استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar

رسالة

إعداد

إرفال شاهنيل شاهبوترا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٦٠

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

رسالة

استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu 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:

إرفال شاهنيل شاهبوترا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٦٠

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري
AR-RANIRY

موافق

المشرفة	رئيس قسم تعليم اللغة العربية
فضيلة الماجستير	دكتور ترميذي نينورسي الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

٤ فبراير ٢٠٢٦ م

في التاريخ: _____

١٦ شَعْبان ١٤٤٧ هـ

بندا اتشيه

إعداد

إرفال شاهنيل شاهبوترا

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢١٦٠

لجنة المناقشة:

الرئيسة

فضيلة الماجستير

السكرتيرة

أسماء الحسنى الماجستير

العضو

أ. د. سلامي محمود الماجستير

العضو

الدكتور عبد الله الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

أ. د. سفر الله الماجستير

رقم التوظيف ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إقرار الباحث

أنا الموقع أسفله:

الاسم الكامل : إرفال شاهنيل شاهبوترا

محل الميلاد وتاريخه : Pulau Balai ٣ يناير ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٦٠

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعة ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحث العلمي المذكور في مراجيعها العلمية. والباحث مستعد لنيل العقوبات فيها يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٤ فبراير ٢٠٢٦ م

صاحب الإقرار

إرفال شاهنيل شاهبوترا

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٦٠

الاستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

إِنَّآ أَنزَلْنَٰهُ قُرْءَٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٢)

﴿سورة يوسف﴾

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:

"مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ"

﴿رواه مسلم﴾

قال إمام الشافعي:

"فَإِنَّهُ يَجِبُ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ أَنْ يَتَعَلَّمَ مِنْ لِسَانِ الْعَرَبِ مَا يُبْلِغُهُ جُهْدَهُ فِي أَدَاءِ فَرْضِهِ"

﴿كتاب الرسالة﴾

الإهداء

أهدي هذه الرسالة:

١. إلى أبي إسماعيل وأمي سايا اللذين قد ربياني صغيرا وعلماني بالصدق والأمانة.

٢. إلى مشرفتي فضيلة الماجستير وأساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

٣. إلى أخي الكبير إرهام شَهبوترا أخي الصغير إراشد الفَارِسي وأختي جونياتي فِتري.

٤. إلى جميع زملائي وأصدقائي الذين ساعدوني لإكمال هذه الرسالة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن على عبده ليكون للعالمين نذيرا. 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 انتهى الباحث بإذن الله وعونه وإرشاده من كتابة الرسالة تحت الموضوع "استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar" الذي قدمها لكلية التربية وتأهيل المعلمين إتماما لبعض الشروط والواجبات المقررة للحصول على شهادة (S.Pd) في علم التربية بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

وفي هذه الفرصة السعيدة يقدم الباحث الشكر الجزيل لأبي إسماعيل وأمي سايا اللذين قد ربياني صغيرا وعلماني بالصدق والأمانة وللمشرفة المكرمة فضيلة الماجستير التي قد أنفقت أوقاتها للإرشاد الباحث على كتابة هذه الرسالة من بدايتها حتى نهايتها، عسى الله أن يجزيها أحسن الجزاء.

ثم يفضل الباحث الشكر لمدير 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 ترمذي نينورسي ولجميع الأساتذة الذين قد علموه العلوم المفيدة وأرشدوه إرشادا صحيحا في هذه الكلية ولجميع موظفي المكتبة الذين قد ساعدوه في كتابة.

ويقدم الشكر لزملائه وأصدقائه في قسم تعليم اللغة العربية لمرحلة السنة ٢٠١٩ ولأخيه الكبير ميرزام الدين وأخته حياة النفوس.

وأخيرا، يرجو الباحث أن تكون هذه الرسالة نافعة لنفسه خاصة وللقارئين عامة ويرجو من القارئين نقدا بنائيا لتكميل هذه الرسالة لأن الإنسان لا يخلوا من الخطأ والنسيان، وعسى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحث وللقارئين جميعا. وحسبنا الله ونعم الوكيل ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم، والحمد لله ربّ العالمين.

بندا أتشيه، ٤ فبراير ٢٠٢٦ م

١٦ شَعْبان ١٤٤٧ هـ

الباحث

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

صفحة

إقرار الباحث ..... **د**

الاستهلال ..... **هـ**

الإهداء ..... **و**

شكر وتقدير ..... **ز**

قائمة المحتويات ..... **ط**

قائمة الملاحق ..... **م**

مستخلص البحث باللغة العربية ..... **ن**

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... **س**

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

الفصل الأول: أساسية البحث **١**

أ- مشكلة البحث **١**

ب- سؤالا البحث **٢**

ج- هدفا البحث **٣**

د- أهمية البحث **٣**

هـ- فروض البحث **٤**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

و- حدود البحث ٤
ز- مصطلحات البحث ٥
ح- الدراسات السابقة ٦
ط- طريقة كتابة البحث ٩
الفصل الثاني: الإطار النظري ١٢
أ- مهارة القراءة ١٢
١- تعريف مهارة القراءة ١٢
٢- أهمية القراءة في تعليم اللغة العربية ١٣
٣- أهداف تدريس القراءة ١٥
٤- خطوات تدريس القراءة ١٦
٥- قدرة مهارة القراءة ١٧
ب- وسيلة *Boggle Game* ١٧
١- تعريف وسيلة *Boggle Game* ١٧
٢- وسيلة *Boggle Game* في سياق تعليم اللغة ١٨
٣- فوائد وسيلة *Boggle Game* ١٨
الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي ٢٣
أ- منهج البحث ٢٣
ب- مجتمع البحث وعينته ٢٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج- طريقة جمع البيانات وأداتها ٢٤
د- طريقة تحليل البيانات ٢٦
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها ٢٩
أ- عرض البيانات ٢٩
ب- تحليل البيانات ٤١
الفصل الخامس: الخاتمة ٥١
أ- نتائج البحث ٥١
ب- الاقتراحات ٥١
المراجع ٥٢
أ - المراجع العربية ٥٢
ب -المراجع الإندونيسية ٥٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

١-الجدول ٤-١ : عدد الطلبة بـ MTSS Darul Hikmah Kajhu ٣٠

٢-الجدول ٤-٢ : المباني والوسائل بـ MTSS Darul Hikmah Kajhu ٣١

٣-الجدول ٤-٣ : التوقيت في العلمية التجريبي بـ MTsS Kajhu Aceh Besar ٣٢

٤-الجدول ٤-٤ : عملية الاختبار القبلي ٣٣

٥-الجدول ٤-٥ : تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game* ٣٣

٦-الجدول ٤-٦ : تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game* ٣٦

٧-الجدول ٤-٧ : عملية الاختبار البعدي ٣٨

٨-الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي ٣٩

٩-الجدول ٤-٩ : الاختبار الطبيعي ٤١

١٠- جدول ٤-١٠ : الاختبار المتجانس ٤١

١١- جدول ٤-١١ : *Wilcoxon Test* ٤٢

١٢- الجدول ٤-١٢ : نتيجة أنشطة المدرس في عملية التعليم ٤٣

١٣- الجدول ٤-١٣ : نتيجة أنشطة الطلبة في عملية التعليم ٤٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملاحق

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

٢- إفادة مدير MTsS Kajhu Aceh Besar

٣- مِعْيَارُ التَّقْوِيم

٤- الاختبار القبلي والبعدي

٥- قائمة الملاحظة

٦- صورة البحث

٧- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar

اسم الباحث : إرفال شاهنيل شاهبوترا

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٦٠

يهدفُ هذا البحثُ إلى التعرّفِ على فعاليةِ استخدامِ وسيلةِ *Boggle Game* في تحسينِ مهارةِ القراءةِ لدى طلبةِ الصفّ السابعَ في MTsS Kajhu Aceh Besar. استخدمَ الباحثُ المنهجَ الكميَّ بتطبيقِ الطريقةِ التجريبية. ولجمعِ البيانات، اعتمدَ الباحثُ على أداةِ الاختبار. يتكوّنُ مجتمعُ البحثِ من جميعِ طلبةِ الصفِّ السابعِ في MTsS Kajhu Aceh Besar والبالغِ عددُهم ١٣٥ طالبًا، بينما اشتملت عينةُ البحثِ على ٣٤ طالبًا من الصفِّ السابعِ "أ"، وتم اختيارُهم بطريقةِ العيّنةِ القَصْدِيّة .تمّ اختبارُ الفرضيةِ باستخدامِ اختبارِ *wilcoxon* بسببِ عدمِ التوزيعِ الطبيعي للبيانات. وأظهرت نتائجُ الملاحظةِ وتنفيذِ الأنشطةِ التعليميةِ أنَّ نشاطَ المدرس حصلَ على درجةِ ٨٧,٥، ونشاطَ الطلبةِ على درجةِ ٨٥، وكلاهما يقعان ضمنَ المدى ٨١—١٠٠ بتقديرِ ممتاز .كما أظهرت نتائجُ الاختبارِ وجودَ فرقٍ دالٍ إحصائيًا بينَ نتائجِ الاختبارِ القبليّ والبعديّ بقيمةِ (Sig. 2-tailed = 0.000) وهي أقلُّ من مستوى الدلالة ٠,٠٥، مما يدلُّ على أنَّ استخدامَ وسيلةِ *Boggle Game* فعّالٌ في تحسينِ مهارةِ القراءةِ لدى الطلبة.

الكلمات الأساسية: الاستخدام، *Boggle Game*، مهارة القراءة.

ABSTRACT

Title : Comparison between the Tahawuriyyah Method and the Qawa'id wa Tarjamah Method in Teaching *Nahwu* using the Jurumiyyah Book (An Experimental Study at MUQ Pagar Air)

Name : Irfal Syahnil Syahputra

NIM : 190202160

This study aims to identify the effectiveness of using Boggle Game media to improve reading skills among seventh-grade students at MTsS Kajhu, Aceh Besar. The researcher applied a quantitative approach using an experimental method. Data were collected through test instruments. The research population consisted of all seventh-grade students at MTsS Kajhu Aceh Besar, totaling 135 students, while the sample included 34 students from class VII "A", selected using purposive sampling technique. The hypothesis was tested using the Wilcoxon Signed-Rank Test due to the non-normal distribution of data. Observation results and learning implementation showed that the teacher activity score reached 87.5 and the student activity score reached 85. Test results revealed a statistically significant difference between pretest and posttest scores, with a significance level (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05). This indicates that the use of Boggle Game media is effective in improving students' reading skills.

Keywords: Use, Boggle Game, Reading Skills.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Media *Boggle Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa MTsS Kajhu Aceh Besar.

Nama : Irfal Syahnil Syahputra

NIM : 190202160

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas media *boggle game* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa MTsS Kajhu Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes. Populasi penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas tujuh MTsS Kajhu Aceh Besar, dengan total 114 siswa. Sampel dalam penelitian ini melibatkan 34 siswa dari kelas tujuh "A". Hipotesis diuji menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil observasi dan pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh skor 87,5 dan aktivitas siswa memperoleh skor 85. Hasil tes menunjukkan bahwa pengajaran dengan media *boggle game* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, dengan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05.

Kata Kunci: Penggunaan, *Boggle Game*, Keterampilan Membaca

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تعتبر تعليم اللغة العربية في مستوى المدارس الثانوية له دور مهم في بناء المهارات الأساسية للتلاميذ لفهم مصادر تعاليم الإسلام، مثل القرآن الكريم والحديث الشريف.[١] إحدى المهارات الأساسية في تعليم اللغة العربية هي مهارة القراءة. لا تقتصر مهارة القراءة على القدرة على نطق الحروف العربية بشكل صحيح، بل تشمل أيضًا الفهم العميق للمحتوى المقروء.[٢] ومع ذلك، في الواقع، لا يزال مستوى مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدارس الثانوية ضعيفًا. ويعود ذلك إلى عدة عوامل، مثل قلة اهتمام التلاميذ بالتعلم، الطرق التدريسية التقليدية، وقلة استخدام وسائل تعليمية مبتكرة وممتعة.

