

فعالية استخدام وسيلة Board game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة

ب MTsN 4 Aceh Besar

رسالة

إعداد

ديلا سلسيلا

رقم القيد: ٢٢٠٢٠٢٠٦٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية و تأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

دارالسلام – بندا أتشيه

٢٠٢٦م/١٤٤٨هـ

فعالية استخدام وسيلة Boardgame لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجحلة المفيدة

MTsN 4 Aceh Besar د

تمت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في الجلسة المناقشة وذلك استكمالاً لمتطلبات بل الدراسة

الكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

ديلا سلسبيلا

رقم القيد: ٢٢٠٢٠٢٠٦٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

المشرف

الدكتور ترميدي النورسي للماستر

الدكتور حلمي الماجستير

١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٢١٠٠٣

١٩٦٨١٢٢٦٢٠٠١١٢١٠٠٢

فعالية استخدام وسيلة Board game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة

MTsN 4 Aceh Besar 4

رسالة

تمت المناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري

الإسلامية الحكومية، وذلك استفتاء لأحد الشروط الأكاديمية

لنيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية

وقمت المناقشة يوم الأربعاء، التاريخ:

٢٢ يولو ٢٠٢٦ م

٦ صفر ١٤٤٨ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

السكرتيرة

ستي رحمة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٩٢٢٢٠٣٥٢١٢٠٠٩

الرئيس

الدكتور حلمي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٢٢٦٢٠٠١١٢١٠٠٢

المناقش الثاني

الدكتور بدرالمنان الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٢٠٣٢٠١١٠١١٠٠٤

المناقش الأول

الدكتور عبدالله الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٨٠٢٢٠٠٦٠٤١٠٠٢

كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندو أتشيه

الأستاذ الدكتور سحر المصطفى الماجستير

١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١

ج

اقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالب الموقعة أدناه :

الاسم الكامل : ديلا سلسيلا

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٦٦ :

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : بكلية التربية و تأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : فعالية استخدام وسيلة Board game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة

الجملة المفيدة ب MTsN 4 Aceh Besar

أقر و أتعهد ما يلي :

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

بندا أتشيه، ١٥ يونيو ٢٠٢٦

صاحبة الإقرار

ديلا سلسيلا



رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٦٦

الإستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

(سورة الزمر الآية ٩)

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

(رواه مسلم: ٢٦٩٩)

مَنْ لَمْ يَذُقْ ذُلَّ التَّعَلُّمِ سَاعَةً تَجَرَّعَ ذُلَّ الْجَهْلِ طُولَ حَيَاتِهِ

(المحفوظات, الإمام الشافعي)

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى :

والدي المحترمين

أبي زين الدين وأمي ذوالرحمة

الى أبي العزيز، الذي كان ولا يزال قدوتي وداعمي الأول في حياتي، فقد علّمني معنى الصبر، والعمل الجاد، والمثابرة في تحقيق الطموحات. أسأل الله تعالى أن يفيض عليه من رحمته، وأن يرزقه الصحة والعافية، ويبارك له في عمره، ويجزيه خير الجزاء على ما قدّمه لي من تضحياتٍ ومحبةٍ ورعاية. والى أُمِّي الحبيبة التي كانت سندي بعد الله، ورتني بحب وحنان، وبذلت لأجلي كل ما تستطيع. أسأل الله أن يطيل عمرها، ويمن عليها بالصحة والعافية، ويجزيها خير الجزاء.

المشرف

الأستاذ الدكتور حلمي الماجستير

الذي أنفق وقته، وبذل جهده في توجيهي ومساعدتي، والإشراف على هذه الرسالة إشرافاً حسناً حتى اكتملت. أسأل الله أن يبارك فيه ويجزيه خير الجزاء.

أساتدتي

الذين قد علموني بالعلوم الدينية والأخوية والأدب والعلوم الأخرى، نفعنا الله بهم وبعلمهم الإسلام والمسلمين آمين.

زملائي و زميلاتي

الذين شجعوني لإتمام كتابة هذه الرسالة، أسأل الله أن يسدد خطاهم في الدنيا والآخرة

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن بلسان عربي مبين. ثم الصلاة والسلام على النبي العربي الأمين، وعلى آله وأصحابه الذين بذلوا أنفسهم وأموالهم خالصا لوجه الكريم.

بإذن الله وتوفيقه وفضله قد تمت الباحثة كتابة الرسالة تحت الموضوع " فعّاليّة استخدام وسيلة Board game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar " التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية للحصول على الشهادة البكالوريوس.

في هذه الفرصة تريد الباحثة أن تواجه الشكر لوالديها المحبوبين على كل الحنان والرعاية التي رباها من الصغار، وسوف يجزيهما الله أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة.

وتقدم الباحثة بالشكر الجزيل إلى المشرف الكريم، وهو الأستاذ حلمي الماجستير، الذي أنفق وقته، وبذل علمه وجهده في الإشراف على كتابة هذه الرسالة وتوجيهها منذ اختيار الموضوع حتى الانتهاء منها. أسأل الله تعالى أن يجزيه خير الجزاء.

ثم تقدم الباحثة الشكر الخالص لمدير الجامعة وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع الأساتذة والأساتذة الذين قد علموا الباحثة علومها نافعة، سوف يجزي الله لهم السعادة في الدنيا والآخرة وجميع الموظفين من قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لرئيس المدرسة MTsN 4 Aceh Besar ولسائر المدرسين وجميع الطالبات من الصف الثاني "E"، اللواتي قد ساعدن الباحثة لجمع البيانات، حفظهن الله في سلامة الدين والدنيا والآخرة، وجزاهن الله خير الجزاء.

وأخيرا، تتقن أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان وإن كان قد بذلت كل جهدها في كتابة هذه الرسالة، لذلك ترجو الباحثة من القارئ نقدنا بنائيا أو الاقتراحات خالصا وإصلاحا

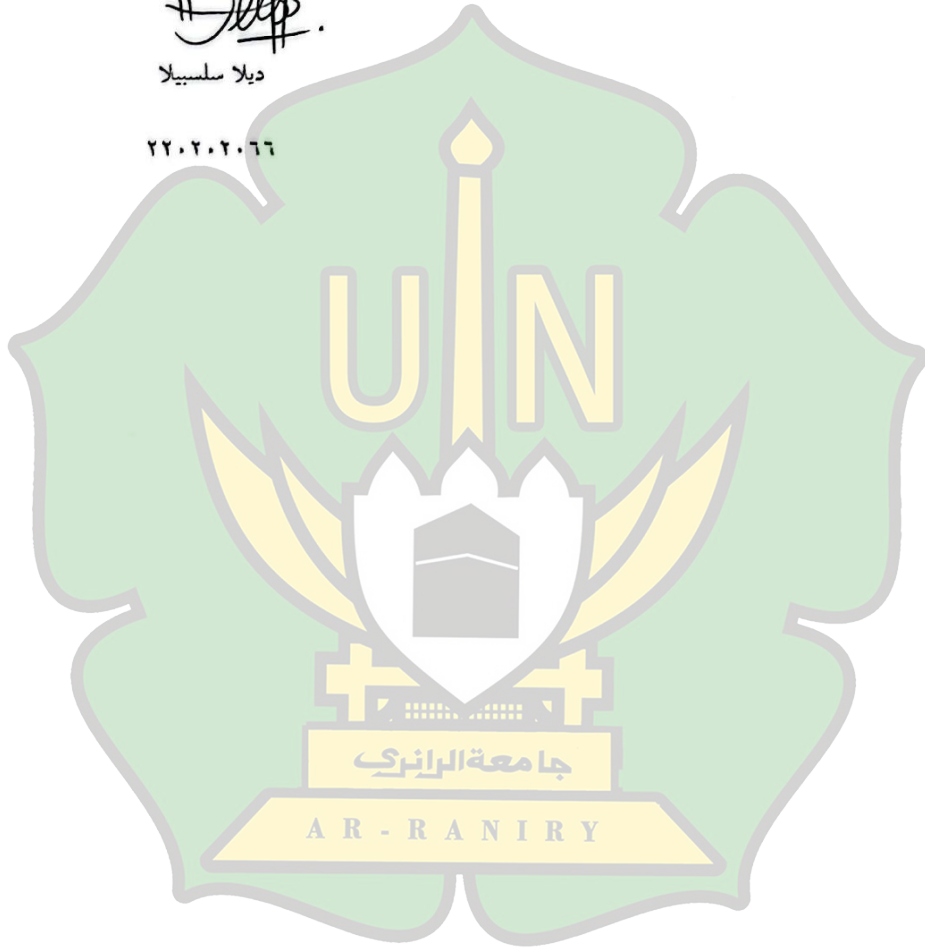
نفعنا لإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة لها والقارئ جميعا. ونسأل الله تعالى أن يسدد
خطانا لما فيه صلاح الأمة وعزتها، ويوفقنا وإياكم لما فيه خير الدنيا والآخرة. آمين يا مجيب السائلين

بندا أتشييه، ١١ جولي ٢٠٢٦ م



ديلا سلسبيلا

٢٢٠٢٠٢٠٦٦



قائمة المحتويات

ب	موافقة المشرف.....
ج	موافقة اللجنة.....
د	إقرار أصالة البحث العلمي.....
هـ	استهلال.....
و	إهداء.....
ز	شكر وتقدير.....
ط	قائمة المحتويات.....
ل	قائمة الجداول.....
م	قائمة الملحقات.....
ن	مستخلص البحث باللغة العربية.....
س	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية.....
ع	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....
١	الفصل الأول: أساسية البحث.....
١	أ- مشكلة البحث.....
٦	ب- سؤال البحث.....
٦	ج- هدف البحث.....
٦	د- أهمية البحث.....

هـ-فروض البحث	٧
و-حدود البحث	٨
ز-معاني المصطلحات	٨
ح-الدراسات السابقة	١٢
ط-طريقة كتابة الرسالة	١٦
الفصل الثاني: الإطار النظري	١٧
أ- وسيلة الألعاب اللوحية	١٧
(١) تعريف وسيلة الألعاب اللوحية	١٧
(٢) فوائد الألعاب اللوحية	١٩
(٣) مزايا و عيوب الألعاب اللوحية	٢٠
ب - الجملة المفيدة	٢٢
(١) الجملة الاسمية	٢٢
(٢) الجملة الفعلية	٢٦
الفصل الثالث: اجراءات البحث	٢٩
أ-منهج البحث	٢٩
ب-المجتمع والعينة	٣٠
ج-طريقة جمع البيانات	٣١
د-طريقة تحليل البيانات	٣٢
الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها	٣٤
أ. عرض البيانات	٣٤

٣٤.....	١) لمحة عن الميدان البحث.....
٣٧.....	٢) إجراء تعليم الجملة المفيدة باستخدام العروض Board game.....
٤٢.....	ب. تحليل البيانات و مناقشتها.....
٤٥.....	ج . مناقشة البحث.....
٤٦.....	د. تحقيق الفروض.....
٤٨.....	الفصل الخامس: الخاتمة.....
٤٨.....	أ- نتائج البحث.....
٤٨.....	ب- الإقتراحات.....
٥٠.....	المراجع.....
٥٠.....	١. المراجع العربية.....
٥٠.....	٢. المراجع اللغة الإندونيسية.....



قائمة الجداول

- الجدول ١-٤ (عدد المعلمين بـ MTsN 4 Aceh Besar) ٣٥
- الجدول ٢-٤ (عدد الطلاب بـ MTsN 4 Aceh Besar) ٣٦
- الجدول ٣-٤ (المباني و المرافق الدراسية بـ MTsN 4 Aceh Besar) ٣٧
- الجدول ٤-٤ (التوقيت في العملية التجريبية) ٣٩
- الجدول ٥-٤ (أنشطة المدرسة و الطلاب عند عملية التعليم والتعلم بدون استخدام وسيلة Board Game و إجراء الاختبار القبلي عند اللقاء الأول) ٤٠
- الجدول ٦-٤ (أنشطة المدرسة والطلاب عند عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة Board Game و إجراء الاختبار البعدي عند اللقاء الثاني) ٤٠
- الجدول ٧-٤ (نتائج الاختبار القبلي والبعدي) ٤٣
- الجدول ٨-٤ (نتيجة الاختبار الطبيعي) ٤٤
- الجدول ٩-٤ (Wilcoxon signed rank test) ٤٥

قائمة الملحقات

١. إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه على تعيين المشرف
٢. إفادة عميد الكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه على القيام بالبحث.
٣. ورقة تحكيم أدوات البحث.
٤. وحدة تعليم اللغة العربية الجملة المفيدة
٥. ورقة الاختبار
٦. صور البحث
٧. السيرة الذاتية.



مستخلص البحث

عنوان البحث : فعّاليّة استخدام وسيلة Board game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة

الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar

الاسم الكامل : ديلا سلسبيلا

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٦٦ :

هذا البحث ناتج عن ضعف قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة في MTsN 4 Aceh Besar ولا يزال كثير من الطلاب يجدون صعوبة في التمييز بين الجملة الاسمية والجملة الفعلية، وكذلك في معرفة عناصرهما، مثل المبتدأ والخبر والفعل والفاعل والمفعول به. إضافة إلى ذلك، لا يزال المعلم يستخدم طرق التدريس التقليدية التي تعتمد على شرح المعلم أكثر من مشاركة الطلاب، مما يؤدي إلى قلة نشاطهم وضعف اهتمامهم بتعلم مادة النحو. ولحل هذه المشكلة، استخدمت الباحثة وسيلة Board Game بوصفها وسيلة تعليمية ممتعة وتفاعلية. ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة Board Game في تحسين قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة. واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم One Group Pretest-Posttest Design. ويتكون مجتمع البحث من جميع الطلاب في الفصل الثاني و عددهم ١٦٦ طالبا في MTsN 4 Aceh Besar، أما عينة البحث فهي طلاب الصف الثاني "E" وعددهم ٢٠ طالبًا، وتم اختيارهم بطريقة العينة العمدية (Purposive Sampling) وجمعت الباحثة البيانات من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ثم حللتها باستخدام برنامج SPSS عن طريق اختبار Wilcoxon Signed Rank Test. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة Board Game فعال في تحسين قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة في مدرسة MTsN 4 Aceh Besar. ويتضح ذلك من ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٤٣,٠٦ في الاختبار القبلي إلى ٩١,٦٠ في الاختبار البعدي. كما أظهرت نتائج اختبار Wilcoxon Signed Rank Test أن قيمة Asymp. Sig. (2-tailed) بلغت ٠,٠٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٠٥. وهذا يدل على قبول الفرضية البديلة (Ha) ورفض الفرضية الصفرية (Ho) وبناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن استخدام وسيلة Board Game فعال في تحسين قدرة الطلاب على إتقان الجملة

المفيدة في مدرسة MTsN 4 Aceh Besar.

الكلمات المفتاحية: Board Game ، الجملة المفيدة

Abstract

Title : The Effectiveness of Board Game Media in Improving Students' Mastery of *Jumlah Mufidah* at MTsN 4 Aceh Besar

Name : Della Salsabila

NIM : 220202066

This research was motivated by the low ability of students to master *Jumlah Mufidah* (complete sentences) at MTsN 4 Aceh Besar. Many students still experienced difficulties in distinguishing between *Jumlah Ismiyah* (nominal sentences) and *Jumlah Fi'liyah* (verbal sentences), as well as in identifying their elements, such as *mubtada'* (subject), *khobar* (predicate), *fi'il* (verb), *fa'il* (doer), and *maf'ul bih* (object). In addition, the teacher still applied conventional teaching methods that were more teacher-centered than student-centered, resulting in low student participation and interest in learning Arabic grammar (*Nahwu*). To address this problem, the researcher employed the Board Game as an enjoyable and interactive instructional medium. The objective of this research was to determine the effectiveness of using the Board Game in improving students' mastery of *Jumlah Mufidah*. This study employed an experimental method using the One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of all eighth-grade students at MTsN 4 Aceh Besar, totaling 166 students. The sample comprised 20 students from Class VIII E, selected through purposive sampling. Data were collected through a pretest and a posttest and were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) with the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that the use of the Board Game was effective in improving students' mastery of *Jumlah Mufidah* at MTsN 4 Aceh Besar. This was evidenced by the increase in the mean score from 43.06 on the pretest to 91.60 on the posttest. Furthermore, the Wilcoxon Signed-Rank Test revealed that the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.000, which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, while the null hypothesis (H_o) was rejected. Based on these findings, it can be concluded that the use of the Board Game is effective in improving students' mastery of *Jumlah Mufidah* at MTsN 4 Aceh Besar.

Keywords: Board Game, *Jumlah Mufidah*.

