

تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament
باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة
العدد والمعدود بسMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar

رسالة

إعداد

ألفينا فيردانيا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢١٣٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا أتشييه

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة

العدد والمعدود بسMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar

تمّت الموافقة على هذه الرسالة وتقديمها في جلسة المناقشة، وذلك استكمالاً لمتطلبات نيل درجة
البكالوريوس في تخصص قسم تعليم اللغة العربية

إعداد

ألفينا فيردانيا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢١٣٢

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

بمعرفة رئيس قسم تعليم اللغة العربية

المشرفة

الدكتور ترمذي نينورسي الماجستير

فجرية الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٨١٩٢٠٠٦٠٤١٠٠٣

رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٣١٨٢٠٠٧٠١٢٠٠٧

تطبيق نموذج التعليم
Team Game Tournament
PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لفرقة فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP Plus
Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام لجنة المناقشة العلمية بكلية التربية وتأهيل المعلمين
جامعة الرانوي الإسلامية الحكومية، وذلك استيفاء لأحد الشروط الأكاديمية
لتبيل درجة البكالوريوس في تخصص تعليم اللغة العربية
تمت المناقشة يوم الأربعاء، التاريخ : ١١ مارس ٢٠٢٦ م
٢٠ رمضان ١٤٤٧ هـ

أعضاء لجنة المناقشة

السكرتيرة

سنتي رحمة للاجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٩٢٢٢٠٢٥٢١٢٠٠٩

الرئيسة

فجرية للاجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٢٠٣١٨٢٠٠٧٠١٢٠٠٧

الناقش الثاني

فجرية للاجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٢١٦٢٠٠٧٠١٢٠١٤

الناقش الأول

الدكتور عبدالله للاجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٨٢٢٠٠٦٠٤١٠٠٢

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين
جامعة الرانوي الإسلامية الحكومية بندا أتشي

١٩٧٢٠١٠٢١٩٩٧٠٢١



إقرار أصالة البحث العلمي

أنا الطالبة الموقعة أدناه:

الاسم الكامل : ألفتينا فيردانيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٣٢ :

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وتأهيل المعلمين

عنوان الرسالة : تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود : SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh .Besar

أقر وأتعهد ما يلي :

١. أن هذا العمل لم يُقتبس أو يُنسخ من أي مصدر دون الإشارة إليه بطريقة علمية موثوقة ومناسبة.
٢. أنني لم أُلجأ 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 أتحمل كامل المسؤولية القانونية والأكاديمية والأخلاقية عن كل ما ورد في هذا العمل وإقراراً مني بما سبق، أدرك تماماً أن أي مخالفة لهذه التعهدات تُعرضني للمساءلة التأديبية، والتي قد تشمل سحب الدرجة الأكاديمية أو إلغاء نتائج التقييم، وذلك وفقاً للأنظمة واللوائح المعمول بها في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه.

بندا أتشييه، ٤ فبراير ٢٠٢٦

صاحب الإقرار

ألفتينا فيردانيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٣٢ :

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

قال الله تعالى في القرآن الكريم:

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

صدق الله العظيم

{سورة الزمر: ٩}

قال علي ابن أبي طالب:

الْعِلْمُ خَيْرٌ مِنَ الْمَالِ، الْعِلْمُ يَحْرُسُكَ وَالْمَالُ تَحْرُسُهُ

وقال ابن المبارك:

لَا يَزَالُ الرَّجُلُ عَالِمًا مَا طَلَبَ الْعِلْمَ، فَإِذَا ظَنَّ أَنَّهُ قَدْ عِلِمَ فَقَدْ جَهِلَ

إهداء

الحمد لله الذي بنعمة تتم الصالحات

أهدي هذه الرسالة :

- ١- إلى أبي المكرم المحبوب سابتا ريشا، وأمي المكرمة المحبوبة ميلي اللذين أنجباني ورباني منذ صغري. لعل الله يطل ويبارك عمرهما، ويحفظهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة.
- ٢- وإلى أختي الكبيرة المحبوبة فوطري زارونة التي تشجعني دائماً، والتي تساعدني عندما أكون في ورطة. وإلى أخي الصغير المحبوب فاطر ريشا، وإلى جميع أسرتي المحبوبين.
- ٣- إلى أساتذتي المحترمين في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وأساتذتي في المعهد اليسرية الإسلامية، و أساتذتي في المدرسة الابتدائية، الذي قد علموني علوما نافعا وأرشدوني إرشادا جيداً، وبارك الله فيهم وحفظهم وجزاهم الله خير الجزاء.
- ٤- وأخيراً إلى نفسي، شكراً لك على مثابرتك حتى الآن، شكراً لك على كل الصعوبات التي تحملتها حتى الآن.



شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، الذي أنزل القرآن لعبده ليكون للعلمين نذيراً. والصلاة والسلام على سيدنا وحبيبنا وشفيعنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين.

الحمد لله سبحانه وتعالى، الذي بتوفيق وبإذنه قد انتهت الباحثة من تأليف وإكمال هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد المهمة التي يتعلمها الطلبة للحصول على شهادة البكالوريوس.

وتفضل الباحثة الشكر لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه الأستاذ الدكتور مجيب الرحمن وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين الأستاذ الدكتور سفر الملك ورئيس قسم تعليم اللغة العربية الدكتور ترمذي نينوريسي الماجستير وجميع الأساتذة الذين قد علموها العلوم المفيدة وأرشدوها إرشاداً صحيحاً في هذه الكلية.

وتقدم الباحثة الشكر الجزيل الخالص للمشرفة المكرمة فجربة الماجستير التي قد أعطتها علومها الواسعة وأوقاتها لإشراف هذه الرسالة إشرافاً جيداً. وترجو الباحثة إلى الله أن يحفظها في سلامة الدين والدنيا والآخرة جزاها الله أحسن الجزاء.

وتقدم الباحثة الشكر الجزيل لرئيس المدرسة SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar ولسائر المدرسين الذين قد سعدوها لجمع البيانات المحتاجة عند عملية البحث، عسى الله أن يسقيهم برحمته.

وتقدم الباحثة الشكر عميق التنسيق لوالديها، اللذين بذلا جهداً كبيراً من أجل ابنتهما، ودائماً ما وفرا لها الرعاية والدعم. شكراً لهما على كل تضحياتهما. تدعو الله أن يحفظهما ويكافئهما على كل لطفهما.

وتقدم الباحثة الشكر الخالص لجميع أصدقائها المحبوبين في جامعة الرانيري الذين قد ساعدوها وشجعوها في تأليف هذه الرسالة، حفظهم الله في سلامة الدين والدنيا والآخرة، جزاهم الله أحسن الجزاء.

وفي النهاية، ترحو الباحثة من القارئ لأن يقدموا الاقتراحات الجيدة لتصليح هذه الرسالة من الأخطاء والعيوب فيها حتى تكون هذه الرسالة كاملة ومفيدة للباحثة خاصة وللقارئ عامة. ولعلّ هذه الرسالة نافعة للقارئ ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم.

بندا أتشييه، ٤ فبراير ٢٠٢٦

الباحثة

ألفينا فيردانيا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢١٣٢



قائمة المحتويات

ج	إقرار أصالة البحث العلمي.....
د	استهلال
هـ	إهداء.....
و	شكر وتقدير
ح	قائمة المحتويات
ك	قائمة الجداول
ل	قائمة الملحقات
م	مستخلص البحث
١	الفصل الأول : أساسية البحث
١	أ- مشكلة البحث
٤	ب- أسئلة البحث
٤	د- أهمية البحث
٥	هـ- افتراضات البحث وفروضه.....
٥	و- حدود البحث.....
٦	ز- معاني المصطلحات.....
١٠	ح- الدراسات السابقة
١٣	ط - طريقة كتابة الرسالة.....