تواجه مدرسة MTsS كاجو في منطقة آتشيه بيسار تحديات في تحسين مهارات القراءة لدى تلاميذها في اللغة العربية. بناءً على الملاحظة الأولية، يعاني العديد من التلاميذ من صعوبة في قراءة النصوص العربية بشكل صحيح، سواء من حيث الطلاقة أو فهم المعنى. مما يتطلب من المعلمين البحث عن حلول مبتكرة في عملية التعلم، خاصة لتحفيز التلاميذ وزيادة دافعهم لتعلم اللغة العربية.

أحد الأساليب التي يمكن استخدامها هو تطبيق وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وممتعة، مثل وسيلة *boggle game*. تعتبر وسيلة *boggle game* عادة وسيلة كلمات تُستخدم في تعليم اللغة الإنجليزية لتحسين مهارات المفردات والقراءة.[٣] ومع ذلك، يمكن تعديل هذه

---

[١] عبد بن مصطفي الغلاييني، **جامع الدروس العربية**، (بيروت: المكتبة العصرية، ٢٠٠٣)، ص ٩٠.

[2] Qrqez, M., & Rashid. R. A., "Reading comprehension difficulties among EFL learners: the case of first and second-year students at Yarmouk University in Jordan". *Arab World English Journal,* 2017, 8(3). 421-431.

[3] F. Halimah & L. Izzah (2020). *Building FL-vocabulary transferability through semantic boggle*. English Language in Focus (ELIF), 2(2), 79–86.

الوسيلة لتناسب تعليم اللغة العربية، وبالتالي يمكن أن تكون وسيلة بديلة لتحسين مهارة القراءة لدى التلاميذ. من خلال هذه الطريقة التعليمية القائمة على اللعب، يُتوقع أن تصبح بيئة التعلم أكثر متعة وتفاعلية، مما يحفز التلاميذ على المشاركة بنشاط.[٤]

يُعتقد أن استخدام وسيلة *boggle game* في تعليم مهارة القراءة يمكن أن يقدم تجربة تعلم أكثر نشاطًا وسياقية للتلاميذ. من خلال هذه الوسيلة، يتم تحدي التلاميذ لاكتشاف الكلمات باللغة العربية، والتدرب على التعرف على الحروف، وقراءة الكلمات بشكل صحيح، وفهم معانيها. وبالتالي، يمكن أن تكون هذه الوسيلة وسيلة فعّالة لتطوير مهارات القراءة لدى التلاميذ بشكل شامل.[٥]

بناءً على الخلفية المذكورة، يهتم الباحث بإجراء هذه الدراسة تحت عنوان "**استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى تلاميذ MTsS Kajhu Aceh Besar**" من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في تطوير استراتيجيات تدريس اللغة العربية بشكل مبتكر وفعّال، خاصة في تحسين القراءة لدى التلاميذ في المدارس الثانوية.

ب- سؤالا البحث

وأما سؤالا البحث في هذه الرسالة فهي:

١- كيف أنشطة المدس والطلبة عند تطبيق وسيلة *boggle game* لترقية قدرة الطلبة على قراءة النصوص العربية؟

[4] N. K. Soliha & A. Rohim (2021). *The effect of Boggle games on the vocabulary mastery of the seventh grade students at MTs. Nurul Hikmah*. Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture, 10(1), 18–29.

[5] Toma, I., Alexandru, C. E., Dascalu, M., Dessus, P., & Trausan-Matu, S. (2017). *Semantic boggle: A game for vocabulary acquisition*. In Data Driven Approaches in Digital Education: 12th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2017, Tallinn, Estonia, September 12–15, 2017, Proceedings 12 (pp. 606–609). Springer International Publishing.

٢- هل تطبيق وسيلة *boggle game* فعال لترقية قدرة الطلبة على قراءة النصوص العربية؟

ج- هدفا البحث

وهدفا البحث من هذه الرسالة فهي:

١- التعرف على كيفية أنشطة المدس والطلبة في تطبيق وسيلة *boggle game* لترقية قدرة الطلبة على قراءة النصوص العربية.

٢- التعرف على فعالة تطبيق وسيلة *boggle game* لترقية قدرة الطلبة على قراءة النصوص العربية.

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث في هذه الرسالة فهي:

١- للمعلم

- ليسهّل المدرس في تطبيق وسيلة *boggle game* عند تعليم اللغة العربية ولزيادة معرفة المدرس طريقة.

٢- للطلبة

- لمساعدة التلاميذ في تعليم اللغة العربية ولزيادة ميولهم في قراءة النصوص العربية.

٣- للباحث

- لزيادة معرفة الباحث على المعلومات وطريقة التي يستعمل في قراءة النصوص العربية.

هـ- فروض البحث

وأما في الفروض هذا البحث، فيما يلي:

١- الفرض الصفرى (Ho) : إن استخدام وسيلة *Boggle Game* غير فعال لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar.

٢- الفرض البديل (Ha) : إن استخدام وسيلة *Boggle Game* فعال لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar.

و- حدود البحث

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

١- الحد الموضوعي

تخصيص الباحث هذه الرسالة عن الموضوع "استخدام وسيلة *boggle game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar"

٢- الحد المكاني

يبحث الباحث هذه الرسالة في الفصل العاشر بـ MTsS Kajhu Aceh Besar.

٣- الحدود الزماني

يجري هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥م.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ز- مصطلحات البحث

وقبل أن يبحث الباحث عما يتضمن في هذه الرسالة، تتحسن أن يشرح معاني بعض الألفاظ أو المصطلحات المعلقة بموضوع الرسالة. وأما المصطلحات التي يريد الباحث أن يوضيحها في هذا الموضوع فهي:

١- وسيلة *Boggle Game*

وسيلة *boggle game* هي وسيلة كلمات يتم فيها تكوين كلمات من الحروف العشوائية الموجودة في شبكة (عادةً تكون ٣ X ٤ مربعًا). يجب على اللاعبين العثور على الكلمات التي يمكن تكوينها من الحروف المتجاورة، سواء بشكل أفقي أو عمودي أو قطري، بشرط أن تتكون الكلمة من ثلاثة أحرف على الأقل.[٦]

في سياق التعليم، يمكن تعديل وسيلة *boggle game* لاستخدامها في تدريس اللغة العربية باستخدام الحروف العربية في الشبكة. تهدف الوسيلة إلى تحسين مهارة القراءة لدى التلاميذ من خلال تدريبهم على التعرف على الحروف العربية، وفهم بنية الكلمات، وزيادة طلاقة القراءة.[٧]

٢- قراءة النصوص العربية

القراءة هي مصدر الفعل الثلاثي المجرد كما في كتابة "قرأ-يقرأ-قراءة" بمعنى النطق بالمكتوب فيه.[٨] النصوص جمع من كلمة "النص" وهو شيء مكتوب أي مخطوطة.[٩] والمراد

---

[6] Bin-Hady, W. R. A. (2021). The Role of Games in Enhancing EFL Students' Vocabulary Acquisition Wagdi Rashad Ali Bin-Hady. Journal of the Faculty of Education, 11(17), 48-58.

[7] F. Halimah & L. Izzah (2020). *Building FL-vocabulary transferability through semantic boggle*. English Language in Focus (ELIF), 2(2), 79–86.

[٨] منير البعلبكي، **قاموس انجليزي-عربي**، (بيروت: دار العلم للملايين، ١٩٧٢)، ص. ٦١٦.

[٩] روحي البعلبكي، **المورد**، (بيروت: دار العلم للملايين، ١٩٩٥)، ص. ١١٧٣.

بقراءة النصوص العربية في هذا البحث هي كفاءة أو مهارة أو قوة التلاميذ عندا النطق بشيء الذي هو المكتوب باللغة العربية.[١٠]

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسات السابقة يساعد الباحث على مقارنة بين بحث السابق والحالي وليبحث الباحث شيئا مختلفا في بحث الأخرى ببحثه. والدراسات السابقة فهي كما يلي:

١- الدراسة الأولى

إيفا أنجاني: كفاءة الطلبة على قراءة النصوص العربية (دراسة مقارنة بين فصل العلوم الاجتماعية وفصل العلوم الطبيعية) بـــ MAN 2 Aceh Barat.

أما مشكلة البحث في الدراسة السابقة هي تعليم اللغة العربية من أهم الدروس في المدرسة، تتطلب المدرسة من الطلبة أن يتقنوا أربع مهارات اللغوية منها: مهارات القراءة، ولكن الحقيقة ليست كل الطالبات يستطعن أن يتقنوها، وهذا بسبب الاختلافات في قدرة الطالبات.

ونتائج البحث هي نتيجة مستوى الدلالة ٢ tailed. (sig) وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة (٠،٠٠١ < ٠،٠٠٥) وهذا يدل على مقبول (Ha) ومردود (Ho).

أما التشبيه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هو اتفاق البحثين في مشكلة البحث؛ حيث أنهما يبثان عن قدرة الطالبات ومهارة القراءة.

---

[10] Tim Penyususn, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal. 1225.

٢- الدراسة الثانية

زهير رتمن شة: كفاءة الطلبة على قراءة النصوص العربية (دراسة وصفية كمية بمعهد باب النجاح) Banda Aceh.[١١]

أما مشكلة البحث في الدراسة السابقة هي وجد الباحث بعد ملاحظة فيه أن طلبة هناك يمكنهم قراءة النص جيدا ولكن بعضهم لا يقدرون على فهم محتوياتة ومنهم من يقدرون على فهم من نص ولا يستطيعون القراءة جيدا والأخرون غير قادرين على كليهما.

ونتائج البحث هي نتيجة وأما نتيجة البحث أن قدرة الطلبة على القراءة الجهرية أعلى من درجة القدرة الطلبة على القراءة الصامتة. تشير هذه النتائج إلى أنه لا تزال هناك حاجة إلى مزيد من البحث حول الجهود المبذولة لترقية مهارة القراءة الصامتة لدى الطلبة.

أما التشبيه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية هو اتفاق البحثين في مشكلة البحث؛ حيث أنهما يبحثان عن قدرة الطلبة ومهارة القراءة.

AR-RANIRY

[١١] زهير رتمن شة، **كفاءة الطلبة على قراءة النصوص العربية (دراسة وصفية كمية بمعهد باب النجاح) Banda Aceh**، رسالة بكليريوس، (جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢٣م)

٣- الدراسة الثالثة

نور الحكمة: تطبيق الوسيلة *Broken Square* لترقية قدرة الطلبة في فهم المقروء (دراسة تجريبية للمستوى الثانوي بمعهد باب النجاح أولي كارينج بندا أتشية).[١٢]

يهدف هذا البحث إلى التعرف على كيفية وفعالية تطبيق وسيلة *broken square* في تحسين قدرة التلاميذ في معهد باب النجاح على فهم المقروء. اعتمد البحث على المنهج التجريبي الذي يتضمن تطبيق الوسيلة التعليمية على عينة من التلاميذ وملاحظة تأثيرها في تعزيز مهارات الفهم القرائي لديهم.

ونتائج البحث أن استخدام وسيلة *broken square* قد ساهم بشكل كبير في تحسين قدرة التلاميذ على فهم المقروء، حيث كانت نتائجهم في اختبار الفهم القرائي "جيد جدًا". وهذا يعكس فعالية الوسيلة في تعزيز هذه المهارة لدى التلاميذ في المعهد.