Abstrak

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menguasai Jumlah Mufidah di MTsN 4 Aceh Besar

Nama : Della salsabila

NIM : 220202066

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai jumlah mufidah (kalimat sempurna) di MTsN 4 Aceh Besar. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan jumlah ismiyah (kalimat nominal) dan jumlah fi'liyah (kalimat verbal), serta dalam mengidentifikasi unsur-unsurnya, seperti mubtada', khabar, fi'il, fa'il, dan maf'ul bih. Selain itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada penjelasan guru daripada keterlibatan aktif siswa, sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan dan minat siswa dalam mempelajari ilmu nahwu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media Board Game sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Board Game dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai jumlah mufidah. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 4 Aceh Besar yang berjumlah 166 siswa. Adapun sampel penelitian adalah siswa kelas VIII E yang berjumlah 20 orang, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling (sampel bertujuan). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan program SPSS dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Board Game efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai jumlah mufidah di MTsN 4 Aceh Besar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 43,06 pada pretest menjadi 91,60 pada posttest. Selain itu, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Board Game efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai jumlah mufidah di MTsN 4 Aceh Besar.

Kata Kunci: *Board Game*, Jumlah Mufidah.

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية لغة جميلة، غنية بالمعاني، وتمتاز ببنية منظمة جدا. ولا تستخدم هذه اللغة في التواصل اليومي فحسب، بل هي اللغة الرئيسية في القرآن الكريم، والأحاديث النبوية، ومختلف المؤلفات العلمية الإسلامية^١.

في مجال التعليم، يوجّه تعليم اللغة العربية إلى إتقان أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، والتحدث (الكلام)، والقراءة، والكتابة. وتُدْرَس هذه المهارات الأربع بشكل متكامل حتى يتمكن المتعلمون من اكتساب الكفاءة اللغوية بصورة شاملة. وإضافة إلى ذلك، يركز تعليم اللغة العربية على إتقان الجوانب اللغوية، مثل قواعد اللغة (النحو والصرف) وتنمية الثروة اللفظية (المفردات). ويهدف هذا التعليم إلى تمكين المتعلمين من فهم نظريات اللغة، وكذلك تطبيقها في التواصل اليومي، لا سيما في السياق الإسلامي^٢.

¹ Muhammad firdaus¹, putri aisyah², rahmawati, mutiara dkk, al-jumlah al-mufidah (isim dan karakteristiknya) dalam pembelajaran bahasa arab, jurnal edukasiana islam, vol. 3 no. 3,desember 2025,hal 33

² Umar Siddiq Abdullah, “Pengaruh Budaya Organisasi dan Kinerja Guru Terhadap Ketercapaian Kompetensi Bahasa Arab Santri Di PMDG (Pondok Modern Darussalam Gontor) Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020-2021” (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

ومع ذلك، فإن واقع تعليم اللغة العربية في إندونيسيا لا يزال يواجه تحديات متعددة. ومن أبرز هذه التحديات اختلاف الخلفيات اللغوية لدى المتعلمين، مما يؤثر في سرعة فهمهم للمواد التعليمية وطرائق استيعابهم لها^٣. وغالبا ما يؤدي هذا الاختلاف إلى ضعف دافعية التعلم لدى المتعلمين، بحيث لا تتحقق نتائج تعليمية مثلى^٤. لذلك، تبرز الحاجة إلى إيجاد حلول مناسبة لمعالجة هذه المشكلات، ومن بينها توظيف وسائل تعليمية مبتكرة^٥.

تؤدي وسائل التعليم دورا مهما جدا في العملية التعليمية^٦. وتشمل هذه الوسائل مختلف الأدوات التي يستخدمها المعلمون لنقل المواد الدراسية إلى المتعلمين بشكل منظم، بحيث تتم عملية التعليم والتعلم بصورة فعالة وكفؤة. وتستطيع الوسائل التعليمية الجيدة أن تحفز أفكار المتعلمين ومشاعرهم وانتباههم وقدراتهم، مما يساهم في تحقيق عملية تعلم مثلى^٧. كما ثبت أن استخدام الوسائل التعليمية يساهم في زيادة دافعية المتعلمين وحماستهم واهتمامهم بالتعلم. وبذلك، تعد وسائل التعليم من العوامل المهمة في دعم نجاح العملية التعليمية^٨. ومن بين وسائل التعليم التي يمكن الاستفادة منها وسيلة الألعاب اللوحية.

³ Nadhif Nadhif, "Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Mengatasi Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan & Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Smp Islam Plus At-Tohari Tuntang," Al-Fakkar 3, no. 1 (2022)

⁴ Elvia Susanti et al., "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa," Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab 4, no. 1 (2020).

⁵ Saepudin, "Tantangan Dan Solusi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab," Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan 9, no. 4 (2024).

⁶ M Sahib Saleh et al., "Media Pembelajaran," 2023.

⁷ Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." Prosiding Pendidikan Dasar 1.1 (2022).

⁸ Damar Gemilang and Hastuti Listiana, "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2020.

وتعد الألعاب اللوحية نوعا من الألعاب التي تمارس على سطح مستو وفق مجموعة من القواعد المحددة، وغالبا ما تُلعب بشكل جماعي. وقد أوضحت ماريانتي وزملاؤها أن الألعاب اللوحية تعد من الابتكارات في مجال وسائل التعليم، حيث تتضمن عناصر اللعب التربوي، وقد صممت من أجل زيادة تفاعل المتعلمين في عملية التعلم. ومن ناحية أخرى، عرف مايك سكورفيان الألعاب اللوحية بأنها مجموعة من الألعاب التي تتكون من أدوات ومكونات مختلفة توضع وتحرك على سطح محدد وفقا لقواعد معينة. وبناء على ذلك، يمكن فهم الألعاب اللوحية على أنها ألعاب قائمة على مسار (track) يتعين على اللاعبين اجتيازه لإتمام مهمة معينة وفقا لموضوع تم تصميمه مسبقا. وفي سياق التعليم، يتم تكيف هذه المهام والموضوعات بما يتناسب مع المواد الدراسية التي يتعلمها المتعلمون، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقا وذات معنى⁹.

في تعليم اللغة العربية، يعد موضوع الجملة من الموضوعات الأساسية التي ينبغي على المتعلمين فهمها. ففي اللغة العربية يسمى كل تركيب مفيد جملة، أما الجملة التي تفيد معنى تاما فتسمى الجملة المفيدة، وهي التي يمكن فهمها دون الحاجة إلى كلمات إضافية. وهذا النوع من الجمل يقدم معنى واضحا ومتكاملا. وبوجه عام، تنقسم الجملة في اللغة العربية إلى نوعين رئيسيين، وهما الجملة الاسمية والجملة الفعلية. فالجملة الاسمية هي التي تبدأ بالاسم، أما الجملة الفعلية فهي التي تبدأ بالفعل¹⁰.

⁹ Elis Maryanti dkk, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. Vol. 5 No. 5, Tahun 2021,hal. 4214-4215

¹⁰ Muhammad Firdaus1, Putri Aisyah2, Rahmawati, Mutiara Dkk, Al-Jumlah Al-Mufidah (Isim Dan Karakteristiknya) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal Edukasiana Islam, Vol. 3 No. 3, Desember 2025, Hal 34-35

في التطبيق العملي لتعليم اللغة العربية، لا تزال توجد عدة صعوبات في إتقان مادة النحو، خاصة فيما يتعلق بفهم الجملة المفيدة. والجملة المفيدة هي الجملة التي تحمل معنى تاما ويمكن فهمها بشكل كامل دون الحاجة إلى كلمات إضافية. ويعد فهم الجملة المفيدة أمرا مهما لأنه يشكل أساسا لدى الطلاب في فهم تركيب الجملة في اللغة العربية. ومع ذلك، في الواقع لا يزال العديد من الطلاب يواجهون صعوبة في فهم الجملة المفيدة، خاصة في التمييز بين أنواع الجملة المفيدة، وهي الجملة الاسمية والجملة الفعلية، وكذلك في تحديد العناصر المكونة لها.

واستنادا إلى نتائج الملاحظة الأولية التي قامت بها الباحثة أثناء فترة التدريب الميداني في MTsN 4 Aceh Besar، تبين أن بعض الطلاب لا يزالون يواجهون صعوبة في فهم وإتقان مادة الجملة المفيدة. ويظهر ذلك من خلال ضعف قدرة الطلاب على تحديد عناصر الجملة، مثل المبتدأ والخبر في الجملة الاسمية، وكذلك الفعل والفاعل والمفعول به في الجملة الفعلية. بالإضافة إلى ذلك، فإن مشاركة الطلاب في عملية التعلم تعد منخفضة أيضا. وترجع هذه الحالة إلى استخدام أساليب تدريس لا تزال تعتمد بشكل كبير على طريقة المحاضرة، مما يجعل جو التعلم في الفصل يميل إلى الرتابة ويقلل من قدرة الدروس على جذب انتباه الطلاب.

وتشير هذه المشكلات إلى أن عملية تعليم النحو تتطلب ابتكارا في استخدام وسائل تعليمية أكثر تشويقا وتفاعلية. ويمكن لوسائل التعليم المناسبة أن تساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أسهل، وفي الوقت نفسه تزيد من مشاركتهم في أنشطة التعلم. ومن بين وسائل التعليم التي يمكن

استخدامها وسيلة الألعاب اللوحية. وتتيح هذه الوسيلة للطلاب التعلم من خلال أنشطة لعب منظمة، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وأقل مللاً.

إن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية في تعليم اللغة العربية يمكن أن يتيح للطلاب فرصة التعلم النشط من خلال النقاش والتعاون وحل المشكلات المرتبطة بمواد التعلم. ومن خلال هذه الأنشطة، يُتوقع أن يتمكن الطلاب من فهم مفهوم الجملة المفيدة بشكل أسهل، وأن يكونوا قادرين على تحديد بنية الجملة في اللغة العربية بشكل أفضل. وبذلك، فإن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية لا يساعد فقط على تحسين فهم الطلاب للمادة، بل يسهم أيضاً في زيادة دافعيتهم واهتمامهم بالتعلم.

وبناء على نتائج الملاحظة الأولية التي أجريت خلال فترة التدريب الميداني في MTsN 4 Aceh Besar، أوصى معلم مادة اللغة العربية أيضاً بضرورة الابتكار في استخدام وسائل التعليم حتى تصبح عملية التعليم والتعلم أكثر تشويقاً وفعالية. ولذلك، اهتمت الباحثة بإجراء دراسة حول فاعلية استخدام وسيلة الألعاب اللوحية في تنمية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة لدى طلاب الصف الثاني في MTsN 4 Aceh Besar، وذلك كأحد الجهود الرامية إلى تحسين جودة تعليم النحو في تلك المدرسة.

ب- سؤال البحث

بناءً على خلفية المشكلة أعلاه، فإن سؤال البحث في هذا البحث هي : هل استخدام

وسيلة (Board Game) فعال لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh

Besar?

ج- هدف البحث

بناءً على مشكلة البحث، فإن الهدف التي تتعين الباحثة تحقيقه في هذا البحث هي : التعرف

على فعالية استخدام وسيلة (Board Game) لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ

MTsN 4 Aceh Besar

د- أهمية البحث

أما أهمية من هذه الرسالة فهي:

١. للباحثة

يُرجى أن يُسهم هذا البحث في توسيع معارف الباحثة وخبراتها المتعلقة بتصميم وتنفيذ وتقييم

وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مادة الجملة المفيدة،

وهي الجملة الاسمية والجملة الفعلية. وإلى جانب ذلك، يُعدّ هذا البحث وسيلةً لتنمية كفاءة

الباحثة في مجال البحث التربوي وتطبيق استراتيجيات تعليمية مبتكرة وفعالة.

٢. للمدرس

يهدف هذا البحث إلى تشجيع تنمية كفاءة المعلمين واحترافيتهم في تعليم النحو من خلال توظيف وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) ، بحيث تجري عملية التعلم بصورة أكثر تفاعلية، ويشارك الطلاب مشاركة نشطة في فهم مادة الجملة المفيدة، وهي الجملة الاسمية والجملة الفعلية. كما يهدف إلى بناء علاقة أكثر فاعلية بين المعلم والطلاب من خلال مشاركة المعلم في الأنشطة الجماعية أثناء تطبيق وسيلة الألعاب اللوحية، بحيث يتمكن المعلم من تقديم الإرشاد والمرافقة على نحو أمثل، ويشعر الطلاب باهتمام أكبر وأكثر كثافة في عملية التعلم.

٣. للطلاب

يُتوقع أن يسهم استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في زيادة دافعية الطلاب للتعلم وتنمية روح التحدي لديهم في فهم مادة الجملة المفيدة. كما يُرجى أن يُظهر الطلاب نشاطاً أكبر في عملية تعلم النحو، ولا سيما في إنجاز المهام تعاونياً من خلال أنشطة اللعب والمناقشة المنظمة في وسيلة الألعاب اللوحية. ومع تهيئة بيئة تعلم مناسبة وتفاعلية وممتعة، يُتوقع أن يتحسن إتقان مادة الجملة المفيدة وأن ترتفع نتائج تعلم الطلاب.

هـ- فروض البحث

وأما الفروض لهذا البحث فيما يلي:

١. الفروض الصفري (Ho) : استخدام وسيلة (Board Game) غير فعال لترقية قدرة

الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة ب MTsN 4 Aceh Besar

٢. الفروض البديل (Ha): استخدام وسيلة (Board Game) فعال في ترقية قدرة الطلاب

على سيطرة الجملة المفيدة ب MTsN 4 Aceh Besar

و- حدود البحث

وأما الحدود لهذا البحث فيما يلي:

١. الحد الموضوعي: فعالية استخدام وسيلة Board Game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة

الجملة المفيدة ب MTsN 4 Aceh Besar

٢. الحد المكاني: يريد الباحثة أن يحدد هذه الرسالة MTsN 4 Aceh Besar.

٣. الحد الزمني: يقتصر البحث على الطالب الذين يتعلمون في سنة الدراسية 2026/2027

ز- معاني المصطلحات

قبل أن تبحث الباحثة هذه الرسالة فتحسن به أن توضح بعض معاني المصطلحات

لل كلمات المستعملة، لتسهيل معرفة المقصود:

١. وسيلة Board Game

كلمة وسائل جمع من وسيلة وهي مصدر من وَسَلَ-يَسِلُ-وسيلة معناها "الأداة، الأسلوب والطريقة"^{١١}. واصطلاحا هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم^{١٢}. والمراد بالوسيلة في

^{١١} معجم المعاني، (وسيلة) معجم عربي عربي، موقع المعاني، تاريخ الاطلاع: ١٨ أغسطس ٢٠٢٦.

^{١٢} Fransisca Ayu Krisnasari, "Pengembangan Media Power Point untuk Meningkatkan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola Pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015" (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016).

هذا البحث هو الوسيلة التعليمية التي تستخدمها الباحثة لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة.

وسيلة *Board Game* هي نوع من الألعاب التي يكون أحد مكوناتها لوح مستطيل أو مربع الشكل، ويمكن أن تُصنع مادته من مواد مختلفة، وعادةً ما تُصنع من الورق المقوى السميك^{١٣}. أما في هذا البحث، فقد صممت وسيلة *Board Game* أساساً باستخدام ورق HVS.

١. الجملة المفيدة

الجملة المفيدة في اللغة العربية مركبة من كلمتين، وهما الجملة التي تعني “التركيب من الكلمات” والمفيدة التي تعني “ما يعطي فائدة أو معنى”. وأما في الاصطلاح، فالجملة المفيدة هي تركيب من الكلمات في اللغة العربية يأتي على نظام معين ويعطي معنى تاماً يمكن فهمه دون الحاجة إلى إضافة كلمات أخرى. وفي علم النحو، تعد الجملة المفيدة أساس تكوين الجملة في اللغة العربية. ويجب أن تتكون هذه الجملة من عنصرين أساسيين يكمل أحدهما الآخر حتى يتم المعنى، وهما المبتدأ والخبر. فإذا لم يوجد أحد هذين العنصرين، فلا تستقيم الجملة جملة مفيدة، لأن معناها لا يكون تاماً. وتنقسم الجملة في اللغة العربية إلى نوعين رئيسيين، وهما: الجملة الاسمية، وهي الجملة التي تبدأ بالاسم. الجملة الفعلية، وهي الجملة التي تبدأ بالفعل^{١٤}.

¹³ Asep Usamah, Neng Lia Yilianengsih, Yani Fitriyani, dan Adilah Fauiyah, “Implementasi Media Board Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar,” Attadib: Journal of Elementary Education Vol. 8, no. 1 (2024), hlm. 3-4.