١٤..... الفصل الثاني : الإطار النظري

١٤..... أ- نموذج التعليم Team Game Tournament

١٧..... ب. وسيلة PPT Interaktif

١٧..... ٣- تعريف وسيلة PPT Interaktif

١٨..... ٤- الغرض من استخدام PPT Interaktif

١٩..... ٥- مزايا وعيوب استخدام برامج PPT Interaktif في التعليم.

٢٠..... ج. بطاقات الأسئلة

٢٠..... ١- تعريف بطاقات الأسئلة

٢٠..... ٢- أهداف وسيلة بطاقات الأسئلة

٢١..... ٣- مزايا وعيوب استخدام وسيلة بطاقات الأسئلة

٢٢..... د. العدد والمعدود

٢٢..... ١- تعريف العدد والمعدود

٢٣..... ٢- أهمية ”العدد والمعدود“

٢٣..... ٣- أهداف التعلم ”العدد والمعدود“

٢٤..... ٤- أحكام العدد والمعدود

٢٦..... الفصل الثالث : إجراءات البحث الحقلية

٢٦..... أ- منهج البحث

٢٧..... ب- المجتمع والعينة

٢٨..... ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

٢٨..... ١. الملاحظة المباشرة

٢٨..... ٢. الاختبارات

٢٩	د. طريقة تحليل البيانات.....
٣٢	الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها
٣٢	أ- عرض البيانات
٣٢	١. لمحة عن ميدان البحث
٣٦	٢. خطوات التجربة
٣٩	ب- تحليل البيانات
٣٩	١. تحليل البيانات الملاحظة المباشرة
٤٧	٣. تحقيق الفرضين
٤٨	الفصل الخامس : الخاتمة
٤٨	أ- نتائج البحث
٤٩	ب- الاقتراحات
٥٠	المراجع
٥٠	أ- المراجع العربية
٥١	ب- المراجع الإندونيسية



قائمة الجداول

الجدول ١-٤ : عدد الطالبات	٣٣
الجدول ٢-٤ : عدد المعلمين	٣٤
الجدول ٣-٤ : المباني والمرافق	٣٤
الجدول ٤-٤ : قائمة الإجراء في العملية التجريبية	٣٦
الجدول ٥-٤ : اللقاء الأول	٣٧
الجدول ٦-٤ : اللقاء الثاني	٣٨
الجدول ٧-٤ : نتيجة الملاحظة أنشطة المعلمة عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة	٤٠
الجدول ٨-٤ : نتيجة الملاحظة أنشطة الطالبات عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة	٤٢
الجدول ٩-٤ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي	٤٤
الجدول ١٠-٤ : نتيجة الاختبار الطائيعي	٤٦
الجدول ١١-٤ : الاختبار - ت	٤٦

قائمة الملحقات

١ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامع الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على تعيين المشرفين

٢ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامع الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على قيام البحث

٣ - إفادة من رئيس المدرسة المتوسطة SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar:

٤ - خطوات التدريس

٥ - ورقة الأسئلة القبلي والبعدي

٦ - صور البحث

٧ - السيرة الذاتية.



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT

Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP

Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar

الإسم الكامل : ألفينا فير دانيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٣٢

اعتمادا على الملاحظة الأولى في مدرسة SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar، إن بعض الطالبات يوجهن صعوبات في فهم مادة العدد والمعدود، ولم تشارك الطالبات في عملية التعليم. إن هدفا البحث هو التعرف على تنفيذ تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament بمساعدة الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود. والتعرف على فعالية تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود. أما منهج البحث الذي استخدمته الباحثة هو المنهج التجريبي بتصميمات التمهيدية (*Pre-Eksperimental*) ويسمى بتصميم *One Group Pre-test Post-test*. تقوم الباحثة بالملاحظة المباشرة والاختبار القبلي والبعدي كطريقة لجمع البيانات. والنتيجة من هذا البحث هي: (١) إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود تكون جيد جدا، وجدت الباحثة النتيجة $NP = 92\%$ لملاحظة أنشطة المعلمة والنتيجة $NP = 93\%$ لملاحظة أنشطة الطالبات، وتقعان النتيجة بين حد ٨١-١٠٠% بدرجة جيد جدا. (٢) إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود وجدت الباحثة نتيجة اختبار *Paired Sample T-test* على النتيجة مستوى الدلالة (*Sig. (2-tailed)*) ٠،٠٠٠، أصغر من النتيجة المستوى الدلالة ٠،٠٥، هذه تدل على أن الفرض البديل (H_a) مقبول الفرض الصفري (H_o) مردود.

الكلمة الأساسية: نموذج التعليم Team Game Tournament، وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة، العدد والمعدود.

ABSTRACT

Title : Applying the Team Game Tournament teaching model using interactive PPT and question cards to improve students' understanding of numbers and counting at SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

Name : Alvina Virdania

NIM : 210202132

Based on preliminary observations at SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar, some students encountered problems and difficulties in understanding numbers and counting, and some students did not actively participate in the learning process. The objective of this study is to introduce the implementation of the Team Game Tournament teaching method with the help of PPT Interaktif and question cards in teaching numbers and counting, and to introduce the effectiveness of applying the Team Game Tournament teaching model to improve students' understanding of numbers and counting. The research method used by the researcher was the Pre-experimental method with a Pre-Experimental design called the One Group Pre-test Post-test design. The researcher uses direct observation and pre- and post-testing as methods of data collection. The results of this research are: (1) The application of the Team Game Tournament teaching model using interactive PowerPoint presentations and question cards to improve students' understanding of numbers and counting is very effective. The researcher found a result of NP = 92% for observing the teacher's activities and a result of NP= 93% for observing the students' activities, both of which fall within the range of 81-100% with a very good grade. (2) The application of the Team Game Tournament teaching model using interactive PPT and question cards is effective in improving students' understanding of numbers and counting. The researcher found that the Paired Sample T-test result on the significance level Sig. (2-tailed) 0.000, which is less than the significance level of 0.05. This indicates that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_o) is rejected.

Keywords: Team Game Tournament teaching model, Interactive PPT media and question cards, number and count.

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament dengan Menggunakan Media PPT Interaktif dan Kartu Pertanyaan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi 'Adad Ma'dud di SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

Nama : Alvina Virdania

NIM : 210202132

Berdasarkan pengamatan awal di SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar, beberapa siswa mengalami masalah dan kesulitan dalam memahami materi 'Adad Ma'dud, serta beberapa siswa tidak aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkenalkan penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament dengan bantuan PPT Interaktif dan kartu pertanyaan dalam materi 'Adad Ma'dud, serta untuk memperkenalkan efektivitas penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap angka dan berhitung. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode Pra-eksperimen dengan desain pra-eksperimen yang disebut desain One Group Pre-test Post-test. Peneliti menggunakan observasi langsung pre-test dan post-test sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian ini adalah: (1) Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament menggunakan presentasi PowerPoint interaktif dan kartu pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang angka dan berhitung sangat efektif. Peneliti menemukan hasil NP = 92% untuk mengamati aktivitas guru dan hasil NP = 93% untuk mengamati aktivitas siswa, keduanya berada dalam rentang 81-100% dengan nilai sangat baik. (2) Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament menggunakan presentasi PowerPoint interaktif dan kartu pertanyaan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang angka dan penghitungan. Peneliti menemukan hasil uji Paired Sample T-test pada tingkat signifikansi Sig. (2-tailed) 0.000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

Kata kunci: Model Team Game Tournament, Media PPT interaktif dan kartu pertanyaan, 'Adad Ma'dud