يتشابه البحث الحالي مع البحث السابق هو في كشف قدرة الطلبة على فهم القراءة والذي يفارق بين ها البحث والبحث السابق هو أن هذا البحث يركز في استخدام وسيلة *boggle game* لتحسين مهارة القراءة لدى تلاميذ، أما البحث السابق قام بتجربة طريقة ما لمعرفة قدرة الطلبة على فهم المقروء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[١٢] نور الحكمة، **تطبيق الوسيلة *Broken Square* لترقية قدرة الطلبة في فهم المقروء (دراسة تجريبية للمستوى الثانوي بمعهد باب النجاح أولي كارينج بندا أتشية)**، (جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠١٨م)

ط– طريقة كتابة البحث

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

"Panduan menulis skripsi bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2016"

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- مهارة القراءة

١- تعريف مهارة القراءة

القراءة هي مصدر من "قرأ- يقرأ- قراءة"، وجمعها قراءات، وفي اللغة العربية بمعنى النطق بالمكتوبة فيه أو إلقاء النظر إليه.[١] وفي اصطلاح هي "عملية تتم ترجمة الكتابة إلى معاني ذهنية أو إلى ألفاظ مسموعة وفهمها.[٢] القراءة هي عملية عقلية تشمل تفسير الرموز التي يتلقاها القارئ عن طريقة عينية، وتتطلب هذه العملية فهم المعاني، كما أنها تتطلب الربط بين الحبرة الشخصية والمعاني وتوظيف تلك المعاني في حل المشكلات التي تعرض للإنسان.[٣] إن مهارة القراءة مهارة لغوية تزداد كفاية المتعلم بها في الممارسات والتدريبات، فهناك أنواع ومستويات شتى من القراءات، منها: قراءة الصحف والمجلات والكتب والإعلانات والنصوص والبحوث وصفحات شبكات المعلومات (الانترنيت).[٤] والقراءة كانت مجرد عملية ميكانيكية بسيطة تهدف إلى التعريف على الحروف والكلمات والنطق بها. أنها تركز في الإدراك البصري للرموز المكتوبة والتعرف عليها والنطق بها دون الاهتمام

---

[١] لويس معلوم، **المنجد في اللغة والأعلام**، (بيروت: دار المشرق، ٢٠٠٨م)، ص. ٦١٦

[٢] محمد علي السمان، **التوحيد في اللغة العربية**، (القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٦)، ص. ٥٨١.

[٣] نور هادي. **الموجية لتعليم المهارات اللغوية – لغير الناطقين بها** (مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكمية مالانج، ٢٠١١) ص.٦١

[٤] إبراهيم محمد علي حرانحشة، **المهارات القرائية وطرق تدريسها بين النظرية والتطبيق**، (عمان: دار الخزامي، ٢٠٠٧م)، ص. ٧٦

بالفهم.[٥] ولدى القراءة عماليتان: أولا الشكل الاستاتيكي، يعني الاستجابة الفيسيولوجية لما هو مكتوب. أما ثانيا العملية العقلية، يتم من خلالها تفسير المعنى، وتشمل هذه العملية التفكير والاستنتاج والقراءة بهذه العملية عملية تفكيرية معقدة تشمل أكثر من التعرف على الكلمات المطبوعة.[٦] إذن، القراءة هي العملية التي تطوّر العقل لتفسير الرموز التي يتلقاها القارئ عن طريق عينه.

٢– أهمية القراءة في تعليم اللغة العربية

القراءة من أهم الوسائل في كسب المعرفة، فهي تمكّن الإنسان من الاتصالالمباشر بالمعارف الإنسانية في حاضرها وماضيها.[٧] والقراءة وسيلة إعداد الفرد علميا، ووسيلة التوافق الشخصي والإجماعي لديه، حيث تساعده على اكتساب الفهم والاتجاهات وأنماط السلوك المرغوب فيها، من خلام ما سبق ويمكن الإشارة إلى أن أهمية القراءة تتجلى فيما يلي:

أ) أن القراءة تعد وسيلة مهمة للتحصيل والاستيعاب

ب)القراءة وسيلة لتوسيع إدراك وقدرات

ج) القراءة وسيلة لتوعيد الطلبة على البحث، ودقة الملاحظة

د) القراءة ترقي العقل والمهارة وتجويد الذهن وتصفية الخاطر.[٨]

---

[٥] محمد رجب فضل الله، **الإتجاهات التربوية المعاصرة في تدريس اللغة العربية**، (القاهرة: عالم الكتب، ٢٠٠٣م)، ط.٢، ص. ٦٤

[٦] مراد علي عيسى سعد، الضعف .....، ص. ٧٩–٨٠

[٧] ماهر شعبان عبد الباري، **سيكولوجية القراءة وتطبيقها التربوية**، (عمان: دار الميسرة، ٢٠١٠م)، ص. ٢٣

[٨] ماهر شعبان عبد الباري، وآخرون، **تعليم القراءة والكتابة أساسية وإجراءاته التربوية**، (يمن: دار الميسرة، ٢٠٠٧م)، ص. ٢٦–٢٧

تعتبر القراءة رافدا ومجرى للثقافة والمعرفة الإنسانية، من خلالها يستطيع الإنسان الاطلاع على ما يجري حوله من أنشطة حياتية، ويتعارف الإنسان على تاريخ أمته، وبالقراءة أيضا يتعرف الإنسان على تراث أمم أخرى وخبراتها، فتزداد ثقافته ومعرفته وآفاقه، وللقراءة مكانتها وأهمياتها بين المهارات اللغة الأساسية، ولا بد أن تكون المواد المكتوبة شاملة لمختلف نواحي الحياة، بحيث تعني باهتمامات مواطنيها ورغباتهم وحاجاتهم، ذلك كي يقبل المواطن على قراءة الكتب والمجلات بصورة جيدة، مما يؤدي إلى تطوير المهارات القرائية.

وتظهر أهمية القراءة في جوانب أخرى إضافة إلى جوانب الإكاديمية والتعليمية. ونشير بذلك إلى أهمية القراءة في تطوير الحصيلة اللغوية خاصة في اللغة الفصحى التي نستخدمها في كتابة النصوص والعبارات والجمل. ومن المعلوم مدى أهمية الحصيلة اللغوية في تطوير القدرات الإدراكية والفكرية والقدرة على التعبير وفي استيعاب المادة المقروءة أو المسموعة. وفي هذا الصدد يشير المعتوق (١٩٩٦) في كتابة " الحصيلة اللغوية: أهميتها ومصادرها" إلى أن المادة المقروءة بمختلف أشكالها تعد مصدرا رئيسا للمعرفة بكل أصنافها والتي يستن إليه الإنسان كل ما يمكن أن يرقي بعقله وخياله.[٩] تعد كذلك منبعا ثريا واسعا يستقي منه كل ما يمكن أن ينمي به لغته وينطلق بلسانه وفكره.[١٠]

---

[٩] د. أحمد محمد المعتوق، **الحصيلة اللغوية أهميتها–مصادرها–وسائل تنميتها**، (الكويت: عالم المعرفة، ١٤١٧هـ_١٩٩٦م)، ص. ٢٤٤

[١٠] سناء عورتني طيبي، **مقدمة في الصعوبات القراءة**، (عمان: دار وائل النشر، ٢٠٠٧م)، ص. ٦٣–٦٤

٣- أهداف تدريس القراءة

من أهداف تعليم القراءة هي: [١١]

أ) إن القراءة هي أولى المهارات الثلاث (وهي القراءة والكتابة والحساب) التي تجمع المجتمع الإنساني على حق الفرد في تعلمها.

ب) إن التربية المستمرة والتعلم مدى الحياة لا تتحقق في حياة الإنسان إلا إذا كان قادرا على القراءة. إنها أنشطة تعتمد على كمية ونوع ما يقرؤه.

ج) إن المجتمع ألإنساني المعاصر مجتمع متعلم يصعب تصور عمل مهاري فيه لا يتطلب القراءة. إن الإنسان محاط بكثير من أوجه النشاط التي تستلزم القراءة حتى يحققما يريد وحتى يتكيف مع المجتمع ويؤذي وظيفته.

د) إن القراءة الواسعة شطر للثقافة الواسعة إن ما يناله الدارس الأجنبي من خلال القراءة أكثر مما يناله من خلال مهارة أخرى. إن القراءة هي المهارة التي تبقى مع الدارس عندما يترك البلد العربي الذي يتعلم فيه اللغة. كما أنه يستطيع أن يتعرف على أنماط الثقافة العربية وملامحها بها.

هـ) ويستطيع الطالب أن يحقق أهدافه العملية من تعليم العربية. قد تكون أهدافا ثقافية أو اقتصادية أو سياسية أو تعليمية أو غيرها. إن كثيرا من الطلبة في برامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى يستهدفون من تعلمهم إجادة القراءة في المرتبة الأولى. فقد لا يحتاج لأحد منهم فرصة الاتصال المباشر بعربي ليمارس معه مهارات الاستماع والكلام.

---

[١١] أحمد فؤاد محمود عليان، **المهارات اللغوية**...، ص. ١٤٣-١٤٤

و) والقراءة مهارة يقدر الطالب بها تحقيق القدر من الاستماع وقضاء وقت الفارغ بما هو أفضل.

ز) إتقان المهارات الأساسية للقراءات.

ح) تزويد القرّاء بما يحتاجون إليه من العلوم والآداب والفنون والمهارات العلمية

ط) تزويد القارئ من المفردات اللغوية والتراكيب جيدا.

ي) تنمية قدرة قراءة في الفصاحة اللسان والانطلاق والفهم.

ك) تنمية الاستماع.

ل) تهيئة الفرصة للمتعلم ليكتسب فنية معقولة.

م) توسيع الخبرات لدى القارئ.

ن) تنمية الانتفاع.

٤– خطوات تدريس القراءة

كانت خطوات تدريس القراءة فهي: [١٢]

أ) التمهيد: يقصد به تهيئة أذهن الطلبة إلى الموضوع الجديد وتوجيه أفكارهم إليه بطريقة مشوقة

ب) قراءة المدرس النموذجية: أن يقرأ المدرس النص قراءة جهرية معبرة للمعنى، حيث القراءة المعبرة تتم بحسن الأداء والنطق السليم وتمثيل المعاني ويعد تمثيل المعاني من الأمور المهمة فمن طريقة تظهر جمال النص وروعته ويبعث في الطلبة السرور واللذة.

ج) شرح المفردات والتراكيب الغامضة.

---

[١٢] عمران جاسم الجبوري وحمزة هاشم السلطاني، **المناهج** ...، ص. ٢٨٩–٢٩٠

د) استخلاص الدروس والعبارات من النص: في هذه الخطوة يستلخص المدرس بمشاركة تلاميذها لعبارات من النص المقروء، وربط النص بالواقع الاجتماعي.

٥- قدرة مهارة القراءة

للقيام بنشاط القراءة يحتاج المهارات التي: [١٣]

أ) تمييز الحروف وتعريف العلاقات وأصواتها

ب) تشخيص الكلمات، حرا أو في المجموعة

ج) فهم معاني الكلمات مطابقا بسياقها

د) فهم المعاني من ترتيب الكلمات في الجملة

هـ) اكتسب الاستنتاج

و) تصفح القراءة لاكتساب المعلومات

ز) نقد القراءة

ح) فهم علامات الترقيم.