¹⁴ Muhammad firdaus1, putri aisyah2, rahmawati, mutiara dkk, al-jumlah al-mufidah (isim dan karakteristiknya) dalam pembelajaran bahasa arab, jurnal edukasiana islam, vol. 3 no. 3, desember 2025, hal 34-35

أ- الجملة الاسمية

الجملة الاسمية هي نوع من الجمل في اللغة العربية تتكوّن من عنصرين أساسيين، وهما المبتدأ والخبر. فالمبتدأ هو الاسم الذي يقع في بداية الجملة الاسمية، ويقابله في قواعد اللغة الإندونيسية ما يُعرف بالفاعل أو المبتدأ (المسند إليه). أمّا الخبر فيؤدّي وظيفة المكمل الذي يوضّح المبتدأ ويبيّن حاله، ولذلك يكون في موقع يقابل المسند أو الخبر. ويُعدّ هذان العنصران الأساس الذي تقوم عليه بنية الجملة الاسمية. ويتّضح فهم الجملة الاسمية من خلال أمثلة مثل: أَحْمَدُ طَيِّبٌ وَهُوَ شَابٌّ. ففي هذين المثالين، يُعدّ لفظ أَحْمَدُ وَهُوَ مبتدأ، بينما يقع طَيِّبٌ وَ شَابٌّ خبراً. وتُسمّى هذه الجمل جُملاً اسمية لأنها تبدأ باسم. وبذلك، فإن وجود المبتدأ والخبر يُعدّ عنصرين جوهريين لا ينفصل أحدهما عن الآخر في تركيب الجملة الاسمية.^{١٥}

ب- الجملة الفعلية

الجملة الفعلية هي نوع من الجمل في اللغة العربية تتكوّن من الفعل بوصفه مسنداً، والفاعل بوصفه مسنداً إليه. ويمكن أن يردّ الفعل في الجملة الفعلية بصيغٍ متعدّدة، مثل الفعل الماضي، والفعل المضارع، وفعل الأمر، وغير ذلك من الصيغ. ويُعدّ تقدّم الفعل في صدر الجملة السّمة الأساسية التي تميّز الجملة الفعلية عن الجملة الاسمية، إذ إن هذا النوع من الجمل يبدأ دائماً بالفعل. و ينقسم الفعل

^{١٥} علي الجارم ومصطفى أمين، النحو الواضح في قواعد اللغة العربية (القاهرة: دار قباء الحديثة للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٢١)، ص. ٤٩.

إلى ثلاثة أقسام:

الأول: الفعل الماضي، ويُعرّف بعلاماته، منها اتصاله بتاء التأنيث الساكنة، مثل قولنا: قَامَتْ الثاني:

الفعل المضارع، ويتميّز بدخول أحد أحرف الزيادة في أوله، وهي: الهمزة، والياء، والنون، والتاء، مثل :

أَكْرَمَ - يُكْرِمُ. الثالث: فعل الأمر، وهو ما دلّ على الطلب أو الأمر، مثل: اِضْرِبْ. ويساعد هذا

التقسيم المتعلمين على فهم تنوّع صيغ الأفعال وبنية الجملة الفعلية بصورة أكثر منهجية.^{١٦}

ح- الدراسة السابقة

كانت الدراسات السابقة من أهم أساسيات البحث التي استخدمتها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها. وهذه الدراسة تساعد الباحثة على مقارنة النتائج ومعرفة جوائب الفرق بين دراسته الحالية. والدراسات السابقة والإستفادة من خبرات الدرس السابق.

١. الدراسة الأولى

لقد أُجريت العديد من الدراسات التي تناولت استخدام وسائل الألعاب في عملية التعلّم، لما لها من دورٍ مهم في تنمية دافعية المتعلّمين وزيادة تفاعلهم في أثناء التعلّم. ومن بين هذه الدراسات الدراسة التي أجراها إليس ماريانتي، وآسيب سوكيندا إيغوك، وريدوان فبرياندي (2021) بعنوان: «تطوير وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) القائمة على اللعبة التقليدية إغرانغ باتوك لطلاب المدرسة

^{١٦} علي الجارم ومصطفى أمين، النحو الواضح في قواعد اللغة العربية (القاهرة: دار قباء الحديثة للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٢١)، ص. ٥٣.

الابتدائية». وهدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية تعتمد على اللعبة التقليدية «إغرانغ باتوك» في تدريس مادة الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية. وقد استخدم الباحثون منهج البحث والتطوير (Research and Development) ، وذلك بالاعتماد على نموذج ADDIE الذي يتكوّن من خمس مراحل رئيسة، وهي: مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. وأظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة الألعاب اللوحية المطوّرة تتمتع بدرجةٍ عاليةٍ من الصلاحية؛ حيث بلغ متوسط درجة الصلاحية 0.91 في جانب ملاءمة المحتوى، و0.88 في جانب ملاءمة الوسيلة. كما بلغت درجة عملية الوسيلة، استنادًا إلى نتائج استبانة استجابات المعلمين والطلاب، نسبة 96%، وهي ضمن فئة «عملية جدًا». «وبناءً على ذلك، تبين أن وسيلة الألعاب اللوحية القائمة على اللعبة التقليدية تُعدُّ صالحةً وعمليةً للاستخدام في عملية التعلّم، كما تسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر جذبًا وتفاعلاً لدى الطلاب. ويتجلى وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة التي ستقوم بها الباحثة في استخدام وسيلة الألعاب اللوحية بوصفها وسيلة تعليمية تفاعلية تسهم في زيادة اهتمام الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلّم. أمّا وجه الاختلاف فيمكن في مجال الدراسة وهدفها؛ إذ ركّزت دراسة إليس ماريانتي وزملائه على تطوير وسيلة الألعاب اللوحية في تعليم مادة الرياضيات في المرحلة الابتدائية، في حين يركّز البحث الذي ستجريه الباحثة على فاعلية

استخدام وسيلة الألعاب اللوحية في تنمية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة في تعلّم اللغة العربية

لدى طلاب^{١٧} (MTsN 4 Aceh Besar)

٢. الدراسة الثانية

من الدراسات ذات الصلة بهذا البحث الدراسة التي قام بها محمد رفقي بعنوان «تحليل الجملة الاسمية والجملة الفعلية في اللغة العربية وصلتها بدراسة الرسول صلى الله عليه وسلم بوصفه معلّمًا»، المنشورة في مجلة AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam المجلد الخامس، العدد الأول، سنة ٢٠٢٤. وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل بنية الجملة الاسمية والجملة الفعلية في اللغة العربية، وبيان صلتها بدراسات التربية الإسلامية، ولا سيما في فهم معاني القرآن الكريم ودور الرسول صلى الله عليه وسلم بوصفه معلّمًا. وقد استخدم الباحث في هذه الدراسة المنهج الكيفي بالمدخل الوصفي التحليلي. كما تُعدّ هذه الدراسة من نوع الدراسة المكتبية (Library Research)، حيث جُمعت البيانات من خلال الدراسة المكتبية لمختلف المصادر العلمية، مثل الكتب والمجلات العلمية والأعمال البحثية الأخرى المرتبطة بعلم النحو ودراسة القرآن الكريم. وأظهرت نتائج الدراسة أن الجملة الاسمية والجملة الفعلية تُعدّان الأساس الرئيس في بناء الجملة في اللغة العربية؛ إذ تتكوّن الجملة الاسمية من المبتدأ والخبر، بينما تتكوّن الجملة الفعلية من الفعل والفاعل. ويُعدّ فهم

¹⁷Elis maryanti dkk, “pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar”. Jurnal basicedu. Vol. 5 no. 5, tahun 2021,hal. 4214-4215

هذين النوعين من الجمل أمرًا مهمًا في إدراك معاني القرآن الكريم وفي إتقان قواعد اللغة العربية إتقانًا صحيحًا. كما بيّنت الدراسة أن إتقان قواعد النحو، ولا سيما ما يتعلّق بالجملة الاسمية والجملة الفعلية، يسهم إسهامًا ملحوظًا في تنمية قدرة المتعلّمين على فهم النصوص العربية ومضامين القرآن الكريم فهمًا أعمق. ويتجلّى وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة التي ستقوم بها الباحثة في تناولهما موضوع الجملة الاسمية والجملة الفعلية في تعليم اللغة العربية؛ إذ تؤكد كلتا الدراستين أهمية فهم تركيب الجملة العربية بوصفه أساسًا في تنمية مهارات الطلاب في اللغة العربية. أمّا وجه الاختلاف فيكمن في تركيز الدراسة ومنهجها؛ حيث ركّزت دراسة محمد رفقي على التحليل النظري للجملة الاسمية والجملة الفعلية وصلتهما بدراسات التربية الإسلامية، في حين يركّز البحث الذي ستجريه الباحثة على اختبار فاعلية استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في تنمية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة في تعلّم اللغة العربية لدى طلاب (MTsN 4 Aceh Besar) وبذلك يُرجى أن يسهم هذا البحث في تقديم إسهام علمي جديد يتمثّل في ابتكار وسيلة تعليمية تسهم في تحسين فهم الطلاب لبنية الجملة في اللغة العربية¹⁸.

¹⁸ Muhammad rifki, “analisis jumlah ismiyah dan fi’liyah dalam bahasa arab serta relevansinya pada kajian rasul sebagai mu’allim”. Ad-dhuha: jurnal pendidikan bahasa arab dan budaya islam. Vol. 5 no. 1, april 2024, hal.29-30

٣. الدراسة الثالثة

من الدراسات ذات الصلة بهذا البحث الدراسة التي قام بها محمد فردوس، وبوتري عائشة، ورحمة واتي، وموتيارا، وإرناواتي، وزلفيانا أرشاد في مجلة بعنوان «:الجملة المفيدة (الاسم وخصائصه) في تعليم اللغة العربية». وتهدف هذه الدراسة إلى وصف مفهوم الجملة المفيدة وخصائص الاسم في تعليم اللغة العربية. وقد استخدم الباحثون في هذه الدراسة المنهج الكيفي الوصفي مع مدخل الدراسة المكتبية . وأظهرت نتائج الدراسة أن التعرف على عنصر الاسم بوصفه جزءاً مهماً في تكوين الجملة الاسمية يمكن أن يساعد المتعلمين على فهم بنية الجملة في اللغة العربية فهماً أفضل. كما بينت الدراسة أن استخدام الوسائل البصرية والألعاب اللغوية يمكن أن يساهم في تنمية فهم الطلاب لكيفية تكوين الجملة البسيطة ذات المعنى، أي الجملة المفيدة. ويتجلى وجه الشبه بين هذه الدراسة والبحث الذي ستقوم بها الباحثة في كونهما يتناولان تعليم الجملة المفيدة في اللغة العربية، كما يؤكدان أهمية استخدام وسائل التعليم في مساعدة الطلاب على تنمية فهمهم لبنية الجملة في اللغة العربية. أما وجه الاختلاف فيمكن في منهج البحث ووسيلة التعليم المستخدمة؛ إذ استخدمت تلك الدراسة المنهج الكيفي الوصفي مع مدخل الدراسة المكتبية، بينما يستخدم البحث الذي ستجريه الباحثة المنهج التجريبي لاختبار فاعلية استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في تنمية قدرة الطلاب على إتقان

الجملة المفيدة. كما أن هذا البحث يُجرى ميدانيًا على طلاب (MTsN 4 Aceh Besar)، ويركّز على

قياس تحسّن قدرة الطلاب قبل استخدام وسيلة الألعاب اللوحية وبعد استخدامها^{١٩}

ط-طريقة كتابة الرسالة

أما بالنسبة لطريقة كتابة هذه الأطروحة، فقد اعتمد الباحثة طريقة الكتابة التي وضعتها كلية التربية وتدريب المعلمين بجامعة الرنييري الإسلامية الحكومية في كتاب "إرشادات الكتابة الأكاديمية وكتابة الأطروحات لكلية التربية وتدريب المعلمين بجامعة الرنييري الإسلامية الحكومية في باندا آتشيه

٢٠٢٥



¹⁹ Muhammad firdaus1, putri aisyah2, rahmawati, mutiara dkk, al-jumlah al-mufidah (isim dan karakteristiknya) dalam pembelajaran bahasa arab, jurnal edukasiana islam, vol. 3 no. 3,desember 2025,hal 33

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game)

١. تعريف وسيلة الألعاب اللوحية

لعبة اللوح هي إحدى أنواع الألعاب التي تستخدم اللوح وسيطا رئيسيا في نشاط اللعب. وتكون هذه الألعاب عادة مزودة بعدة مكونات داعمة مثل البيادق والبطاقات والنرد أو الرموز التي تستخدم وفقا لقواعد اللعب المحددة. وتهدف الألعاب اللوحية إلى تحقيق أهداف مختلفة مثل الحصول على عدد معين من النقاط أو التفوق على اللاعبين الآخرين من خلال استخدام الاستراتيجية أو عنصر الحظ^{٢٠}.

يمكن فهم لعبة اللوح على أنها لعبة تُمارس على سطح الطاولة بتصميم وآلية معينين. وكما ذكر ستيوارت وودز في وينارتي أغوستينا، فإن مصطلح لعبة اللوح لا يشير دائما إلى استخدام اللوح المادي فقط، بل إن هذا المصطلح أوسع من ذلك، إذ يشمل أنواعا مختلفة من ألعاب الطاولة التي تُلعب فوق الطاولة، مع أن هذه الألعاب في التطبيق العملي لا تستخدم جميعها اللوح وسيلة رئيسية^{٢١}.

²⁰ Prasetya and Budi, Media Pembelajaran Interaktif (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021)

²¹ Winarti agustina et al., media pembelajaran untuk memahami konsep makhluk hidup bagi anak usia dini (yogyakarta: publisher, 2020)

بوجه عام تجمع الألعاب اللوحية بين عنصر الحظ ومهارة اللاعبين. ففي بعض الألعاب يؤدي استخدام النرد أو البطاقات إلى ظهور عامل المصادفة، مما يقتضي من اللاعبين تعديل استراتيجيتهم وفقا للظروف التي تظهر أثناء اللعب. ومن ناحية أخرى توجد أيضا أنواع من الألعاب اللوحية التي تركز أكثر على القدرة على التفكير الاستراتيجي، مثل الألعاب التي تتضمن منافسة مباشرة بين اللاعبين^{٢٢}.

إن امتزاج هذه العناصر المختلفة يجعل الألعاب اللوحية قادرة على تقديم تجارب لعب متنوعة، تبدأ من الألعاب البسيطة التي تستغرق وقتا قصيرا إلى الألعاب الأكثر تعقيدا التي تتطلب وقتا أطول وقدرة أعمق على التفكير. ومن العناصر الأساسية في الألعاب اللوحية وجود قواعد اللعب، إذ تؤدي هذه القواعد دورا مهما بوصفها دليلا يوجّه تفاعل اللاعبين مع مكونات اللعبة ومع اللاعبين الآخرين. وعموما تشمل قواعد اللعب أحكام بداية اللعبة، وترتيب الأدوار، ومعايير الفوز، وكذلك الحالات أو الاستثناءات التي قد تحدث أثناء سير اللعبة. وتعد وضوح القواعد أمرا بالغ الأهمية، لأن القواعد التي لا يفهمها اللاعبون فهمها جيدا قد تؤدي إلى سير اللعبة دون توجيه واضح وتسبب الارتباك. ولذلك فإن الألعاب اللوحية تكون عادة مزودة بكتاب القواعد أو دليل مكتوب يساعد اللاعبين على فهم آلية اللعبة فهما صحيحا ومنظما^{٢٣}.

ومن حيث جانب التصميم، فإن الألعاب اللوحية التعليمية تُطوّر عادة بهدف تقديم مواد تعليمية أو تدريب مهارات معينة. وتتطلب عملية تصميمها وجود توازن منسجم بين المحتوى التعليمي

²² Wibawanto and Wandah. "Board Game Edukasi". Nas Media Pustaka, 2024.

²³ Prasetyono and Dwi Sunar. Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, dan Kecerdasan Anda. Diva Press, 2021.

وآلية اللعب الجذابة، حتى تتم عملية التعلم بصورة ممتعة دون أن تُشعر اللاعبين بثقل أو صعوبة. وفي سياق الألعاب اللوحية القائمة على التعليم، تُصمَّم جميع عناصر اللعبة، ابتداءً من تصميم اللوح إلى المكونات الداعمة الأخرى، تصميمًا منظمًا يهدف إلى دعم تحقيق الأهداف التعليمية. فعلى سبيل المثال، يمكن للألعاب اللوحية التي تركز على تنمية مهارات القراءة والكتابة أن تستخدم بطاقات تحتوي على كلمات أو عبارات ينبغي ترتيبها لتكوين جمل صحيحة، وبذلك يمكن أن تتطور قدرة اللاعبين اللغوية بصورة غير مباشرة من خلال نشاط اللعب^{٢٤}.