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تعليم اللغة العربية هو سلسلة من الأنشطة أو العمليات المصممة للمساعدة في تسهيل تعليم الشخص للغة العربية، والتي تم التخطيط لها مسبقًا، بحيث يتم التعليم على النحو الأمثل لتحقيق أهداف التعليم.¹ في تعليم اللغة العربية، من المهم فهم المهارات اللغوية الأربع. تشمل المهارات اللغوية: مهارات الاستماع، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. تصنف مهارات الاستماع والقراءة على أنهما مهارات استقبالية، بينما تصنف مهارات التحدث والكتابة على أنهما مهارات إنتاجية. كل من هذه المهارات اللغوية مترابطة وتدعم بعضها البعض.²

بالإضافة إلى المهارات اللغوية، تلعب القواعد أيضًا دورًا مهمًا في تعليم اللغة العربية لمنع الأخطاء في استخدام الجمل. ومع ذلك، فإن تعليم القواعد ليس الهدف الرئيسي من تعليم اللغة العربية، بل هو وسيلة للتعرف على كيفية استخدام وفهم الجمل العربية وفقًا للقواعد، وتحسين الأسلوب، وتجنب الأخطاء المختلفة.³ في قواعد اللغة العربية، يحتوي على قواعد النحو والصرف. حيث تختص قواعد النحو بتحديد وظيفة كل كلمة في الجملة وضبط أواخر الكلمات وكيفية إعرابها، أي أن قواعد النحو تختص بدراسة الكلمة المعربة (أي التي يتغير شكل آخرها بتغير موقعها في الجملة)، والكلمة المبنية (أي التي لا يتغير شكل آخرها بتغير موقعها في الكلام). وقواعد الصرف التي تختص ببنية الكلمة العربية وما يطرأ عليها من تغيير بالزيادة أو النقصان.⁴ القواعد التي تستخدم الباحثة هو قواعد النحو في مادة "العدد والمعدود".

¹ Maryanto, *Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Karanganyar*, Juni 2013.

Diakses pada tanggal 26 September 2025 dari situs: https://eprints.ums.ac.id/25837/17/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

² Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab*, (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012), h. 13.

³ Resy Larasaty, "Penguasaan Qawaid Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2, Juli 2022, h.75.

⁴ محمد عفيف الدين، إدارة التعليم قواعد النحو والصرف في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة

الإسلامية مالانج، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية الدراسات العليا، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج ٢٠٢١م، ص. ٤٩.

اعتمادا على الملاحظة الأولى في مدرسة SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar، إن بعض الطالبات يوجهن صعوبات في فهم مادة "العدد والمعدود"، ولم تشارك الطالبات في عملية التعليم. وبناءً على ذلك، هناك حاجة إلى ابتكار أساليب ووسائل تعليمية جديدة يمكن أن تزيد من مشاركة الطالبات بطريقة نشطة وممتعة وتنافسية. لذلك، تقدم الباحثة استخدامًا بديلاً لنموذج التعليم القائم على بطولة الألعاب الجماعية (Team Game Tournament) باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لدعم عملية التعليم.

نموذج التعليم Team Game Tournament الذي يجمع بين العمل الجماعي وعناصر الألعاب والمنافسة. يركز نموذج التعليم التعاوني على التعاون في حل المشكلات لتطبيق المعرفة والمهارات من أجل تحقيق أهداف التعليم.⁵ تتيح أنشطة التعليم التي تتضمن ألعابًا مصممة وفقًا لنموذج التعليم التعاوني TGT للطلاب التعلم في جو أكثر استرخاءً مع تعزيز المسؤولية والثقة واحترام الآخرين والانضباط والقدرة التنافسية والروح الرياضية والتعاون ومشاركة جميع الطلاب في التعليم.⁶ مزايا هذا النموذج هي: سهولة التغيير، وتعزيز الثقة بالنفس، وتدريب العمل الجماعي، وإشراك جميع الطلاب في التعلم.⁷

لدعم تنفيذ هذا النموذج، يتم استخدام الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة، والتي تم تصميمها بطريقة مثيرة للاهتمام ومتنوعة حتى يتمكن الطلاب من فهم المادة بسهولة أكبر ويكونوا نشطين في أنشطة التعلم. تتكون وسيلة PowerPoint التفاعلية من شرائح تفاعلية تحتوي على مواد تعليمية يمكن استخدامها كوسيلة للتعلم PowerPoint. هو برنامج قائم على الوسائط المتعددة ومزود بميزات مثيرة للاهتمام مصممة خصيصًا كأداة عرض تقديمي مع القدرة على معالجة النصوص والألوان والصور والرسوم المتحركة التي يمكن تخصيصها وفقًا لإبداع المستخدم.⁸ فعندما

⁵ Susanna, "Penerapan Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Banda Aceh", *Lantanida Journal*, Vol.5, No.2 (2017), h. 94 – 95.

⁶ Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, & Ega T. Berman, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK", *Journal of Mechanical EGINEERING Education*, Vol. 1, No.2, Desember 2014, h. 324.

⁷ K Anindya, J Daryanto, & SB Kurniawan, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.9, No. 2, (2023). Diakses pada tanggal 01 Oktober 2025 dari situs: <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/74728/41038>

⁸ Titin dan Iin Kurnia, "Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA", *Jurnal EdiBiologi*, Vol.2, No.1, Januari 2022, h. 2.

تعرض المادة من خلال وسيلة مشوقة وتفاعلية، تكون الطالبات أكثر تركيزاً ونشاطاً وحماساً في متابعة الدروس. إضافة إلى ذلك، فإن استخدام الوسيلة التفاعلية يمكن أن يعزز دافعية الطالبات في التعلم. فعندما تقدم المادة بطريقة جذابة وممتعة، يشارك الطالبات بفعالية أكبر في عملية التعليم ويفهمون محتوى المادة بشكل أسرع.⁹

إحدى الوسيلة المستخدمة في نموذج التعليم Team Game Tournament هي بطاقات الأسئلة. بطاقات الأسئلة هي بطاقات تحتوي على أسئلة ستتم اختبار الطالبات عليها. استخدام بطاقات الأسئلة يجعل التعليم أكثر متعة. استخدام بطاقات الأسئلة كوسيلة تعليمية يمكن أن يخلق بيئة تعليمية تفاعلية وجذابة للطالبات. بالإضافة إلى ذلك، هذه الوسيلة تسهل على المعلمين تقديم المواد الدراسية وتكون بمثابة أداة لاختبار فهم الطالبات وممارسة مهاراتهم وتحفيز النقاش بينهن.¹⁰

بناءً على الوصف أعلاه، تهتم الباحثة بدراسة عميقة حول تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة لمادة العدد والمعدود. فيكون الموضوع لهذا البحث: "تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بسMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar".

⁹ أبوندا أفريليا فرماتاساري، فعالية استخدام وسيلة تعليم القراءة على أساس العروض التفاعلية في مدرسة "ثنائية اللغة" الثانوية الإسلامية باتو، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج ٢٠٢٥، ص. ٣.

¹⁰ Silvia Khoerun Nisa, dkk., "Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, Vol. 3, No.2, Juli 2024.

ب- أسئلة البحث

وأما أسئلة البحث في هذا البحث فهي:

١- كيف تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة في تعليم العدد والمعدود؟

٢- هل تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament مع الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود؟

ج- أهداف البحث

١- التعرف على تنفيذ تطبيق أسلوب التعليم Team Game Tournament بمساعدة الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود.

٢- التعرف على فعالية تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود.