ب- وسيلة *Boggle Game*

١- تعريف وسيلة *Boggle game*

تم اختراع وسيلة *Boggle Game* لأول مرة بواسطة *Allan Turoff* في عام ١٩٧٢، ثم اشتهرت لاحقًا بعد أن تم تسويقها كلعبة تعليمية تفاعلية تهدف إلى تنمية القدرات اللغوية والتفكير السريع. تتكون هذه الوسيلة من شبكة تحتوي على حروف عشوائية مرتبة

---

[13] Moh. Matsna، Erta Mahyudin، *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*،(Tangerang Selatan: Alkitabah، 2012)، Cetakan 1، hal. 131

داخل مربعات، وعادةً ما تكون الشبكة بحجم ٤×٤ أو ٥×٥، وقد تتنوع في بعض الإصدارات لتكون أكبر من ذلك لزيادة مستوى التحدي. توضع الحروف داخل مكعبات صغيرة يمكن خلطها لتكوين تشكيلات مختلفة في كل مرة، مما يجعل كل جولة لعب تجربة جديدة وغير متكررة.

في هذه اللعبة، يُطلب من اللاعبين البحث عن أكبر عدد ممكن من الكلمات خلال زمن محدد. يتم تكوين الكلمات من خلال تسلسل الحروف المتجاورة في الشبكة، سواء كان التجاور أفقيًا، أو عموديًا، أو قطريًا. ويشترط أن تكون الحروف متصلة مباشرة دون القفز فوق حروف أخرى، كما لا يجوز استخدام نفس الحرف أكثر من مرة في الكلمة الواحدة ضمن الجولة نفسها. ويجب أن تتكون الكلمة المكتشفة من ثلاثة أحرف على الأقل حتى تُحتسب ضمن النقاط. بعد انتهاء الوقت المحدد، يقارن اللاعبون الكلمات التي جمعوها، ويتم احتساب النقاط بناءً على عدد الكلمات وطولها.

تقليديًا، كانت *Boggle Game* تُستخدم لتحسين المفردات ومهارات القراءة في اللغة الإنجليزية، إذ تساعد المتعلمين على توسيع حصيلتهم اللغوية وتعزيز قدرتهم على التعرف السريع إلى الكلمات. كما تسهم في تنمية مهارات التركيز، وسرعة التفكير، والربط بين الحروف لتكوين كلمات ذات معنى. بالإضافة إلى ذلك، تعزز اللعبة روح التنافس الإيجابي والعمل الجماعي إذا مورست في مجموعات.

ومع مرور الوقت، لم تقتصر استخدامات *Boggle Game* على اللغة الإنجليزية فقط، بل تم تعديلها وتكييفها لتناسب لغات متعددة، بما في ذلك اللغة العربية. وفي السياق التعليمي العربي، تم توظيفها كوسيلة تعليمية مبتكرة لتحسين مهارات القراءة، والإملاء، واكتساب المفردات، بل وحتى في تدريب الطلاب على التمييز بين أشكال الحروف المتشابهة. ويمكن للمعلم تصميم شبكة الحروف بما يتناسب مع موضوع الدرس أو المفردات المستهدفة، مما يجعلها أداة مرنة قابلة للتكييف حسب المستوى الدراسي والأهداف التعليمية.

وبذلك، أصبحت *Boggle Game* وسيلة تعليمية فعّالة تجمع بين التعلم واللعب، وتساعد على خلق بيئة تعليمية تفاعلية تحفز الطلاب على المشاركة النشطة، مما يسهم في تعزيز الدافعية وتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

٢- وسيلة *Boggle Game* في سياق تعليم اللغة

أظهرت بعض الدراسات التربوية أن توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية يسهم بشكل ملحوظ في تحسين المهارات اللغوية لدى المتعلمين. ومن بين هذه الألعاب، تُعد *Boggle Game* نموذجًا فعالًا للألعاب المعتمدة على الكلمات. فقد أشار جيريمي هارمر (٢٠٠٧) إلى أن الألعاب اللغوية تتيح للطلاب فرصة التفاعل النشط داخل الصف، إذ لا يكون المتعلم متلقيًا سلبيًا للمعلومة، بل يصبح مشاركًا فاعلًا في اكتشاف الكلمات وبنائها. هذا النوع من التعلم النشط يساعد على ترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة المدى، لأن الطالب يتعامل مع الكلمة من خلال البحث والتحليل والمقارنة، وليس فقط من خلال الحفظ المباشر.

كما أن الألعاب المعتمدة على الكلمات تعزز مهارات القراءة من خلال تدريب الطلاب على التعرف السريع إلى أنماط الحروف وتركيبها في كلمات ذات معنى. فعندما يبحث الطالب عن كلمات داخل شبكة الحروف، فإنه يُنمّي قدرته على التمييز البصري بين الحروف، ويطوّر سرعة المعالجة الذهنية أثناء القراءة. وتُعد هذه المهارة مهمة خصوصًا في المراحل الأولى من تعلم اللغة، حيث يحتاج الطالب إلى تدريب مستمر على الربط بين الحرف وصوته وشكله داخل الكلمة.

وفي سياق تعلم اللغة الأجنبية، مثل اللغة العربية لغير الناطقين بها أو حتى للناطقين بها في المراحل الابتدائية، تلعب هذه الوسيلة دورًا أكبر. فاللغة العربية تتميز بخصائص خاصة، مثل تغيّر شكل الحرف بحسب موقعه في الكلمة (أول، وسط، آخر)، إضافة إلى وجود حروف متشابهة في الرسم ومختلفة في النقاط. من خلال *Boggle Game*،

يتدرب الطلاب على ملاحظة هذه الفروق الدقيقة، مما يسهم في تحسين قدرتهم على التعرف على الحروف وفهم بنية الكلمات. كما تساعد اللعبة في تعزيز الوعي الصرفي، إذ يبدأ الطالب في إدراك الجذور والأنماط المتكررة داخل الكلمات، الأمر الذي يدعم مهارة القراءة بطلاقة وسرعة ودقة أكبر.

من جهة أخرى، يرى دوي روكيميني أن استخدام ألعاب الكلمات في التعليم لا يقتصر أثره على تحسين المهارات اللغوية فحسب، بل يمتد ليشمل الجانب النفسي والدافعي لدى الطلاب.[١٤] فالألعاب التعليمية توفر بيئة تعلم ممتعة تخفف من القلق المرتبط بتعلم اللغة، خاصة عند مواجهة مفردات جديدة أو نصوص صعبة. وعندما يشعر الطالب بالمتعة أثناء التعلم، يزداد اندماجه وتركيزه، ويصبح أكثر استعدادًا لبذل الجهد.

كما أن الطابع التنافسي في ألعاب مثل *Boggle Game* عزز روح الحماس والمشاركة الفعالة داخل الصف. فالطلاب يسعون إلى إيجاد أكبر عدد من الكلمات في وقت محدود، مما ينمّي لديهم مهارات التفكير السريع واتخاذ القرار. وفي الوقت نفسه، يمكن توظيف اللعبة في إطار تعاوني من خلال تقسيم الطلاب إلى مجموعات، مما يعزز مهارات العمل الجماعي والتواصل بينهم. هذا التوازن بين التنافس والتعاون يسهم في خلق بيئة تعليمية إيجابية تدعم النمو الأكاديمي والاجتماعي معًا.

بناءً على ذلك، يمكن القول إن *Boggle Game* ليست مجرد وسيلة ترفيهية، بل أداة تعليمية استراتيجية تدعم تطوير المهارات اللغوية والدافعية لدى المتعلمين، وتُسهم في جعل عملية تعلم اللغة أكثر تفاعلية وفاعلية واستدامة.

٣- فوائد وسيلة *Boggle game*

في سياق تعليم اللغة العربية، أثبتت وسيلة *Boggle Game* فعاليتها في تحسين المهارة القرائية لدى الطلاب، خاصة في المراحل الأساسية أو لدى المتعلمين الجدد. فمن

[14] Rochimeni, D. (2019). *The effectiveness of using word games in reading class*. Journal of English Education Studies, 4(2), 123–132.

خلال استخدام شبكة تحتوي على الحروف العربية مرتبة بشكل عشوائي، يُتاح للطلاب تدريب بصري مكثف على أشكال الحروف المختلفة. وهذا التدريب المتكرر يسهم في ترسيخ معرفة الحروف وتمييزها بسرعة، خصوصًا في ظل الخصائص الفريدة للغة العربية، مثل اتصال الحروف ببعضها البعض وتغير شكل الحرف حسب موقعه في الكلمة.

إن عملية البحث عن الكلمات داخل شبكة الحروف تدفع الطلاب إلى ممارسة القراءة بشكل غير مباشر، حيث يتعين عليهم تحليل تسلسل الحروف وربطها لتكوين كلمات ذات معنى. وهذا النشاط يُنمّي مهارة التعرف السريع إلى الكلمات *(word recognition)* ويعزز الطلاقة القرائية، لأن الطالب يتعلم قراءة الكلمة كوحدة متكاملة بدلًا من تهجئتها حرفًا حرفًا. ومع تكرار النشاط، تتحسن سرعة القراءة ودقتها، كما تقل الأخطاء الناتجة عن الخلط بين الحروف المتشابهة مثل (ب، ت، ث) أو (ج، ح، خ).

كما أشار محمد علوي إلى أن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، ومنها الألعاب اللغوية، يسهم في تسريع عملية التعرف على الحروف العربية لدى الطلاب الجدد.[١٥] فالأساليب التقليدية التي تعتمد على التلقين والتكرار المجرد قد تؤدي أحيانًا إلى شعور بالملل وضعف التركيز، في حين أن الألعاب توفر بيئة تعليمية أكثر حيوية وتفاعلية. وعندما يشارك الطالب في نشاط ممتع يتطلب التفكير والبحث، فإنه يتعلم دون أن يشعر بالضغط أو الرتابة، مما يزيد من فعالية عملية التعلم.

إضافة إلى ذلك، تتيح وسيلة *Boggle Game* للطلاب فرصة توسيع مفرداتهم بطريقة طبيعية وسياقية. فعندما يكتشف الطالب كلمة داخل الشبكة، فإنه يربطها بمعناها واستخدامها، خاصة إذا قام المعلم بتوظيف الكلمات المكتشفة في جمل أو مواقف تواصلية بعد انتهاء اللعبة. وبهذا تتحول اللعبة من مجرد نشاط للعثور على الكلمات إلى وسيلة لتعزيز الفهم الدلالي وتنمية القدرة على استخدام المفردات في سياقات مختلفة.

---

[15] Alawi, M. (2020). *Games in Arabic language learning: Enhancing letter recognition through play-based methods*. Arabic Language Teaching Journal, 5(1), 44–52.

ومن الجوانب المهمة أيضًا أن هذه الوسيلة تنمّي لدى الطلاب مهارات التفكير التحليلي والتركيز والانتباه للتفاصيل. فالبحث عن الكلمات داخل شبكة الحروف يتطلب ملاحظة دقيقة وتسلسلًا منطقيًا في تتبع الحروف المتجاورة. وهذا النوع من النشاط الذهني يسهم في تنمية القدرات المعرفية التي تدعم عملية القراءة والفهم القرائي بشكل عام.

بناءً على ذلك، يمكن القول إن توظيف *Boggle Game* في تعليم اللغة العربية يمثل استراتيجية تعليمية فعّالة تجمع بين تنمية المهارة القرائية، وتعزيز المفردات، وتحفيز الدافعية، مما يجعل عملية التعلم أكثر جذبًا وتأثيرًا مقارنة بالأساليب التقليدية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

كما عرفنا أن طريقة البحث ينقسم إلى قسمين وهما: الطريق الكمية *(kuantitatif)* والطرق الكيفية *(kualitatif)*.[١] ويعد المنهج التجريبي احد ابرز مناهج البحث العلمي في اللغة العربية، ينقذ الباحث فيه مجموعة من الإجراءات في إطار التجربة كخطوة أساسية للتحقق من فرضيات بحثه وذلك بإدخال العامل التجريبي كمتغير مستقل على المتغير التابع.[٢] 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.

