مما يدل على قبول الفرض البديل (*Ha*) ورفض الفرض الصفري (*Ho*). وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام طريقة *Guessing Game* فعّال في تحسين قدرة الطلاب على حفظ المفردات العربية لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh.

الكلمات الأساسية: وسيلة *Guessing Game*، المفردات، المنهج التجريبي

## ABSTRACT

Research Title : The Effectiveness of the Guessing *Game* in Memorizing  
Vocabulary among Students at MTsN 4 Banda Aceh

Full Name : Rahma Putriani

NIM : 190202114

The reason why the study chose this research is the fact of many students' have difficulties in memorize Arabic vocabulary and using it correctly. *Guessing Game* appeared the need to create interesting and effective educational means. This study aims to determine the effectiveness of the *Guessing Game* method in improving students' ability to memorize Arabic vocabulary at MTsN 4 Banda Aceh. The method used in this research is an experimental method with a One Group Pre-test Post-test design. The subjects of the study were 28 students of class VII A. Data collection techniques were carried out through observation and tests (pre-test and post-test). Data analysis used a non-parametric statistical test, namely the Wilcoxon Signed Rank Test, because the data were not normally distributed. The results showed that the teacher's activity reached 87.5% and students' activity reached 85%, both of which fall into the very good category. The average pre-test score of students was 41.21, which increased to 89.53 in the post-test. The hypothesis test results showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. Thus, it can be concluded that the use of the *Guessing Game* method is effective in improving students' ability to memorize Arabic vocabulary at MTsN 4 Banda Aceh.

**Keywords:** Guessing Game, Arabic Vocabulary, Learning Method, Experiment

## ABSTRAK

Judul Skripsi : Efektivitas *Guessing Game* dalam Menghafal Kosakata pada Siswa di MTsN 4 Banda Aceh

Nama Lengkap : Rahma Putriani

NIM : 190202114

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyak nya siswa kesulitan menghafal kosakata bahasa Arab dan menggunakannya dengan benar. Oleh karena, muncul kebutuhan untuk menciptakan media yang menarik dan efektif yaitu *Guessing Game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Guessing Game* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa MTsN 4 Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-test Post-test*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A MTsN 4 Banda Aceh yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes (pre-test dan post-test). Analisis data menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai nilai 87,5% dan aktivitas siswa mencapai 85%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 41,21 meningkat menjadi 89,53 pada post-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Guessing Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa MTsN 4 Banda Aceh.

**Kata Kunci:** *Guessing Game*, Kosakata Bahasa Arab, Metode Pembelajaran,

Eksperimen

## الفصل الأول

### أساسية البحث

#### أ- مشكلة البحث

تُعَدّ اللغة العربية من المواد الأساسية في المدارس الإسلامية، حيث تلعب دورًا مهمًا في تمكين الطلاب من فهم النصوص الشرعية مثل القرآن الكريم والحديث الشريف.<sup>١</sup> ومن بين الجوانب المهمة في تعليم اللغة العربية هو تعليم المفردات، إذ تُعَدّ المفردات أساسًا لفهم التراكيب اللغوية بشكل صحيح، مما يساعد الطلاب على القراءة والفهم والتعبير بدقة.<sup>٢</sup> وكلما اتسعت حصيلة الطالب من المفردات، ازدادت قدرته على استيعاب النصوص والتمييز بين المعاني المختلفة.

ومع ذلك، تُظهر الملاحظات الميدانية أن العديد من طلاب المرحلة المتوسطة ما زالوا يواجهون صعوبة في حفظ المفردات واستعمالها في سياقها الصحيح. وتعود هذه الصعوبة إلى عدة أسباب، منها اعتماد بعض المعلمين على الطرق التقليدية في الشرح، وقلة استخدام الوسائل التعليمية المبتكرة التي تثير دافعية الطلاب، بالإضافة إلى ضعف مشاركة الطلاب في أنشطة تعلم تفاعلية تساهم في ترسيخ المفردات في أذهانهم.<sup>٣</sup>

وتواجه مدرسة MTsN 4 Banda Aceh هذه التحديات أيضًا في تعليم المفردات، حيث أظهرت نتائج الملاحظة أن كثيرًا من الطلاب يجدون صعوبة في حفظ المفردات

---

<sup>١</sup> عبد بن مصطفى الغلاييني، جامع الدروس العربية، (بيروت: المكتبة العصرية، ٢٠٠٣)، ص ٩٠.

<sup>٢</sup> محمود كامل الناقية، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى،

١٩٨٥م-١٤٠٥م)، ص. ١٦١

<sup>٣</sup> نتيجة الملاحظة بـ MTsN 4 Banda Aceh بتاريخ ٢٠ يونيو ٢٠٢٥م.

العربية، إذ يقتصر تعلمهم غالبًا على التلقين دون ممارسة حقيقية، مما يؤدي إلى نسيان سريع وضعف القدرة على توظيف المفردات في القراءة أو المحادثة أو الكتابة. وهذا الواقع يستدعي البحث عن أساليب تعليمية جديدة قادرة على جعل عملية تعلم المفردات أكثر متعة وفاعلية.

ومن بين الوسائل التعليمية المبتكرة التي يمكن أن تسهم في معالجة هذه المشكلة هي *Guessing Game*، إذ تُعدّ من الألعاب التعليمية البسيطة والفعّالة التي تُشجّع الطلاب على المشاركة والتفاعل النشط، وتساعدهم على ربط الكلمة بمعناها من خلال التخمين والسياق.<sup>٤</sup> كما تساهم هذه الإستراتيجية في تنمية مهارات التفكير، وتعزيز الثقة بالنفس، وتشجيع الطلاب على التعاون في إطار جماعي ممتع. وبذلك يمكن للطلاب حفظ المفردات بشكل أفضل وأكثر رسوخًا.<sup>٥</sup>

وبناءً على ما سبق، تهتم الباحثة بإجراء هذه الدراسة تحت عنوان:

**"فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4 Banda Aceh"**

ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تطوير استراتيجيات تدريس المفردات بطرق مبتكرة، وتشجيع المعلمين على استخدام الوسائل التفاعلية التي من شأنها تحسين حفظ الطلاب للمفردات وتنمية مهاراتهم اللغوية بشكل عام.

<sup>4</sup> Irawan, T., Elfiza, R., & Subroto, G., The Effect of Guessing Game on Students' Speaking Skill. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2020, 1(2), 281-287.

<sup>5</sup> Hasanah, R., Eviyuliwati, I., & Defianty, M., The effect of guessing game on students' vocabulary knowledge. *Journal of English Language and Education*, 2022, 7(1), 46-52.

## ب- سؤال البحث

وأما سؤال البحث في هذه الرسالة فهي:

- ١- كيف أنشطة المدرسة والطلاب عند تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات؟
- ٢- هل تطبيق *Guessing Game* فعال لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات؟

## ج- هدف البحث

وهدف البحث من هذه الرسالة فهي:

- ١- التعرف على كيفية أنشطة المدرسة والطلاب في تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات.
- ٢- التعرف على فعالية تطبيق وسيلة *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات.

## د- أهمية البحث

أما أهمية البحث في هذه الرسالة فهي:

- ١- للمدرسين  
ليسهل المدرسين في تطبيق *Guessing Game* عند تعليم المفردات ولزيادة معرفة المدرس طريقة.
- ٢- للطلاب  
لمساعدة الطلاب في تعليم اللغة العربية ولزيادة ميولهم في تعليم المفردات.
- ٣- للباحثة  
لزيادة معرفة الباحثة على المعلومات وطريقة التي تستعمل في تعليم المفردات.

## هـ- فروض البحث

وأما في الفروض هذا البحث، فيما يلي:

- ١- الفرض الصفري (Ho) : تطبيق *Guessing Game* غير فعال لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات في التدريس.
- ٢- الفرض البديل (Ha) : تطبيق *Guessing Game* فعال لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات في التدريس.

## و- حدود البحث

يكون حدود البحث الذي يتراوح بين الحدود الموضوعي، والحدود المكان والحدود الزمني:

- ١- الحد الموضوعي  
تخصص الباحثة هذه الرسالة عن الموضوع "فعالية *Guessing Game* في حفظ المفردات لدى طلاب بـ MTsN 4 Banda Aceh".
- ١- الحد المكاني  
تبحث الباحثة هذه الرسالة في الفصل السابع بـ MTsN 4 Banda Aceh.
- ٢- الحدود الزماني  
يجري هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ م.

## ز- مصطلحات البحث

وقبل أن تبحث الباحثة عما يتضمن في هذه الرسالة، تتحسن أن تشرح معاني بعض الألفاظ أو المصطلحات المتعلقة بموضوع الرسالة. وأما المصطلحات التي تريد الباحثة أن توضحها في هذا الموضوع فهي:

## ١- المفردات

المفردات افرادها مفرد معناها "الكلمة".<sup>٦</sup> واصطلاحا هي ادوات حمل المعنى كما أنها في ذات الوقت وسائل للتفكير، فالمفردات يستطيع المتكلم أن يفكر ثم يترجم فكره إلى كلمات تحمل ما يريد.<sup>٧</sup> المفردات التي تقصد هنا هي قدرة التلاميذ على حفظ المفردات في الدرس اللغة العبية حين يتعلمن في الفصل.

## ٢- Guessing Game

في هذا البحث تُعرّف لعبة التخمين بأنها أسلوب تعليمي على شكل لعبة لغوية تُنفَّذ بصورة فردية أو جماعية، حيث يُطلب من المتعلمين أن يَحْمِنُوا كلمة أو عبارة أو جملة غير مذكورة مباشرةً من خلال دلائل تتمثل في الفئة والجواب بنعم/لا من قِبَل زملائهم أو معلمهم. وتهدف هذه اللعبة إلى تنمية مهارة المفردات، وتعزيز الثقة بالنفس، وتطوير القدرة على التنبؤ وفهم اللغة لدى الطلاب. وتُطبَّق لعبة التخمين في سياق هذا البحث من خلال أنشطة صيفية يُسهِّلها المعلم بينما يؤدي الطلاب دور اللاعبين، وذلك عبر آلية تخمين الكلمات باستعمال أسئلة بسيطة مرتبطة بفئات محددة.

جامعة الرانري

AR - RANIRY

## ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسات السابقة يساعد الباحثة على مقارنة بين بحث السابق والحالي ولتبحث الباحثة شيئا مختلفا في بحث الأخرى تبحته. والدراسات السابقة فهي كما يلي:

<sup>٦</sup>منور عبد الفتاح، قاموس البشري، (سورابايا: فروكسيف، ١٩٩٩م)، ص. ٥٦٧.

<sup>٧</sup>محمود كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (السعودية: جامعة ام القرى،

## ١. دراسة أنوار (٢٠٢١)<sup>٨</sup>

هذا البحث يبحث عن تطبيق لعبة Ludo لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ. وهدف من هذا البحث معرفة تطبيق لعبة Ludo سيطرة المفردات على التلاميذ. إن منهج البحث في هذه الدراسة هي المنهج التجريبية. ونتائج البحث في هذه الرسالة هي أن تطبيق لعبة Ludo تؤثر في ترقية سيطرة المفردات.

والعلاقة بين الدراسة الحالية من وجوه الاختلاف هي الوسيلة، عن مكانه وزمانه، وأما الدراسة السابقة فهي تطبيق لعبة Ludo لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ بـ MIN 25 Aceh Besar، وأما الدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ MTsN 4 Banda Aceh. ووجوه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هي منهج البحث.

## ٢. إنده أولياء (٢٠٢٠)<sup>٩</sup>

هذا البحث يبحث عن تطبيق Diarama لترقية قدرة التلاميذ على المفردات. وهدف من هذا البحث التعرف على فعالية تطبيق وسيلة Diarama لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات والتعريف على استجابة التلاميذ لتطبيق وسيلة Diarama في تعليم المفردات. إن منهج البحث الذي تستعمل الباحثة في هذه

---

<sup>٨</sup> أنوار، تطبيق لعبة Ludo لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)، رسالة ماجستير غير منشور، (جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢١م)  
<sup>٩</sup> إنده أولياء، تطبيق Diarama لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٠ بندا أتشيه)، الرسالة غير منشورة، (جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢٠م)

الدراسة هو منهج تجريبي. ونتائج البحث في هذه الرسالة هي تطبيق وسيلة Diarama يكون فعال لترقي قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات. والعلاقة بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية من وجه الاختلاف هي الوسيلة، عن مكان وزمانه، وأما الدراسة السابقة فهي استجابة التلاميذ لتطبيق وسيلة Diarama في تعليم المفردات. وأما الدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ MTsN 4 Banda Aceh. ووجوه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هي منهج البحث.