د- أهمية البحث

تتجلى أهمية هذا البحث في عدة جوانب تعليمية، وذلك وفقا لأهدافه المحددة، كما يلي:

أ. أهمية نظرية

يساهم هذا البحث في تطوير نظرية التعلم التعاوني، ولا سيما نموذج التعليم Team Game Tournament (بطولة الألعاب الجماعية)، من خلال الجمع بين الوسيلة الرقمية والمطبوعة (PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة)، مما يشري تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

ب. أهمية تطبيقية

١. بالنسبة للمعلم

يساعد هذا البحث المدرسين على يوفر استراتيجيات تعليمية بديلة مبتكرة وممتعة وتفاعلية لتحسين فهم الطالبات للمادة العدد والمعدود.

٢. بالنسبة للطلّابات

يوفر البحث فرصة للطلّابات لتحسين دافعية الطّالّبات ونتائج التّعلم من خلال نماذج التّعليم القائمة على الألعاب.

٣. بالنسبة للباحثة

أن تكون أساسًا أو مرجعًا لمزيد من البحث حول نموذج التّعليم Team Game Tournament، الوسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة.

هـ- افتراضات البحث وفروضه

أما إفتراضات في هذا البحث أنّ نموذج Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة إحدى من طرائق والوسيلة المهمة في تعليم خاصة في تعليم اللغة العربية لها منزلة تساعد لترقية فهم الطّالّبات لموضوع "العدد والمعدود" في مادة اللغة العربية.

وأما الفرضان اللذان افترضت الباحثة في هذا البحث فهما:

١- الفرض البديل (Ha) : إن تطبيق نموذج التّعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة فعال لترقية فهم الطّالّبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن تطبيق نموذج التّعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لم يكن فعال لترقية فهم الطّالّبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

و- حدود البحث

١- الحد الموضوعي : أما الحد الموضوعي في هذا البحث على " تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود".

٢- الحد المكاني : مكان هذا البحث : SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh : Besar في الصف الأول (أ).

٣- الحد الزمني : تم إجراء هذا البحث في سنة دراسية ٢٠٢٥-٢٠٢٦ م.

ز- معاني المصطلحات

قبل أن تبحث الباحثة هذه الرسالة تحسن بها أن تبين بعض المعاني المصطلحات المستعملة في هذا الموضوع لمعرفة المعنى المراد و لكي لا يخطئ القارئ في فهم المعنى الذي تقصد بها الباحثة. و هذا المصطلحات فهي كما يلي :

١- نموذج

تعريف و معنى نموذج في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي. نموذج الجمع نمُودَجَات و نمَادِجُ. النموذج معناه لغة مثال الشيء و مصطلحات نموذج رياضي لعملية أو حالة سوق أو مجموعة متغيرات.^{١١}

يذكر سوبريجونو (Suprijono) : أن النموذج هو تمثيل دقيق لعملية فعلية تمكن فرداً أو مجموعة من الأفراد من محاولة التصرف بناءً على ذلك النموذج. النموذج هو تفسير لنتائج الملاحظات والقياسات التي تم الحصول عليها من عدة أنظمة. وبالتالي، فإن نموذج التعليم هو أساس ممارسات التعلم التي تدعمها النظريات النفسية والتعليمية المصممة بناءً على تحليل تنفيذ المناهج الدراسية وتأثيراتها على التعلم في الفصل الدراسي، والمصممة خصيصاً لتلبية احتياجات الطلاب في ذلك الفصل.^{١٢}

^{١١} معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي، ٢٠١٠م، متاح على <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/> تاريخ الدخول ٢٥ أكتوبر ٢٠٢٥.

^{١٢} Asrini, "Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction", *Jurnal Bina Ilmu Cendikia*, Vol.2, No.2, Desember 2021, h. 145.

٢- Team Game Tournament (TGT)

تُترجم عبارة “Team Game Tournament” أي مسابقة الألعاب الجماعية. فيما يلي شرح للمصطلحات:

Team Game (الألعاب الجماعية) هي الألعاب التي تلعبها الفرق وليس الأفراد. Tournament (البطولة) هي مسابقة أو منافسة تشير إلى منافسة يتم تنظيمها وإجراؤها بشكل رسمي. وبالتالي، بطولة الألعاب الجماعية هي “منافسة الألعاب الجماعية”.

يذكر روسمن (Rusman): أن “بطولة الألعاب الجماعية (TGT) هي نوع من أنواع التعليم التعاوني الذي يضع الطلاب في مجموعات تعليمية تتكون من خمسة إلى ستة طلاب من مختلف القدرات والأجناس والأعراق أو الأصول العرقية”.^{١٣} وفقًا لسلافين، فهو نموذج تعليمي يتضمن منافسات بين الفرق أو بين أعضاء المجموعة.^{١٤}

في دراسة الباحثة Team Game Tournament هي مسابقة جماعية يتم تنظيمها في مجموعات، تتكون كل مجموعة من أربعة أعضاء يشاركون في اللعبة، وتعمل كل مجموعة معًا في اللعبة.

٣- وسيلة PPT Interaktif

من الناحية اللغوية، مصطلح PPT Interaktif مشتق من كلمتين:

PPT هو اختصار لـ PowerPoint، وهو برنامج عرض تقديمي طورته شركة Microsoft لإنشاء وعرض ونقل المعلومات في شكل شرائح.

¹³ Riska Damayanti, Nurhaedah, & Nurfaizah A.P, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros”, *Journal Of Education*, Vol. 2, No. 5, 2002, h. 201.

¹⁴ Mohammad Sugi Hartono, Qurrotul A'yun Sufyan, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik”, *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, Vo.1, No.1, 2024, h. 48.

كلمة Interactive مشتقة من الكلمة الأصلية interaction، والتي تعني وفقًا لقاموس اللغة الإندونيسية الكبير (KBBI): "علاقة أو نشاط يتسم بالتفاعل المتبادل؛ اتصال متبادل أو تأثير متبادل".¹⁵

وفقًا لهايراني واهيو إيفي (Haerani Wahyu Evi): PowerPoint Interaktif هو عرض شرائح يتم ترتيبها بشكل تفاعلي وفي شكل قائمة بحيث يمكنها عرض تعليقات مبرمجة مسبقًا.¹⁶ وفقًا لفترتي و ريزكيتا: يمكن استخدام عروض PowerPoint Interaktif كوسائل تعليمية تفاعلية لأنها تحتوي على ميزات داعمة مثل الارتباطات التشعبية والرسوم المتحركة ومقاطع الفيديو والصور والموسيقى وأسئلة التقييم التي تم إنشاؤها باستخدام Visual Basic for Applications (VBA) وغير ذلك الكثير.¹⁷

في دراسة الباحثة عروض PPT Interaktif، وهي عبارة عن شرائح عرض مصممة لجذب انتباه الطلاب وحماستهم للتعلم. يتناول محتوى عرض PowerPoint معنى مادة العدد والمعدود، وأمثلة واختبارات قصيرة.

٤ - بطاقة الأسئلة

تشير كلمة "بطاقة" هنا إلى ورقة أو قطعة من الورق (أو وسيط مشابه) على شكل مستطيل أو مربع، تُستخدم كأداة مساعدة في التعلم. تشير كلمة 'سؤال' إلى سؤال أو مهمة تُعطى للطلاب لتقييم أو ممارسة فهمهم. لذا، من الناحية اللغوية، تعني بطاقة الأسئلة "قطعة من الورق تحتوي على أسئلة".

من حيث المصطلحات، يمكن تعريفها على النحو التالي:

بطاقة الأسئلة هي وسيلة تعليمية على شكل بطاقة تحتوي على أسئلة أو أسئلة تدريبية، وهي مصممة للاستخدام في عملية التعليم حتى يتمكن الطلاب من التدريب على كفاءاتهم أو تقييمها أو تعزيزها.

¹⁵ (KBBI Daring, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Diakses pada tanggal 25 Oktober 2025 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

¹⁶ Salma Halidu, dkk., "Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Literasi Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 11 Batudaa Pantai", *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, Vol.3, No. 4, Desember 2023. h. 856.