يطبق الباحث تصميم مجموعة واحدة وسمي بـ *One Group Pre – test, Post test Design*، يقارن الباحث نتائج الاختبار القبلي والبعدي بالفرضية التي تم الحصول عليها، ويأخذ الباحث النموذج التالي:

ت خ١ X خ٢

البيان:

ت : المجموعة التجريبية

خ١ : الاختبار القبلي

[1] Rusdi & kasmiati, *Dasar Dasar Konsep Penelitian dalam Bahasa Arab.* (Pekanbaru: Benteng Media. 2014), hal. 22.

[٢] عبد الله العسكري، **منهجية البحث العلمي في العلوم اللغة العربية**، (دمشق: دار النمير، ٢٠٠٣)، ص. ٦٥.

X : المعالجة التجريبية

خ٢ : الاختبار البعدي

ب- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو موضوع البحث بأكمله.[٣] 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 يحددها الباحث لدراستها 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 يتعلم الباحث من العينة يمكن تطبيق استنتاجه على المجتمع.[٤] فالمجتمع في هذا البحث هم جميع التلاميذ في الفصل السابع بـ MTsS Kajhu Aceh Besar. ويبلغ عددهم ١٦٥ طالبا. وإن العينة في هذا البحث هو التلاميذ في الفصل السابع "أ" لأنه الفصل الذي تم الباحث إجراء الملاحة الأولى فيما قبل. ويبلغ عددهم ٣٠ طالبا.

ج- طريقة جمع البيانات وأداتها

وأما في طريقة جمع البيانات التي يستعملها الباحث فهي:

١. الملاحظة المباشرة

الملاحظة المباشرة هي إحدى طرق جمع البيانات التي يقوم بها الباحث من خلال مراقبة وتسجيل كل الواقعة في مجموعة البحث. وإن الملاحظة المباشرة

---

[٣] رجاء محمود أبو علام، **مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، (الكويت: مكتبة الفلاح، ١٩٨٩)، ص. ٨٣.

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 127.

هي ملاحظة سلوك معين من خلال اتصاله مباشرة بالأشياء التي تدرسه الباحث.[٥] إن الأداة التي يمكن الباحث لحصول على البيانات في هذه الطريقة هي قائمة الملاحظة. وأعد الباحث هذه القائمة قبل دخول الفصل للتجريب.

أ. قائمة الملاحظة المدرس

يستخدم الباحث الملاحظة هذه ورقة لملاحظة للتعرف على أنشطة الباحث وقدرته على تدريس النحو وكذا بشكل مرجوح وصحيح تأثير استخدام وسيلة *boggle game* لترقية قدرة التلاميذ على قراءة النصوص العربية بـ MTsS Kajhu Aceh Besar.

ب. قائمة ملاحظة التلاميذ

يستخدم الملاحظة هذه القائمة لملاحظة أنشطة التلاميذ واهتمامهم بالدرس و تأملهم إليه أثناء عملية تعليم القراءة باستخدام وسيلة *boggle game* لترقية قدرة التلاميذ على قراءة النصوص العربية بـ MTsS Kajhu Aceh Besar.

إن الباحث يستخدم هتين القائمتين للحصول على البيانات عن أنشطة المدرس والتلاميذ عند استخدام وسيلة *boggle game* لترقية قدرة التلاميذ على قراءة النصوص العربية بـ MTsS Kajhu Aceh Besar.

٢. الاختبارات

إن الاختبارات إحدى الأدوات التي يمكن أن يستخدمها الباحث لجمع المعلومات التي يحتاج إليها لإجابة سؤال البحث الأول. يقوم الباحث بالاختبار القبلي والاختبار البعدي:

---

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

أ- الاختبار القبلي *(pre-test)*

الاختبار القبلي هو الاختبار المجموعة التجريبية قبل أن يقوم الباحث بالتجربة لمعرفة مستوى التحصيل الدراسي قبل استخدام وسيلة *boggle game*.

ب- الاختبار البعدي *(post-test)*

الاختبار البعدي هو الاختبار الذي يختبر المجموعة التجريبية بعد القيام الباحث بالتجربة لمعرفة عن تأثير استخدام وسيلة *boggle game*.

إن الباحث يقوم بالاختبارين لحصول النتيجتين التي يقارنهما الباحث لمعرفة تأثير استخدام وسيلة *boggle game* لترقية قدرة التلاميذ على قراءة النصوص العربية بـ MTsS Kajhu Aceh Besar.

د- طريقة تحليل البيانات

وتحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي فيستعمل الباحث الرموز كما يلي:

١. الملاحظة المباشرة

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

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

البيان:

P : النسبة المؤية

R : مجموع القيمة الحصولة عليها

جامعة الرانري
AR-RANIRY

T : النتيجة الكاملة

وتحدد المسند الأنشطة المدرس والتلاميذ عند إجراء عملية التعليمية إلى معيار الأتية:[٦]

٨١ — ١٠٠ = ممتاز

٦١- ٨٠ = جيد جدا

٤١- ٨٠ = جيد

٢١- ٤٠ = مقبول

٢. الاختبار

للحصول على بيانات الاختبار قام الباحث باختبار (*Wilcoxon Sing Rank Test*) أو اختبار (*Paired Sample T-Test*) باستخدام البرنامج الإحصاى 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 الباحث باختبار (*Paired Sample T-Test*)، وإذا كانت عكسها فقام الباحث باختبار (*Wilcoxon Sing Rank Test*)

أ- الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

الاختبار الطبيعي هو الاختبار للتعرف على أن البيانات طبيعية أو غير طبيعية. فأخذ الباحث عن طريقة اختبار *(Shapiro – Wilk)* لأن العينة أقل من خمسين (٥٠). تكون البيانات طبيعية إذا كان مستوى الدلالة (Sig.)

[6] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi…,* hal. 281.

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 النتاءج طبيعية (*Normal*) ومتجانسة (*Homogen*)، وإذا كانت عكسها فقام الباحث باختبار (*Wilcoxon Sign Rank Test*).

وتعتمد تحليل الاختبار على خمسة معايير:[٧]

٨١ – ١٠٠ = ممتاز

٦١- ٨٠ = جيد جدا

٤١- ٦٠ = جيد

٢١- ٤٠ = مقبول

٠- ٢٠ = راسب

[7] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 281.

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها

أ- عرض البيانات

لقد شرح الباحث في الفصل السابق مما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستعملة لجمع البيانات. وللحصول على البيانات فقام الباحث ببحث استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar. بناء على رسالة عميد كلية التربية و تأهيل المعلمين بندا أتشيه برقم B-5449/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2025

١- لمحة عن ميدان البحث

تقعُ MTSS Darul Hikmah Kajhu تحتَ إشرافِ مؤسّسةِ أُسوةِ الحَسنةِ آتشيه، وذلك في جالان لاكسمانا ملاهاياتي ٨,٥ كم، في قريةِ كاجهو، دوسون كوده آرون، منطقةِ بيتِ السلام، محافظةِ آتشيه بَسار. تأسستِ المؤسّسةُ عامَ ١٩٩٠، وبدأتْ في تطويرِ تعليمِ تحفيظِ القرآنِ ورياضِ الأطفالِ عامَ ٢٠٠٢ على أرضِ وقفٍ تبلغُ مساحتُها هكتارًا واحدًا، وهي وقفٌ من عائلةِ المغفورِ له تِجْكُو الحاجّ محمد صالح كِبوك (Tgk. H. M. Saleh Kebok).

وقد دمّر تسونامي ٢٦ ديسمبر ٢٠٠٤ جميع مرافق المؤسسة، وأسفر عن وفاة جميع الطلاب والمعلمين والعاملين فيها. ومع ذلك، بدأت المؤسسة في عام ٢٠٠٦ بإعادة نشاطها من خلال بناء غرفتين إداريتين وسبع غرف دراسية وسكن داخلي بدعم من المتبرعين، بما في ذلك دعم من شعب بروناي دار السلام في العام التالي. وفي العام نفسه، أعيد افتتاح برنامج الطفولة المبكرة ومدرسة المرحلة المتوسطة لاستيعاب الأطفال المتضررين من التسونامي وأبناء المجتمع في منطقة بيت السلام. كما أنشأت المؤسسة عام ٢٠١٠ سكنًا للفتيات (غرفتان إضافة إلى المطبخ) لرعاية اليتيمات والفتيات من الأسر الفقيرة، وتم تغيير اسم المؤسسة إلى مؤسسة أسوة الحسنة آتشيه.

وقد خرّجت PAUD و MTSS دار الحكمة كاجهو طلابًا بنسبة نجاح تقارب ١٠٠٪ سنويًا، حيث تتكفّل المؤسسة بمعظم احتياجاتهم التعليمية. وقد شارك في تأسيس هذه المدرسة عددٌ من الشخصيات البارزة، وهم: د. ح. صوفيان صالح، وبرهان علي، وسوريا دارما، وشريف الدين، وبرهان الدين عمر، ومُليادي.

الجدول ٤–١

عدد الطلبة بـ MTSS Darul Hikmah Kajhu

الرقم	الفصل	عدد الفصل	عدد الطلاب
١	الفصل الأول	A	٣٧
		B	٣٢
		C	٣٤
		D	٣٢
٢	الفصل الثاني	A	٣٢
		B	٣٥
		C	٢٤
		D	٣٤
٣	الفصل الثالث	A	٣١
		B	٢٦
		C	٢٩
		D	٣٣
المجموع		**١٢**	**٣٧٩**

من البيانات السابقة ظهرت أن عدد الطلبة في الصف الأول ١٣٥ طالب من أربعة فصول، وفي الصف الثاني ١٢٥ طالب من أربعة فصول، وفي الصف الثالث ١١٨ طالب من أربعة فصول، وكان مجموعهم ٣٧٩ طالب من اثني عشر فصلا.

الجدول ٢–٤

المباني والوسائل بـ MTSS Darul Hikmah Kajhu

الرقم	أنواع الوسائل	العدد
١	غرفة رئيس المدرسة	١
٢	غرفة اللجنة	١
٣	إدارة المدرسة	٢
٤	الفصل الدراسية	٢٢
٥	معمل اللغة	١
٦	معمل الحاسوب	١
٧	معمل البيولوجيا	١
٨	المكتبة	١
٩	الميدان	١
١٠	المصلى	١
١١	دورة العياء	٧
المجموع		**٣٩**

يعرض الجدول أنواع المباني والمرافق في MTSS Darul Hikmah Kajhu. يحتوي على غرفة رئيس المدرسة وغرفة اللجنة بعدد واحد لكل منهما، وإدارتين للمدرسة، و٢٢ فصلاً دراسياً، ومختبر لغة واحد، ومختبر حاسوب واحد، ومختبر بيولوجيا واحد، ومكتبة واحدة،

وملعب واحد، ومصلى واحد، و٧ دورات مياه. المجموع الكلي للمباني والمرافق هو ٣٩. هذه تدل على أن MTSS Darul Hikmah Kajhu لديها مرافق وبنية تحتية كاملة.