### ٣. وانتي مفتاح اللجنة (٢٠٢٢)<sup>١٠</sup>

هذا البحث يبحث عن استعمال اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات. وهدف من هذا البحث التعرف على فعالية وسيلة اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات والتعريف على استجابة التلاميذ في استعمال وسيلة اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات. إن منهج البحث في هذه الدراسة هي المنهج التجريبي. ونتائج البحث في هذه الرسالة هي إن استعمال وسيلة اللوحة الماهرة يكون فعالاً لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات.

والعلاقة بين الدراسة السابقة بالدراسة الحالية من وجه الاختلاف هي الوسيلة ومكان وزمانه، وأما الدراسة السابقة فهي استعمال اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات. وأما الدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Guessing Game*

<sup>١٠</sup> وانتي مفتاح اللجنة، استعمال اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات ( دراسة تجريبية بـ MIS Al- Istiqamah Aceh Besar) الرسالة غير منشورة، (جامعة الرانزي الإسلامية الحكومية، بندا أتشية،

لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ MTsN 4 Banda Aceh. ووجوه التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هي منهج البحث.

### ط- طريقة كتابة البحث

وأما طريقة التأليف في هذا الرسالة فيعتمد الباحثة على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

“Panduan menulis skripsi bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2025”



## الفصل الثاني

### الإطار النظري

#### أ- المفردات

##### ١- تعريف المفردات

كلمة "المفردات" لغة هي اسم المفعول من "أفرد-يفرد". واصطلاحاً: خسيس من كل شيء في النشط اللغة حيث أن الجملة التي هي من عناصر لفظة تكون مصادرة الحياة.<sup>١</sup> يعنى بالمفردات في اللغة واحدة وكل متكامل، وقال أحمد طعيمة في كتابة "ما فنون اللغة إلا نفسها مما يفرض إبراز الواحدة العضوية التي تربط بين اللغة الأربعة من الاستماع إلى القراءة إلى الكتابة.<sup>٢</sup> ويتحول كلها من المفردات، واستخدامها في كل مجال من المجالات المذكورة. وبدون المفردات لا يكون محتوى المهارات الأربع لأنها خلاصة اللغة لا تكون بدونها ولا تبنى المهارات اللغوية إلا عليها.

يعد الاهتمام بالمفردات من العرب والمسلمين قديماً من جملة اهتمامهم باللغة العربية والتي تمثل المفردات روحها وعمودها الفقري،<sup>٣</sup> ومن ثم بدأت حركة واسعة لجمع اللغة من مصادرها الأولى على ألسنة العرب الخالص، فذهب الرواة والعلماء إليهم في بيئاتهم في الجزيرة العربية، وأخذوا يسمعون ويدونون ذلك وفق أصول ومبادئ حكموها في المادة المسموعة والمدونة والتي عرفت بنظرية الاحتجاج. ووصل إلينا من هذا الجمع كم

---

<sup>١</sup> عبد العزيز عبد المجيد، طريق تدريس اللغة العربية، الطبعة الثالثة، (القاهرة: دار المعارف، ١٤١١م)،

ص. ٢٨.

<sup>٢</sup> رشيد أحمد طعيمة، منهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي، (القاهرة: دار الفكر العربي،

١٩٩٨)، ص. ١٢٣.

هائل من المفردات والكلمات التي وردت إلينا في صورة رسائل لغوية هي نواة المعاجم اللغوية التي ظهرت لاحقاً عليها".<sup>٣</sup>

## ٢- أهمية تعليم المفردات

أهمية تعليم المفردات تتجلى في عدة جوانب أساسية، منها:<sup>٤</sup>

- (أ) أن المفردات تمثل الركيزة الجوهرية لاكتساب اللغة، إذ لا يمكن أن تتحقق عملية التعليم والتعلم من غير لغة، ولا لغة بلا مفردات.
- (ب) تمكين الطالب من حسن التعبير عما يريد وإيصال المعنى بوضوح وفهم ما يُقصد منه.
- (ج) مساعدة المتعلم على فهم الآخرين والتفاعل معهم بصورة أكثر فاعلية.
- (د) إكساب الطالب مهارات التفكير من خلال تنوع المعاني للمفردة الواحدة (المشترك اللفظي)، أو من خلال تعدد الألفاظ الدالة على معنى واحد (الترادف).
- (هـ) تعزيز الروابط الاجتماعية والأسرية بين أفراد المجتمع.
- (و) كونها وسيلة للتعبير عن الحاجات والرغبات والميول، فضلاً عن قضاء الحاجات والمصالح. كما تسهم في صقل الذوق اللغوي وتنمية البلاغة لدى المتحدث حين يُحسن اختيار الكلمة المناسبة للمقام والسياق ومستوى المخاطبين.

<sup>٣</sup> عيس برهومة، ذاكرة المعنى دراسة في المعاجم العربية، الطبعة الأولى، (بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر ٢٠٠٥). ص. ١٧-١٦.

<sup>٤</sup> ماهر شعبان عبد الباري، إستراتيجيات تعليم المفردات، (الأردن: دار الميسرة ٢٠١١ م)، ص.

### ٣- أهداف تعليم المفردات

أما هدف التعليم المفردات فهو أن يكون التلاميذ قادرين على إستخدام الكلمة المناسبة. ويقدرّون أن يستعملوا المفردات في التعليم وفي الإتصال بين الناس. لا يفهمون معنى الجمل إلا قدرة على تكون كلمات بعضها على بعض. لذلك أن يعرفوا ويحفظوا المفردات.<sup>٥</sup>

كان تعليم المفردات في الصف الأول الثانوية الحكومية هي عملية تعليمية يقصد بها لترقية الطلاب في تنمية مهارة اللغة العربية. وكان وسيلة السبورة الماهرة يعطى سهولة في تعليم المفردات بكيفية سهولة. وتعليم المفردات المناسبة للمبتدئين هي تعليم لحفظ المفردات أكثر من قبل.

### ٤- طريقة تعليم المفردات

- في تعليم اللغة العربية يمكن تدريب استيعاب المفردات من خلال مراحل يلي:<sup>٦</sup>
- أ- إستماع المفردات، من خلال إبتداء الفرصة للطلبة على استماع المفردات التي ينطق بها المدرس. جامعة الرانري
  - ب- نطق المفردات، وبعد الحصول على التحفيظة الصوتي فيعطي المدرس الفرصة التي ينطق بها المدرس.

<sup>٥</sup> حسنان، استخدام وسيلة Card Sort بطريقة القراءة لترقية قدرة الطلاب على فهم المفردات بـ (Ummul Ayman II Pidie Jaya)، بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بندا أتشية

<sup>٦</sup> Usfiyatur Rusuly, "Self Regulated Learning sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab bagi Mahasiswa", *Arabi: Jurnal of Arabic Studies*, 2017, 2, 176-177.

ج- معنى المفردات، من خلال توفير سياق الجملة والتعاريف البسيطة والمترادفات والمتضادات وعرض الأشياء الأصلية أو المقلدة من عرض حركة الجسم ثم الترجمة كبديل أخير، إذا كان الطلاب يشعرون بالصعب على فهم معنى المفردات.

د- قراءة المفردات، يكتب المدرس المفردات على السبورة ثم تمنح الفرصة للطلبة على قراءة تلك المفردات بصورة مرتفعة.

ذ- كتابة المفردات، وذلك لمساعدة الطلاب على ذكر خصائص المفردات التي لاتزال حديثة في ذاكرة الطلاب.

## ب- *Guessing Game*

### ١- تعريف *Guessing Game*

كان *Guessing Game* اخترعها Duane R. Tovey وقسمه للتربية المبكرة والمتوسطة سنة ١٩٧٦م. وقد وجدوا في بحثهم إستراتيجية جاءت من مشكلة معلمي المدارس المتوسطة في تعليم المفردات، وهي إستراتيجية "نطق الكلمة صوتياً (*sound-it-out strategy*).<sup>٧</sup> تكمن المشكلة في أن معظم الأطفال إذا سُئلوا عما يفعلونه عندما يواجهون كلمة لا يعرفونها، فسيجيبون: "ننطقها صوتياً". وأهم ما في استخدام هذه الإستراتيجية هو بناء الثقة لدى الطلاب في قدرتهم على التنبؤ من خلال الشئ على محاولاتهم الناجحة. فإذا ساعد المعلمون الطلاب على *Guessing Game* فسيتعلمون وسيلة فعالة لفهم الكلمات وفك رموز اللغة المكتوبة.

<sup>7</sup> Duane R. Tovey, The Psycholinguistic Guessing Game, *Language Arts*, 1976, 53(3), 319-322.

كان *Guessing Game* لعبة بسيطة يمكن تطبيقها داخل الصف، ويمكن لعبها بشكل جماعي. واللعبة التخمينية هي لعبة يتنافس فيها المشاركون، فرادى أو جماعات، للتعرف على شيء غامض. بالإضافة إلى ذلك، ذكر Klippel أنّ القاعدة الأساسية في اللعبة التخمينية بسيطة جداً؛ حيث يعرف شخص ما شيئاً وعلى الآخرين أن يكتشفوه.<sup>8</sup> كما ذكر Wright أنه في اللعبة التخمينية يعرف أحدهم شيئاً ويجب على الآخرين اكتشافه.<sup>9</sup>

وبناءً على هذا التعريف، يستنتج الكاتب أنّ اللعبة التخمينية هي لعبة تُمكن الشخص من تخمين شيء لم يُذكر ما هو. ويجب على اللاعبين أن يتعرفوا على ذلك الشيء اعتماداً على معارفهم. ويمكن إجراء هذه اللعبة بشكل فردي أو جماعي. والشيء الذي ينبغي تخمينه قد يكون كلمة مفردة، أو عبارة، أو جملة.

## ٢- تعليم المفردات باستخدام *Guessing Game*

يمكن *Guessing Game* في الصف عن طريق تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات. وهناك عدة طرق لتطبيق اللعبة التخمينية المعدلة وفقاً لرأي الخبراء. ويمكن للمعلم اختيار الطريقة المناسبة وضبطها بحسب المادة التعليمية وظروف الصف. ووفقاً لـ Rider، يمكن إجراء اللعبة على النحو الآتي:<sup>10</sup>

أ- يُطلب من أربعة طلاب أن يأتوا إلى مقدمة الصف. يُختار أحدهم ليسحب ورقة من صندوق يحتوي على كلمات مرتبطة بفئات مختلفة.

<sup>8</sup> Friederike Klippel, *Keep Talking Communicative Fluency Activities for Language Teaching*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1984), hal. 13.

<sup>9</sup> Andrew Wright, *Games for Language Learning*, (New York: Cambridge University Press, 1984), hal. 1.

<sup>10</sup> Amy Rider, *Abravocabra*, (New York: Cottonwood Press), hal. 51.

- ب- الطالب الذي سحب الورقة يُريها لزملائه الثلاثة الذين في المقدمة معه، لكن لا يُريها لبقية أفراد الصف.
- ج- يحاول باقي أفراد الصف تخمين الكلمة المكتوبة في الورقة المسحوبة. فيأخذون أدواراً في طرح الأسئلة أولاً حول الفئة: "هل هي كلمة متعلقة بالطعام؟ بالأثاث؟ بوسائل النقل؟"، ويجيب الطلاب الأربعة الذين رأوا الورقة بالتناوب: "لا، ليست كذلك"، حتى تُعرف الفئة الصحيحة.
- د- بعد أن تُكتشف الفئة الصحيحة (مثل: وسائل النقل مثلاً)، يستمر أعضاء الصف في طرح أسئلة بنعم أو لا: "هل هي كلمة (باص)؟ هل هي (تاكسي)؟ هل هي (قطار)؟".
- هـ- الطالب الذي ينجح في التخمين الصحيح يسحب ورقة من الصندوق في المرة التالية التي تُلعب فيها اللعبة.

### ٣- مميزات وعيوب طريقة *Guessing Game*

تتميز طريقة *Guessing Game* بعدة مزايا، من أبرزها:<sup>11</sup>

- أ - تزيد من دافعية الطلاب للتعلم لأن عملية التعلم تُقدّم في شكل لعبة مشوقة
- ب - تخلق جوّاً تعليمياً ممتعاً مما يقلل من شعور الطلاب بالملل
- ج - تُنمّي سرعة التفكير والتفكير النقدي لدى الطلاب في فهم الإشارات المعطاة

<sup>11</sup> Yuliani, S. (2017). Teaching English vocabulary by using guessing game to the fifth grade students 117 Palembang. *English Community Journal*, 1(2), 123-129.