٢. فوائد الألعاب اللوحية

إن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية في عملية التعلم له فوائد متعددة تسهم في تحقيق أهداف التعلم. فالألعاب اللوحية قادرة على زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم، لأنها تقدم عملية التعلم في جو ممتع وغير رتيب. كما أن الألعاب اللوحية تشجع نشاط الطلاب ومشاركتهم المباشرة من خلال أنشطة اللعب والمناقشة وحل المشكلات أثناء عملية التعلم. وتجعل هذه الأنشطة عملية التعلم أكثر تمحورًا حول الطلاب، كما تساعد على تنمية مهارات التفكير النقدي. كما تسهم الألعاب اللوحية في تدريب الطلاب على العمل التعاوني والتفاعل الاجتماعي بينهم، لأن اللعبة غالبًا ما تُمارس بصورة جماعية، فيتعلم الطلاب من خلالها كيفية التواصل واحترام آراء الآخرين. وإلى جانب ذلك فإن عرض المادة التعليمية من خلال الألعاب اللوحية يساعد الطلاب على فهم المفاهيم التعليمية فهما أكثر

²⁴ Wibawanto and Nugrahani, Board Game Edukasi, 2024.

وضوحاً ومعنى، مما ينعكس إيجابياً في تحسين نتائج تعلمهم. وهذا يتفق مع رأي أُرشاد (٢٠١٧) الذي يرى أن الوسائل التعليمية التفاعلية يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب، وكذلك مع رأي هاماليك (٢٠١٧) الذي يؤكد أن استخدام الوسائل التعليمية المناسبة قادر على زيادة فعالية التعلم ونتائجه.

٣. مزايا وعيوب الألعاب اللوحية

أ- مزايا الألعاب اللوحية

١. زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم
إن وسيلة الألعاب اللوحية قادرة على إيجاد جو تعليمي ممتع، مما يؤدي إلى زيادة دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم. كما أن التعلم القائم على اللعب يجعل الطلاب يشعرون بالتحدي ولا يصيبهم الملل بسهولة.
٢. زيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم
تتطلب الألعاب اللوحية مشاركة الطلاب مشاركة نشطة، سواء من الناحية الجسدية أو الذهنية، من خلال المناقشة واتخاذ القرار وحل المشكلات أثناء سير اللعبة.

٣. تدريب العمل التعاوني والتفاعل الاجتماعي

إن الألعاب اللوحية التي تُمارس بصورة جماعية يمكن أن تدرب الطلاب على القدرة على العمل التعاوني والتواصل واحترام آراء الآخرين.

٤ . المساعدة على فهم المفاهيم فهما ملموسا

تساعد الألعاب اللوحية على تقديم المواد التعليمية المجردة بصورة أكثر وضوحا ولموسية من خلال
التصور البصري والممارسة المباشرة.

أ- عيوب الألعاب اللوحية

- ١ . يحتاج إلى وقت إعداد طويل نسبيا
يحتاج المعلم إلى وقت لتصميم اللعبة اللوحية وصنعها ومواءمتها مع المادة التعليمية، ولذلك يكون
استخدامها أقل عملية إذا كان الوقت محدودا.
- ٢ . أقل فعالية في الصفوف ذات العدد الكبير من الطلاب
في الصفوف الكبيرة قد يؤدي استخدام الألعاب اللوحية إلى حدوث ضوضاء وصعوبة في ضبط
الصف، مما يجعل عملية التعلم أقل ملاءمة.
- ٣ . احتمال صرف الانتباه عن أهداف التعلم

إذا لم يوجّه الطلاب توجيهها جيدا فقد يركزون على اللعب أكثر من تركيزهم على المادة التي
يتعلمونها.

٤. ليست جميع المواد مناسبة لتقديمها في صورة لعبة لوحية

فال مواد التي تتسم بالطابع المفاهيمي أو النظري العميق لا تكون دائما فعالة إذا قُدمت من خلال الألعاب. الجملة المفيدة

ب- الجملة المفيدة

الجملة المفيدة من حيث اللغة تتكون من كلمتين، وهما الجملة التي تعني الكلام، والمفيدة التي تعني ما يعطي فائدة أو معنى. وأما من حيث الاصطلاح فالجملة المفيدة هي تركيب من الكلمات في اللغة العربية مرتب ترتيبا منتظما ويعطي معنى تاما يمكن فهمه دون الحاجة إلى إضافة كلمات أخرى. وفي علم النحو تعد الجملة المفيدة أساسا في تكوين الجملة في اللغة العربية. ويجب أن تشمل هذه الجملة على عنصرين رئيسيين يكمل أحدهما الآخر حتى يتم المعنى، وهما المبتدأ والخبر. فإذا لم يوجد أحد هذين العنصرين فلا تسمى الجملة جملة مفيدة، لأن معناها لا يكون تاما. وتنقسم الجملة في اللغة العربية إلى نوعين رئيسيين، وهما:

١. الجملة الاسمية، وهي الجملة التي تبدأ باسم.

أ- تعريف الجملة الاسمية

يعد إتقان علم النحو أساسا مهما في فهم النصوص العربية فهما صحيحا وعميقا. ويركز علم النحو في دراسته أساسا على بحث تركيب الجملة. وبوجه عام تنقسم الجملة في اللغة العربية إلى نوعين رئيسيين، وهما الجملة الاسمية والجملة الفعلية. وانسجاما مع موضوع هذا البحث يوجّه الحديث

إلى الجملة الاسمية، وهي نوع من الجمل يتكون من عنصرين أساسيين هما المبتدأ والخبر. وتتميز الجملة الاسمية بأنها تبدأ باسم، والاسم الذي يقع في أول الجملة يسمى مبتدأ^{٢٥}.

وبعبارة أخرى فإن الجملة الاسمية هي تركيب في اللغة العربية يتكون من عنصرين أساسيين، وهما المبتدأ والخبر. فالمبتدأ يقوم بوظيفة المسند إليه أو العنصر الذي يُحدث عنه، أما الخبر فيؤدي دور المسند أو المعلومة التي تُسند إلى ذلك المبتدأ. ويعد هذان العنصران أساسين في تكوين الجملة الاسمية، لأن وجود أحدهما وحده لا يكفي لإفادة معنى تام للجملة.

والمبتدأ هو اسم يكون مرفوعاً، وليس رفعه بسبب عامل لفظي، بل بسبب عامل معنوي يدل على الابتداء في الجملة^{٢٦}.

وَأَمَّا الْخَبْرُ فَهُوَ اسْمٌ مَرْفُوعٌ يُسْنَدُ إِلَى الْمُبْتَدَأِ وَيُسْنَدُ عَلَيْهِ.

وَقَفًّا لِفُؤَادِ نِعْمَةٍ أَنْ:

الجملة المفيدة هي كل ما تركب من كلمتين أو أكثر، وأفاد معنى تاماً. وتنقسم إلى قسمين:

جملة اسمية وجملة فعلية. فالجملة الاسمية هي التي تبدأ باسم أو بضمير، مثل: العلم نور، ونحن مجتهدون .

²⁵ M. Yahya Harun dan Aly Abu Bakar Basalamah, Metode Mudah Untuk Mempelajari Bahasa Arab Dan Nahwu, (Yogyakarta: CV. Bina Usaha, 1985), h. 85

²⁶ K. H Moch Anwar, Ilmu Nahwu Terjemah Matan Jurumiyah Dan 'Imrithi. Sinar baru algensindo press, 2022

أما الجملة الفعلية فهي التي تبدأ بفعلٍ، مثل: حضرَ الرجلُ، ويكتبُ الطالبُ الدرسَ.

وَفَقْراً لأحمد قَيْشِي أَنَّ:

الجملة هي الكلامُ المفيدُ بالقصدِ، كأنْ تتألفَ من فعلٍ وفاعلٍ، مثل: قامَ زيدٌ، أو من مبتدأٍ

وخبرٍ، مثل: التلميذُ مجتهدٌ، وما هو بمنزلةِهما، مثل: ضرباً اللَّصَّ، أو: إِنَّ زَيْداً مجتهدٌ .

ب- خصائصُ وبنيةُ الجملةِ الاسميّةِ العامّةِ

أما خصائصُ الجملةِ الاسميّةِ فمنها ما يأتي:

١. تبدأ باسم

الجملة الاسمية هي نوع من الجمل التي يبدأ تركيبها باسم يكون في صدر الجملة.

٢. تتكون من المبتدأ والخبر

الجملة الاسمية هي تركيب في اللغة العربية يبدأ باسم يقوم بوظيفة المبتدأ، ثم يكتمل بالخبر بوصفه

العنصر الذي يتم معنى الجملة. ووفقاً لرأي الإمام سيبويه وعلماء العربية، فإن الجملة الاسمية في

أصلها تتكون من عنصرين أساسيين، هما المبتدأ بوصفه العنصر المخبر عنه، والخبر بوصفه العنصر

الذي يبينه.

٣. مطابقة المبتدأ والخبر

يجب أن يكون بين المبتدأ والخبر توافق من حيث النوع والعدد. فالتوافق في النوع يشمل المذكر والمؤنث، أما التوافق في العدد فيشمل المفرد والمثنى والجمع. ولذلك يجب أن يوافق الخبر المبتدأ في صيغته، فإذا كان المبتدأ مفرداً مذكراً وجب أن يكون الخبر مفرداً مذكراً كذلك، وكذلك الحال في صيغة الجمع المؤنث وغيرها من الصيغ.

٤. المبتدأ يكون اسماً معرفة

الأصل في المبتدأ أن يكون اسماً معرفة، لأنه يقوم بوظيفة المسند إليه الذي يحتاج إلى وضوح في المعنى والمرجع. ومن أنواع الأسماء المعرفة التي تستعمل مبتدأ: الضمير، واسم الإشارة، والاسم العلم، والاسم الموصول، والاسم المضاف، والاسم المقترن بأل. ومع ذلك قد يأتي الاسم النكرة مبتدأ في بعض الحالات وفق القواعد المعروفة في النحو.

٥. موقع المبتدأ في الجملة

في التركيب الأصلي للجملة الاسمية يأتي المبتدأ في أول الجملة، ثم يليه الخبر. وهذا هو الأصل في

بناء الجملة الاسمية في اللغة العربية^{٢٧}.

²⁷ Materi Bahasa Arab, “Jumlah Ismiah Dan Fi’liyah: Definisi, Perbedaan, Dan Contohnya,” 2022, 2, https://mytida.stainidaciladabi.ac.id/asset/file_pertemuan/dfb85-materi-bahasa-arab-sabtu-03-12-2022.pdf

البنية العامة للجملة الاسمية:

البيان	العنصر
اسم مرفوع (اسم يقوم بوظيفة المسند إليه/الموضوع).	المبتدأ
اسم مرفوع، أو فعل، أو ظرف (يقوم بوظيفة المسند/الخبر)	الخبر

مثال: الجوُّ نقيٌّ (الهواء نقيٌّ). كلمة الجوُّ مبتدأ، وكلمة نقيٌّ خبرٌ.

٢. الجملة الفعلية، وهي الجملة التي تبدأ بفعل.

أ- تعريف الجملة الفعلية

الجملة الفعلية هي الجملة التي تتركب من فعل في أولها، ويكون الفعل فيها عنصر الاسناد أو الخبر، ويأتي بعده الفاعل الذي يدل على من قام بالفعل. ومن أهم خصائص الجملة الفعلية أنها تبدأ بالفعل. ومن أمثلتها قولنا: جاءت مريم، ومعناه مريم قد جاءت، حيث إن جاءت فعل، ومريم فاعل. والفاعل هو اسم مرفوع يذكر بعد الفعل ليدل على من قام بالفعل. وقد يكون الفاعل اسماً ظاهراً، أي مذكوراً صراحة في الجملة، مثل قولنا: حضر الطالب، فكلمة الطالب هي الفاعل الظاهر. وقد يكون الفاعل ضميراً متصلاً بالفعل، مثل قولنا: حضرت، حيث إن الضمير ت يدل على الفاعل ويعود إلى المتكلم أنا.

في الجملة الفعلية ينبغي مراعاة بعض القواعد النحوية، منها:

١. موافقة الفعل للفاعل في التذكير والتأنيث

يجب أن يوافق الفعل فاعله في النوع، مذكرا كان أو مؤنثا. ولذلك ينبغي أن يدل الفعل على

موافقة الجنس مع الفاعل، كما في المثال: جاء المدير وجاءت هند.

٢. بقاء الفعل على صيغة المفرد

في الجملة الفعلية يبقى الفعل غالبا على صيغة المفرد، ولو كان الفاعل اسما ظاهرا بصيغة المثنى أو الجمع. ويظهر ذلك في مثل قولنا: جاءت المسلمات وصلى المسلمون، حيث إن الفعل لا يتغير تبعا لعدد الفاعل.

الجملة التي تتركب من الفعل والفاعل تعد تامة من حيث التركيب. غير أنها من جهة المعنى قد تحتاج في بعض الأحوال إلى بيان أو توضيح إضافي. ولذلك عرفت في الجملة الفعلية عناصر أخرى، منها المفعول به، وهو الاسم الذي يقع عليه فعل الفاعل ويكون في الإعراب منصوبا. ومثال ذلك قولنا: ضرب محمد زيدا، فكلمة زيدا مفعول به، ولذلك تكون منصوبة. ومع ذلك، ليس كل فعل يطلب مفعولا به، فبعض الأفعال يكتفي بذكر ظرف أو جار ومجرور يتم به معنى الجملة بحسب ما يقتضيه السياق.

أمثلة على الجملة الفعلية المكوّنة من فعلٍ وفاعلٍ: كَتَبَ الطَّالِبُ - يَكْتُبُ الطَّالِبُ - أَكْتُبُ - كَتَبْتُ - كَتَبْنَا

أمثلة للجملة الفعلية المكوّنة من فعل وفاعل ومفعول به: كَتَبَ الطَّالِبُ الرِّسَالَةَ- يَكْتُبُ الطَّالِبُ الرِّسَالَةَ-

أَكْتُبُ الرِّسَالَةَ- أَكْتُبُ الرِّسَالَةَ- نَكْتُبُ الرِّسَالَةَ

أمثلة للجملة الفعلية المكوّنة من فعل وفاعل وظرف (مضاف إليه) أو جارٍ ومجرور:

ذَهَبَ الطَّالِبُ إِلَى أَمَامَ الْمَكْتَبِ-يَذْهَبُ الطَّالِبُ إِلَى أَمَامَ الْمَكْتَبِ- اذْهَبْ إِلَى أَمَامَ الْمَكْتَبِ



الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقل

أ- منهج البحث

يستخدم هذا البحث المنهج التجريبي بوصفه المدخل الرئيس في الدراسة. ويعد المنهج التجريبي أحد مناهج البحث العلمي التي صممت لدراسة العلاقة السببية، ولا سيما لمعرفة تأثير المتغير المستقل في المتغير التابع. ومن خلال هذا المنهج يستطيع الباحث الحصول على أدلة تجريبية دقيقة، مما يسهم إسهاما مهما في تطوير المعرفة العلمية^{٢٨}.

ينقسم المنهج التجريبي إلى أربعة تصاميم بحثية، وهي:

١. التصميم التمهيدي (Pre-Experimental Designs)،
٢. التصميم التجريبي الحقيقي (True-Experimental Designs)،
٣. التصميم العاملي (Factorial Designs)، و
٤. التصميم شبه التجريبي (Quasi-Experimental Designs).

اختارت الباحثة في هذا البحث التصميم التمهيدي (Pre-Experimental Design). ويتكون هذا التصميم من ثلاثة أنواع من التصاميم، وهي:

١. تصميم الأول (One Short Case Study)
٢. تصميم الثاني (One Group Pre test-Post test Design)

^{٢٨} صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض : مكتبة العبيكان، ١٤١٦ هـ)، ص. ٣٠٣.

٣. تصميم الثالث (Static Group Comparison Design)

وتستخدم الباحثة في بحثها تصميم (One Group Pre test-Post test Design) وهو

تصميم بإجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الشكل كما يلي:

ت خ ١ X خ ٢

البيان:

ت: المجموعة التجريبية

خ ١: الاختبار القبلي

X: المعالجة التجريبية

خ ٢: الاختبار البعدي

ب- المجتمع والعينة

المجتمع هو جميع الأفراد أو الأشياء أو العناصر التي تشترك في نفس الخصائص التي يمكن

ملاحظتها.^{٢٩} أي هو جميع الطلاب في الفصل الثاني وعددهم ١٦٦ طالبا في MTsN 4 Aceh

besar

وعينة البحث هي جزء مأخوذ من المجتمع.^{٣٠} فتأخذ الباحثة من الطلاب في الصف الثاني -

E- وعددهم ٢٠ طالبا. واختارت الباحثة الطلاب في هذا الفصل لأن بعضهم ضعفاء في فهم

قواعد اللغة العربية خاصة في مادة الجملة المفيدة مثل الجملة الاسمية والجملة الفعلية.

^{٢٩} رجاء محمود أبو علام، *مناهج البحث في العلوم النفسية و التربوي*، (القاهرة: دار النشر الجامعات، ٢٠٠٧)، ص. ١٦٢.

^{٣٠} رجاء محمود أبو علام، *مناهج البحث.....*، ص. ١٥٦.