٢- التوقيت التجريبي

يقوم الباحث بالبحث عن استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar فيوضح التوقيت البحثي كما يلي:

الجدول ٣-٤

التوقيت في العلمية التجريبي بـ MTsS Kajhu Aceh Besar

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
الأول	الأربعاء	١٢ نوفمبر ٢٠٢٤	الاختبار القبلي
الثاني	الخميس	١٣ نوفمبر ٢٠٢٤	تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game*
الثالث	الجمعة	١٤ نوفمبر ٢٠٢٤	تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game*
الرابع	السبت	١٥ نوفمبر ٢٠٢٤	الاختبار البعدي

الجدول ٤-٤

عملية الاختبار القبلي

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرس	أنشطة الطلبة
يدخل المدرس الصف بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام

يأمر المدرس الطلبة بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
يدعو المدرس الطلبة في كشف الحضور	يهتم الطلبة عند الدورة بكشف الحضور
يقوم المدرس بعض الأسئلة عن الدرس الماضى	يجيب الطلبة أسئلة المدرسة
يشرح المدرس عن أهداف التعليم	يسمع الطلبة إلى المدرسة
يعطي المدرس الاختبار القبلي يتعلق بالمادة التي ستعلمها لمعرفة درجة قدر الطلبة على فهم المادة	يقوم الطلبة بالاختبار القبلي
يشرح المدرس عن التعليم في القديم	يسمع الطلبة إلى المدرسة
يختم المدرس بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
يسلم المدرس على الطلبة ويخرج من الصف	يرد الطلبة السلام

الجدول ٥–٤

تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game*

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرس	أنشطة الطلبة
يدخل المدرس الصف بإلقاء السلام وتسأل عن أحوال الطلبة وتتحقق من الحضور.	يردّ الطلبة السلام وتستعدّ لبدء الدرس.

يوضح المدرس أهداف الدرس (تنمية مهارة القراءة – تعلّم مفردات جديدة – فهم النص عبر اللعبة).	يستمع الطلبة إلى أهداف الدرس وتفهم ما ستتعلمه اليوم.
يعرض المدرس لوحة *Boggle Game* وتشرح طريقة اللعب وقواعدها مع تقديم مثال بسيط.	يلاحظ الطلبة شرح المدرس وتفهم خطوات اللعب.
يقدّم المدرس مثالاً على استخدام الكلمات الناتجة في قراءة جملة قصيرة.	يستمع الطلبة إلى المثال وتحاول بعضهنّ قراءته.
يقسّم المدرس الطلبة إلى مجموعات وتوزّع عليهن ورقة شبكة الحروف.	ينتقل الطلبة إلى مجموعاتهنّ وتستعدّ للبدء باللعبة.
يطلب المدرس من كل مجموعة البحث خلال الوقت المحدّد عن كلمات عربية داخل شبكة الحروف.	يبحث الطلبة في مجموعاتهنّ عن الكلمات وتكتب كل مجموعة قائمتها الخاصة.
يتجوّل المدرس بين المجموعات لتقديم المساعدة وتوجيه الطلبة نحو النطق الصحيح للكلمات الصعبة.	يسأل الطلبة عن الكلمات الصعبة ويستفيد من توجيهات المدرس.
يطلب المدرس من كل مجموعة قراءة الكلمات التي حصلت عليها بصوت مسموع.	يقرأ كل مجموعة كلماتها ويحاول نطقها بشكل صحيح.
يربط المدرس الكلمات بالنص القرائي وتشرح معناها في السياق.	يربط الطلبة الكلمات بالنص ويناقشن معناها مع المجموعة.

يقود المدرس مناقشة قصيرة بين المجموعات حول المفردات التي لها علاقة بالنص.	يجيب الطلبة على الأسئلة ويشارك في النقاش بين المجموعات.
يطلب المدرس من كل مجموعة صياغة جملة أو جملتين باستخدام بعض الكلمات التي وُجدت في اللعبة.	يصوغ الطلبة جُمَلاً بسيطة في مجموعاتهنّ مستخدمات الكلمات المكتشفة.
يطلب المدرس من المجموعات تقديم ناتج عملهن أمام الصف.	تقدّم كل مجموعة جُمَلها ويقرأها أمام الصف.
يقدّم المدرس تغذية راجعة (تصويب القراءة – شرح المعنى – تحسين النطق).	يستمع الطلبة للتصويب ويدونّ الملاحظات.
يجري المدرس تقييماً نهائياً بسيطاً (أسئلة شفهية / فهم كلمات / قراءة قصيرة).	يجيب الطلبة على التقييم وتُظهرن مستوى فهمهن للنص.
يلخّص المدرس نقاط الدرس: المفردات – النطق – فهم النص من خلال اللعبة.	يساعد الطلبة المدرس في تلخيص ما تعلمنه.
يعطي المدرس واجباً منزلياً (قراءة نص قصير واستخراج ٥ كلمات جديدة).	يكتب الطلبة الواجب ويستعدّ للدرس القادم.
ينهي المدرس الدرس بقراءة دعاء وختاماً بإلقاء السلام.	يقرأ الطلبة الدعاء وتختتم الدرس بالسلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٦–٤

تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game*

(اللقاء الثالث)

أنشطة المدرس	أنشطة الطلبة
يدخل المدرس الصف بإلقاء السلام وتسأل عن أحوال الطلبة وتتحقق من الحضور.	يردّ الطلبة السلام وتستعدّ لبدء الدرس.
يوضح المدرس أهداف الدرس (تنمية مهارة القراءة – تعلّم مفردات جديدة – فهم النص عبر اللعبة).	يستمع الطلبة إلى أهداف الدرس وتفهم ما ستتعلمه اليوم.
يعرض المدرس لوحة *Boggle Game* وتشرح طريقة اللعب وقواعدها مع تقديم مثال بسيط.	يلاحظ الطلبة شرح المدرس وتفهم خطوات اللعب.
يقدّم المدرس مثالاً على استخدام الكلمات الناتجة في قراءة جملة قصيرة.	يستمع الطلبة إلى المثال وتحاول بعضهنّ قراءته.
يقسّم المدرس الطلبة إلى مجموعات وتوزّع عليهن ورقة شبكة الحروف.	ينتقل الطلبة إلى مجموعاتهنّ وتستعدّ للبدء باللعبة.
يطلب المدرس من كل مجموعة البحث خلال الوقت المحدّد عن كلمات عربية داخل شبكة الحروف.	يبحث الطلبة في مجموعاتهنّ عن الكلمات وتكتب كل مجموعة قائمتها الخاصة.

يتجوّل المدرس بين المجموعات لتقديم المساعدة وتوجيه الطلبة نحو النطق الصحيح للكلمات الصعبة.	يسأل الطلبة عن الكلمات الصعبة ويستفيد من توجيهات المدرس.
يطلب المدرس من كل مجموعة قراءة الكلمات التي حصلت عليها بصوت مسموع.	يقرأ كل مجموعة كلماتها ويحاول نطقها بشكل صحيح.
يربط المدرس الكلمات بالنص القرائي وتشرح معناها في السياق.	يربط الطلبة الكلمات بالنص ويناقشن معناها مع المجموعة.
يقود المدرس مناقشة قصيرة بين المجموعات حول المفردات التي لها علاقة بالنص.	يجيب الطلبة على الأسئلة ويشارك في النقاش بين المجموعات.
يطلب المدرس من كل مجموعة صياغة جملة أو جملتين باستخدام بعض الكلمات التي وُجدت في اللعبة.	يصوغ الطلبة جُمَلاً بسيطة في مجموعاتهنّ مستخدمات الكلمات المكتشفة.
يطلب المدرس من المجموعات تقديم ناتج عملهن أمام الصف.	تقدّم كل مجموعة جُمَلها ويقرأها أمام الصف.
يقدّم المدرس تغذية راجعة (تصويب القراءة – شرح المعنى – تحسين النطق).	يستمع الطلبة للتصويب ويدونّ الملاحظات.
يجري المدرس تقييماً نهائياً بسيطاً (أسئلة شفهية / فهم كلمات / قراءة قصيرة).	يجيب الطلبة على التقييم وتُظهرن مستوى فهمهن للنص.

يلخّص المدرس نقاط الدرس: المفردات – النطق – فهم النص من خلال اللعبة.	يساعد الطلبة المدرس في تلخيص ما تعلمنه.
يعطي المدرس واجباً منزلياً (قراءة نص قصير واستخراج ٥ كلمات جديدة).	يكتب الطلبة الواجب ويستعدّ للدرس القادم.
ينهي المدرس الدرس بقراءة دعاء وختاماً بإلقاء السلام.	يقرأ الطلبة الدعاء وتختتم الدرس بالسلام

الجدول ٧–٤

عملية الاختبار البعدي

(اللقاء الرابع)

أنشطة المدرس	أنشطة الطلبة
يدخل المدرس الصف بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
يأمر المدرس الطلبة بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
يدعو المدرس الطالبات في كشف الحضور	يهتم الطلبة عند الدوة بكشف الحضور
يقوم المدرس بعض الأسئلة عن درس الماضى	يجيب الطلبة أسئلة المدرسة
يشرح المدرس عن أهدف التعليم	يسمع الطلبة إلى المدرسة
يعطي المدرس الاختبار البعدي	يقوم الطلبة بالاختبار البعدي
يختم المدرس بقراءة الدعاء	يقرأ الطلبة الدعاء
يسلم المدرس على الطالبات وتخرج من الصف	يرد الطلبة السلام

جامعة الرانري
AR - RANIRY

ب- تحليل البيانات

١- تحليل البيانات للاختبارين

وللحصول على نتائج طلبة في الصف الأول "أ" في تدريس القراءة بوسيلة *Boggle Game*، قام الباحث بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. والنتائج التي حصل عليها الطلاب تتضح في الجدول التالي:

الجدول ٨-٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

الطالبات	نتيجة			
	الاختبار القبلي	تقدير	الاختبار البعدي	تقدير
طالب ١	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالب ٢	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا
طالب ٣	٦٣	جيد	٨٨	ممتاز
طالب ٤	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالب ٥	٤٠	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالب ٦	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا
طالب ٧	٦٩	جيد	٧٥	جيد جدا
طالب ٨	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالب ٩	٣٨	راخص	٦٣	جيد
طالب ١٠	٣٨	راخص	٧٥	جيد جدا
طالب ١١	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالب ١٢	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا

طالب ١٣	٤٤	مقبول	٨١	جيد جدا
طالب ١٤	٧٥	جيد جدا	٧٥	جيد جدا
طالب ١٥	٦٣	جيد	٩٤	ممتاز
طالب ١٦	٥٦	جيد	٨٨	ممتاز
طالب ١٧	٥٦	جيد	٧٥	جيد جدا
طالب ١٨	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالبة ١٩	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا
طالبة ٢٠	٤٤	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالبة ٢١	٣٨	راخص	٦٩	جيد
طالبة ٢٢	٥٦	جيد	٧٥	جيد جدا
طالبة ٢٣	٣٨	راخص	٧٥	جيد جدا
طالبة ٢٤	٥٠	مقبول	٨٨	ممتاز
طالبة ٢٥	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا
طالبة ٢٦	٥٠	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالبة ٢٧	٥٦	جيد	٨١	جيد جدا
طالبة ٢٨	٤٤	مقبول	٦٩	جيد
طالبة ٢٩	٥٦	جيد	٧٥	جيد جدا
طالبة ٣٠	٦٣	جيد	٨١	جيد جدا
طالبة ٣١	٥٠	مقبول	٧٥	جيد جدا
طالبة ٣٢	٧٥	جيد جدا	٩٤	ممتاز
طالبة ٣٣	٥٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
المجموع	**١٧١٢**		**٢٥٨١**	
المعدلة	**٥١,٨**	**مقبول**	**٧٨,٢**	**جيد جدا**

الجدول يدل على أن نتيجة معدلة الاختبار القبلي هي ٥١,٨ بتقدير مقبول. ونتيجة معدلة الاختبار البعدي ٧٨,٢ بتقدير جيد جدا. وهذه تدل على أن نتيجة الطالبات ترتفع بـ ٢٦،٤ وتنال الحد الأدنى المطلوب لمادة اللغة العربية وهو ٧٥. لتحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، قام الباحث أولا بالاختبار الطبيعي باستخدام برنامج "SPSS" وتتضح نتيجته في الجدول التالي:

الجدول ٩–٤

الاختبار الطبيعي

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.174	33	.012	.918	33	.017
Posttest	.261	33	.000	.875	33	.001

ومما سابق يدل على أن تحصيل نتائج الاختبار القبلي باستخدام الاختبار الطبيعي بمستوى الدلالة *(sig)* ٠،٠١٧ أصغر من ٠،٠٥ والاختبار البعدي بمستوى الدلالة *(sig)* ٠،٠٠١ أصغر من ٠،٠٠٥. فذلك يدل على أن البيانات غير طبيعية. ثم قام الباحث بالاختبار المتجانسي *(Uji Homogenitas)* ونتيجته كما يلي:

الجدول ١٠–٤

الاختبار المتجانسي

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	6.959	1	64	.010
	Based on Median	6.329	1	64	.014

	Based on Median and with adjusted df	6.329	1	63.787	.014
	Based on trimmed mean	6.882	1	64	.011

ومن هذه الصورة تدل على أن تحصيل الاختبار المتجانسي *(Uji Homogenitas)* بمستوى الدلالة *(sig)* ٠،٠١٠ أصغر من ٠،٠٥ وتدل هذه النتيجة على أن البيانات غير متجانسة.