- د - تُسهم في تنمية الحصيلة اللغوية، خاصة في تعلم اللغات
- هـ - تُعزّز التعاون والتفاعل الاجتماعي بين الطلاب في الأنشطة الجماعية
- و - تشجّع على المشاركة النشطة للطلاب أثناء عملية التعلم
- على الرغم من مزاياها، إلا أن طريقة *Guessing Game* لها بعض العيوب، منها:<sup>١٢</sup>
- أ- تتطلب وقتًا كافيًا إذا لم تُنظّم بشكل جيد من قبل المعلم
- ب- لا يشارك جميع الطلاب بفاعلية، خاصةً الخجولين أو قليلي الثقة بالنفس
- ج- قد تُسبب ضوضاء في الصف مما يؤثر على التركيز
- د- قد يركز الطلاب على جانب اللعب أكثر من فهم المادة
- هـ- أقل فاعلية في تقديم المواد المعقدة أو المجردة
- و- تحتاج إلى إعداد جيد من المعلم لضمان سير النشاط بشكل فعال ومنظم



<sup>12</sup> Yuliani, S. (2017). Teaching English vocabulary by using guessing game to the fifth grade students 117 Palembang. *English Community Journal*, 1(2), 123-129.

## الفصل الثالث

### إجراءات البحث الحقلية

#### أ- منهج البحث

كما عرفنا أن طريقة البحث ينقسم إلى قسمين وهما: الطريق الكمية (kuantitatif) والطرق الكيفية (kualitatif).<sup>1</sup> ويعد المنهج التجريبي احد ابرز مناهج البحث العلمي في اللغة العربية، ينقذ الباحثة فيه مجموعة من الإجراءات في إطار التجربة كخطوة أساسية للتحقق من فرضيات بحثه وذلك بإدخال العامل التجريبي كمتغير مستقل على المتغير التابع.<sup>2</sup> حتى يثبت بان التغييرات الحادثة في المتغير التابع نتيجتها ترتبط فقط بالمتغير التجريبي عليه أن يحرص على ضبط وعزل وتثبيت المتغيرات الدخيلة التي تؤثر على الصدق الداخلي والخارجي للتصميم التجريبي وذلك من خلال التأكد من تكافؤ أفراد العينة في الخصائص الجوهرية والانتقاء العشوائي في اختيارهم.

تطبق الباحثة تصميم مجموعة واحدة وسمي بـ *One Group Pre – test, Post test Design*، تقارن الباحثة نتائج الاختبار القبلي والبعدي بالفرضية التي تم الحصول عليها، وتأخذ الباحثة النموذج التالي:

ت خ ١ X خ ٢

<sup>1</sup> Rusdi & kasmia, *Dasar Dasar Konsep Penelitian dalam Bahasa Arab*. (Pekanbaru: Benteng Media. 2014), hal. 22.

<sup>2</sup> عبد الله العسكري، منهجية البحث العلمي في العلوم اللغة العربية، (دمشق: دار النمير،

(٢٠٠٣)، ص. ٦٥.

البيان:

ت	: المجموعة التجريبية
خ ١	: الاختبار القبلي
X	: المعالجة التجريبية
خ ٢	: الاختبار البعدي

### ب- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو موضوع البحث بأكمله.<sup>٣</sup> والموضوع الكامل الذي يجب قياسه، وهو وحدة قيد البحث، وفي هذه الحالة يكون المجتمع حالة تعميم تتكون من أشياء أو مواضيع لها أشياء أو مواضيع لها أقل كمية وطبيعة تحددها الباحثة لدراساتها ثم استخلاص النتائج. العينة هي "مجموعة جزئية من مجتمع له خصائص مشتركة". وأما بالنسبة الطريقة الكمية، فإن العينة جزء من العدد والخصائص التي يمتلكه المجتمع، وما تتعلم الباحثة من العينة يمكن تطبيق استنتاجه على المجتمع.<sup>٤</sup> فالمجتمع في هذا البحث هم جميع الطلاب في الفصل السابع ب MTsN 4 Banda Aceh. ويبلغ عددهم ٢٠٩ طالبا. وإن العينة في هذا البحث هو الطلاب في الفصل السابع "أ" لأنه الفصل الذي تمت الباحثة إجراء الملاحظة الأولى فيما قبل. ويبلغ عددهم ٢٨ طالبا.

<sup>٣</sup> رجاء محمود أبو علام، مدخل إلى مناهج البحث التربوي، (الكويت: مكتبة الفلاح، ١٩٨٩)،

<sup>٤</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 127.

## ج- طريقة جمع البيانات وأدواته

وأما في طريقة جمع البيانات التي يستعملها الباحثة فهي:

### ١. الملاحظة المباشرة

الملاحظة المباشرة هي إحدى طرق جمع البيانات التي يقوم بها الباحثة من خلال مراقبة وتسجيل كل الواقعة في مجموعة البحث. وإن الملاحظة المباشرة هي ملاحظة سلوك معين من خلال اتصاله مباشرة بالأشياء التي تدرسه الباحثة.° إن الأداة التي يمكن الباحثة لحصول على البيانات في هذه الطريقة هي قائمة الملاحظة. وأعد الباحثة هذه القائمة قبل دخول الفصل للتجريب.

أ. قائمة الملاحظة المدرس

يستخدم الباحثة الملاحظة هذه ورقة ملاحظة للتعرف على أنشطة الباحثة وقدرته على تدريس المفردات وكذا بشكل مرجوح وصحيح تأثير تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ *MTsN 4 Banda Aceh*.

ب. قائمة ملاحظة الطلاب

يستخدم الملاحظة هذه القائمة لملاحظة أنشطة الطلاب واهتمامهم بالدرس وتأملهم إليه أثناء عملية تعليم القراءة بتطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ *MTsN 4 Banda Aceh*.

إن الباحثة تستخدم هتين القائمتين للحصول على البيانات عن أنشطة المدرس والطلاب عند تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على فهم الاسم المرفوع بـ *MTsN 4 Banda Aceh*.

° صالح بن حمد العساف، المدخل إلى الباحث في العلوم السلوكية، (الرياض: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٠)، ط. ٢، ص. ٤٠٦.

## ٢. الاختبارات

إن الاختبارات إحدى الأدوات التي يمكن أن تستخدمها الباحثة لجمع المعلومات التي يحتاج إليها لإجابة سؤال البحث الأول. تقوم الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي:

أ- الاختبار القبلي (*pre-test*)

الاختبار القبلي هو الاختبار المجموعة التجريبية قبل أن يقوم الباحثة بالتجربة لمعرفة مستوى التحصيل الدراسي قبل تطبيق *Guessing Game*.

ب- الاختبار البعدي (*post-test*)

الاختبار البعدي هو الاختبار الذي يختبر المجموعة التجريبية بعد القيام الباحثة بالتجربة لمعرفة عن تأثير تطبيق *Guessing Game*.

إن الباحثة تقوم بالاختبارين لحصول النتيجة التي يقارنهما الباحثة لمعرفة تأثير تطبيق *Guessing Game* لترقية قدرة الطلاب على حفظ المفردات بـ MTsN 4 Banda Aceh.

## د- طريقة تحليل البيانات

وتحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي فتستعمل الباحثة الرموز كما يلي:

١. الملاحظة المباشرة

تحسب البيانات من أنشطة المدرس والطلاب عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستعمال القانون:

$$P = \frac{R}{T} \times 100\%$$

البيان:

النسبة المئوية :	P
مجموع القيمة الحاصلة عليها :	R
النتيجة الكاملة :	T

وتحدد المسند الأنشطة المدرس والطلاب عند إجراء عملية التعليمية إلى

معيار الأتية:<sup>٦</sup>

ممتاز = ١٠٠ - ٨١

جيد جدا = ٨٠ - ٦١

جيد = ٨٠ - ٤١

مقبول = ٤٠ - ٢١

٢. الاختبار

للحصول على بيانات الاختبار قام الباحثة باختبار ( *Wilcoxon Sing Rank Test* ) أو اختبار ( *Paired Sample T-Test* ) باستخدام البرنامج الإحصائي المسمى بـ "SPSS 26"، ولتحديد استخدام اختبار ( *Wilcoxon Sing Rank Test* ) أو اختبار ( *Paired Sample T-Test* ) ينبغي للباحث أن يقوم بإجراء الإختبار الطبيعي ( *Uji Normalitas* ) والإختبار متجانسي ( *Uji Homogenitas* ). إذا كانت النتائج طبيعة ( *Normal* ) ومتجانسي ( *Homogen* )، فقام الباحثة باختبار ( *Paired Sample T-Test* )، وإذا كانت عكسها فقام الباحثة باختبار ( *Wilcoxon Sing Rank Test* )

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 281.

أ- الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

الاختبار الطبيعي هو الاختبار للتعرف على أن البيانات طبيعية أو غير طبيعية. فأخذ الباحثة عن طريقة اختبار (*Shapiro - Wilk*) لأن العينة أقل من خمسين (٥٠). تكون البيانات طبيعية إذا كان مستوى الدلالة (*Sig.*) أكبر من ٠,٠٥ وتكون البيانات غير طبيعية إذا كان مستوى الدلالة (*Sig.*) أصغر من ٠,٠٥.

ب- الاختبار المتجانسي (*Uji Homogenitas*)

الاختبار المتجانسي هو الاختبار لمعرفة أن البيانات تكون متجانسة أم لا. تكون البيانات متجانسة إذا كان مستوى الدلالة (*Sig.*) أكبر من ٠,٠٥ وتكون البيانات غير متجانسة إذا كان مستوى (*Sig.*) أصغر من ٠,٠٥. فإذا كانت النتائج طبيعية (*Normal*) ومتجانسة (*Homogen*)، وإذا كانت عكسها فقام الباحثة باختبار (*Wilcoxon Sign Rank Test*). وتعتمد تحليل الاختبار على خمسة معايير:<sup>٧</sup>

٨١ - ١٠٠ = ممتاز

٦١ - ٨٠ = جيد جدا

٤١ - ٦٠ = جيد

٢١ - ٤٠ = مقبول

٠ - ٢٠ = راسب

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi...*, hal. 281.

## الفصل الرابع

### نتائج البحث ومناقشتها

#### أ - عرض البيانات

قد كتبت الباحثة في الفصل الثالث فيما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدمة لجمع البيانات في تطبيق وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات، وذلك باستخدام الملاحظة المباشرة الاختبار. وللحصول على هذه البيانات، قامت الباحثة بإجراء البحث التجريبي في الصف الأول MTsN 4 Banda Aceh للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م باعتماد على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري الحكومية بندا أتشيه برقم : B-1424/Un.08/FTK.1/TL.00/3/2026

#### ١- لمحة عن الميدان البحث

تقع مدرسة MTsN 4 Banda Aceh في شارع روكوه أوتاما، قرية كوبلما دار السلام، منطقة سياح كوالا، مدينة بندا أتشيه، إقليم أتشيه. وقد أنشئت هذه المدرسة سنة ١٩٩٩م، وتحديداً في ٢٢ مارس ١٩٩٩م، وهي تابعة لوزارة الشؤون الدينية. تُعد المدرسة من المدارس التي تمتلك مبنىً خاصاً بها بطابع دائم، وتضم ١٨ غرفة دراسية، ويبلغ عدد ساعات التعلم الأسبوعية ٤٠ ساعة. وتهتم المدرسة بتطوير مهارات الطلاب، خاصة في مجال اللغة العربية، ولا سيما في جانب حفظ المفردات.

عدد المدرسين الذين يقومون بالتعليم فيها ٦٢ مدرساً كما يتضح في الجدول

الآتي:

## الجدول ٤-١

## عدد المدرسين في MTsN 4 Banda Aceh

المجموع	عدد المدرسين	
	٦٢	٤٧
	١٥	المعلمات

يبين الجدول (٤-١) عدد المدرسين في MTsN 4 Banda Aceh، حيث يبلغ مجموع المدرسين ٦٢ مدرسًا، يتكونون من ٤٧ معلمًا و ١٥ معلمة. وهذا يدل على أن عدد المعلمين الذكور أكثر من عدد المعلمات في هذه المدرسة، مما يعكس توزيع الكادر التعليمي فيها. وأما عدد مدرسي اللغة العربية فيها ثلاث.