وأما طريقة إختيار العينة هي طريقة العمدية (Purposive Sampling)، وقال صالح بن حمد العساف في كتابه "هناك من يسمى هذه الطريقة بالطريقة المقصودة أو الاختيار بالخبرة وهي تعنى أساس الاختيار من خبرة الباحثة ومعرفتها بأن هذه المفردة والوسائل تمثل مجتمع البحث.^{٣١}

ج. طريقة الجمع البيانات

وأما طريقة الجمع البيانات في هذا البحث تستخدم الباحثة كما يلي:

١. الإختبار

الاختبار هو أداة من أدوات البحث تُستخدم للحصول على البيانات أو المعلومات اللازمة من أجل الإجابة عن صياغة مشكلات البحث أو لاختبار الفرضيات التي تمّ وضعها^{٣٢}. وهذا الإختبار ينقسم قسمين الإختبار القبلي و الإختبار البعدي.

أ- الاختبار القبلي

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي يُعطى قبل تنفيذ البحث التجريبي، أي قبل تدريس مادة الجملة المفيدة (الجملة الاسمية والجملة الفعلية) باستخدام وسيلة الألعاب اللوحية^{٣٣}. يهدف الاختبار القبلي إلى معرفة مستوى القدرة الأولية لدى الطلاب قبل إعطائهم المعالجة. وتستخدم نتائج الاختبار القبلي بوصفها صورة أولية لفهم الطلاب، وكذلك أساسا للمقارنة من أجل تقويم تحسن قدرة الطلاب بعد حصولهم على المعالجة.

^{٣١} صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحثص.٩٩

^{٣٢} صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحثص.٤٢٨

^{٣٣} صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث،ص.٣٠٧

ب- الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو الاختبار الذي يعطى بعد تنفيذ البحث التجريبي، أي بعد تدريس مادة الجملة المفيدة (الجملة الاسمية والجملة الفعلية) باستخدام وسيلة الألعاب اللوحية^{٣٤}. يهدف الاختبار البعدي إلى معرفة مستوى نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام تلك الوسيلة. وتستخدم نتائج الاختبار البعدي لقياس فعالية وسيلة الألعاب اللوحية في تحسين قدرة الطلاب على فهم الجملة المفيدة (الجملة الاسمية والجملة الفعلية) من خلال مقارنتها بنتائج الاختبار القبلي.

د. طريقة تحليل البيانات

١. الاختبار

قامت الباحثة بتحليل الدرجة الكلية والدرجة المتوسطة التي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي (Pretest) والاختبار البعدي (Posttest) لتقويم مستوى فعالية استخدام وسيلة Board Game في تحسين قدرة الطلاب على فهم الجملة الاسمية والجملة الفعلية. وتشمل تقنيات تحليل البيانات المستخدمة اختبار Paired Sample T-Test واختبار Wilcoxon Signed Rank Test

وقد طبق هذا البحث تصميمًا تجريبيًا أوليًا من نوع one-group pretest-posttest design ، ولذلك تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج التحليل الإحصائي SPSS Statistics. فإذا كانت البيانات تستوفي افتراضات الطبيعية والتجانس، فيتم تحليلها باستخدام اختبار Paired Sample T-Test. أما إذا لم تكن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا أو لم تكن متجانسة، فيستخدم اختبار

Wilcoxon Signed Rank Test.

^{٣٤} صلح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث، ص ٣٠٧

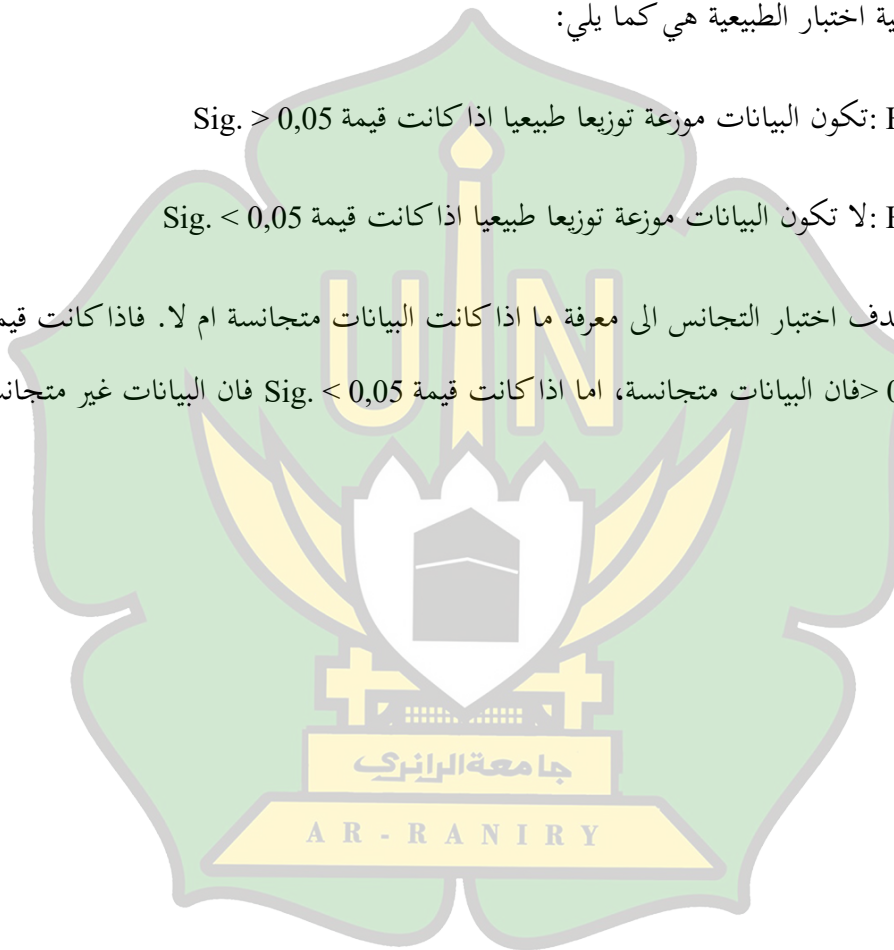
يهدف اختبار الطبيعية الى معرفة ما اذا كانت بيانات البحث موزعة توزيعا طبيعيا ام لا. ولعدد العينة الذي يقل عن ٥٠ مستجيبا يستخدم اختبار Shapiro-Wilk ، بينما يستخدم اختبار Kolmogorov-Smirnov اذا كان عدد العينة اكثر من ٥٠. وفي هذا البحث تم استخدام اختبار Shapiro-Wilk لان عدد العينة يتكون من ٢٠ طالبا.

وفرضية اختبار الطبيعية هي كما يلي:

HA: تكون البيانات موزعة توزيعا طبيعيا اذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0,05$

HO: لا تكون البيانات موزعة توزيعا طبيعيا اذا كانت قيمة $\text{Sig.} < 0,05$

ويهدف اختبار التجانس الى معرفة ما اذا كانت البيانات متجانسة ام لا. فاذا كانت قيمة $\text{Sig.} > 0,05$ فان البيانات متجانسة، اما اذا كانت قيمة $\text{Sig.} < 0,05$ فان البيانات غير متجانسة.



الفصل الرابع

نتائج البحث و مناقشتها

أ- وعرض البيانات

في الفصل السابق، عرضت الباحثة منهج البحث والأدوات المستخدمة في عملية جمع البيانات. أما في هذا الفصل، فتعرض الباحثة نتائج البحث التي تم التوصل إليها من خلال تطبيق وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في تعليم الجملة المفيدة لدى طلاب الصف الثاني بمدرسة MTsN 4 Aceh Besar للعام الدراسي ٢٠٢٥-٢٠٢٦. وقد أُجريت هذه الدراسة استناداً إلى خطاب تصريح البحث الصادر عن عميد كلية التربية والتدريس بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببندا آتشيه، برقم-B : 3172/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026.

١. لمحة عن ميدان البحث

تعد المدرسة من MTsN 4 Aceh Besar المؤسسات التعليمية الرسمية في محافظة آتشيه بيسار، وهي تقع في مجمع تعليمي واحد مع المدرسة MIN 5 Aceh Besar . ويقع هذا المدرسة في شارع بندا آتشيه - ميدان عند الكيلومتر ١٥ بقرية لامبارو سيبريه التابعة لناحية سوكاماكامور بمحافظة آتشيه بيسار.

بدأ تأسيس المدرسة MTsN 4 Aceh Besar في ١ يناير ١٩٦٨، ثم تقدمت بطلب الحصول على ترخيص التأسيس إلى مكتب وزارة الشؤون الدينية. وصدر قرار رئيس مكتب وزارة الشؤون الدينية بشأن الترخيص بتأسيس المدرسة MTsN 4 Aceh Besar سنة ١٩٦٨ م تحت الرقم SP.147/1968 بتاريخ ١ يناير ١٩٦٨ م. وفي عام ١٩٧٨، أصبحت المدرسة MTsN 4 Aceh Besar مدرسة حكومية رسمية بموجب قرار وزير الشؤون الدينية لجمهورية إندونيسيا رقم ١٦ لسنة ١٩٧٨ م بشأن الهيكل التنظيمي ونظام العمل للمدارس المتوسطة الإسلامية الحكومية.

وفي عام ٢٠١٦م، تم تغيير اسم المدرسة MTsN Jeureula إلى المدرسة MTsN 4 Aceh Besar، بناء على قرار وزير الشؤون الدينية رقم ٦٧٠ لسنة ٢٠١٦م المتعلق بتغيير أسماء المدارس الثانوية الإسلامية الحكومية والمدارس المتوسطة الإسلامية الحكومية والمدارس الابتدائية الإسلامية الحكومية في إقليم آتشيه. وأما وعدد المدرسين في هذه المدرسة يبلغ ٥٩ شخصا في السنة الدراسية ٢٠٢٥-٢٠٢٦م كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-١

عدد المعلمين بـ MTsN 4 Aceh Besar

الرقم	عدد	المجموع
١	المعلمين	١٩
٢	المعلمات	٤٠
المجموع		٥٩

يوضح الجدول ٤-١ عدد المعلمين الذي يدرسون بـ MTsN 4 Aceh Besar. يتكون من

١٩ معلمين و ٤٠ معلمات، منهم أربعة معلمين يدرسون اللغة العربية.

و أما عدد الطلاب بـ MTsN 4 Aceh Besar ٥١٨ طالبا. وينقسم هؤلاء الطلاب على

الفصول من الاول إلى الثالث، والجدول التالي عدد الطلاب في كل صف:

الجدول ٤-٢

عدد الطلاب بـ MTsN 4 Aceh Besar

الصف	العدد	
	الطلاب	الطالبة
سبعة (١)	١٤	١٨
سبعة (٢)	١٠	٢٢
سبعة (٣)	٢٢	٣
سبعة (٤)	١٠	٢٢
سبعة (٥)	١٠	١٦
سبعة (٦)	٩	١٦
المجموع	٧٥	٩٧

الصف	العدد	
	الطلاب	الطالبة
ثمانية (١)	١٧	١٢
ثمانية (٢)	١٤	١٤
ثمانية (٣)	١٧	١٣
ثمانية (٤)	١٨	١٢
ثمانية (٥)	١٠	١٤
ثمانية (٦)	٨	١٧
المجموع	٨٤	٨٢

الصف	العدد		
	الطلاب	الطالبة	المجموع
تسعة (١)	١٥	١٥	٣٠
تسعة (٢)	١٤	١٥	٢٩
تسعة (٣)	١٣	١٧	٣٠
تسعة (٤)	١٣	١٧	٣٠
تسعة (٥)	١١	١٩	٣٠
تسعة (٦)	١٥	١٦	٣١
المجموع	٨١	٩٩	١٨٠

يوضح الجدول ٤-٢ أن عدد الطلاب بـ MTsN 4 Aceh Besar هي ١٨٥ كان في الفصل سبعة يبلغ عددهم ١٧٢ الطلاب، والفصل ثمانية ١٦٦ الطلاب، والفصل تسعة ١٨٠ الطلاب. وأما المباني والمرافق الدراسية بـ MTsN 4 Aceh Besar كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-٣

المباني والمرافق الدراسية بـ MTsN 4 Aceh Besar

الرقم	المرافق الدراسية	العدد
١	إدارة رئيس المدرسة	١
٢	إدارة المدرسين	١
٣	الفصول الدراسي	١٨
٤	معمل الحاسوب	١
٥	مكتبة	١
٦	مقصف	١

٧	موقف السيارة	١
٨	ملعب	١
٩	مصلى	١
١٠	وحدة صحّية	١
١١	حمام	٤
المجموعة		٣١

بناءً على جدول السابق، يوضح المرافق الموجودة في المدرسة التي تستخدم لدعم عملية التعليم والتعلم و أنشطة الطلاب والمعلمين في البيئة المدرسية.

٢. إجراء تعليم الجملة المفيدة باستخدام العروض Board Game

تقوم الباحثة بالدراسة التجريبية عن فعالية استخدام وسيلة Board Game لترقية ترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar. تقوم الباحثة بالاختبار القبلي قبل تنفيذ عملية التعليم وهذا لمعرفة سيطرة الجملة المفيدة قبل استخدام وسيلة Board Game. ثم تقوم الباحثة بعملية التعليم باستخدام وسيلة Board Game. ثم بالاختبار البعدي بعد إجراء التعليم وهذا لمعرفة سيطرة الجملة المفيدة بعد استخدام وسيلة Board Game.

أجرت الباحثة عملية التعليم لمدة يومين، ستوضح الباحثة عن التوقيت التجريبي وخطوات التعليم في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت في العملية التجريبية

النشاط	التاريخ	اليوم	اللقاء
عملية التعليم بدون استخدام وسيلة Board Game والاختبار القبلي	٢٢ مايو ٢٠٢٦	الجمعة	اللقاء الأول
عملية التعليم باستخدام وسيلة Board Game و الاختبار البعدي	٢٣ مايو ٢٠٢٦	السبت	اللقاء الثاني

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي في الفترة من ٢٢ مايو إلى ٢٣ مايو ٢٠٢٦. وفي اليوم الأول أُجريت عملية التعليم دون استخدام وسيلة Board Game ، ثم في اليوم نفسه أجرت الباحثة الاختبار القبلي (Pre-Test) وبعد ذلك، في اليوم التالي أُجريت عملية التعليم باستخدام وسيلة Board Game، وفي اليوم نفسه أجرت الباحثة أيضاً الاختبار البعدي (Post-Test) وبهذا حصلت الباحثة على نتائج البحث التي تم تحليلها بالاعتماد على بيانات الاختبار. وتوضح أنشطة المعلمة والطلبة عند استخدام وسيلة Board Game في ترقية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة في كل لقاء في الجدول التالي:

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

الجدول ٤-٥

أنشطة المدرسة و الطلاب عند عملية التعليم والتعلم
بدون استخدام وسيلة Board Game و إجراء الاختبار القبلي
اللقاء الأول

أنشطة الطلاب	أنشطة المدرسة
يرد الطلاب سلام المعلمة ويستمعون إلى مقدمتها	تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام ثم تعرف نفسها على الطلاب
يقرأ الطلاب الدعاء	تأمر المعلمة بقراءة الدعاء
يجيب الطلاب عن أحوالهم	تسأل المعلمة عن أحوال الطلاب وتتأكد من حضورهم
يستجيب الطلاب لأسئلة المعلمة ويشاركون في مناقشة تمهيدية حول الجملة المفيدة	تقوم المعلمة بطرح أسئلة تمهيدية تتعلق بالجملة المفيدة قبل استخدام وسيلة Board Game
يجيب الطلاب عن أسئلة الاختبار القبلي	تقدم المعلمة أوراق الاختبار القبلي لمعرفة قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة
يسلم الطلاب أوراق إجاباتهم	تجمع المعلمة أوراق الاختبار القبلي بعد انتهاء الوقت المحدد

الجدول ٤-٦

أنشطة المدرس والطلاب عند عملية التعليم والتعلم
باستخدام وسيلة Board Game و إجراء الاختبار البعدي
اللقاء الثاني

أنشطة الطلاب	أنشطة المدرسة
يرد الطلاب السلام ويجيبون عن أحوالهم	تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام ثم تسأل عن أحوال الطلاب وتتأكد من حضورهم
يقرأ الطلاب الدعاء	تأمر المعلمة بقراءة الدعاء
يستمع الطلاب إلى شرح المعلمة ويهتمون بالمادة المقدمة	تقدم المعلمة شرحًا موجزًا عن الجملة المفيدة تمهيدًا لبدء لعبة Board Game