اعتمادا على أن نتيجة الاختبار الطبعي (*Uji Normalitas*) التي تدل على أن البيانات غير طبيعية ونتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*) التي تشير إلى أن البيانات غير متجانسة، فهذه النتيجة يمكن إجراءها بـ *Wilcoxon Test*. أما نتيجة تحليل الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي فهي كما في الصورة التالية:

الجدول ٤-١١

Wilcoxon Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	32[b]	16.50	528.00
	Ties	1[c]		
	Total	33		

a. posttest < Pretest
b. posttest > Pretest
c. posttest = Pretest

Test Statistics[a]

	posttest - Pretest
Z	-4.971[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

وهذا الاختبار يدل على أن نتيجة *(p-value) / sig. (2-tailed)* ٠,٠٠٠ وهي أصغر من ٠،٠٥ وتشير إلى أن تطبيق وسيلة الصف الأول "أ" فعال في تدريس القراءة لدى الطالبات بالمدرسة العالية دار التحفيظ الإخلاص بندا أتشيه.

أ– تحليل الملاحظة

الطريقة التي ستخدمها الباحث لجمع بيانات البحث هي الملاحظة. فتلاحظ مدرسة في تلك المدرسة وهو حية الأكمل عن أنشطة المدرسة والطالبات عند استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar. وتعتمد الملاحظة على ورقة الملاحظة أعدها الباحث من بنود ناحية ملحوظة أنشطة المدرسة والطالبات عند قيامها بعملية التعليم.

١) أنشطة المدرسة

وأما ورقة الملاحظة من بنود ناحية ملحوظة أنشطة المدرس في عملية استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Darul Hikmah Kajhu فهي كما في الجدول التالي:

الجدول ٤–١٢

نتيجة أنشطة المدرس في عملية التعليم

رقم	الناحية الملحوظة	النتيجة الملحوظة			
		١	٢	٣	٤
١	يُقدِّم المدرِّسُ مقدّمةً جذّابة ومُحفِّزة قبل بَدْءِ لعبة *Boggle Game*.				√
٢	يشرح المدرّسُ القواعدَ وطريقةَ لعب *Boggle Game* بشكلٍ واضح.			√	
٣	يوجّه المدرّسُ الطلبةَ للبحث عن الكلمات العربيّة والعثور عليها من الحروف المتوفرة في اللعبة.				√

٤	يُرشِد المدرّسُ الطلبةَ لقراءة الكلمات التي وُجِدت بنطقٍ صحيح.			√	
٥	يربط المدرّسُ المفردات الناتجة من اللعبة بالنّص العربي المناسب.				√
٦	يُقدِّم المدرّسُ مساعدةً على شكل إرشادات بصريّة أو إشارات لفهم الكلمات الصعبة.			√	
٧	يُعرِّف المدرّسُ البُنى النحوية المهمة التي تظهر في النص ويشرحها مع الطلبة.				√
٨	يُعطي المدرّسُ واجباتٍ فرديّة للقراءة أو للبحث عن كلمات جديدة من النص.			√	
٩	يُيسِّر المدرّسُ مناقشةَ المجموعات لمراجعة محتوى النّص العربي.			√	
١٠	يُقدِّم المدرّسُ تقييماً نهائيًا على شكل أسئلة شفهية/كتابية لقياس فَهْمِ الطلبة للنّص العربي.				√
	المجموع			**٣٥**	

أما نتيجة أنشطة المدرس في إدارة تعليم القراءة فتكون:

$$P = \frac{R}{T} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٣٥}{٤٠} \times ١٠٠\%$$

$$P = ٨٧,٥\%$$

وبنتيجة ٨٧،٥ تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير ممتاز، تكون دلالة أنشطة المدرسة عند عملية تطبيق استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar على خطواتها الصحيحة ومعاير عملية التعليم والتعلم التي تلزم أن يتمسك بها المدرس عند عملية التعليم.

٢) أنشطة الطلبة

وأما ورقة الملاحظة من بنود ناحية ملحوظة أنشطة الطلبة في عملية استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar فهي كما في الجدول التالي:

الجدول ١٣-٤

نتيجة أنشطة الطلبة عندا التعليم

رقم	الناحية الملحوظة	النتيجة الملحوظة			
		١	٢	٣	٤
١	يُنْصِتُ الطَّلَبَةُ لشرحِ المدرّس قبلَ بَدْءِ لعبة *Boggle Game*.			√	
٢	يُلاحِظُ الطَّلَبَةُ تعليماتِ المدرّس حول كيفية لعب *Boggle Game* للعثور على المفردات داخل النّص العربي.				√
٣	يَسعى الطَّلَبَةُ بنشاطٍ للبحث عن الكلمات العربيّة والعثور عليها من الحروف المتوفرة في اللعبة.			√	
٤	يقرأ الطَّلَبَةُ الكلماتِ التي وُجِدت بنطقٍ صحيح.			√	

٥	يُحاول الطَّلَبَةُ فَهْمَ معاني الكلمات التي حصلوا عليها من اللعبة.			√	
٦	يَعْمَل الطَّلَبَةُ مع زملائهم داخل المجموعة لإعداد قائمة الكلمات وقراءتها.			√	
٧	يُظهِر الطَّلَبَةُ اهتمامًا وحماسًا أثناء المشاركة في اللعبة.				√
٨	يشارك الطَّلَبَةُ بنشاط في مناقشة المجموعة لفهم محتوى النّص المقروء.			√	
٩	يشارك الطَّلَبَةُ في مناقشة المجموعة لمراجعة مضمون النّص.				√
١٠	يُساعِد التقييمُ النّهائي على شكل أسئلة/اختبار قراءة الطَّلَبَةِ في قياس فَهْمِهِم للنّص العربي.				√
	المجموع		**٣٤**		

أما نتيجة أنشطة الطلبة في إدارة تعليم القراءة فتكون:

$$P = \frac{R}{T} \times ١٠٠\%$$

$$P = \frac{٣٤}{٤٠} \times ١٠٠\%$$

$$P = ٨٥\%$$

وبقيمة ٨٥ تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير ممتاز. وهذه النتيجة تشعر على أن أنشطة الطلبة تجري بشكل جيد.

ج- تحقيق الفرضين

قد ذكر الباحث الفرضين في الفصل الأول، وهما:

١- الفرض الصفري (Ho)

إن استخدام وسيلة *Boggle Game* غير فعال لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar

٢- الفرض البديل (Ha)

إن استخدام وسيلة *Boggle Game* فعال لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي إجراءً *Wilcoxon Test* باستخدام برنامج "SPSS"حصلت على نتيجة مستوى الدلالة *(p-value) / sig. (2-tailed)* ٠,٠٠٠ وهي أصغر من ٠،٠٠٥ وتشير إلى الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود فتدل أن تطبيق استخدام وسيلة *Boggle Game* فعال لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

وبعد إجراء البحث التجريبي عن فعالية استخدام وسيلة *Boggle Game* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar، فنتائج البحث هي:

١- إن نتيجة أنشطة المدرسة ٨٧,٥ التي تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير ممتاز ونتيجة أنشطة الطالبات ٨٥ التي تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨١-١٠٠ بتقدير ممتاز.

٢- إن استخدام وسيلة *Boggle Game* يكون فعالا لتحسين مهارة القراءة لدى الطلبة MTsS Kajhu Aceh Besar حيث تشير إليها نتائج من *Wilcoxon Test* بمستوى الدلالة (Sig. 2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. وهذه النتيجة تدل على أن فرض البديل (Ha) مقبول وفرض الصفري (Ho) مردود.

ب- الاقتراحات

اعتمادا على البيانات السابقة فيقدم الباحث الاقتراحات الأتية:

١- ينبغي للمدرسين أن يستخدموا وسيلة وسيلة *Boggle Game* في التعليم القراءة ليجعلها أكثر فعالة.

٢- ينبغي للمدرسين أن يختاروا الوسيلة المناسبة بالمادة وأهداف التعليم.

٣- ينبغي للباحثين الآخرين أن يستخدموا وسيلة *Boggle Game* في تعليم مهارة أخرى: الاستماع أو القراءة أو الكتابة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ –المراجع العربية

إبراهيم محمد علي حرانحشة. (٢٠٠٧). المهارات القرائية وطرق تدريسها بين النظرية والتطبيق. عمان: دار الخزامي.

روحي البعلبكي. (١٩٩٥). المورد. بيروت: دار العلم للملايين.

زهير رتمن شة. (٢٠٢٣). كفاءة الطلبة على قراءة النصوص العربية (دراسة وصفية كمية بمعهد باب النجاح). بندا أتشية: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

سناء عورتني طيبي. (٢٠٠٧). مقدمة في صعوبات القراءة. عمان: دار وائل النشر.

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

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

محمد علي السمان. (١٩٨٦). التوحيد في اللغة العربية. القاهرة: دار المعارف.

لويس معلوم. (٢٠٠٨). المنجد في اللغة والأعلام. بيروت: دار المشرق.

ماهر شعبان عبد الباري. (٢٠١٠). سيكولوجية القراءة وتطبيقاتها التربوية. عمان: دار الميسرة.

ماهر شعبان عبد الباري، وآخرون. (٢٠٠٧). تعليم القراءة والكتابة: أساسية وإجراءاته التربوية. اليمن: دار الميسرة.

محمد رجب فضل الله. (٢٠٠٣). الاتجاهات التربوية المعاصرة في تدريس اللغة العربية (ط. ٢). القاهرة: عالم الكتب.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

منير البعلبكي. (١٩٧٢). قاموس إنجليزي–عربي. بيروت: دار العلم للملايين.

نور الحكمة. (٢٠١٨). تطبيق الوسيلة *Broken Square* لترقية قدرة الطلبة في فهم المقروء (دراسة تجريبية للمستوى الثانوي بمعهد باب النجاح أولي كارينج بندا أتشية). بندا أتشية: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.

نور هادي. (٢٠١١). الموجية لتعليم المهارات اللغوية – لغير الناطقين بها. مالانج: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية.

ب – المراجع الإندونيسية

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

Bin-Hady, W. R. A. (2021). The role of games in enhancing EFL students' vocabulary acquisition. *Journal of the Faculty of Education*, 11(17), 48–58.

Fadillah, H., & Izzah, L. (2020). Building FL-vocabulary transferability through semantic boggle game. *English Language in Focus (ELIF)*, 2(2), 79–86.