## الجدول ٤-٢

## عدد الطلاب في MTsN 4 Banda Aceh

المجموع	عدد الطلاب		الفصل	رقم
	طلبة	طلب		
٢٠٩	١١٥	٩٤	الفصل الأول	١
١٩٦	١٠٨	٨٨	الفصل الثاني	٢
١٩٩	١٠٨	٩١	الفصل الثالث	٣
٦٠٤	٣٣١	٢٧٣	المجموعة	

يوضح الجدول (٤-٢) عدد الطلاب في MTsN 4 Banda Aceh حسب الفصول الدراسية. ففي الفصل الأول يبلغ عدد الطلاب ٢٠٩ طالبًا، منهم ٩٤ طالبًا و ١١٥ طالبات. أما في الفصل الثاني، فيبلغ عدد الطلاب ١٩٦، منهم ٨٨ طالبًا و ١٠٨ طالبات. وكذلك في الفصل الثالث، يبلغ عدد الطلاب ١٩٩، منهم ٩١ طالبًا و ١٠٨ طالبات.

و١٠٨ طالبات. وبذلك يكون المجموع الكلي لعدد الطلاب في المدرسة ٦٠٤ طلاب، منهم ٢٧٣ طالبًا و٣٣١ طالبات. وهذا يدل على أن عدد الطالبات أكثر من عدد الطلاب في جميع الفصول.

### الجدول ٤-٣

#### الوسائل والمرافق في MTsN 4 Banda Aceh

العدد	الوسائل والمرافق	رقم
٤	إدارة رئيس المدرسة والمدرسين	١
١	المكتبة	٢
١٨	الفصول الدراسية	٣
١	المقصف	٤
١٠	الحمام	٥
١	المصلى	٦

يبين الجدول (٤-٣) الوسائل والمرافق المتوفرة في MTsN 4 Banda Aceh. حيث يوجد ٤ مرافق لإدارة وتقسيم المدرسة والمدرسين، ومكتبة واحدة، و١٨ فصلاً دراسياً، ومقصف واحد. وتشير هذه البيانات إلى أن المدرسة تمتلك مرافق تعليمية كافية لدعم عملية التعليم والتعلم، خاصة من حيث توفر الفصول الدراسية والمكتبة. إجراء تطبيق وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات، قامت الباحثة بإجراء الاختبار القبلي بوصفه إحدى طرق جمع البيانات لمعرفة قدرة التلاميذ على حفظ المفردات قبل تدريسها باستخدام وسيلة *Guessing Game*. وبعد ذلك، أجرت الباحثة الاختبار البعدي بعد تنفيذ عملية التعليم والتعلم باستخدام هذه الوسيلة.

## الجدول ٤-٤

## التوقيت التجريبي

الأنشطة	الساعة	التاريخ	اليوم	اللقاء
الاختبار القبلي وعملية التعليم والتعلم	٠٨.٥٠ - ١٠.١٠	١٥ أبريل ٢٠٢٦	الاربعة	الأول
عملية التعليم بتطبيق الوسيلة <i>Guessing Game</i> الاختبار البعدي	٠٨.٥٠ - ١٠.١٠	١٦ أبريل ٢٠٢٦	الخميس	الثاني

يبين الجدول (٤-٤) التوقيت التجريبي لتنفيذ البحث في MTsN 4 Banda Aceh. وقد أُجري البحث في لقاءين درسين. في اللقاء الأول، الذي عُقد يوم الأربعاء الموافق ١٥ أبريل ٢٠٢٦م، تم تنفيذ الاختبار القبلي قبل عملية التعليم والتعلم، وذلك من الساعة ٠٨:٥٠ إلى ١٠:١٠ صباحًا، بهدف معرفة مستوى الطلاب في حفظ المفردات قبل تطبيق وسيلة *Guessing Game*. أما في اللقاء الثاني، الذي عُقد يوم الخميس الموافق ١٦ أبريل ٢٠٢٦م، فقد تم تنفيذ عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة *Guessing Game*، حيث بدأت الحصة من الساعة ٠٨:٥٠ إلى ١٠:١٠ صباحًا، وشملت أنشطة تطبيق اللعبة في تعليم المفردات.

وبذلك يتضح أن تنفيذ البحث تم بشكل منظم عبر مرحلتين، وهما الاختبار القبلي ثم تطبيق الوسيلة التعليمية، من أجل تحقيق أهداف البحث في تحسين حفظ المفردات لدى الطلاب.

## الجدول ٤-٥

عملية التعليم والتعلم بوسيلة *Guessing Game* في حفظ مفردات  
(اللقاء الأول)

أنشطة الطلاب	أنشطة المدرسة
يردّ الطلاب السلام ويقرؤون الدعاء	تفتح المدرسة الدرس بإلقاء السلام وقراءة الدعاء
يجيب الطلاب عن أسئلة الاختبار القبلي حسب قدرتهم	تبدأ المدرسة بإجراء الاختبار القبلي قبل عملية التعليم لمعرفة مستوى حفظ المفردات لدى الطلاب
يجيب الطلاب عن أسئلة المدرسة	تسأل المدرسة عن حالة الطلاب وتهيئهم للتعلم
يستمع الطلاب إلى شرح أهداف التعلم	تشرح المدرسة أهداف التعلم المتعلقة بحفظ المفردات
يستمع الطلاب ويكتبون المفردات الجديدة	تقدّم المدرسة بعض المفردات الجديدة مع شرح معانيها
يجلس الطلاب في مجموعات ويتعاونون فيما بينهم	تقسم المدرسة الطلاب إلى مجموعات صغيرة
يستمع الطلاب إلى شرح القواعد	تشرح المدرسة طريقة لعبة <i>Guessing Game</i> وقواعدها
يحاول الطلاب تخمين المفردات الصحيحة من خلال اللعبة	تبدأ المدرسة بتطبيق اللعبة من خلال إعطاء إشارات أو أوصاف تتعلق بالمفردات
يشارك الطلاب بنشاط في عملية التخمين	توجه المدرسة الطلاب وتشرف على سير

اللعبة	
تعطي المدرسة فرصة لكل مجموعة للمشاركة	تتنافس المجموعات في تخمين المفردات
تناقش المدرسة الإجابات الصحيحة والخاطئة	يصحح الطلاب أخطاءهم ويفهمون المفردات بشكل أفضل
تعزز المدرسة الطلاب وتشجعهم على المشاركة	يزداد حماس الطلاب للمشاركة
تحتتم المدرسة الدرس بمراجعة المفردات التي تم تعلمها	يكرر الطلاب المفردات ويحاولون حفظها
تحتتم المدرسة الدرس بالدعاء والسلام	يقرأ الطلاب الدعاء ويردّون السلام

#### الجدول ٤-٦

عملية التعليم والتعلم بوسيلة *Guessing Game* في حفظ مفرداتٍ  
(اللقاء الثاني)

أنشطة الطلاب	أنشطة المدرسة
يجيب الطلاب عن أسئلة الاختبار القبلي حسب قدرتهم	تبدأ المدرسة بإجراء الاختبار القبلي لمعرفة مستوى حفظ المفردات لدى الطلاب قبل تطبيق الوسيلة
يردّ الطلاب السلام ويقرؤون الدعاء	تفتح المدرسة الدرس بإلقاء السلام وقراءة الدعاء
يجيب الطلاب عن أسئلة المدرسة	تسأل المدرسة عن حالة الطلاب وتهيئهم للتعلم

يستمع الطلاب إلى شرح أهداف التعلّم	تشرح المدرسة أهداف التعلّم المتعلقة بحفظ المفردات
يستمع الطلاب ويكتبون المفردات الجديدة	تقدّم المدرسة بعض المفردات الجديدة مع شرح معانيها
يجلس الطلاب في مجموعات ويتعاونون فيما بينهم	تقسم المدرسة الطلاب إلى مجموعات صغيرة
يستمع الطلاب إلى شرح القواعد	تشرح المدرسة طريقة لعبة <i>Guessing Game</i> وقواعدها
يحاول الطلاب تخمين المفردات الصحيحة من خلال اللعبة	تبدأ المدرسة بتطبيق اللعبة من خلال إعطاء بطاقات أو إشارات تتعلق بالمفردات
يشارك الطلاب بنشاط في عملية التخمين	توجه المدرسة الطلاب وتشرف على سير اللعبة
تتنافس المجموعات في تخمين المفردات	تعطي المدرسة فرصة لكل مجموعة للمشاركة
يصحح الطلاب أخطاءهم ويفهمون المفردات بشكل أفضل	تناقش المدرسة الإجابات الصحيحة والخطئة
يزداد حماس الطلاب للمشاركة في التعلم	تعزز المدرسة الطلاب وتشجعهم على المشاركة
يكرر الطلاب المفردات ويحاولون حفظها	تحتتم المدرسة الدرس بمراجعة المفردات التي تم تعلمها
يجيب الطلاب عن أسئلة الاختبار البعدي	تجري المدرسة الاختبار البعدي لقياس مدى تحسن حفظ المفردات

يقرأ الطلاب الدعاء ويردّون السلام

تختتم المدرسة الدرس بالدعاء والسلام

## ب - تحليل الملاحظة

الطريقة التي استخدمتها الباحثة لجمع بيانات البحث هي الملاحظة . حيث قامت الباحثة بملاحظة أنشطة المعلم والطلاب في أثناء عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة *Guessing Game*. وقد اعتمدت الباحثة في إجراء الملاحظة على ورقة الملاحظة التي أعدتها مسبقاً، والتي تضم مجموعة من البنود المتعلقة بملاحظة أنشطة المعلم والطلاب أثناء تنفيذ عملية التعليم باستخدام وسيلة *Guessing Game*.

### (١) أنشطة المدرسة

وأما ورقة الملاحظة فتتكوّن من مجموعة من البنود التي تَهْدَفُ إلى ملاحظة أنشطة المعلم في أثناء استخدام وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh، وهي كما هو موضّح في الجدول التالي:

### الجدول ٧-٤

#### نتيجة أنشطة المدرسة في عملية التعليم

رقم	الناحية الملحوظة	النتيجة الملحوظة			
		١	٢	٣	٤
١	تقدّم المدرسة تمهيداً جذاباً ومحفزاً قبل بدء لعبة <i>Guessing Game</i> .				√
٢	تشرح المدرسة قواعد وخطوات لعبة <i>Guessing Game</i> بوضوح وبطريقة منظمّة.		√		
٣	توجّه المدرسة الطلاب إلى تخمين المفردات العربية				√

				ونطقها نطقًا صحيحًا.	
	√			ترشد المدرسة الطلاب في نطق المفردات وفق المخارج والحركات الصحيحة.	٤
	√			تشرح المدرسة معاني المفردات المخمّنة وتقدّم أمثلة لاستخدامها في جمل بسيطة.	٥
	√			تقدّم المدرسة المساعدة من خلال إعطاء تلميحات أو صور أو حركات أو إشارات لمساعدة الطلاب في تخمين المفردات الصعبة.	٦
	√			تقدّم المدرسة تعزيزًا (تعزيزًا إيجابيًا) لإجابات الطلاب سواء كانت صحيحة أم غير دقيقة.	٧
	√			تدير المدرسة الصف بشكل جيّد بحيث تجري اللعبة في جوّ منظم ومناسب.	٨
	√			تتيح المدرسة فرصًا متكافئة لجميع الطلاب للمشاركة في اللعبة.	٩
	√			تقدّم المدرسة تقييمًا نهائيًا (شفهيًا/تحريريًا) لقياس مدى إتقان الطلاب للمفردات التي تمّ تعلّمها.	١٠
		٣٥		المجموع	

أما نتيجة أنشطة المدرسة في إدارة تعليم المفردة فتكون:

$$P = \frac{R}{T} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

وبنتيجة ٨٧,٥ تدلّ على أنّها تقع ضمن الفئة ما بين (٨١-١٠٠) بتقدير ممتاز. وهذا يشير إلى أنّ أنشطة المدرّسة في أثناء تطبيق وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب *MTsN 4 Banda Aceh* قد سارت وفق الخطوات الصحيحة، ووافقت معايير عملية التعليم والتعلّم التي ينبغي أن تلتزم بها المدرّسة في أثناء التدريس..