¹⁷ Salma Halidu, dkk., "Pengembangan..., hal. 856.

قالت رحماليينا (Rahmalina): "بطاقة الأسئلة هي بطاقة تحتوي على الأسئلة التي سيتم اختبار الطلاب عليها. استخدام بطاقات الأسئلة يجعل التعليم أكثر متعة".^{١٨}

كانت بطاقات الأسئلة المستخدمة في هذه الدراسة مصنوعة من ورق بوفالو ملون. وكان محتوى بطاقات الأسئلة عبارة عن أسئلة حول مادة العدد والمعدود. احتوت كل بطاقة على سؤال واحد، وحصلت كل مجموعة على خمس بطاقات أسئلة.

٥- عدد والمعدود

العدد يعني من الناحية الاشتقاقية "العدد، الكمية، المبلغ"، أي كلمة تشير إلى الكمية.^{١٩} أما المعدود، فيعني "ما يتم عدّه" أو "شيء يتم عدّه"، أي اسم يشير إلى شيء أو موضوع تشير كلمة العدد إلى كميته.

في قواعد اللغة العربية (النحو) وتعليم اللغة العربية، يُعرّف "العدد والمعدود" على النحو التالي: العدد هو اللفظ الذي يستعمل للدلالة على كمية الشيء، أما المعدود فهو الاسم الذي يبيّن العدد كميته.^{٢٠}

أوضح أحمد محمد عبد الدايم عبد الله: العدد: ما دلّ على كمية الأشياء المعدودة، والمعدود: أو تمييز العدد، هو الاسم النكرة الواقع بعد العدد وهو إما منصوب أو مجرور على حسب ألفاظ الأعداد.^{٢١}

¹⁸ Umi Sya'adah, Sutrisno, dan Nurinna Happy, "Efektifitas Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 14, No. 2, September 2023, h. 149.

¹⁹ Reza Ervani Institute, *Aturan 'Adad Ma'dud dalam Bahasa Arab (Bagian I)*, Desember 2018. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2025 dari situs: <https://rezaervani.com/2018/12/25/aturan-adad-madud-dalam-bahasa-arab/>.

²⁰ شبكة الجزيرة الإعلامية، أحكام العدد والمعدود، متاح على

<https://learning.aljazeera.net/en/generallanguage/>، تاريخ الدخول ٢٨ أكتوبر ٢٠٢٥.

²¹ أحمد محمد عبد الدايم عبد الله، شرح العدد والمعدود، ٢٠١٨م، متاح على

https://www.alukah.net/literature_language/، تاريخ الدخول ٢٨ أكتوبر ٢٠٢٥.

مادة "العدد والمعدود" في دراسة الباحثة هو المواد التي تعبر عن الأرقام (العدد) والأشياء التي يتم عدّها (المعدود)، بدءًا من الأعداد ١-٢، ٣-١٠، ١١-١٩، و ٢٠-٩٠ مع أمثلة، مع الأشكال المقابلة للمذكر والمؤنث.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسة السابقة تساعد الباحثة على مقارنة نتائج البحث ومعرفة جوانب الفرق بين دراستها الحالية والدرسة السابقة التي تتعلق بالموضوع:

١- الدراسة حليلة نور حسنة فيرياني ونيينك إندراواتي (٢٠٢٤)^{٢٢}

تهدف هذه الدراسة إلى مقارنة فعالية نموذجين للتعليم التعاوني، وهما NHT و TGT في تعلم اللغة العربية.

طريقة البحث هذه هي طريقة كمية مع نهج تجريبي مقارنة لمقارنة فعالية نموذجين للتعليم التعاوني يشملان فصلين دراسيين، وهما الفصل VIII-A الذي يستخدم نموذج NHT والفصل VIII-D الذي يستخدم نموذج TGT. تألفت عينة البحث من ٣٣ طالبًا، تم اختيارهم من بين ١٧٨ طالبًا. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاختبارات التحريرية. تشير نتائج الدراسة إلى أن كلا النموذجين متساويان في الفعالية، لكن نموذج NHT حقق نتائج أعلى (بمتوسط ٨٨.٣٣) من نموذج TGT (بمتوسط ٨٥.١٨).

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من حيث الاختلافات في وسائل التعليم وتصميم البحث. لم تستخدم السابقة وسائل إضافية في الدراسة، بينما تستخدم الدراسة الحالية وسائل تعليمية PPT Interaktif و بطاقات أسئلة. استخدمت الدراسة السابقة تصميم شبه التجريبية نوع Nonequivalen Control

^{٢٢} حليلة نور حسنا فيرياني، ونيينك إندراواتي، مقارنة تطبيق نموذج التعليمي الرؤوس المرقمة معا (Number Head Together) وطولة ألعاب الفريق (Team Games Tournament) لترقية مهارة الكلام إلى إنتاج تعليم اللغة العربية للطلاب الصف الثامن المدرسة التوسطة الحكمة الأمانة فاجيت موجوكرطا، مجلة تعليم اللغة العربية، السنة الثالثة، العدد ١، ٢٠٢٤ م.

Group Design، بينما تستخدم الدراسة الحالية بتصميم One Group pre-test post-test دون الفرق الضابطة.

التشابه بين الدراستين هو أن كلاهما يستخدم نموذج Team Games Tournament في تعليم اللغة العربية، وأن موضوع البحث هو طلاب الصف الثامن.

٢- الدراسة تيريزيا دوي كورايانتي (٢٠١٢)^{٢٣}

تهدف هذه الدراسة هو لتحسين تحصيل طلاب الصف الرابع في مادة الدراسات الاجتماعية من خلال تطبيق نموذج التعليم التعاوني TGT. كان الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو خلق عملية تعلم نشطة وممتعة وتركز على الطالب من أجل تحسين نتائج التعلم.

طريقة البحث هذه هي الطريقة المستخدمة كانت البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK) الذي أجري على دورتين، حيث تضمنت كل دورة مراحل التخطيط وتنفيذ الإجراءات والمراقبة والتفكير. كان موضوع البحث ٢٦ طالبًا من طلاب الصف الرابع في مدرسة مانكاسان غامبينغ الابتدائية الحكومية، منهم ١١ طالبة و ١٥ طالبًا. استخدمت تقنيات جمع البيانات المراقبة والاختبارات والتوثيق. تشير نتائج الدراسة إلى تحسن كبير في تحصيل الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية. في الدورة الأولى، حقق ٦١.٥٣٪ من الطلاب الحد الأدنى لمعايير النجاح (KKM)، بينما ارتفع هذا المعدل في الدورة الثانية إلى ٨٨.٤٦٪ من الطلاب الذين أكملوا دراستهم. كما ارتفع متوسط درجات الفصل من ٦٣.٢٦ إلى ٨٠.٥٧. بالإضافة إلى ذلك، زادت مشاركة الطلاب وحماسهم في عملية التعلم من اجتماع إلى آخر.

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من حيث الاختلافات في وسائل التعليم وتصميم البحث. استخدمت الدراسة السابقة طريقة البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK)، واستخدمت هذه الدراسة طريقة كمية مع التصميمات

²³ Theresia Dwi Korayanti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta", *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

التمهيدية. ثم، استخدمت الدراسة السابقة مواد العلوم الاجتماعية في المرحلة الابتدائية، واستخدمت هذه الدراسة مواد اللغة العربية في المرحلة الثانوية. أوجه التشابه بين دراسة تيريزيا وهذه الدراسة هي: كلاهما يطبق نموذج التعليم Team Game Tournament . كلاهما يهدف إلى تحسين نتائج التعلم ونشاط الطلاب. كلاهما يستخدم الاختبارات وأدوات المراقبة في جمع البيانات.