تقسم المعلمة الطلاب إلى عدة مجموعات، وتتكون كل مجموعة من ثلاثة إلى أربعة طلاب	ينقسم الطلاب إلى مجموعات وفق توجيهات المعلمة
تشرح المعلمة قواعد لعبة Board Game وكيفية الحصول على النقاط وآداب المشاركة أثناء اللعب	يستمتع الطلاب إلى شرح القواعد ويطرحون الأسئلة عند الحاجة
تضع المعلمة وسيلة Board Game في مقدمة الفصل لتستخدمها المجموعات بالتناوب	يلاحظ الطلاب وسيلة Board Game ويستعدون للمشاركة
تدعو المعلمة ممثلًا من كل مجموعة للتقدم إلى أمام الفصل بالتناوب	يرسل كل فريق ممثلًا عنه إلى أمام الفصل
تطلب المعلمة من ممثل المجموعة رمي النرد وتحريك القطعة وفق العدد الظاهر	يرمي ممثل المجموعة النرد ويحرك القطعة حسب العدد الظاهر
توجه المعلمة ممثل المجموعة إلى أخذ بطاقة السؤال المناسبة للمربع الذي توقفت عنده القطعة	يأخذ ممثل المجموعة بطاقة السؤال ثم يعود إلى مجموعته
تشرف المعلمة على مناقشة المجموعات للأسئلة المطروحة	يقرأ الطلاب السؤال ويتناقشون مع أفراد مجموعتهم للوصول إلى الإجابة الصحيحة
تتجول المعلمة بين المجموعات لتقديم الإرشاد والمساعدة عند الحاجة	يتعاون الطلاب في تحليل الأسئلة والإجابة عنها
تطلب المعلمة من ممثل المجموعة كتابة إجابة مجموعته على السبورة بعد انتهاء وقت المناقشة	يكتب ممثل المجموعة الإجابة على السبورة أمام زملائه
تدعو المعلمة المجموعات الأخرى إلى ملاحظة الإجابة وإبداء آرائهم حولها	يلاحظ الطلاب الإجابة ويقدمون آراءهم وتصحيحاتهم عند الحاجة
تمنح المعلمة المجموعة صاحبة الإجابة فرصة للدفاع عن رأيها وتوضيح إجابتها	يوضح أفراد المجموعة أسباب اختيارهم للإجابة
تقدم المعلمة التغذية الراجعة، وتصوب الأخطاء، وتعزز الإجابات الصحيحة، وتمنح النقاط للمجموعات المشاركة	يستمتع الطلاب إلى التصحيحات ويستفيدون من الملاحظات المقدمة

تتناقش المعلمة مع الطلاب مفهوم الجملة المفيدة والفرق بين الجملة الاسمية والجملة الفعلية وعناصر كل منهما	يشاركون في المناقشة ويجيبون عن أسئلة المعلمة
تطلب المعلمة من الطلاب تلخيص أهم ما تعلموه من الدرس	يقدم بعض الطلاب خلاصة الدرس أمام زملائهم
تتيح المعلمة الفرصة للطلاب لطرح الأسئلة حول ما لم يفهموه من المادة	يطرح الطلاب الأسئلة ويستفسرون عن النقاط غير الواضحة
توزع المعلمة أوراق الاختبار البعدي لقياس مدى إتقان الطلاب للجملة المفيدة بعد استخدام وسيلة Board Game	يجيب الطلاب عن أسئلة الاختبار البعدي بصورة فردية
تجمع المعلمة أوراق الاختبار البعدي بعد انتهاء الوقت المحدد	يسلم الطلاب أوراق إجاباتهم إلى المعلمة
تختتم المعلمة الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يقرأ الطلاب الدعاء ويردون السلام

ب-تحليل البيانات

ولتعرف على نتائج البحث تريد الباحثة تقديم تحليل و مناقشة لبيانات المستمدة من الإختبارين هما إختبار القبلي وإختبار البعدي التالية:

١. فعال استخدام وسيلة Board Game لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة

وللتعرف على فعالية تعليم الجملة المفيدة باستخدام وسيلة (Board Game)، أجرت الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وقد إجراء الاختبار القبلي قبل تنفيذ عملية التعلم باستخدام وسيلة الألعاب اللوحية، بهدف معرفة المستوى الأولي لفهم الطلاب قبل تلقيهم المعالجة التعليمية. أما الاختبار البعدي فقد أجري بعد الانتهاء من تنفيذ عملية التعلم باستخدام وسيلة الألعاب اللوحية، بهدف معرفة مدى تحسن فهم الطلاب بعد تلقيهم المعالجة.

ونائج إختبار القبلي والبعدي في الجدول الأتي، تظهر البيانات مستوى تحصيل الطلاب في الإختبار القبلي و الإختبار البعدي هو كما يلي:

الجدول ٧-٤

نتائج الإختبار القبلي والبعدي

رقم	أسماء الطلاب	نتائج الإختبار القبلي	نتائج الإختبار البعدي
١	الطالبة (١)	٦٠	٩٠
٢	الطالبة (٢)	٤٠	٩٠
٣	الطالب (٣)	٥٠	٨٠
٤	الطالب (٤)	٢٠	٩٠
٥	الطالبة (٥)	٤٠	٩٠
٦	الطالبة (٦)	٩٠	٩٠
٧	الطالبة (٧)	٢٠	١٠٠
٨	الطالبة (٨)	٨٠	٩٠
٩	الطالب (٩)	٢٠	٦٠
١٠	الطالبة (١٠)	جامعة الرانري ٨٠	٩٠
١١	الطالبة (١١)	A ٥٠ - R A N I R Y	٨٠
١٢	الطالبة (١٢)	٨٠	٩٠
١٣	الطالب (١٣)	٣٠	٨٠
١٤	الطالبة (١٤)	٨٠	٨٠
١٥	الطالبة (١٥)	٥٠	١٠٠
١٦	الطالبة (١٦)	٩٠	٩٠
١٧	الطالبة (١٧)	٩٠	١٠٠
١٨	الطالبة (١٨)	٩٠	١٠٠

١٩	الطالب (١٩)	٨٠	١٠٠
٢٠	الطالب (٢٠)	٧٠	١٠٠
مجموع		١٢١٠	١٧٩٠
معدل		٦٠,٥	٨٩,٥

بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها نتيجة الإختبار القبلي هي ٦٠,٥ والإختبار البعدي هي ٨٩,٥. وقبل أن تقوم الباحثة بتحليل البيانات بالإختبار ت (uji T)، أجري أولاً إختبار الطبيعي (Uji Normalitas) باستخدام برنامج SPSS. أما نتائج إختبار الطبيعي (Uji Normalitas) فهي كما الآتي:

الجدول ٤-٨

نتيجة الإختبار الطبيعي

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.226	20	.008	.878	20	.016
POSTEST	.270	20	.000	.817	20	.002

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على الجدول السابق، يمكن يتضح أن نتائج الإختبار الطبيعي (Uji Normalitas) لبيانات الإختبار القبلي حصلت على الدلالة (٠,٠١٦) أصغر من (٠,٠٥) والإختبار البعدي حصلت على الدلالة (٠,٠٢) أصغر من (٠,٠٥). ولذلك يدل على أن البيانات غير الطبيعي. ولأن البيانات غير الطبيعي، فلا يمكن إجراء الإختبار ت في هذا تحليل، ولكن باستخدام الإختبار

Wilcoxon signed rank test

إعتماد على نتائج الإختبار السابق التي أظهرت أن بيانات البحث غير الطبيعي، تستخدم الباحثة بإجراء Wilcoxon signed rank test لتحليل البيانات:

الجدول ٩-٤

Wilcoxon signed rank test

Test Statistics ^a	
	Post test - Pre test
Z	-3,642 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

تبين من الجدول السابق، يمكن ظهر أن نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥. وهذا يدل على الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام العروض Board Game فعالاً لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar.

ج- مناقشة البحث

قامت الباحثة بالبحث التجريبي في الصف الثاني "هـ" بمدرسة MTsN 4 Aceh Besar. وأما هدف هذا البحث فهو لمعرفة فعالية استخدام وسيلة (Board Game) في ترقية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة. ولجمع البيانات استخدمت الباحثة الاختبارات، وأما في تحليل البيانات فقد استخدمت اختبار ت (T-Test) واختبار ويلكوسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Rank Test).

بعد أن قامت الباحثة بالبحث وتحليل البيانات، كانت نتائج البحث كما يلي:

أ- إن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) فعال في ترقية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة. ويتضح ذلك من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد إجراء التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS 25. وقد دلت نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، حيث كانت قيمة مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٠٠ وهي أقل من ٠,٠٠٥. وهذا يدل على أن استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) فعال في ترقية قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة بمدرسة MTsN 4 Aceh Besar.

وتعد هذه الوسيلة التعليمية من الوسائل الفعالة في تنمية قدرة الطلاب على فهم الجملة المفيدة وتمييز أنواعها واستخدامها استخداماً صحيحاً، لأنها توفر بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين التعلم واللعب، مما يساعد الطلاب على المشاركة الفعالة في عملية التعلم. كما تسهم الألعاب اللوحية في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم وتنمية روح التعاون والتنافس الإيجابي بينهم، الأمر الذي يؤدي إلى تحسين مستوى فهمهم وإتقانهم للمادة التعليمية.

ومن مزايا استخدام وسيلة الألعاب اللوحية (Board Game) في تعليم الجملة المفيدة أنها تساعد الطلاب على التعلم بطريقة ممتعة وتفاعلية، وتدريبهم على تكوين الجمل المفيدة وتمييز عناصرها بصورة عملية.

د- تحقيق الفروض

١. الفروض الصفري (Ho): استخدام وسيلة (Board Game) غير فعال لترقية قدرة الطلاب

على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar

٢. الفروض البديل (Ha): استخدام وسيلة (Board Game) فعال لترقية قدرة الطلاب على

سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar

اعتماد على نتيجة الإختبار القبلي و الإختبار البعدي بعد إختبار Wilcoxon Signed Ranks Test حصلت نتيجة ٠,٠٠٠٠ (Asymp. Sig. (sig-tailed) و هي أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٠٥ . فيظهر أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. وهذا يدل على أن استخدام العروض Board Game فعال لتزقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة.



الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

لقد انتهت الباحثة القيام بالبحث التجريبي على فعالية استخدام وسيلة Board Game في ترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة بـ MTsN 4 Aceh Besar، فوجدت الباحثة نتائج البحث والاقتراحات ختاماً لهذا البحث. فحصلت نتائج البحث كما يلي:

إنّ استخدام وسيلة Board Game يكون فعالاً لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة. وهذا يتضح من نتيجة الاختبار Wilcoxon Signed Ranks التي دلت على مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٠٥. وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.

ب- المقترحات

قبل إختتام كتابة هذه الرسالة، تريد الباحثة في تقديم بعض المقترحات التي قد تكون مفيدة على الجهات المعنية. بناء على الظواهر التي تم التوصل السابقة، تقدم الباحثة المقترحات الآتية:

١. للمعلمين والمدرسين

يُتّرح للمعلمين ومدرسي اللغة العربية استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية والجذابة، مثل وسيلة (Board Game)، في عملية التعليم والتعلّم. وقد أثبتت نتائج البحث أن استخدام هذه الوسيلة فعال في تحسين قدرة الطلاب على إتقان الجملة المفيدة، وجعل التعلّم أكثر جاذبية ومتعة، كما يشجّع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً وحماساً أثناء عملية التعلّم.

٢. للطلاب

ويُرجى من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطاً في متابعة الدروس، وأن يهتموا بشرح المعلم، وأن يستفيدوا من الوسائل التعليمية على الوجه الأمثل، حتى تتحسن قدرتهم على إتقان الجملة المفيدة وتحسن نتائجهم الدراسية.

٣. للباحثين القادمين

ويقترح على الباحثين القادمين إجراء بحوث مشابهة باستخدام وسائل تعليمية أخرى أو من خلال دمج الألعاب التعليمية مع التكنولوجيا الحديثة في تعليم اللغة العربية، وفي مراحل تعليمية مختلفة، للحصول على نتائج أوسع وأكثر عمقاً.

٤. للمدارس أو المؤسسات التعليمية

ويُرجى من إدارة المدرسة توفير الوسائل والمرافق التي تدعم استخدام الوسائل التعليمية الحديثة والألعاب التعليمية، حتى تتمكن عملية التعليم والتعلم من السير بفعالية، وتسهم في تحسين مستوى الطلاب في اللغة العربية.



المراجع

١. المراجع العربية

صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض : مكتبة العبيكان، ١٤١٦ هـ)،

رجاء محمود أبو علام، *مناهج البحث في العلوم النفسية و التربوي*، (القاهرة: دار النشر الجامعات، ٢٠٠٧)،

علي الجارم ومصطفى أمين، *النحو الواضح في قواعد اللغة العربية* (القاهرة: دار قباء الحديثة للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٢١

معجم المعاني، (وسيلة) *معجم عربي عربي*، موقع المعاني، تاريخ الاطلاع: ١٨ أغسطس ٢٠٢٦)

٢. المراجع اللغة الإندونيسية

M. Yahya Harun, dan Aly Abu Bakar Basalamah. *Metode Mudah untuk*

Mempelajari Bahasa Arab dan Nahwu. Yogyakarta: CV. Bina Usaha, 1985

Fransisca Ayu Krisnasari, “*Pengembangan Media Power Point untuk Meningkatkan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola Pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*” (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016).

Elvia Susanti, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa.” *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 1, 2020.

Damar Gemilang, dan Hastuti Listiana. “Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” 2020.

Elis Maryanti, dkk. “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, 2021

Prasetya, dan Budi. *Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021

- Prasetyono, dan Dwi Sunar. *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan: Uji Kemampuan Penalaran, Imajinasi, dan Kecerdasan Anda*. Yogyakarta: Diva Press, 2021.
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2022.
- Umar Siddiq, Abdullah. *Pengaruh Budaya Organisasi dan Kinerja Guru Terhadap Ketercapaian Kompetensi Bahasa Arab Santri di PMDG (Pondok Modern Darussalam Gontor) Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan Tahun Ajaran 2020-2021*. UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- K. H. Moch Anwar. *Ilmu Nahwu Terjemah Matan Jurumiyah dan 'Imrithi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Press, 2022.
- Materi Bahasa Arab. "Jumlah Ismiah dan Fi'liyah: Definisi, Perbedaan, dan Contohnya." 2022.
- Nadhif, Nadhif. "Upaya Guru Bahasa Arab dalam Mengatasi Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan dan Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Plus At-Tohari Tuntang." *Al-Fakkaar*, Vol. 3, No. 1, 2022.
- . M. Sahib Saleh, dkk. *Media Pembelajaran*. 2023.
- Muhammad Rifki. "Analisis Jumlah Ismiah dan Fi'liyah dalam Bahasa Arab serta Relevansinya pada Kajian Rasul sebagai Mu'allim." *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, Vol. 5, No. 1, April 2024.
- Saepudin. "Tantangan dan Solusi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 4, 2024.
- Wibawanto, dan Nugrahani. *Board Game Edukasi*. 2024.
- Wibawanto, dan Wandah. *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka, 2024.
- Asep Usamah, Neng Lia Yilianengsih, Yani Fitriyani, dan Adilah Fauiyah, "Implementasi Media Board Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," *Attadib: Journal of Elementary Education* Vol. 8, no. 1 (2024)
- Muhammad Firdaus, Putri Aisyah, Rahmawati, Mutiara ddk. "Al-Jumlah Al-Mufidah (Isim dan Karakteristiknya) dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Edukasi Islam*, Vol. 3, No. 3, Desember 2025.

Muhammad firdaus¹, putri aisyah², rahmawati, mutiara dkk, al-jumlah al-mufidah (isim dan karakteristiknya) dalam pembelajaran bahasa arab, jurnal edukasiana islam, vol. 3 no. 3,desember 2025





KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 282 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH 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/Km.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 :
Dr. Hilmi, M. Ed

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Della Salsabila
NIM : 220202066
Program Studi : PBA
Judul Skripsi : فعالية استخدام وسيلة Boardgame لثيقة قدرة الطلبة على متطرة الجملة المقيدة
MTsN 4 Aceh Besar

- 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-025.04.2.423925/2026 Tanggal 1 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

- 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

- Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Salinan 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;
- Arsip.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 09 Maret 2026

Dekan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3172/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MTsN 4 Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

NIM : 220202066

Nama : DELLA SALSABILA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Alamat : Banda Aceh-Medan Binéh kreung Lambarih Jurong raya

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 ***FA'ALIYYATU ISTIKHDAMI WASILAH BOARDGAME LI TARQIYATI QUDRATI ATH-THULLAB 'ALA SAYTARATI AL-JUMLAH AL-MUFIDAH BI MTSN 4 ACEH BESAR***

Banda Aceh, 08 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 19 Juni 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dr. Hilmi , M. Ed.

Intansi : UIN AR-RANIRY

Telah membaca instrument penelitian berupa Angket yang di gunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul:

فعالية استخدام وسيلة Boardgame لترقية قدرة الطلاب على سيطرة الجملة المفيدة

MTsN 4 Aceh Besar ب

Oleh peneliti:

Nama : Della salsabila

Nim : 220202066

Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Arab

Setelah memperhatikan instrumen yang sudah di buat maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

Sebelum Angket kuis dan soal pre test & post test.