## (٢) أنشطة الطلبة

وأما ورقة الملاحظة فقد أعدتها الباحثة لتتضمّن مجموعة من البنود المتعلقة بملاحظة أنشطة الطلاب في أثناء تنفيذ عملية التعليم باستخدام وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب *MTsN 4 Banda Aceh*، وذلك كما هو مبين في الجدول التالي:

### الجدول ٨-٤

#### نتيجة أنشطة الطلبة عندا التعليم

رقم	الناحية الملحوظة			
	١	٢	٣	٤
١			√	
٢				√
٣			√	
٤			√	

				صحيحًا.	
	√			يحاول الطلاب فهم معاني المفردات التي تم تخمينها.	٥
	√			يتعاون الطلاب مع زملائهم في المجموعة أثناء سير اللعبة.	٦
√				يُظهر الطلاب اهتمامًا وحماسًا أثناء المشاركة في <i>Guessing Game</i> .	٧
	√			يجرؤ الطلاب على الإجابة أو تخمين المفردات التي تقدّمها المدرّسة.	٨
√				يستطيع الطلاب تذكّر المفردات التي تم تخمينها في نهاية اللعبة.	٩
√				تساعد عملية التقويم النهائي الطلاب على قياس مدى إتقانهم للمفردات التي تم تعلمها.	١٠
		٣٤		المجموع	

أما نتيجة أنشطة الطلبة في إدارة تعليم المفردة فتكون:

$$P = \frac{R}{T} \times 100\%$$

٣٤

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

٤٠

$$P = 85\%$$

وبنتيجة ٨٥ تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير ممتاز. وهذه

النتيجة تشعر على أن أنشطة الطلبة تجري بشكل جيد.

## ج - تحليل الاختبار

لنيل البيانات من فعالية في تطبيق وسيلة *Guessing Game* في حفظ مفردات.

قامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي، ووجد الطلاب النتائج كما يلي:

## الجدول ٩-٤

## نتائج الاختبار القبلي

رقم	أسماء الطلاب	نتيجة الاختبار القبلي
١	طالب ١	٥٠
٢	طالب ٢	٥٦
٣	طالب ٣	٥٠
٤	طالب ٤	٤٥
٥	طالب ٥	٣٦
٦	طالب ٦	٤٣
٧	طالب ٧	٧٠
٨	طالب ٨	٧٦
٩	طالب ٩	٤٣
١٠	طالب ١٠	٥٠
١١	طالب ١١	٦٨
١٢	طالب ١٢	٦٨
١٣	طالب ١٣	٥٦
١٤	طالبة ١٤	٥٠
١٥	طالبة ١٥	٧٠

٥٠	طالبة ١٦	١٦
٦٣	طالبة ١٧	١٧
٥٠	طالبة ١٨	١٨
٥٠	طالبة ١٩	١٩
٤٣	طالبة ٢٠	٢٠
٥٠	طالبة ٢١	٢١
٢٦	طالبة ٢٢	٢٢
٤٢	طالبة ٢٣	٢٣
٤٣	طالبة ٢٤	٢٤
٤٣	طالبة ٢٥	٢٥
٥٠	طالبة ٢٦	٢٦
٥٠	طالبة ٢٧	٢٧
٤٣	طالبة ٢٨	٢٨
١٤٣٤	مجموع	
٤١,٢١	معدل	

الجدول ٤-١٠

نتائج الاختبار البعدي

رقم	أسماء الطلاب	نتيجة الاختبار البعدي
١	طالب ١	٩٥
٢	طالب ٢	٩٠
٣	طالب ٣	٨٢

٨٨	طالب ٤	٤
٨٨	طالب ٥	٥
٨٢	طالب ٦	٦
١٠٠	طالب ٧	٧
١٠٠	طالب ٨	٨
٩٥	طالب ٩	٩
٩٥	طالب ١٠	١٠
١٠٠	طالب ١١	١١
١٠٠	طالب ١٢	١٢
٧٥	طالب ١٣	١٣
٩٦	طالبة ١٤	١٤
١٠٠	طالبة ١٥	١٥
٨٢	طالبة ١٦	١٦
٩٥	طالبة ١٧	١٧
٨٢	طالبة ١٨	١٨
٩٥	طالبة ١٩	١٩
٩٢	طالبة ٢٠	٢٠
٩٥	طالبة ٢١	٢١
٧٥	طالبة ٢٢	٢٢
٨٠	طالبة ٢٣	٢٣
٨٢	طالبة ٢٤	٢٤
٨٨	طالبة ٢٥	٢٥
٨٥	طالبة ٢٦	٢٦

٨٢	طالبة ٢٧	٢٧
٨٨	طالبة ٢٨	٢٨
٢٥٠٧	مجموع	
٨٩،٥٣	معدل	

الجدول السابقة أت نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. لقد حصلت التلاميذ على نتيجة الاختبار القبلي ٤١،٢١ ونتيجة الاختبار البعدي هو ٨٩،٥٣.

قبل تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، قامت الباحثة باختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) باستخدام SPSS Statistic.25.

#### الجدول ٤-١١

#### نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

##### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.257	28	.000	.915	28	.026
Posttest	.186	28	.014	.918	28	.031

a. Lilliefors Significance Correction

ومن الجدول ٤-٨ يدل أن تحصيل الاختبار القبلي باستعمال اختبار العمل (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (Sig) (٠،٠٥-٢٨٨) وتحصل الاختبار البعدي (٠،٠٥-٠،٠٠) فتظهر تلك نتيجة أن البيانات لا تتم توزيعها بشكل طبيعي. وهذا تدل على أن البيانات غير طبيعي. ولا يمكن إجراء اختبار المتجانس. وكذلك تقوم الباحثة بالاختبار إحصاء غير بارمتر (Statistik Non-Parametik).

لمعرفة تأثير استخدام وسيلة *Guessing Game* في حفظ مفردات في MTsN 4 Banda Aceh لابد أن تحليل اختبار Rank Test بنظر إلى نتيجة المعدلة من اختبار القبلي والاختيار البعدي، ونتيجة قي الجدول الآتية:

### الجدول ٤-١٢

#### نتيجة الاختبار Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest			
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	28 <sup>b</sup>	14.50	406.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	28		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	Posttest - Pretest
Z	-4.637 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

بناء على هذا الجدول يتضح أن نتيجة مستوى الدلالة (2-tailed) Sig. ،،،،، وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ،،،،، فيدل على الفرض البدل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. فاستخدام وسيلة *Guessing Game* يكون فعال في حفظ مفردات في MTsN 4 Banda Aceh.

#### د - مناقشة البحث

بناءً على نتائج البحث التي تمّ الحصول عليها من خلال الاختبار القبلي والبعدي، وكذلك من خلال الملاحظة، تبين أن استخدام وسيلة *Guessing Game* له تأثير إيجابي في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh.

تشير نتائج الملاحظة إلى أن أنشطة المدرسة بلغت نسبة ٨٧،٥، وأن أنشطة الطلاب بلغت ٨٥، وكتنهما تفعان ضمن الفئة) ٨١-١٠٠ (بتقدير ممتاز. وهذا يدل على أنّ عملية التعليم باستخدام وسيلة *Guessing Game* قد نُفِذت بطريقة منمّمة وفعّالة، حيث استطاعت المدرسة إدارة الصف بشكل جيّد، وتقديم التعليمات بوضوح، مع تشجيع الطلاب على المشاركة النشطة. كما أظهر الطلاب تفاعلاً كبيراً واهتماماً ملحوظاً أثناء سير عملية التعلّم، مما ساهم في تحسين قدرتهم على حفظ المفردات.

أما من حيث نتائج الاختبار، فقد أظهرت البيانات وجود فرق دالّ إحصائيًا بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي. ويتضح ذلك من خلال اختبار *Wilcoxon Test*، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (Sig. 2-tailed) ٠،٠٠٠٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥. وتشير هذه النتيجة إلى قبول الفرض البديل ( $H_a$ ) ورفض الفرض الصفري ( $H_o$ ) مما يدل على أن استخدام وسيلة *Guessing Game* له تأثير فعّال في تحسين حفظ المفردات لدى الطلاب.

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن وسيلة *Guessing Game* تُسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، مما يزيد من دافعية الطلاب للتعلّم. كما أنّ طبيعة اللعبة التي تعتمد على التخمين والمشاركة الجماعية تساعد الطلاب على تكرار المفردات واسترجاعها بطريقة غير مباشرة، الأمر الذي يعزّز تثبيت المفردات في الذاكرة. إضافةً إلى ذلك، فإن استخدام التلميحات والإشارات من قبل المدرسة يسهّل على الطلاب فهم معاني المفردات وربطها بالسياق المناسب، مما يؤدي إلى تحسين مستوى الحفظ لديهم.

وعلاوةً على ذلك، فإن ارتفاع نسبة أنشطة المدرّسة والطلاب يدل على وجود انسجام بين طريقة التدريس والوسيلة المستخدمة، حيث تمكّنت المدرّسة من توظيف اللعبة بشكل فعّال يتناسب مع مستوى الطلاب، مع توفير بيئة صقيّة داعمة ومحفّزة على التعلّم. كما أن مشاركة الطلاب النشطة خلال اللعبة ساعدت في تنمية ثقتهم بأنفسهم، وزيادة قدرتهم على تذكّر المفردات واستخدامها.

وبناءً على ما سبق، يمكن القول إن وسيلة *Guessing Game* تُعدّ من الوسائل التعليمية الفعّالة في تحسين حفظ المفردات لدى الطلاب، خاصةً إذا تمّ تطبيقها وفق خطوات منظّمة ومع مراعاة خصائص المتعلمين وأهداف العملية التعليمية.

## هـ - تحقيق الفروض

كما ذكرت الباحثة الفرضين في الفصل الخامس، وهي:

١- الفرض الصفري (Ho) : تطبيق وسيلة *Guessing Game* يكون غير فعال في حفظ مفرداتٍ في MTsN 4 Banda Aceh.

٢- الفرض البديل (Ha) : تطبيق وسيلة *Guessing Game* يكون فعال في حفظ مفرداتٍ في MTsN 4 Banda Aceh.

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام SPSS25 تتضع النتيجة حصلت على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠٠، وهي اصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥، فيدل على الفرض الصفري Ho مردود، والفرض البديل Ha مقبول. لذلك تطبيق وسيلة *Guessing Game* يكون فعال في حفظ مفرداتٍ في MTsN 4 Banda Aceh.

## الفصل الخامس

### الختامة

#### أ- نتائج البحث

وبعد إجراء البحث التجريبي حول فعالية استخدام وسيلة *Guessing Game* في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh، توصلت الباحثة إلى النتائج الآتية:

١. إن نتيجة أنشطة المدرسة بلغت ٨٧,٥، وهي تقع ضمن الفئة (٨١-١٠٠) بتقدير ممتاز، كما بلغت نتيجة أنشطة الطلاب ٨٥، وهي أيضاً تقع ضمن الفئة (٨١-١٠٠) بتقدير ممتاز. وهذا يدل على أنّ عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة *Guessing Game* قد نُفذت بصورة جيّدة وفعّالة، حيث أسهمت في زيادة تفاعل الطلاب ومشاركتهم في حفظ المفردات.
٢. إن استخدام وسيلة *Guessing Game* فعّال في تحسين حفظ المفردات لدى طلاب MTsN 4 Banda Aceh، وذلك بناءً على نتائج اختبار *Wilcoxon Test*، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة: **0,000** (Sig. 2-tailed)، وهي أصغر من مستوى الدلالة 0,05. وتشير هذه النتيجة إلى قبول الفرض البديل ( $H_a$ ) ورفض الفرض الصفري ( $H_o$ )، مما يدل على وجود فرق دالّ إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.

## ب- الاقتراحات

اعتمادا على نتائج البحث، تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١. ترجُو الباحثة من جميع مدرّسي اللغة العربية أن يستخدموا الوسائل التعليمية

المناسبة في تعليم المفردات، ومنها وسيلة *Guessing Game*.

٢. ترجُو الباحثة من القراء الذين يطلعون على هذا البحث، خاصة الذين يرغبون في

تطبيق وسيلة *Guessing Game*، أن يطبقوها في موضوعاتٍ أخرى تتعلق بتعليم

المفردات أو المواد الأخرى.

٣. توصي الباحثة الطلاب بزيادة مشاركتهم الفعّالة في الأنشطة التعليمية، خاصةً

الألعاب اللغوية، لما لها من دورٍ في تسهيل حفظ المفردات وتحسين قدرتهم

اللغوية.

٤. توصي الباحثة إدارة المدرسة بتوفير الوسائل التعليمية الداعمة، وتهيئة البيئة الصفّية

المناسبة لتطبيق الأنشطة التفاعلية التي تسهم في تحسين عملية التعليم والتعلّم.



## المراجع

### أ - المراجع العربية

أبو علام، رجاء محمود. (١٩٨٩). مدخل إلى مناهج البحث التربوي. الكويت: مكتبة الفلاح.