٣- الدراسة سلسيلا (٢٠٢٤)^{٢٤}

تهدف هذه الدراسة التعريف على فعالية استخدام طريقة Team Games Tournament والتعريف على استجابة الطلبة في استخدام طريقة Team Games Tournament في ترقية قدرة الطلبة على اللغة العربية في الصف السابع (ب) ب SMP 19 Percontohan Banda Aceh.

ومنهج البحث هذه الدراسة هو المنهج التجبي بتصميم One Group Pre-test Post-test. والنتائج المحسولة في هذه الدراسة إن استخدام طريقة Team Games Tournament فعالاً في ترقية قدرة الطلبة على اللغة العربية ب SMP 19 Percontohan Banda Aceh. ودليل على هذا أن نتيجة من الاختبار - ت (Paired Sample T- Test) على مستوى الدلالة ٠,٠٠٠ Sig. (2-tailed) وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥. وأما استجابة الطلبة مرتفعة في تعليم اللغة العربية باستخدام طريقة Team Games Tournament في الصف السابع (ب) ب SMP 19 Percontohan Banda Aceh. وتعتمد الباحثة على البيانات التي حصلت بالنسبة: ٩٨,٠٧٪ وهذه النتيجة تدل على أن استخدام طريقة Team Games Tournament تجدد استجابة إيجابية في تعليم اللغة العربية.

^{٢٤} سلسيلا، فعالية استخدام طريقة Team Games Tournament في ترقية قدرة الطلبة على

اللغة العربية (دراسة تجريبية)، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية التربية وتأهيل المعلمين، بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية ٢٠٢٤ م.

العلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من حيث الاختلافات هو أن الدراسة السابقة استخدمت طريقة TGT فقط دون استخدام وسائل إضافية محددة (مثل PPT Interaktif أو بطاقات الأسئلة)، وأن الدراسة الحالية ستجمع بين وسائل PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لدعم طريقة Team Games Tournament . التشابه بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية في استخدام نموذج التعليم Teams Games Tournament واستخدام تصميم كمي مع اختبارات القبلي واختبارات البعدي لترقية قدرات الطلاب، وسياق تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

ط - طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة تأليف هذه الرسالة فاعتمد الباحثة على ما قرره برنامج الدراسات كلية التربية وتأهيل المعلمين لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في الكتاب المسمى ب:

“Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2025”.



الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- نموذج التعليم Team Game Tournament

١- تعريف نموذج Team Game Tournament

نموذج التعليم بطولة الألعاب الجماعية (Team Game Tournament) هي نموذج تعليمي تعاوني يركز على التعاون الجماعي والمشاركة النشطة للطلاب والمنافسة الأكاديمية في شكل بطولات بين الفرق. تم تطوير هذا النموذج والبحث فيه تاريخياً من قبل DeVries و Slavin، ويستخدم مجموعات غير متجانسة ومسابقات بين أعضاء الفرق ونقاط يتم تحويلها بعد ذلك إلى درجات فردية أو جماعية.

وفقاً لسلافين (Slavin)، يستخدم نموذج التعليم TGT الألعاب الأكاديمية التي يمثل فيها الطلاب فرقهم للتنافس في الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بالموضوع. والهدف من ذلك هو زيادة الحافز للتعليم وتحسين التحصيل الأكاديمي من خلال العمل الجماعي والمنافسة الشريفة.^{٢٥}

وحيث وفقاً لهيرماوان (Herman)، يتضمن نموذج التعليم TGT تشكيل مجموعات صغيرة من أربعة إلى ستة أشخاص من خلفيات أكاديمية مختلفة، وأجناس، وأعراق، أو إثنيات.^{٢٦}

٢- أهداف نموذج التعليم Team Game Tournament

يهدف نموذج التعليم Team Game Tournament إلى تحسين نتائج التعلم والتحفيز والتفاعل الاجتماعي بين الطلاب من خلال أنشطة التعليم التعاوني المعبأة في شكل ألعاب ومسابقات أكاديمية.

²⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 163.

²⁶ Mohammad Sugi Hartono, dan Qurrotul A'yun Sufyan, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik", *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, Vo.1, No.1, h.49.

وفقًا لسلافين (Slavin)، فإن الهدف هو خلق بيئة تعليمية ممتعة من خلال الجمع بين العمل الجماعي والمنافسة الأكاديمية بحيث يتم تحفيز الطلاب على التعلم بشكل أفضل والمشاركة بنشاط في عملية التعليم.^{٢٧} وفقًا لروسمان، فإن الهدف من ذلك هو تمكين الطلاب من مساعدة بعضهم البعض وتحمل مسؤولية تقدم زملائهم في التعليم من خلال الألعاب الأكاديمية التي تشجع على التعاون والمنافسة الصحية.^{٢٨}

تشمل بعض الأهداف المحددة لتطبيق نموذج TGT في التعليم ما يلي:

١. زيادة تحفيز الطلاب على التعلم من خلال المنافسة الأكاديمية الممتعة.
٢. تحسين نتائج التعلم من خلال التعلم التعاوني الذي يتطلب مساهمة كل طالب.
٣. تعزيز التعاون والمسؤولية الاجتماعية داخل المجموعة.
٤. تعزيز الثقة بالنفس ومهارات الاتصال.
٥. خلق بيئة تعليمية نشطة ومبتكرة وإبداعية وفعالة وممتعة.

٣- خطوات Team Game Tournament:

تتكون خطوات في نموذج التعليم Team Game Tournament من خمس مراحل، وهي:

١. تسليم المواد الدراسية
- يُقدّم المعلم مواد الدرس لجميع الطلاب باستخدام أساليب مثل المحاضرات، وجلسات الأسئلة والأجوبة، أو الوسائط التفاعلية. الهدف هو توفير فهم أولي موحد للطلاب قبل انتقالهم إلى مرحلة اللعب.
٢. العمل الجماعي

يُقسّم الطلاب إلى مجموعات صغيرة غير متجانسة. يساعد الطلاب بعضهم البعض على فهم المادة والاستعداد للبطولة. يُركّز العمل الجماعي بشدة في هذه المرحلة.

²⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori...*, h.165.

²⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h. 220.

٣. الألعاب التعليمية

يشارك الطلاب في ألعاب تتضمن أسئلة تتعلق بموضوع الدرس. صُممت هذه الألعاب لتكون ممتعة وتنافسية، وتشجع على التعاون والمشاركة الفعّالة، مما يحفزهم بشكل غير.

٤. البطولة

يتنافس الطلاب فرديًا، ممثلين مجموعاتهم بناءً على مستوى قدراتهم. تُضاف نقاط كل طالب إلى مجموع نقاط المجموعة.

٥. جوائز المجموعات

يُجمع الدرجات الفردية لكل بطولة لتحديد نتيجة المجموعة. ستحصل المجموعة التي تحصل على أعلى درجة على جائزة أو تقدير، إما على شكل ثناء أو مكافأة صغيرة. هذا يُحفّز الطلاب على المشاركة الفعّالة.

٤ - مزيا وعيوب تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament

١. يتمتع الطلاب بفرصة التعبير عن آرائهم مع أعضاء المجموعة الذين سيناقشونها لتحديد الخيارات التي سيتم اتخاذها.

٢. لا يأخذ جميع الطلاب في الاعتبار الاختلافات بينهم.

٣. يمكن أن يؤدي وجود المسابقات أو البطولات إلى زيادة تحفيز الطلاب.

٤. يمكن أن تشكل المسابقات أو البطولات الطلاب على التنافس بطريقة صحية ومسؤولة وتعاونية.

٥. يتركز التعلم على الطلاب.

٦. يخلق جوًا تعليميًا ممتعًا.

عيوب تطبيق نموذج التعلم التعاوني TGT هي:

١. استغراق وقت طويل نسبيًا.