Mahyudin, E., & Matsna, M. (2012). *Pengembangan evaluasi dan tes bahasa Arab*. Tangerang Selatan: Alkitabah.

Qrqez, M., & Rashid, R. A. (2017). Reading comprehension difficulties among EFL learners: The case of first and second-year students at Yarmouk University in Jordan. *Arab World English Journal*, 8(3), 421–431.

Rochimeni, D. (2019). The effectiveness of using word games in reading class. *Journal of English Education Studies*, 4(2), 123–132.

Rusdi, & Kasmiati. (2014). *Dasar-dasar konsep penelitian dalam bahasa Arab*. Pekanbaru: Benteng Media.

Soliha, N. K., & Rohim, A. (2021). The effect of Boggle game games on the vocabulary mastery of the seventh grade students at MTs. Nurul Hikmah. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 10(1), 18–29.

AR-RANIRY

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Toma, I., Alexandru, C. E., Dascalu, M., Dessus, P., & Trausan-Matu, S. (2017). Semantic boggle game: A game for vocabulary acquisition. In *Data Driven Approaches in Digital Education: 12th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2017*, Tallinn, Estonia, September 12–15, 2017, Proceedings 12 (pp. 606–609). Springer International Publishing.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

خطاب الإشراف من كلية التربية وتأهل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 224 TAHUN 2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

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

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

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

KESATU : Menunjuk Saudara :
Fajriah, MA

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	Ahmad Malawi
NIM	:	200202114
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	مقارنة بين الطريقة التحاورية وطريقة القواعد والترجمة باستخدام كتاب الأجرومية في تعليم النحو "دراسة تجريبية بـــMUQ Pagar Air 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-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

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

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 02 September 2024
Dekan,

Safrul Muluk

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

إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على قيام بالبحث

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-5449/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2025
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar ; Kepala MTsS Darul Hikmah Kajhu

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 190202160
Nama : Irfal Syahnil Syahputra
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : jl.amd Pulau Baguk Kec. Pulau Banyak kab. Aceh Singkil

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***ISTIKHDAMU WASILATU BOGGLE GAME LITAHSINI MAHARATIL QIRA'ATI LADAYYA THALIBATU BI MTSS DARUL HIKMAH KAJHU***

Banda Aceh, 14 Juli 2025
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 29 Agustus 2025

MTsS Kajhu Aceh Besar إفادة مدير

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA"DARUL HIKMAH"
Desa Kajhu Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar Prov Aceh
Alamat Jl Laksamana Malahayati Km 8,5
Email : mtssdarulhikmahjuli2008@gmail.com; NSM : 121211060017 ; NPSN : 10114369

Nomor : Mts.01.04.25/228/2025
Lampiran : -
Perihal : **Sudah Mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data**

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

Berdasarkan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-5449/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2025, tanggal 14 Juli 2025.
Dengan ini Kepala MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam menerangkan bahwa :

Nama : IRFAL SYHANIL SYAHPUTRA
NIM : 190202160
Prodi/Jurusan : S.1 Pendidikan Bahasa Arab
Semester : XI
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh

Telah melakukan penelitian/pengumpulan data pada MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 17 November 2025 dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi dengan judul :

"ISTIKHDAMU WASILATU BOGGLE GAME LITAHSINI MAHARATIL QIRA'ATI LADAYYA THALIBATU BI MTSS DARUL HIKMAH KAJHU".

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

Kajhu, 18 November 2025
Kepala Madrasah

Jufri, S.Pd.I
NUPTK 4934760662220032

مِعْيَارُ التَّقْوِيم

A. Identitas Siswa

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

B. Aspek Penilaian dan Indikator

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala Nilai
1	Ketepatan Membaca Huruf dan Harakat (Tasykil)	Siswa mampu membaca huruf Arab dengan jelas serta memberikan harakat sesuai kaidah	4 = Seluruh bacaan benar, jelas, dan lancar 3 = Sebagian besar benar, ada kesalahan kecil 2 = Banyak kesalahan, tapi masih bisa dipahami 1 = Bacaan salah hampir seluruhnya
2	Kelancaran Membaca	Siswa mampu membaca teks Arab dengan lancar, tidak terbata-bata, dan sesuai tanda baca	4 = Sangat lancar, intonasi tepat 3 = Cukup lancar, ada sedikit keraguan 2 = Kurang lancar, sering terhenti 1 = Tidak lancar, sulit dipahami
3	Pemahaman Kosakata	Siswa mengenali dan memahami arti kosakata dasar dalam teks	4 = Memahami hampir semua kosakata 3 = Memahami sebagian besar kosakata 2 = Hanya memahami sedikit kosakata 1 = Tidak memahami kosakata
4	Pemahaman Isi Teks	Siswa mampu menjelaskan isi/makna umum dari teks Arab yang dibaca	4 = Penjelasan lengkap, sesuai konteks 3 = Penjelasan cukup, ada kekurangan kecil 2 = Penjelasan dangkal dan

			kurang tepat 1 = Tidak dapat menjelaskan isi teks

C. Skor Akhir

85 – 100 = Sangat Baik

70 – 84 = Baik

55 – 69 = Cukup

40 – 54 = Kurang

< 40 = Sangat Kurang

الاختبار القبلي والبعدي

SOAL PRETEST

A. Identitas Siswa

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

B. Tujuan Evaluasi

- Menilai kemampuan siswa membaca teks Arab dengan benar (huruf & harakat).
- Mengukur kelancaran dan ketepatan bacaan.
- Menguji pemahaman kosakata dasar.
- Menilai pemahaman isi teks Arab sederhana.

C. Teks Evaluasi

النص:

سافر أحمد مع أسرته إلى المدينة في عطلة المدرسة.

زاروا المسجد والمكتبة، وقرأوا كتبا جديدة.

كان أحمد سعيدا لأنه تعلم كلمات جديدة باللغة العربية.

D. Pertanyaan Evaluasi

1. Membaca dengan Harakat (*Tasykil*)
   Bacalah teks di atas dengan suara keras, jelas, dan tepat sesuai harakatnya.
2. Kelancaran Membaca
   Bacalah teks dengan lancar tanpa terbata-bata, perhatikan panjang pendek dan waqaf.
3. Pemahaman Kosakata
   Apa arti kata:
   a) سافَرَ

b) الْمَكْتَبَةَ

c) سَعِيدًا

d) كُتُبًا

4. Pemahaman Isi Teks
   a. Ke mana Ahmad pergi bersama keluarganya?
   b. Apa saja yang mereka kunjungi?
   c. Mengapa Ahmad merasa senang?
   d. Apa yang dipelajari Ahmad dari perjalanannya?

جامعة الرانري
AR-RANIRY

SOAL POSTTEST

A. Identitas Siswa

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

B. Tujuan Evaluasi

- Menilai kemampuan siswa membaca teks Arab dengan benar (huruf & harakat).
- Mengukur kelancaran dan ketepatan bacaan.
- Menguji pemahaman kosakata dasar.
- Menilai pemahaman isi teks Arab sederhana.

C. Teks Evaluasi

النص:

ذهبت فاطمة وصديقتها إلى السوق بعد الدرس.

اشترتا خضروات وفواكها طازجة للبيت.

وتوقفتا عند محل العصير لتشربا عصير المانجا.

شعرت فاطمة بالراحة لأن السوق كان نظيفا وهادئا.

D. Pertanyaan Evaluasi

1. Membaca dengan Harakat/Tasykil
   Bacalah teks di atas dengan suara keras, jelas, dan tepat sesuai harakatnya.
2. Kelancaran Membaca
   Bacalah teks dengan lancar tanpa terbata-bata, perhatikan panjang-pendek dan waqaf.

3. Pemahaman Kosakata
   Apa arti kata:

   a) ذَهَبَتْ

   b) السُّوقِ

   c) الْعَصِيرِ

   d) نَظِيفًا

4. Pemahaman Isi Teks
   a. Ke mana Fatimah pergi bersama temannya?
   b. Apa saja yang mereka beli di pasar?
   c. Jus apa yang mereka minum?
   d. Mengapa Fatimah merasa nyaman pergi ke pasar?

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملاحظة

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 *Boggle Game* dimulai.				
2	Siswa memperhatikan instruksi guru tentang cara bermain *Boggle Game* untuk menemukan kosakata dalam teks Arab.				
3	Siswa berusaha aktif mencari dan menemukan kata-kata Arab dari huruf-huruf yang tersedia dalam permainan.				
4	Siswa membaca kata-kata yang ditemukan dengan pelafalan yang tepat.				
5	Siswa mencoba memahami arti kata-kata yang diperoleh dari permainan.				
6	Siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok untuk menyusun daftar kata dan membacanya.				
7	Siswa menunjukkan minat dan antusiasme saat mengikuti permainan.				
8	Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok untuk memahami isi teks bacaan.				

9	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok untuk membahas isi bacaan.				
10	Evaluasi akhir dalam bentuk pertanyaan/tes bacaan membantu siswa mengukur pemahaman membaca teks Arab.				

Komentar dan saran pengamat :

……..
……..
……..
……..

Aceh Besar, …….. 2025

Pengamat/Observer

(……..)

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 *Boggle Game* dimulai.				
2	Guru menjelaskan aturan dan cara bermain *Boggle Game* dengan jelas.				
3	Guru mengarahkan siswa untuk mencari dan menemukan kosakata Arab dari huruf-huruf dalam permainan.				
4	Guru membimbing siswa membaca kata-kata yang ditemukan dengan pelafalan yang benar.				
5	Guru menghubungkan kosakata dari permainan dengan teks bacaan Arab yang relevan.				
6	Guru memberikan bantuan berupa petunjuk visual atau isyarat untuk memahami kata yang sulit.				
7	Guru memperkenalkan struktur kalimat penting yang muncul dalam teks bacaan dan membahasnya bersama siswa.				
8	Guru memberikan tugas studi mandiri berupa membaca ulang atau mencari kata baru dari teks.				
9	Guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk membahas isi teks bacaan Arab.				

10	Guru memberikan evaluasi akhir berupa pertanyaan/lisan/tertulis untuk mengukur pemahaman siswa dalam membaca teks Arab.				

Komentar dan saran pengamat :

……..

……..

……..

……..

Aceh Besar, ……. 2025

Pengamat/Observer

(……..)

صورة البحث

تدريس مهارة القراءة بوسيلة *Boggle Game*

الاختبار القبلي والبعدي

السيرة الذاتية

أولا: البيانات الشخصية

١. الاسم الكامل	: إرفال شاهنيل شاهبوترا
٢. رقم التقيد	: ١٩٠٢٠٢١٦٠
٣. محل الميلاد وتاريخه	: Pulau Balai ٣ يناير ٢٠٠١
٤. الجنس	: الذكور
٥. الدين	: الإسلام
٦. الجنسية	: إندونيسيا
٧. الحالة الاجتماعية	: غير متزوج
٨. العنوان	: Lam Ateuk
٩. العمل	: طالب
١٠. البريد الالكترونى	: 190202160@student.ar-raniry.ac.id
١١. اسم الأب	: إسماعيل
١٢. العمل	: صياد
١٣. اسم الأم	: سايا
١٤. العمل	: ربة البيت
١٥. العنوان	: Kec. Pulau Banyak. Kab. Aceh singkil

ثانيا: خلفية التعليم

١. المدرسة الابتدائية الحكومية ١ بولاو باغوك (٢٠١٤ – ٢٠٠٨)

٢. المدرسة المتوسطة الإسلامية دار الحسنة سينغكيل (٢٠١٧ – ٢٠١٤)

٣. المدرسة الثانوية الإسلامية دار الحسنة سينغكيل (٢٠٢٠ – ٢٠١٧)

٤. جامعة الرانيري بندا أتشيه (٢٠٢٥–٢٠٢٠)