إنداه أولياء، تطبيق Diarama لترقية قدرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١٠ بندا أتشيه)، الرسالة غير منشورة، (جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا أتشيه، ٢٠٢٠م)

أنوار، تطبيق لعبة Ludo لترقية سيطرة المفردات على التلاميذ (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)، رسالة ماجستير غير منشور، (جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا أتشيه، ٢٠٢١م)

برهومة، عيسى. (٢٠٠٥). ذاكرة المعنى: دراسة في المعاجم العربية. بيروت: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

حسنان، استخدام وسيلة Card Sort بطريقة القراءة لترقية قدرة الطلاب على فهم المفردات بـ Ummul Ayman II Pidie Jaya)، بقسم تعليم اللغة العربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري، بندا أتشيه (٢٠٢٠م)

طعيمة، رشيد أحمد. (١٩٩٨). منهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي. القاهرة: دار الفكر العربي.

عبد الباري، ماهر شعبان. (٢٠١١). إستراتيجيات تعليم المفردات. الأردن: دار الميسرة.  
عبد الفتاح، منور. (١٩٩٩). قاموس البشري. سورابايا: فروكسيف.

عبد المجيد، عبد العزيز. (١٤١١هـ/١٩٩٠م تقريبًا). طريق تدريس اللغة العربية (الطبعة الثالثة). القاهرة: دار المعارف.

العسكري، عبد الله. (٢٠٠٣). منهجية البحث العلمي في العلوم اللغة العربية. دمشق: دار النمير.

لعساف، صالح بن حمد. (٢٠٠٠). المدخل إلى الباحث في العلوم السلوكية (الطبعة الثانية). الرياض: مكتبة العبيكان.

لغلايني، عبد بن مصطفى. (٢٠٠٣). جامع الدروس العربية. بيروت: المكتبة العصرية.

الناقة، محمود كامل. (١٩٨٥). تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

الناقة، محمود كامل. (١٩٨٥). تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. السعودية: جامعة أم القرى.

وانتي مفتاح الجنة، استعمال اللوحة الماهرة لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ Aceh Besar – MIS Al- Istiqamah) الرسالة غير منشورة، جامعة الرانري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢٢م)

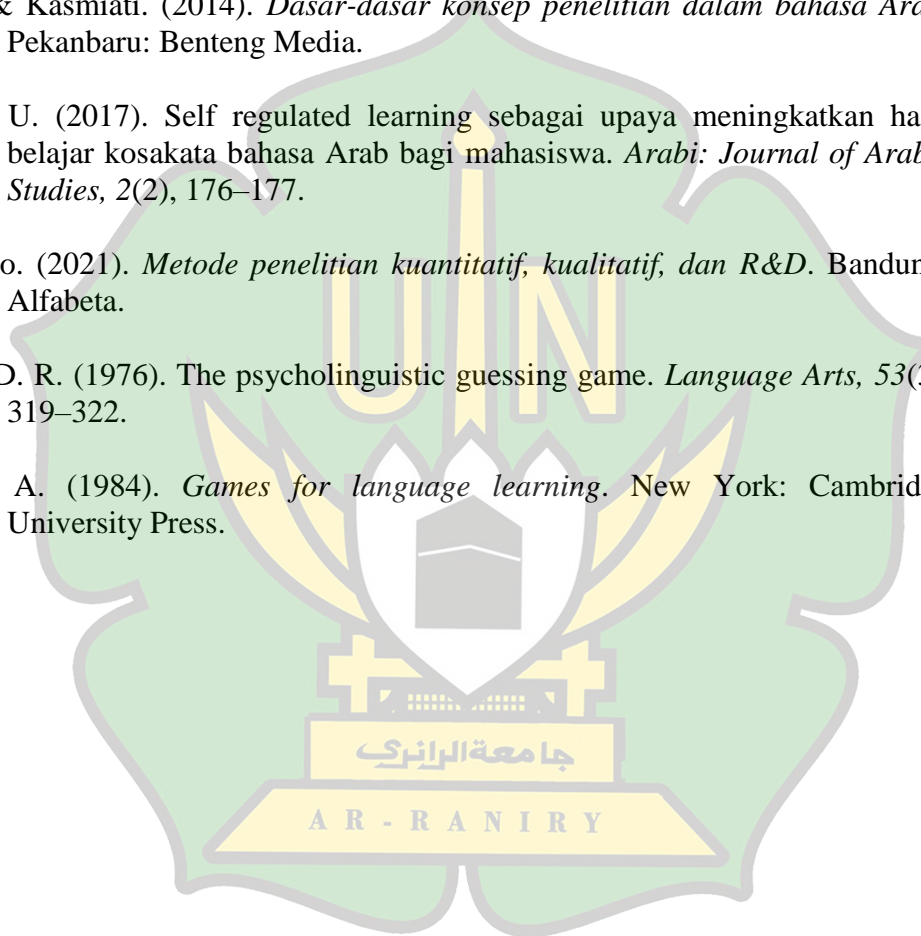
## ب - المراجع الإندونيسية

Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasanah, R., Eviyuliwati, I., & Defianty, M. (2022). The effect of guessing game on students' vocabulary knowledge. *Journal of English Language and Education*, 7(1), 46–52.

Hasil observasi di MTsN 4 Banda Aceh tanggal 20 Juni 2025.

- Irawan, T., Elfiza, R., & Subroto, G. (2020). The effect of guessing game on students' speaking skill. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 281–287.
- Klippel, F. (1984). *Keep talking: Communicative fluency activities for language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rider, A. (n.d.). *Abravocabra*. New York: Cottonwood Press.
- Rusdi, & Kasmianti. (2014). *Dasar-dasar konsep penelitian dalam bahasa Arab*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Rusuly, U. (2017). Self regulated learning sebagai upaya meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Arab bagi mahasiswa. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 176–177.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tovey, D. R. (1976). The psycholinguistic guessing game. *Language Arts*, 53(3), 319–322.
- Wright, A. (1984). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.





**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: 1147 TAHUN 2025

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
  - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
  - 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** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan , tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - 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;
  - 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 :  
**Fadhilah, MA**

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Rahma Putriani**  
NIM : 190202114  
Program Studi : PBA  
Judul Skripsi : **تحاليل لغوية لدرجة التلاميذ على حفظ الموائد "الدراسة تجريبية بـ" MTsN 4 Banda Aceh"**

- 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-025.04.2.423925/2025 Tanggal 2 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

- 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.

**Tembusan**

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsp.



Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 19 Agustus 2025  
Dekan

Satru Muluk



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BANDA ACEH**  
 Jln. Utama Desa Rujohi Kecamatan Darussalam, Telp. (0531) 7385725 Kode Pos 23111  
 email: [masn4k4b@yahoo.com](mailto:masn4k4b@yahoo.com) website: <http://tanawia.aceh.go.id>  
 NISN: 1211171004 NPSN: 10114183

Nomor : B-185/Mts.01.07.4/PP.00.5/04/2026 16 April 2026  
 Lampiran : -  
 Perihal : Telah Melakukan Pengambilan data Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Terbiyah dan Keguruan  
 Studi Pendidikan Agama Islam  
 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
 di -  
 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan surat dari Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh, Nomor B-1424/Un.08/FTK.1/TL.00/3/2026, tanggal 06 Maret 2026, perihal Rekomendasi Melakukan Penelitian, maka dengan ini kami sampaikan bahwa:

N a m a : Rahma Putriani  
 N I M : 190202114  
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
 Alamat : Kuala Seumanyam

Telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah Mahasiswa di MTaN 4 Banda Aceh dalam rangka mengumpulkan data untuk penulisan Skripsi dengan judul : "Fa'allyah Guessing Game fil Khifdzil Al Mufradat laday Thullab BI MTaN 4 Banda Aceh".

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala,



Drs. Ihsan, M.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah** : MTsN 4 Banda Aceh  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Arab  
**Kelas / Semester** : VII / Genap  
**Materi Pokok** : العُنْوَان  
**Alokasi Waktu** : 2 X 40 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran kosa kata, peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan العُنْوَان dengan baik dan benar.
2. Peserta didik mampu membaca teks dengan materi العُنْوَان yang benar sesuai dengan kaidah kebahasaan.
3. Melalui gambar, peserta didik dapat menuliskan kosakata العُنْوَان dengan baik dan benar.
4. Melalui kegiatan kerja kelompok, peserta didik dapat menuliskan العُنْوَان dengan baik dan benar.

### B. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

### C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian kompetensi
1.7 Menerima bahwa kemampuan	1.7.1 Mempercayai bahwa Bahasa

berbahasa merupakan anugerah Allah Swt.	Arab merupakan bahasa pengantar memahami ajaran Islam
2.7 Menjalankan perilaku peduli (toleransi, gotong royong) dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.7.1 Membiasakan komunikasi dengan perilaku santun dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3.7 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna dan gramatikal) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: ( العنوان ) yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait dengan tempat tinggal (lokasi dan nomor rumah) dengan menggunakan kata Tanya ( ما - كم )	3.7.1 Melafalkan kosa kata tentang العنوان 3.7.2 Membaca teks tentang العنوان 3.7.3 Menunjukkan kosa kata tentang العنوان yang terdapat pada gambar.
4.7 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait dengan tempat tinggal (lokasi dan nomor rumah) dengan menggunakan kata tanya ( ما - كم ) baik secara lisan maupun tulisan.	4.7.1 Menuliskan kosa kata tentang tindak tutur kata memberi dan meminta informasi terkait lorong, nomor rumah, kantor pos dan nama kompleks.

#### D. Materi Pembelajaran

 الحوار جامعة الرازي	
فاطمة	عائشة
و عليكم السلام ورحمة الله	السلام عليكم
اسمي فاطمة. و انت، ما اسمك؟	ما اسمك يا أختي؟
أنا من مدينة مالانج. بيتي في شارع هاشم أشعري رقم ١٠ مالانج. و من اين انت؟ و ما عنوانك؟	اسمي عائشة. من اين انت؟

أنا من مدينة جاكرتا. عنوان بيتي شارع واحد هاشم رقم ٣ جاكرتا . هل أنت طالبة؟	نعم، أنا طالبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية ١ مالانج . و عنوان مدرستي شارع باندونج رقم ٧ مالانج . وهل أنت طالبة أيضا ؟
نعم ، أنا طالبة أيضا . عنوان مدرستي شارع سوكارنو رقم ٢ جاكرتا .	هل عندك تلفون أو محمول ، يا عائشة ؟ وما رقمه ؟
نعم ، عندي محمول فقط . رقمه ٠٨١٢٣٤٥٦٧٨٩٠ . وما رقم محمولك يا عائشة ؟	رقم محمولي ٠٨٥١٢٣٤٥٦٨٧٧
طيبة . شكرا . إلى اللقاء	مع السلامة
السلام عليكم	و عليكم السلام ورحمة الله

Artinya	Nama benda	no
Kartu nama	بطاقة شخصية	١
Profesi	مهنة	٢
Alamat	عنوان	٣
Kota	مدينة	٤
Desa	قرية	٥
Nomor	رقم	٦

Jalan	شارع	٧
Telepon	تليفون	٨
handphoe	محمول	٩
Angka nol	صفر	١٠

### E. Media, Alat/Bahan dan Sumber Pembelajaran

- Media Ajar : Gambar
- Alat : Spidol, Papan Tulis
- Sumber Belajar  
Buku Bahasa Arab kelas VII

### F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode : Ceramah, Diskusi kelompok, Guessing Game , Tanya jawab, dan Penugasan

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi
<b>Pendahuluan</b>	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, dan berdoa bersama. b. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru bertanya dimanakah alamat rumah mereka? d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. e. Guru memberikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.	<b>15 menit</b>

	f. Menginformasi tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang العنوان	
<b>Inti</b>	<p><b>1. Peserta didik mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati pelafalan bunyi, kata dan makna bahasa Arab yang diperdengarkan tentang العنوان</li> <li>• Peserta didik mengamati gambar tentang pelafalan bunyi, kata dan makna bahasa Arab tentang العنوان</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan tanya jawab tentang العنوان yang belum dipahami secara individu maupun kelompok</li> <li>• Peserta didik menanyakan pelafalan bunyi, kata, dan makna dari teks yang berkaitan dengan العنوان</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan Mengumpulkan Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dalam kelompok saling memberikan pendapat terhadap pelafalan bunyi atau makna terkait teks العنوان</li> </ul> <p><b>4. Kegiatan Menalar/Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap peserta didik saling mengoreksi pelafalan yang diperagakan temannya</li> <li>• Peserta didik menunjukkan gambar/tulisan sesuai dengan pelafalan bunyi, kata, dan makna bahasa Arab tentang العنوان</li> </ul> <p><b>5. Kegiatan Mengkomunikasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan dari setiap kelompok</li> </ul>	<b>50 menit</b>

	membacakan hasil akhir dari tugas pembelajaran	
<b>Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan pembelajaran terkait materi <b>العنوان</b></li> <li>• Guru memberikan penguatan pada kesimpulan yang diberikan siswa</li> <li>• Guru membuat refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>• Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru menyampaikan pesan moral</li> <li>• Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama</li> </ul>	<b>15 menit</b>

### H. Penilaian

#### 1. Instrumen Penilaian Sikap

Lembar penilaian diri sikap spiritual

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- Berilah tanda cek ( ✓ ) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

Nama peserta didik : .....  
 Kelas : VII MTsN  
 Tanggal pengamatan : .....  
 Materi pokok : .....