٢. إذا لم تكن المرافق والبنية التحتية داعمة، فسيكون التعلم صعبًا.

٣. يلعب المعلمون أيضًا دورًا مهمًا في التعلم.

إذا بدأ المعلمون رتبين عند تطبيق نموذج التعلم TGT، فسيؤثر ذلك على عملية التعلم،

التي كانت ممتعة في البداية ولكنها ستصبح غير ممتعة.^{٢٩}

ب. وسيلة PPT Interaktif

٣- تعريف وسيلة PPT Interaktif

PPT Interaktif هي أداة عرض حاسوبية مصممة لإشراك الطلاب وتوفير تجربة تعليمية بصرية وسمعية. تساعد هذه الأداة المعلمين على عرض النصوص والصور والرسوم المتحركة والصوت لشرح المادة بطريقة أكثر تشويقًا.^{٣٠} برامج PowerPoint التفاعلية هي نوع من البرامج المصممة خصيصًا لعرض برامج الوسائط المتعددة بطريقة جذابة. وهي سهلة الإنشاء والاستخدام، وغير مكلفة نسبيًا، حيث لا تتطلب أي مواد خام بخلاف أجهزة تخزين البيانات.

برنامج PPT Interaktif هو أحد برامج Microsoft Office PowerPoint، حيث تشير التفاعلية إلى التواصل الذي ينطوي على تبادل ثنائي الاتجاه بين الأطراف. والفرق بين برنامج PowerPoint العادي، الذي يستخدم عادة في العروض التقديمية، وبرنامج PowerPoint التفاعلي هو أن الأخير قادر على إشراك الطلاب في الأنشطة التعليمية. ومن شأن العرض المصمم بشكل جذاب أن يشجع الطلاب على التركيز بشكل أكبر وأن يكونوا أكثر تفاعلية.^{٣١}

²⁹ Angger Wahyu Nuswantara Adi Rachman dan Dwi Cahyo Kartiko, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket", *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 09, No. 01 Tahun 2021, h. 200.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 74.

³¹ Salma Halid, dkk., "Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Literasi Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 11 Batuda Pantai", *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, Vol. 3, No. 4, December 2023, h.856.

٤ - الغرض من استخدام PPT Interaktif

الغرض الرئيسي من استخدام PPT Interaktif هو تحسين فعالية التعليم من خلال تقديم مواد مثيرة للاهتمام وتفاعلية وفعالة وتشجع الطلاب على المشاركة النشطة في فهم مفاهيم التعليم.

الغرض من استخدام PPT Interaktif وفقاً للخبراء:

١. زيادة انتباه الطلاب وحافزهم للتعليم.
- يمكن للوسائل المرئية مثل PowerPoint جذب انتباه الطلاب بسبب مظهرها الجذاب وتسهيل فهمهم للمفاهيم المجردة.^{٣٢}
٢. المساعدة في تقديم المواد بشكل أكثر فعالية وكفاءة.
- تسهل وسائل التعلم المرئية على المعلمين شرح المواد المعقدة بحيث يمكن للطلاب تلقي المعلومات بسرعة ووضوح أكبر.^{٣٣}
٣. تعزيز المشاركة النشطة للطلاب في التعلم.
- توفر عروض PowerPoint التفاعلية فرصاً للطلاب للتفاعل مباشرة من خلال الأزرار أو الروابط أو الاختبارات في الشرائح، مما يجعل عملية التعلم ثنائية الاتجاه.^{٣٤}
٤. تحسين فهم الطلاب وذاكرتهم للمواد الدراسية.
- يمكن أن يساعد استخدام الوسيلة القائمة على التكنولوجيا الطلاب على فهم المواد بشكل أعمق لأن المعلومات يتم تقديمها من خلال النصوص والصور والرسوم المتحركة في وقت واحد.^{٣٥}

³² Azhar Arsyad, *Media ...*, h.37

³³ Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h.99.

³⁴ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.144.

³⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 209.

٥. خلق جو تعليمي ممتع وممتع
- يخلق PowerPoint التفاعلي جوًا تعليميًا غير رتيب ويجعل الطلاب أكثر حماسًا للمشاركة في أنشطة التعليم والتعلم.^{٣٦}
٦. دعم تنفيذ التعلم القائم على التكنولوجيا والتعلم في القرن الحادي والعشرين.
- يتوافق استخدام PowerPoint التفاعلي مع متطلبات التعلم الحديث، الذي يركز على المعرفة الرقمية والتعاون والإبداع.^{٣٧}

٥- مزايا وعيوب استخدام برامج PPT Interaktif في التعليم.

- وفقًا لريسكي: يستخدم الكثير من الناس برنامج PowerPoint كوسيلة تعليمية لأن هذا البرنامج يتمتع بالعديد من المزايا، منها ما يلي:
- أ. العرض التقديمي أكثر جاذبية بسبب استخدام الخطوط الملونة والرسوم المتحركة.
 - ب. لا يحتاج المعلمون إلى شرح المواد التعليمية المقدمة بالتفصيل.
 - ج. الرسالة المراد توصيلها سهلة الفهم، خاصة إذا كانت الشرائح المعروضة غير مملّة ومثيرة للاهتمام.
 - د. يسهل حملها عن طريق نقل الملفات إلى قرص مضغوط أو محرك أقراص محمول.
- بالإضافة إلى مزاياها، فإن PPT Interaktif له أيضًا عيوب مختلفة. وفقًا لمونير، تشمل هذه العيوب ما يلي:
- أ. يجب استثمار الوقت والجهد في تصميم مواد تفاعلية باستخدام برنامج Microsoft Office PowerPoint.
 - ب. يجب على المعلمين تجهيز أجهزة الكمبيوتر الشخصية لعرض العروض التقديمية أمام الطلاب.
 - ج. يجب أن يكون المعلمون على دراية بالغرفة التي سيتم استخدامها حتى لا تواجههم أي عقبات أثناء تقديم الدروس باستخدام وسائط Microsoft Office PowerPoint

³⁶ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2012), h. 47.

³⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 101.

التفاعلية، مثل عدم القدرة على قراءة الخطوط بسبب الإضاءة الشديدة في الغرفة أو انقطاع التيار الكهربائي.^{٣٨}

ج. بطاقات الأسئلة

١- تعريف بطاقات الأسئلة

بطاقات الأسئلة هي أدوات تعليمية تحتوي على أسئلة متعلقة بموضوع معين، وهي مصممة لتحفيز تفكير الطلاب من خلال جلسات الأسئلة والأجوبة والألعاب التعليمية.^{٣٩} في نموذج بطولة الألعاب الجماعية، تُستخدم بطاقات الأسئلة في الألعاب الأكاديمية لاختبار فهم الطلاب للموضوع. يمكن أن يساعد استخدام بطاقات الأسئلة في تدريب مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب ودعم المشاركة النشطة في المجموعات.^{٤٠}

٢- أهداف وسيلة بطاقات الأسئلة

الغرض الرئيسي من البطاقات التعليمية هو خلق عملية تعليمية نشطة وممتعة وتركز على الطالب من خلال التمارين والألعاب والمسابقات الأكاديمية التي تساعد على تحسين الفهم المفاهيمي ومهارات التفكير النقدي.

وفقاً لعدد من الخبراء ونتائج الأبحاث، تشمل أغراض البطاقات التعليمية ما يلي:

١. زيادة نشاط الطلاب ومشاركتهم في عملية التعليم.
- يمكن أن تحفز البطاقات التعليمية مشاركة الطلاب النشطة لأنها جذابة وعملية وسهلة الاستخدام في الأنشطة الجماعية.^{٤١}

٢- تدريب مهارات التفكير النقدي والسريع في الإجابة على الأسئلة.