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

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 13. 5. 2026

AR-RANIRY

Validator

Dr. Hilmi , M. Ed.

Nip. 196812262001121002

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MATA PELAJARAN : BAHASA ARAB

MATERI:JUMLAH MUFIDAH (JUMLAH ISMIYAH DAN FILIYAH)

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah : MTsN 4 Aceh Besar
Nama Penyusun : Della salsabila
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas / Fase : VIII / D / 1
Alokasi waktu : 2x 35menit

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA ARAB FASE D

Pada akhir fase D, peserta didik mempunyai kemampuan mengeksplorasi informasi serta membangun interaksi dengan teks sebagai alat komunikasi global sesuai dengan tujuan dan konteks sosial, mampu merefleksi berbagai jenis teks visual atau teks multimoda yang tersurat dan tersirat serta dapat menghubungkan dan memaparkannya melalui tulisan dalam paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan untuk penguatan karakter.

Elemen	A R - R A N Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengeksplorasi informasi yang didengar tentang pengenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:

	المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari teks yang didengar.
Berbicara	Peserta didik mampu membangun interaksi tentang pengenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal: المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل sebagai alat komunikasi global.
Membaca Memirsa	- Peserta didik mampu memahami dan merefleksikan berbagai jenis teks visual atau multimoda tentang pengenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal:

	المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.
Menulis - Mempresentasikan	Peserta didik mampu menghubungkan dan memaparkan kalimat melalui paragraf sederhana pada berbagai jenis teks dan membuat urutan yang terhubung secara logis tentang pengenalan, fasilitas di madrasah, peralatan sekolah, alamat, rumah, keluarga, kegiatan sehari-hari, hobi, pekerjaan, kesehatan, hari-hari besar Islam, pariwisata, alam, dan lingkungan dengan menggunakan susunan gramatikal: المبتدأ + الخبر، الأرقام، الخبر المقدم + المبتدأ المؤخر، التصريف اللغوي للمضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن – لن – لي) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، الفعل الماضي، كان واسمها وخبرها، لا الناهية/لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم التفضيل untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulis dan lisan.

B KOMPETENSI AWAL

- Mengenal jenis-jenis kata dalam bahasa Arab (isim, fi'il, dan huruf).
- Mampu membaca kalimat Arab sederhana.
- Mengetahui pengertian dasar kalimat (jumlah) dalam bahasa Arab..

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar, dan kritis dan kreatif.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*.

D. SARANA DAN PRASARANA

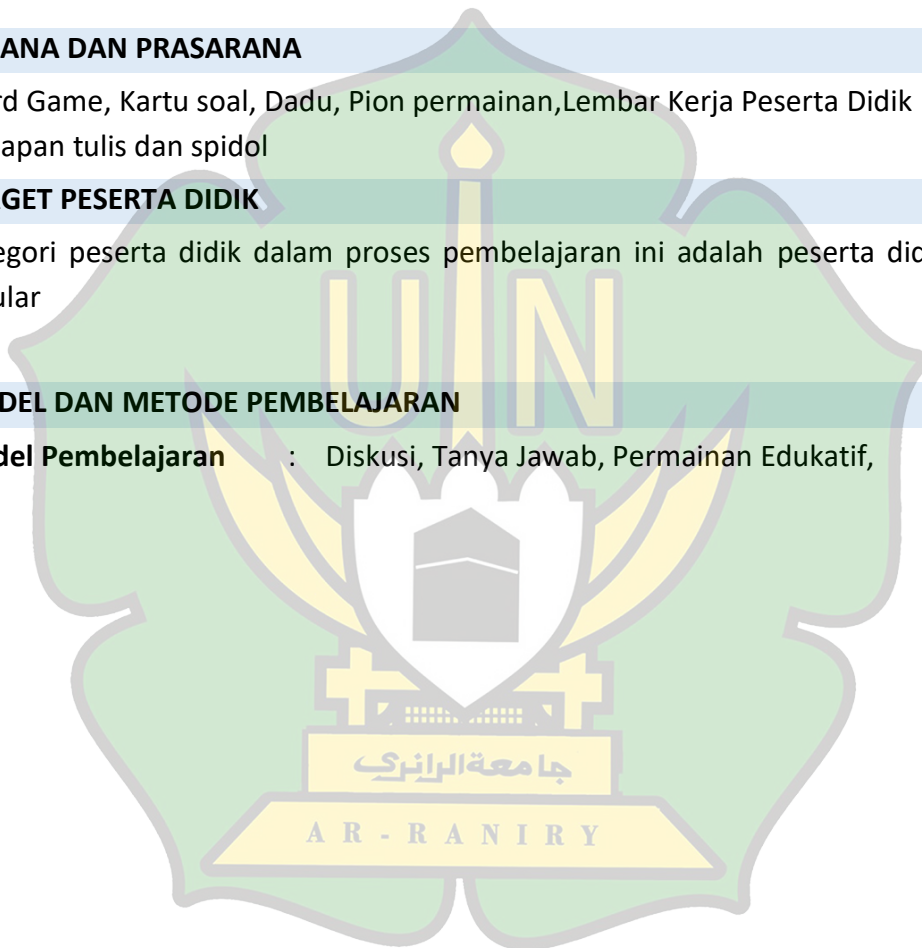
Board Game, Kartu soal, Dadu, Pion permainan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Papan tulis dan spidol

E. TARGET PESERTA DIDIK

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah peserta didik regular

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Permainan Edukatif,



II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan pengertian jumlah mufidah.
- Membedakan jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah.
- Menentukan unsur-unsur muftada', khabar, fi'il, dan fa'il.
- Mengelompokkan kalimat ke dalam jumlah ismiyah atau jumlah fi'liyah dengan benar.
- Menyusun kalimat sederhana menggunakan jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah secara tepat.
- Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan pada Board Game Nahwu.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami bahwa setiap kalimat dalam bahasa Arab memiliki susunan tertentu sehingga dapat digunakan secara tepat dalam komunikasi lisan maupun tulisan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang dimaksud dengan kalimat sempurna dalam bahasa Arab?
- Mengapa ada kalimat yang diawali isim dan ada yang diawali fi'il?
- Bagaimana cara membedakan jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

- Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.
- Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan, seperti:
 - ✚ Apa yang dimaksud dengan isim?
 - ✚ Apa yang dimaksud dengan fi'il?
 - ✚ Pernahkah kalian melihat kalimat bahasa Arab yang diawali dengan isim dan fi'il?
- Guru mengaitkan jawaban peserta didik dengan materi yang akan dipelajari, yaitu Jumlah Mufidah (Jumlah Ismiyah dan Jumlah Fi'liyah).
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat mempelajari materi, serta kegiatan yang akan dilakukan menggunakan media Board Game

- Guru menjelaskan aturan pembelajaran dan tata tertib selama permainan berlangsung.
- Guru membagikan pretest kepada setiap peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal tentang materi Jumlah Mufidah. Peserta didik mengerjakan pretest secara individu selama 10 menit.

KEGIATAN INTI

- Guru menampilkan beberapa contoh kalimat bahasa Arab yang terdiri atas jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah.
- Guru meminta peserta didik mengamati setiap kalimat dan mengidentifikasi perbedaannya.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik, seperti:
 - ✚ Apa perbedaan kalimat yang diawali isim dan kalimat yang diawali fi'il?
 - ✚ Bagaimana cara menentukan suatu kalimat termasuk jumlah ismiyah atau jumlah fi'liyah?
- Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi Jumlah Mufidah sebagai bekal sebelum permainan dimulai.
- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-4 orang.
- Guru menjelaskan aturan permainan Board Game, cara memperoleh poin, dan tata tertib selama permainan berlangsung.
- Guru menempatkan media Board Game di bagian depan kelas agar dapat digunakan secara bergantian oleh seluruh kelompok.
- Guru mempersilakan setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan secara bergiliran untuk maju ke depan kelas.
- Perwakilan kelompok melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.
- Setelah pion berhenti pada kotak tertentu, perwakilan kelompok mengambil kartu soal sesuai dengan nomor atau jenis kotak yang ditempati.
- Perwakilan kelompok kembali ke kelompoknya dan menyampaikan isi kartu soal kepada anggota kelompok.
- Seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menganalisis dan menyelesaikan soal yang diperoleh.
- Guru berkeliling mengamati jalannya diskusi, memberikan bimbingan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan, serta memotivasi peserta didik agar semua anggota kelompok berpartisipasi aktif.
- Setelah waktu diskusi selesai, guru meminta perwakilan kelompok yang memperoleh kartu soal untuk menuliskan hasil jawaban kelompoknya di papan tulis.

- Guru meminta peserta didik dari kelompok lain untuk mengamati jawaban yang telah dituliskan, kemudian memberikan pendapat apakah jawaban tersebut sudah benar atau masih perlu diperbaiki disertai alasan.
- Guru memberikan kesempatan kepada kelompok penulis jawaban untuk menanggapi masukan dari kelompok lain.
- Guru memberikan penguatan, meluruskan jawaban yang kurang tepat, menjelaskan konsep yang benar, serta memberikan poin kepada kelompok yang menjawab dengan tepat dan aktif berpartisipasi dalam diskusi.
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi mengenai pengertian Jumlah Mufidah, perbedaan jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah, serta unsur-unsur penyusunnya.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.
- Guru membagikan posttest kepada setiap peserta didik untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Board Game
- Guru mengumpulkan hasil posttest sebagai bahan penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang Jumlah Mufidah (Jumlah Ismiyah dan Jumlah Fi'liyah).
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan menunjukkan kerja sama yang baik selama permainan Board Game.
- Guru meminta peserta didik menyampaikan refleksi singkat mengenai pengalaman belajar menggunakan media Board Game.
- Guru memberikan motivasi agar peserta didik terus berlatih membaca dan menyusun kalimat bahasa Arab dengan benar.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup

E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

- Untuk siswa yang sudah memahami materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi jumlah mufidah dari berbagai referensi yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan siswa. Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin*) dapat berupa: observasi/penilaian diri/penilaian teman sebaya/anekdotal.
- Performa (presentasi/drama/pameran hasil karya/jurnal,dsb.)
- Tertulis (tes objektif: essay/pilihan ganda/isian/jawaban singkat/benar-salah).

Dengan bentuk Asesmen sbb:

1. Asesmen Diagnostik (Asesmen Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

Nama:.....

Kelas:.....

Tanda الجملة الاسمية dimulai dengan..... ١

أ. تَبْدَأُ بِالْفِعْلِ ج. تَبْدَأُ بِالْحَرْفِ

ب. تَبْدَأُ بِالِاسْمِ د. لَا مَعْنَى لَهَا

Tanda الجملة الفعلية dimulai dengan..... ٢

أ. تَبْدَأُ بِالْفِعْلِ ج. تَبْدَأُ بِالْحَرْفِ

ب. تَبْدَأُ بِالِاسْمِ د. لَا تَبْدَأُ بِشَيْءٍ

۳. Pada kalimat **الطَّالِبُ مُحْتَهِدٌ**، **الطَّالِبُ** berfungsi sebagai.....

- أ. خبر
ب. مبتدأ
ج. فعل
د. فاعل

۴. Pada kalimat **كَتَبَ مُحَمَّدٌ الدَّرْسَ**، **مُحَمَّدٌ** berfungsi sebagai.....

- أ. مبتدأ
ب. خبر
ج. فاعل
د. مفعول

۵. Yang termasuk jenis الجملة المفيدة adalah.....

- أ. الجملة الاسمية و الجملة الفعلية
ب. فعلو حرف
ج. مبتدأ و مفعول به
د. اسمو حرف

۶. kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ اِسْمِيَّةٌ adalah.....

- أ. ذَهَبَ الطَّالِبُ
ب. الطَّالِبُ مُحْتَهِدٌ
ج. يَكْتُبُ الطَّالِبُ
د. اِقْرَأِ الدَّرْسَ

۷. kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ adalah....

- أ. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ
ب. المدرَّسةُ كَبِيرَةٌ
ج. ذَهَبَ الطَّالِبُ
د. الجُؤُ جَمِيلٌ

۸. الجُمْلَةُ الاسْمِيَّةُ Ditandai dengan.....

- أ. فعل و فاعل
ب. مبتدأ و خبر
ج. فعل و مفعول
د. حرف و اسم

۹. الجُمْلَةُ الفِعْلِيَّةُ Ditandai dengan....

ج. فعل

أ. اسم

د. خبر

ب. حرف

١٠. Pada kalimat يَكْتُبُ الطَّالِبُ الدَّرْسَ ini termasuk kedalam jumlah.....

ج. لَا شَيْءَ

أ. اسْمِيَّةٌ

د. شِبْهُ جُمْلَةٍ

ب. فِعْلِيَّةٌ

KRITERIA	SKOR
Jawaban benar dan lengkap	10
Jawaban kurang tepat	8
Tidak menjawab	0

Jumlah skor maksimal: 20

2. Asesmen Formatif (Asesmen Selama Proses Pembelajaran)

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik
Keaktifan	Aktif mengikuti permainan dan diskusi				
Kerja sama	Bekerja sama dengan anggota kelompok				
Ketepatan Jawaban	Jawaban sesuai konsep				

Keberanian	Berani	menulis jawaban di papan tulis				
------------	--------	--------------------------------	--	--	--	--

4. Asesmen Sumatif (Asesmen Pada Akhir Proses pembelajaran)

Nama:.....

Kelas :.....

1. Kalimat yang memiliki arti sempurna disebut.....

ج. حرف

أ. فعل

د. اسم

ب. جملة مفيدة

2. Yang termasuk jumlah ismiyah adalah.....

ج. ذَهَبَ عَلَيَّ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ. كَتَبَ أَحْمَدُ الدَّرْسَ

د. اقْرَأِ الْكِتَابَ

ب. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ

3. Yang termasuk jumlah fi'liyah adalah.....

ج. يَلْعَبُ الْوَلَدُ بِالْكُرَةِ

أ. الْفَصْلُ نَظِيفٌ

د. الْجَوُّ جَمِيلٌ

ب. الْمَاءُ بَارِدٌ

4. Pada kalimat **نَشِيطُ الْمُعَلِّمُ نَشِيطٌ**, kata **نَشِيطُ** adalah.....

ج. خبر

أ. مبتدأ

د. فاعل

ب. فعل

5. Pada kalimat **ذَهَبَ الطَّالِبُ إِلَى الْمَسْجِدِ**, kata **الطَّالِبُ** adalah.....

- أ. مبتدأ
ب. فاعل
ج. خبر
د. مفعول به

6. terdiri dari.....الجملة الاسمية

- أ. فعل وفاعل
ب. مبتدأ وخبر
ج. فعل ومفعول به
د. حرف واسم

7. biasanya terdiri dari.....الجملة الفعلية

- أ. مبتدأ وخبر
ب. اسم وحرف
ج. فعل وفاعل
د. حرف فقط

8. termasuk.....البيت الجميلة Kalimat

- أ. الجملة الاسمية
ب. الجملة الفعلية
ج. شبه جملة
د. فعل أمر

9. termasuk.....Kalimat قَرَأَ عَلَيَّ الْقُرْآنَ

- أ. الجملة الاسمية
ب. شبه جملة
ج. الجملة الفعلية
د. مبتدأ وخبر

10. adalah.....kata شَرِبَ مُحَمَّدٌ الْمَاءَ Pada kalimat

- أ. فاعل
ب. مبتدأ
ج. خبر
د. مفعول به

KRITERIA	SKOR
Jawaban benar dan lengkap	10
Jawaban kurang tepat	8
Tidak menjawab	0

Jumlah skor maksimal: 50

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait materi yang telah diajarkan, agar mereka dapat mengembangkan kompetensinya secara optimal.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang di harapkan akan diberikan remedial. Guru akan melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi kelompok dan permainan.
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

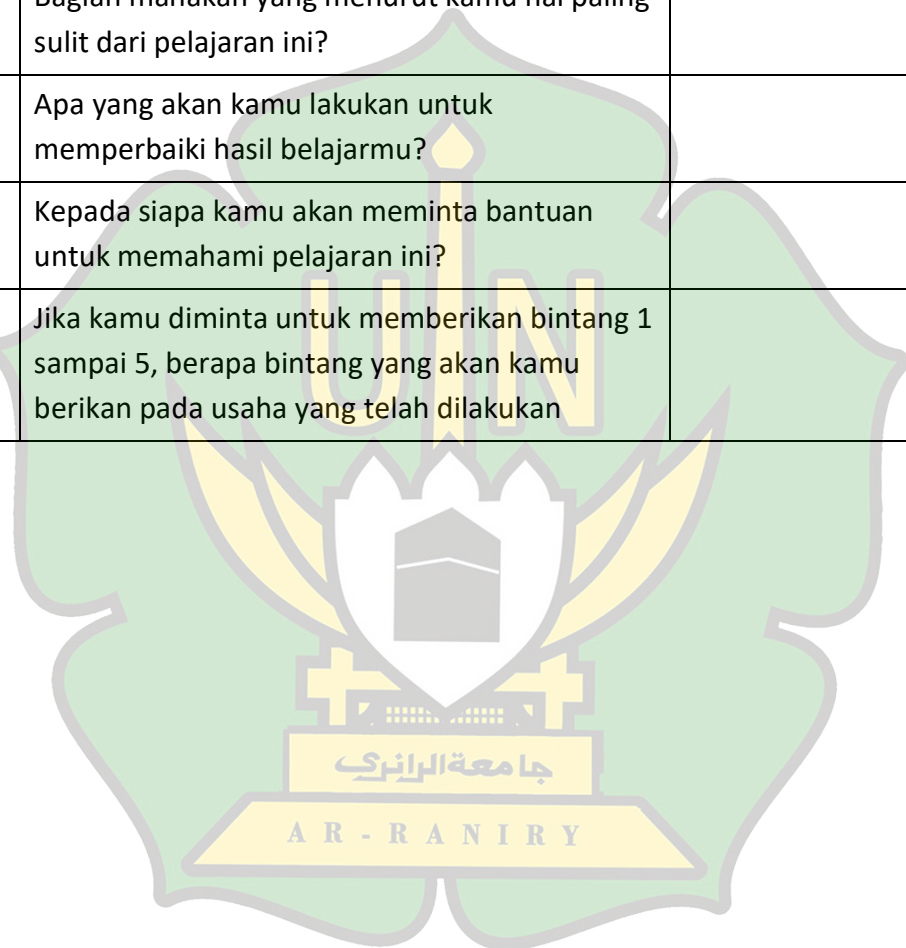
Refleksi Untuk Guru:

- Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini?
- Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
- Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?