No	Pernyataan	TP	KD	SR	SL
1	Saya semakin yakin dengan keberadaan Tuhan setelah mempelajari ilmu pengetahuan				
2	Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu kegiatan				
3	Saya mengucapkan rasa syukur atas segala karunia Tuhan				
4	Saya memberi salam sebelum dan sesudah mengungkapkan pendapat didepan umum				
5	Saya mengungkapkan keagungan Tuhan apabila				

	melihat kebesarannya				
<b>Jumlah</b>					

Keterangan :

TP : Tidak Pernah ( 1 )

KD: Kadang-kadang ( 2 )

SR : Sering ( 3 )

SL : Selalu ( 4 )

**Pedoman penskoran:**

Skor =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Skor Maksimal

**2. Instrumen Penilaian Sikap Sosial**

Lembar penilaian antar teman

Petunjuk:

- a. Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- b. Berilah tanda cek ( ✓ ) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

Nama peserta didik : .....

Kelas : VII MTsN

Tanggal pengamatan : .....

Materi pokok : .....

No	Pernyataan	Tanggapan			Skor
		SL	KD	TP	
1	Teman saya disiplin dalam kehadiran kelas				
2	Teman saya rapi dalam berpakaian				
3	Teman saya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas				
4	Teman saya sopan dalam berbicara				
5	Teman saya mampu berkerjasama dengan teman kelompoknya				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Kriteria Penilaian**

Selalu = Skor 3

Kadang-kadang = Skor 2

Tidak pernah = Skor 1

**Pedoman Penskoran**

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

**3. Instrumen Penilaian Pengetahuan ( kognitif )**

Lembar penilaian pengetahuan

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- Berilah tanda cek ( ✓ ) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

Nama peserta didik : .....

Kelas : VII MTsN

Tanggal pengamatan : .....

Materi pokok : .....

No	Kisi-kisi	Soal	Kriteria
1	Melafadzkan mufradat yang telah diberikan guru.	Mufradat apa saja yang ada di dalam teks?	Skor 1 = 2 Mufradat/- 2 = 3 Mufrasat 3 = 4 Mufradat/+
2	Menyatakan arti dari mufradat yang dilafadzkan.	Apa arti dari mufradat yang telah dilafadzkan?	1 = Salah Semua 2 = Salah 1 3 = Benar Semua
3	Mengemukakan Contoh tindak tutur meminta informasi terkait profesi	Membaca teks العنوان di depan kelas	1 = Tidak Sesuai 2 = Kurang sesuai 3 = Sudah sesuai

**Pedoman Penskoran : Skor**  $\frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$ 

Skor Maksimal

**4. Instrumen Penilaian Keterampilan ( Psikomotorik )**

Lembar penilaian keterampilan

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- Berilah tanda cek ( ✓ ) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

Nama peserta didik : .....  
 Kelas : VII MTsN  
 Tanggal pengamatan : .....  
 Materi pokok : .....

NO	Aspek penilaian	Penskoran				Skor
		1	2	3	4	
1	Kemampuan mengartikan teks العنوان					
2	Menyusun kata dan kalimat dengan memperhatikan unsur kebahasaan yang sesuai dengan konteks.					
3	Kefashihan dalam membaca terkait tema العنوان Sesuai kaidah tertentu					

Kriteria Penilaian :

4 = Jika memenuhi aspek penilaian maka sangat baik.

3 = Jika memenuhi aspek penilaian maka baik.

2 = Jika memenuhi aspek penilaian maka sedang.

1 = Jika memenuhi aspek penilaian maka kurang.

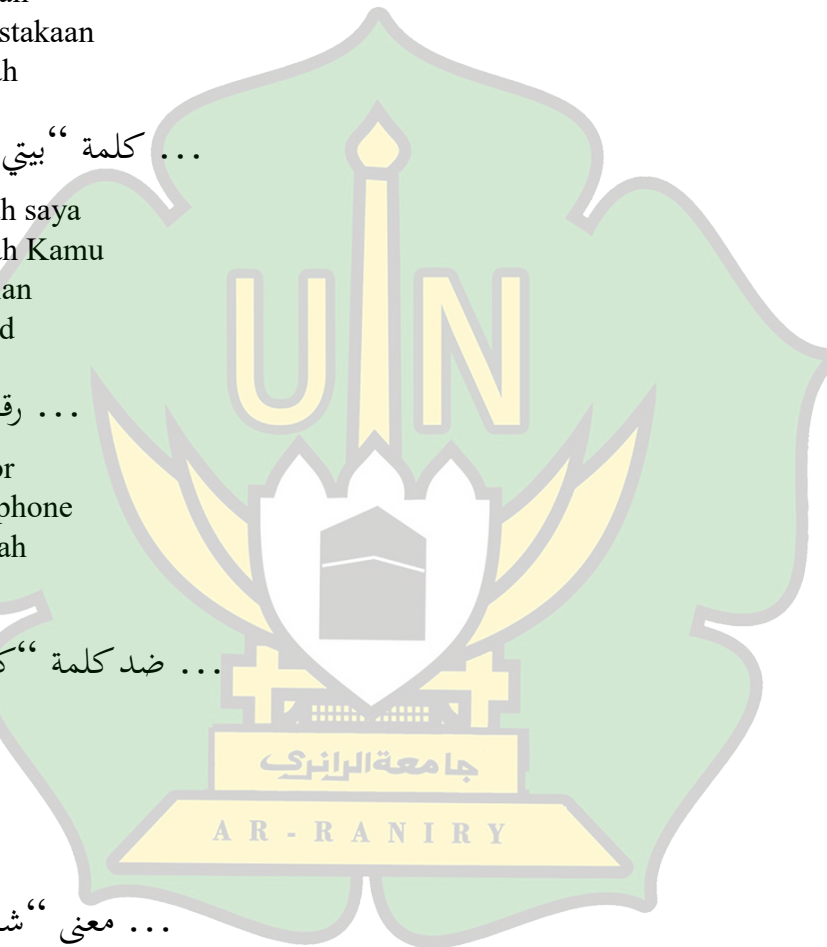
**Pedoman Penskoran : Skor**  $\frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$

Skor Maksimal

**SOAL PRETEST****Bagian A: Pilihan Ganda (10 Soal)**

Pilihlah jawaban yang benar!

1. ... معنى كلمة "مكتبة" هو
  - a. Pasar
  - b. Sekolah
  - c. Perpustakaan
  - d. Rumah
2. ... كلمة "بيتي" معناها
  - a. Rumah saya
  - b. Rumah Kamu
  - c. Berjalan
  - d. Masjid
3. ... رقم "هو"
  - a. Nomor
  - b. Handphone
  - c. Sekolah
  - d. Tas
4. ... ضد كلمة "كبير" هو
  - a. طويل
  - b. صغير
  - c. جميل
  - d. جديد
5. ... معنى "شارع" هو
  - a. Jalan
  - b. Kantor
  - c. Masjid
  - d. Kelas
6. ... كلمة "مدرسة" معناها
  - a. Dapur
  - b. Meja
  - c. Kantor
  - d. Sekolah



7. ... فصل " هو مكان لـ "

- a. Belajar
- b. Berobat
- c. Berbelanja
- d. Bermain

8. ... معنى " جميل " هو

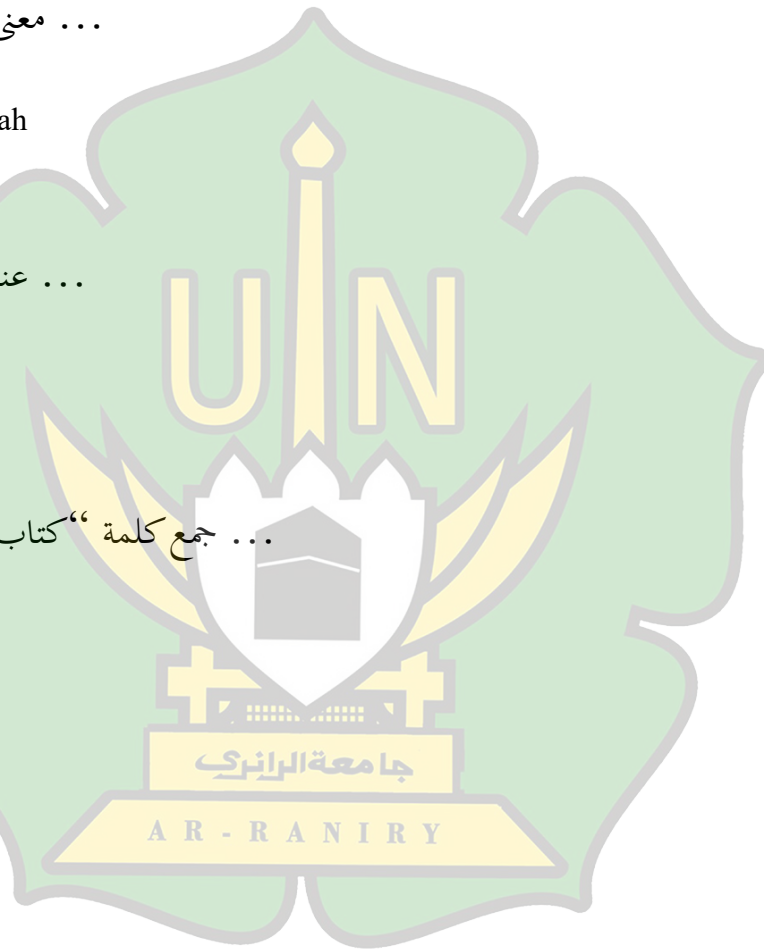
- a. Jelek
- b. Cantik/Indah
- c. Tinggi
- d. Pendek

9. ... عنوان " معناها "

- a. Jalan
- b. Sekolah
- c. Alamat
- d. Restoran

10. ... جمع كلمة " كتاب " هو

- a. كُتِبَ
- b. كَاتِب
- c. مَكْتَب
- d. مَكْتَبَة



**Bagian B: Mencocokkan (5 Soal)**

اصِلِ الْكَلِمَةَ بِمَعْنَاهَا الصَّحِيح

No	Kata	Arti
1	مَحْمُولٌ	a. Pintu

No	Kata	Arti
2	بَابٌ	b. Handphone
3	كُرْسِيٌّ	c. Pulpen
4	نَافِذَةٌ	d. Jendela
5	قَلَمٌ	e. Kursi

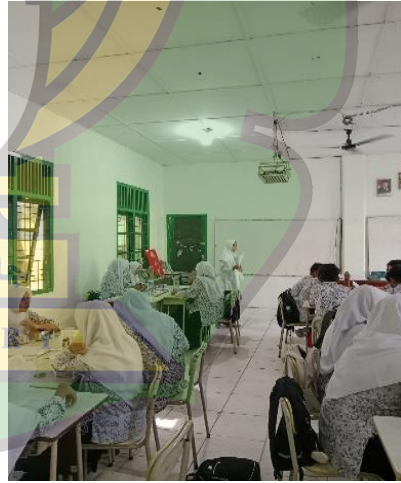
### Bagian C: Isian Singkat (5 Soal)

1. Saya pergi ke sekolah = \_\_\_\_\_ أَذْهَبُ إِلَى
2. Ayah bekerja sebagai dokter = \_\_\_\_\_ أَبِي يَعْمَلُ
3. Saya membaca buku = \_\_\_\_\_ أَقْرَأُ
4. Profesi dalam bahasa Arab adalah \_\_\_\_\_
5. Lawan kata بَعِيدٌ adalah \_\_\_\_\_