- Sudahkah tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar *rahmatat lil 'alamin*?
- Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Untuk Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
3	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
4	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan	



III. LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :
Kelas : VIII



1. Tanda الجملة الاسمية dimulai dengan.....

أ. تَبَدُّأً بِالْفِعْلِ ج. تَبَدُّأً بِالْحَرْفِ
ب. تَبَدُّأً بِالِاسْمِ د. لَا مَعْنَى لَهَا

2. Tanda الجملة الفعلية dimulai dengan.....

أ. تَبَدُّأً بِالْفِعْلِ ج. تَبَدُّأً بِالْحَرْفِ
ب. تَبَدُّأً بِالِاسْمِ د. لَا تَبَدُّأً بِشَيْءٍ

3. Pada kalimat الطالب مجتهد، الطالب berfungsi sebagai.....

أ. خبر ج. فعل
ب. مبتدأ د. فاعل

4. Pada kalimat كَتَبَ مُحَمَّدٌ الدَّرْسَ، مُحَمَّدٌ berfungsi sebagai.....

أ. مبتدأ ج. فاعل

د. مفعول

ب. خبر

Yang termasuk jenis الجملة المفيدة adalah..... ٥.

أ. الجملة الاسمية و الجملة الفعلية ج. مبتدأ مفعول به

ب. فعلو حرف د. اسمو حرف

kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ اسْمِيَّةٌ adalah..... ٦.

أ. ذَهَبَ الطَّالِبُ ج. يَكْتُبُ الطَّالِبُ

ب. الطَّالِبُ مُجْتَهِدٌ د. اقْرَأ الدَّرْسَ

kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ adalah..... ٧.

أ. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ ج. ذَهَبَ الطَّالِبُ

ب. المدرَّسةُ كَبِيرَةٌ د. الجوُّ جَمِيلٌ

٨. Ditandai dengan..... الجملة الاسمية

أ. فعل وفاعل ج. فعل ومفعول

ب. مبتدأ وخبر د. حرف واسم

٩. . . . Ditandai dengan الجُمْلَةُ الفِعْلِيَّةُ

- أ. اسم
ب. حرف
ج. فعل
د. خبر

١٠. . . . ini termasuk kedalam jumlah Pada kalimat يَكْتُبُ الطَّالِبُ الدَّرْسَ

- أ. اسْمِيَّةٌ
ب. فِعْلِيَّةٌ
ج. لَا شَيْءَ
د. شِبْهُ جُمْلَةٍ

Nama:.....

Kelas :.....

1. Kalimat yang memiliki arti sempurna disebut.....

- أ. فعل
ب. جملة مفيدة
ج. حرف
د. اسم

2. Yang termasuk jumlah ismiyah adalah.....

- أ. كَتَبَ أَحْمَدُ الدَّرْسَ
ب. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ
ج. ذَهَبَ عَلِيٌّ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
د. اقْرَأِ الْكِتَابَ

3. Yang termasuk jumlah fi'liyah adalah.....

- أ. الْفَصْلُ نَظِيفٌ
ب. الْمَاءُ بَارِدٌ
ج. يَلْعَبُ الْوَلَدُ بِالْكُرَةِ
د. الْجَوُّ جَمِيلٌ

4. Pada kalimat kata **نَشِيطٌ** adalah.....

- أ. مبتدأ
ب. فعل
ج. خبر
د. فاعل

5. Pada kalimat kata **الطَّالِبُ** adalah.....

- أ. مبتدأ
ب. فاعل
ج. خبر
د. مفعول به

6. الجملة الاسمية terdiri dari.....

- أ. فعل وفاعل
ب. مبتدأ وخبر
ج. فعل ومفعول به
د. حرف واسم

7. الجملة الفعلية biasanya terdiri dari.....

- أ. مبتدأ وخبر
ب. اسم وحرف
ج. فعل وفاعل
د. حرف فقط

8. Kalimat **الْبُنْتُ جَمِيلَةٌ** termasuk.....

- أ. الجملة الاسمية
ب. الجملة الفعلية
ج. شبه جملة
د. فعل أمر

9. Kalimat **قَرَأَ عَلَى الْفُرَّانِ** termasuk.....

- | | |
|-------------------|------------------|
| ج. الجملة الفعلية | الجملة الاسمية.أ |
| د. مبتدأ وخبر | ب. شبه جملة |

10. Pada kalimat **كَاتَبَ الْمَاءُ شَرِبَ مُحَمَّدٌ الْمَاءَ**, kata **الْمَاءُ** adalah.....

- | | |
|-------------|----------|
| ج. خبر | أ. فاعل |
| د. مفعول به | ب. مبتدأ |



LAMPIRAN 2

BAHAN AJAR

الْجُمْلَةُ الْمُفِيدَةُ

JUMLAH MUFIDAH biasa diartikan dengan **KALIMAT SEMPURNA**.

Syarat suatu kalimat dikatakan sempurna ada dua:

1. Tersusun minimal dari dua kata.

مُحَمَّدٌ صَالِحٌ	ذَهَبَ مُحَمَّدٌ
Muhammad shalih	Muhammad telah pergi

2. Memberi pengertian yang sempurna (Pendengar tidak menunggu kata berikutnya)

BELUM SEMPURNA
إِنْ جَاءَ الْأُسْتَاذُ
Jika ustadz datang
SUDAH SEMPURNA
إِنْ جَاءَ الْأُسْتَاذُ فَرَحَ الطُّلَابُ
Jika ustadz datang, gembiralah para siswa

JUMLAH ISMIYYAH: kalimat yang diawali oleh ISIM dan tersusun minimal dari MUBTADA & KHOBAR.

- MUBTADA (الْمُبْتَدَأُ) adalah ISIM MAKRIFAT BERHAROKAT akhir DHOMMAH yang terletak DI AWAL KALIMAT.
- KHOBAR (الْخَبَرُ) adalah ISIM NAKIROH BERHAROKAT akhir DHOMMAH yang MEMBERITAKAN MUBTADA.

الْمَرْأَةُ صَالِحَةٌ	الرَّجُلُ صَالِحٌ	عَائِشَةُ أُسْتَاذَةٌ	مُحَمَّدٌ أُسْتَاذٌ
Wanita itu shalihah	Laki-laki itu shalih	Aisyah ustadzah	Muhammad ustadz

CATATAN:

1. MUBTADA umumnya adalah ISIM MAKRIFAT dan KHOBAR adalah ISIM NAKIROH.
2. MUBTADA & KHOBAR berharokat akhir DHOMMAH.
3. MUBTADA & KHOBAR harus SAMA JENISNYA (MUDZAKKAR/MUANNATS). Lihat contoh di atas.

JUMLAH FI'LIYYAH: kalimat yang diawali oleh fi'il dan tersusun minimal dari FI'IL & FA'IL.

FA'IL: ISIM berharokat akhir DHOMMAH yang terletak setelah FI'IL dan merupakan PELAKU dari FI'IL.

يَذْهَبُ زَيْدٌ	ذَهَبَ زَيْدٌ
Zaid sedang pergi	Zaid telah pergi
تَذْهَبُ زَيْنَبُ	ذَهَبَتْ زَيْنَبُ
Zainab sedang pergi	Zainab telah pergi

CATATAN:

1. FA'IL berharokat akhir DHOMMAH.
2. Jika FA'IL berjenis MUANNATS, sedangkan FI'IL berupa FI'IL MADHI, maka di akhir FI'IL MADHI harus ditambah HURUF TA SUKUN (تْ).

كَتَبَتْ مَرْيَمُ	كَتَبَ زَيْدٌ	ذَهَبَتْ عَائِشَةُ	ذَهَبَ مُحَمَّدٌ
Maryam telah menulis	Zaid telah menulis	Aisyah telah pergi	Muhammad telah pergi

3. Jika FA'IL berjenis MUANNATS, sedangkan FI'IL berupa FI'IL MUDHORE, maka huruf YA di awal FI'IL MUDHORE harus diubah menjadi HURUF TA (تْ).

يَذْهَبُ مُحَمَّدٌ	تَذْهَبُ عَائِشَةُ	يَكْتُبُ زَيْدٌ	تَكْتُبُ مَرْيَمُ
Muhammad sedang pergi	Aisyah sedang pergi	Zaid sedang menulis	Maryam sedang menulis

4. Jika ada PELAKU PERBUATAN terletak sebelum FI'IL, maka kedudukannya tidak lagi dikatakan sebagai FA'IL, tapi MUBTADA. Meskipun secara makna dia adalah pelaku perbuatan.

يَذْهَبُ مُحَمَّدٌ	يَذْهَبُ مُحَمَّدٌ
Muhammad lah yang sedang pergi	Muhammad sedang pergi
MUBTADA + KHOBAR	FI'IL + FA'IL

رحلة الجملة المفيدة
Petualangan Jumlah Mufidah
Ismiyah & Fi'liyah

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

اسم الضمير , Kata ganti

اسم الإشارة , Kata tunjuk

المبتدأ , kata benda (isim) yang berada di awal kalimat dan berkedudukan sebagai subyek

الخبر , kata yang berada setelah Mubtada' dan berkedudukan sebagai predikat

Kalimah (kata) : lafaz yang menunjukkan arti mufrad (tunggal). Kalimah (kata) terbagi menjadi 3 macam: isim (kata benda), fi'il (kata kerja), dan huruf.

Kalimah Isim (kata benda) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan tidak berhubungan dengan waktu.

Kalimah Fi'il (kata kerja) : kata yang menunjukkan arti pada dirinya sendiri dan berhubungan dengan waktu.

Kalimah huruf : kata yang menunjukkan arti (bersama kata yang lain)

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Mujiyanto.(2019-2020).*Belajar Menyusun kalimat dan cerita pendek sederhana dalam Bahasa arab*,Bogor: Fahimna Publishing

SOAL PRE TEST

Nama:.....

Kelas:.....

١. Tanda الجملة الاسمية dimulai dengan.....

- أ. تَبْدَأُ بِالفِعْلِ ج. تَبْدَأُ بِالحَرْفِ
ب. تَبْدَأُ بِالاسْمِ د. لَا مَعْنَى لَهَا

٢. Tanda الجملة الفعلية dimulai dengan.....

- أ. تَبْدَأُ بِالفِعْلِ ج. تَبْدَأُ بِالحَرْفِ
ب. تَبْدَأُ بِالاسْمِ د. لَا تَبْدَأُ بِشَيْءٍ

٣. Pada kalimat الطالبُ مجتهدٌ، الطالبُ berfungsi sebagai.....

- أ. خبر ج. فاعل
ب. مبتدأ د. مفعول

٤. Pada kalimat كَتَبَ مُحَمَّدٌ الدَّرْسَ، مُحَمَّدٌ berfungsi sebagai.....

- أ. مبتدأ ج. فاعل
ب. خبر د. مفعول

٥. Yang termasuk jenis الجملة المفيدة adalah.....

أ. الجملة الاسمية و الجملة الفعلية ج. مبتدأ أو مفعول به

ب. فعلو حرف د. اسمو حرف

٦. kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ اِسْمِيَّةٌ adalah.....

أ. ذَهَبَ الطَّالِبُ ج. يَكْتُبُ الطَّالِبُ

ب. الطَّالِبُ مُجْتَهِدٌ د. اِقْرَأِ الدَّرْسَ

٧. kalimat dibawah ini yang termasuk جُمْلَةٌ فِعْلِيَّةٌ adalah.....

أ. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ ج. ذَهَبَ الطَّالِبُ

ب. المدرِسةُ كَبيرةٌ د. الجُوُّ جَميلٌ

٨. Ditandai dengan الجملة الاسمية

أ. فعل وفاعل ج. فعل ومفعول

ب. مبتدأ وخبر د. حرف واسم

٩. . . . Ditandai dengan الْجُمْلَةُ الْفِعْلِيَّةُ

ج. فعل

أ. اسم

د. خبر

ب. حرف

١٠. . . . ini termasuk kedalam jumlah. Pada kalimat يَكْتُبُ الطَّالِبُ الدَّرْسَ

ج. لَا شَيْءَ

أ. اسْمِيَّةٌ

د. شِبْهُ جُمْلَةٍ

ب. فِعْلِيَّةٌ



SOAL POST TEST

Nama:.....

Kelas :.....

1. Kalimat yang memiliki arti sempurna disebut.....

أ. فعل
ب. جملة مفيدة
ج. حرف
د. اسم

2. Yang termasuk jumlah ismiyah adalah.....

أ. كَتَبَ أَحْمَدُ الدَّرْسَ
ب. الطَّالِبُ ذَكِيٌّ
ج. ذَهَبَ عَلَيَّ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
د. إقْرَأَ الْكِتَابَ

3. Yang termasuk jumlah fi'liyah adalah.....

أ. الْفَضْلُ نَظِيفٌ
ب. الْمَاءُ بَارِدٌ
ج. يَلْعَبُ الْوَلَدُ بِالْكُرَةِ
د. الْجَوُّ حَمِيمٌ

4. Pada kalimat **نَشِيطُ** kata **المُعَلِّمُ** **نَشِيطٌ** adalah.....

أ. مبتدأ
ب. فعل
ج. خبر
د. فاعل

5. Pada kalimat **كَاتَبَ** **الطَّالِبُ** **إِلَى الْمَسْجِدِ** kata **الطَّالِبُ** adalah.....

- أ. مبتدأ
ب. فاعل
ج. خبر
د. مفعول به

6. terdiri dari.....الجملة الاسمية

- أ. فعل وفاعل
ب. مبتدأ وخبر
ج. فعل ومفعول به
د. حرف واسم

7. biasanya terdiri dari.....الجملة الفعلية

- أ. مبتدأ وخبر
ب. اسم وحرف
ج. فعل وفاعل
د. حرف فقط

8. termasuk.....الجملة الاسمية

- أ. الجملة الاسمية
ب. الجملة الفعلية
ج. شبه جملة
د. فعل أمر

9. termasuk.....الجملة الاسمية

- أ. الجملة الاسمية
ب. شبه جملة
ج. الجملة الفعلية
د. مبتدأ وخبر

10. Pada kalimat kata شَرِبَ مُحَمَّدٌ الْمَاءَ, adalah.....

ج. خبر

أ. فاعل

د. مفعول به

ب. مبتدأ



الصورة الفوتوغرافية





السيرة الذاتية

الأول : البيانات الشخصية :

الاسم الكامل : ديلا سلسيلا

رقم القيد : ٢٢٠٢٠٢٠٦٦ :

محل وتاريخ الميلاد : Aceh Besar ١٠ أكتوبر ٢٠٠٤

الجنس : الإناث

الدين : الإسلام

الجنسية : إندونسي

العنوان : Lambarih Jurong Raya :

البريد الإلكتروني : 220202066@student.ar-raniry.ac.id :

الثاني : المؤهلات الدراسية :

١. المدرسة الابتدائية : MIN 39 Aceh Besar :

٢. المدرسة الثانوية : معهد دار المتعلمين :

٣. المدرسة العالية : معهد روح الفلاح :

٤. الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة

الرانيري الإسلامية الحكومية , بند أتشيه