### صور الباحث



### الطالبة الاختبار القبلي



### شرح البحث لعبة Guessing Game



يلعب الطلاب لعبة Guessing Game



الطالبة الاختبار البعدي



نتيجة أنشطة الطلبة عندا التعليم

نتيجة أنشطة المدرسة في عملية العليم



## صور



جامعة الرانري

AR - RANIRY



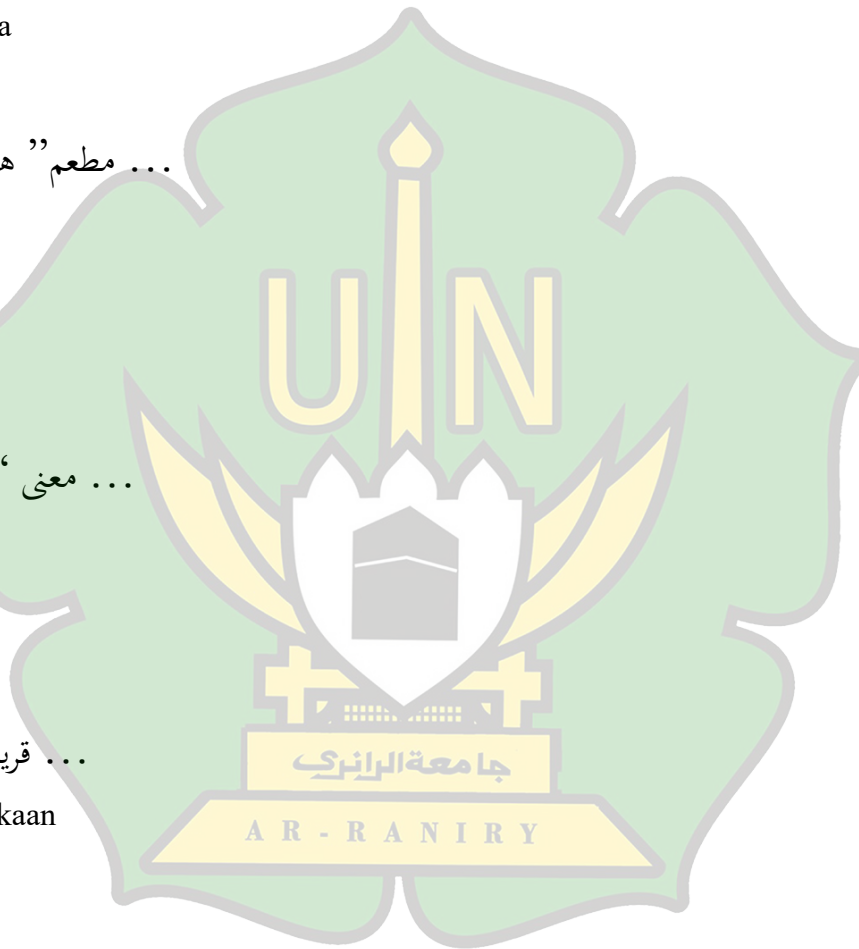


**SOAL POSTTEST****Bagian A: Pilihan Ganda (10 Soal)**

1. ... معنى كلمة "مقصف" هو ...
  - a. Rumah sakit
  - b. Sekolah
  - c. Kantin
  - d. Restoran
  
2. ... كلمة "يقرأ" معناها ...
  - a. Menulis
  - b. Duduk
  - c. Membaca
  - d. Berjalan
  
3. ... ضد كلمة "صغير" هو ...
  - a. طويل
  - b. كبير
  - c. قصير
  - d. جميل
  
4. ... معنى "مستشفى" هو ...
  - a. Sekolah
  - b. Pasar
  - c. Rumah sakit
  - d. Taman
  
5. ... فلاح "هو" ...
  - a. Dokter



- b. Polisi  
c. Petani  
d. Guru
6. ... كلمة "يقف" معناها
- a. Duduk  
b. Berdiri  
c. Membaca  
d. Menulis
7. ... مطعم "هو مكان لـ"
- a. Belajar  
b. Berobat  
c. Makan  
d. Bermain
8. ... معنى "قريب" هو
- a. Jauh  
b. Dekat  
c. Tinggi  
d. Pendek
9. ... قرية "معناها"
- a. Perpustakaan  
b. Kota  
c. Desa  
d. Kelas
10. ... جمع كلمة "قلم" هو
- a. أقلام  
b. قلمون



c. قالم

d. قلمات

**Bagian B: Mencocokkan (5 Soal)**

No	Kata	Arti
1	مَدِينَةٌ	a. Guru
2	مُعَلِّمٌ	b. Lapangan
3	حَدِيقَةٌ	c. Taman
4	شُرْطَةٌ	d. Polisi
5	مَيْدَانٌ	e. Kota

**Bagian C: Isian Singkat (5 Soal)**

- Saya duduk di kelas = أَجْلِسُ فِي \_\_\_\_\_
- Ibu pergi ke pasar = أُمِّي تَذْهَبُ إِلَى \_\_\_\_\_
- Saya menulis dengan pulpen = أَكْتُبُ بِـ \_\_\_\_\_
- Sekolah dalam bahasa Arab adalah \_\_\_\_\_
- Lawan kata “قَرِيبٌ” adalah \_\_\_\_\_

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

## LEMBAR OBSERVASI SISWA

Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat bapak/ibu secara objektif.

1: Tidak baik

3: Baik

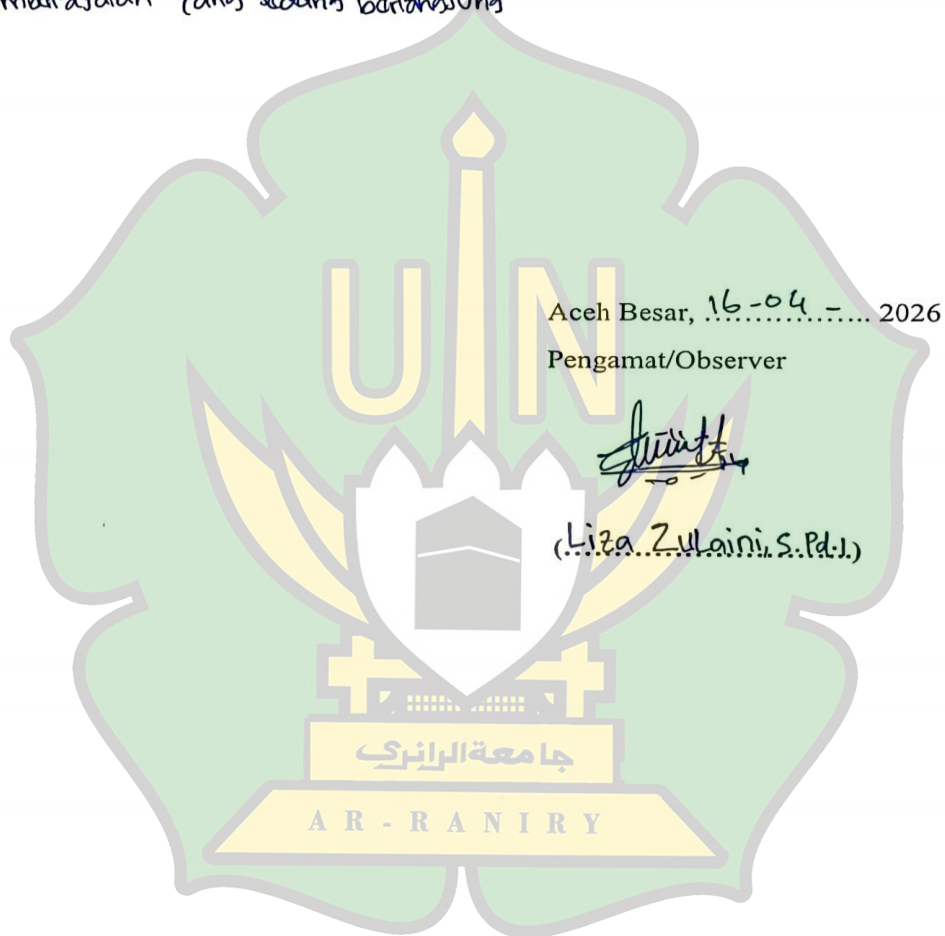
2: Kurang baik

4: Sangat baik

NO	Aspek yang dinilai	Kategori			
		1	2	3	4
1	Siswa menyimak penjelasan guru sebelum permainan <i>Guessing Game</i> dimulai.			✓	
2	Siswa memperhatikan instruksi guru tentang cara bermain <i>Guessing Game</i> .				✓
3	Siswa berusaha aktif menebak kosakata bahasa Arab yang diberikan.			✓	
4	Siswa mampu menyebutkan kosakata yang ditebak dengan pelafalan yang tepat.			✓	
5	Siswa mencoba memahami makna kosakata yang berhasil ditebak.			✓	
6	Siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok saat permainan berlangsung.			✓	
7	Siswa menunjukkan minat dan antusiasme selama mengikuti <i>Guessing Game</i> .				✓
8	Siswa berani menjawab atau menebak kosakata yang diberikan guru.			✓	
9	Siswa mampu mengingat kembali kosakata yang telah ditebak di akhir permainan.				✓
10	Evaluasi akhir (tes lisan/tertulis) membantu siswa mengukur penguasaan kosakata yang telah dipelajari.				✓

**Komentar dan saran pengamat:**

Metode ini mudah dipahami dan.....  
Meningkatkan keaktifan siswa.....  
Sarannya siswa lebih tertib lagi.....  
agar kebisingan kelas tidak mengganggu  
Proses Pembelajaran yang sedang berlangsung



LEMBAR OBSERVASI GURU

Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat bapak/ibu secara objektif.

1: Tidak baik

3: Baik

2: Kurang baik

4: Sangat baik

NO	Aspek yang dinilai	Kategori			
		1	2	3	4
1	Guru memberikan pengantar yang menarik dan memotivasi sebelum permainan <i>Guessing Game</i> dimulai.				✓
2	Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah <i>Guessing Game</i> dengan jelas dan sistematis.			✓	
3	Guru mengarahkan siswa untuk menebak dan menyebutkan kosakata bahasa Arab dengan benar.				✓
4	Guru membimbing siswa dalam melafalkan kosakata dengan makhras dan harakat yang tepat.			✓	
5	Guru menjelaskan makna kosakata yang ditebak serta memberikan contoh penggunaannya dalam kalimat sederhana.				✓
6	Guru memberikan bantuan berupa petunjuk, gambar, gerakan, atau isyarat untuk membantu siswa menebak kosakata yang sulit.			✓	
7	Guru memberikan penguatan ( <i>reinforcement</i> ) terhadap jawaban siswa yang benar maupun yang kurang tepat.				✓
8	Guru mengelola kelas dengan baik sehingga permainan berlangsung tertib dan kondusif.			✓	
9	Guru memberikan kesempatan yang merata kepada siswa untuk berpartisipasi dalam permainan.			✓	

10	Guru memberikan evaluasi akhir (lisan/tertulis) untuk mengukur penguasaan kosakata yang telah dipelajari.				✓
----	---	--	--	--	---

**Komentar dan saran pengamat:**

..Tingkatkan Lasi..suarama..agar..  
 ..siswa yang dibatangk..Mandafar  
 ..Pondasran guru:.....  
 ..



Saran dan Komentar:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Layak di gunakan.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi, instrumen ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

\*) Lingkari salah satu pilihan



## السيرة الذاتية

## أولا : البيانات الشخصية

الإسم الكامل	: رحمة فوتيرياني
رقم القيد	: ١٩٠٢٠٢١١٤
محل و تاريخ الميلاد	: ٢٧ Kuala Seumayam فبراير ٢٠٠٠
الجنس	: الأنثى
الدين	: الإسلام
الجنسية	: إندونيسيا
الحالات الإجتماعية	: غير متزوجة
العنوان	: Alue Bilie, Darul Makmur, Nagan Raya
العمل	: الطالبة
البريد الإلكتروني	: <a href="mailto:rahmaputryani@gmail.com">rahmaputryani@gmail.com</a>
اسم الأب	: علي نور
العمل	: الفلاح
العنوان	: Alue Bilie, Darul Makmur, Nagan Raya
اسم الأم	: أسنويا
العمل	: ربة البيت

Alue Bilie, Darul Makmur, Nagan Raya :

العنوان

ثانيا: خلفية التعليم

٢٠١٣-٢٠٠٧ SDN KUALA SEUMAYAM : المدرسة الابتدائية

٢٠١٦-٢٠١٣ MT&S NURUL FALAH : المدرسة الثانوية

٢٠١٩-٢٠١٦ MA DARUL IHSAN : المدرسة العالية

قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية  
الحكومية، بندا أتشيه، سنة ٢٠١٩ - ٢٠٢٦