³⁸ Salma Halidu, dkk., "Pengembangan", h. 857.

³⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 170 - 171.

⁴⁰ Siti Fitriyani, "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.8, No.1, 2019, h. 55.

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media*, h. 87.

يهدف استخدام البطاقات التعليمية إلى صقل مهارات التفكير لدى الطلاب من خلال الألعاب الأكاديمية التي تتطلب السرعة والدقة.^{٤٢}

٣- تحسين الفهم المفاهيمي من خلال الممارسة المتكررة.

يساعد استخدام الوسائط القائمة على البطاقات الطلاب على فهم المادة لأنهم يتعلمون من خلال الإجابة المستمرة على أسئلة قصيرة.^{٤٣}

٤- زيادة الحافز وخلق جو تعليمي ممتع.

استخدام بطاقات الأسئلة في نموذج TGT يجعل الطلاب أكثر حماسًا وشجاعة وإثارة للمشاركة في الدروس لأن التعلم يتم تقديمه على شكل لعبة.^{٤٤}

٥- تحسين التعاون والتواصل بين الطلاب.

تُستخدم بطاقات الأسئلة في نموذج TGT لتسهيل المناقشة والتعاون بين الطلاب عند حل المشكلات أو الإجابة على الأسئلة في فرق.^{٤٥}

٣- مزايا وعيوب استخدام وسيلة بطاقات الأسئلة

تتمتع بطاقات الأسئلة بمزايا عديدة كأدوات مساعدة في التعلم، منها:

١. زيادة مشاركة الطلاب وحافزهم للتعلم.
- يمكن للوسائط المثيرة للاهتمام أن تحفز الطلاب على المشاركة بنشاط في أنشطة التعلم.
٢. خلق جو تعليمي ممتع.
- تجعل الأنشطة التي تستخدم بطاقات الأسئلة الطلاب أكثر حماسًا لأن التعلم يتم تقديمه في شكل ألعاب.

⁴² Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) h. 123.

⁴³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 171.

⁴⁴ Siti Fitriyani, "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 2019, h. 63.

⁴⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, ..., h. 124.*

٣. تدريب مهارات التفكير السريع والنقدي.
- في TGT، يُطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة من البطاقات التعليمية بسرعة ودقة، مما يدرب سرعة تفكيرهم.
٤. تعزيز التعاون والتواصل بين الطلاب.
- يدعم التعلم القائم على البطاقات التعليمية التفاعل الاجتماعي والتعاون الجماعي.
٥. سهولة الصنع والتكلفة المعقولة.
- يمكن صنع الوسائط البسيطة مثل البطاقات التعليمية بمواد غير مكلفة يسهل على المعلمين الحصول عليها.^{٤٦}

عيوب بطاقات الأسئلة:

١. تتطلب وقتاً طويلاً للتحضير.
- يجب على المعلمين إعداد العديد من بطاقات الأسئلة وفقاً لمستوى الصعوبة وعدد الطلاب. تتمثل العقبات الرئيسية في استخدام الوسائط المطبوعة في الوقت والجهد اللازمين للتخطيط والتصميم.
٢. لا يكون جميع الطلاب نشيطين أو مركزين.
- في جو تنافسي، قد يصبح بعض الطلاب سلبين أو أقل مشاركة. تقترح هدى "أن يوجه المعلمون الطلاب لمواصلة العمل معاً والحفاظ على الروح الرياضية".^{٤٧}
٣. البطاقات سهلة الضياع أو التلف.
- وذلك لأنها مصنوعة من مواد بسيطة مثل الورق أو الكرتون. يقترح سودجانا وريفاي "أن يصنع المعلمون بطاقات متينة أو مغلقة".^{٤٨}

د. العدد والمعدود

١- تعريف العدد والمعدود

⁴⁶ Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 100.

⁴⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 125

⁴⁸ Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, h. 101.

من الناحية الاشتقاقية، تعني كلمة "عدد" الرقم أو الكمية، بينما تعني كلمة "المعدود" ما يتم عدّه أو الإشارة إليه بهذا الرقم.⁴⁹ وبالتالي، من الناحية اللغوية، تعني كلمتا "عدد" و"المعدود" الأرقام والأشياء التي يتم عدّها.

من الناحية المصطلحية، في قواعد اللغة العربية (النحو)، "عدد" هي كلمة عددية تشير إلى كمية شيء ما، بينما "المعدود" هو اسم يشير إلى شيء يتم عدّه بهذا العدد. وفقاً لهيئات في مجلة التأديب، فإن العدد والمعدود هو العلاقة بين الأرقام والأشياء التي لها أوجه تشابه في النوع (المذكر والمؤنث) والشكل (المفرد والجمع) وفقاً لقواعد معينة.⁵⁰

٢- أهمية العدد والمعدود

من المهم تعليم مادة "العدد والمعدود" للأسباب التالية:

- ١- تساعد الطلاب على فهم بنية الجمل العددية في اللغة العربية. فهم الأرقام والأشياء المعدودة هو أساس التواصل الكمي في اللغة العربية.⁵¹
- ٢- إنه يدرب الطلاب على القدرة على التعرف على اتفاق الجنس (المذكر والمؤنث). تعكس العلاقة بين "عدد والمعدود" الدقة في قواعد اللغة العربية.⁵²
- ٣- إنه يقوي مهارة قراءة وكتابة الجمل العددية بشكل صحيح. تشير مجلة العربية إلى أن إتقان هذا المفهوم يؤثر على القدرة النحوية العامة للطلاب.⁵³

٣- أهداف التعلم العدد والمعدود

أهداف التعلم لمادة عدد والمعدود هي أن يتمكن الطلاب من:

١. فهم العلاقة بين الأرقام والأشياء المعدودة في سياق اللغة العربية.

⁴⁹ Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progressif, 2002), h. 1023.

⁵⁰ Rahmat Hidayat, "Analisis Pembelajaran Nahwu Materi 'Adad wal Ma'dūd di Madrasah Tsanawiyah", *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 9, No. 1, Juni 2016, h. 45.

⁵¹ Ahmad Zaini, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), h. 56.

⁵² Rahmat Hidayat, "Analisis Pembelajaran Nahwu...", h. 57.

⁵³ Muhammad Yunus, "Penerapan Strategi Pembelajaran Gramatikal dalam Materi 'Adad wal Ma'dūd", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasa araban*, Vol. 5, No. 2, 2018, h. 210-222.

٢. استخدام الأرقام بشكل مناسب في الجمل العربية وفقاً لقواعد النحو والشرف.

٣. تحسين قدرتهم على التواصل باللغة العربية بشكل صحيح نحويًا.^{٥٤}

٤- أحكام العدد والمعدود

وللعدد والمعدود أحكام نحوية أهمها في النقاط التالية:

١- أولاً: أحكام العدد

١- الواحد والاثنان (١-٢)

الواحد والاثنان عددان معربان يوافقان المعدود في التذكير والتأنيث، مثل: قلم واحد و مجلة واحدة.

٢- ثلاثة إلى العشرة (٣ - ٩)

توضع العدد من ٣ إلى ١٠ قبل الأسماء الجمع. إذا كان الاسم الجمع مذكراً، يكون العدد مؤنثاً، وإذا كان الاسم الجمع مؤنثاً، يكون العدد مذكراً، كما في: ثَلَاثَةُ أَقْلَامٍ و ثَلَاثُ مَجَلَّاتٍ.

٣- الأعداد المركبة (١١ - ١٩)

أ. العدد "أحد عشر" يطابق المعدود تذكيراً وتأنيثاً وهو مبني على فتح الجزأين مثل: أحدَ عشرَ رجلاً، و إحدى عشرةَ امرأة.

ب. العدد "اثنا عشر" يطابق المعدود تذكيراً وتأنيثاً، وجزؤه الأول معرب يعرب إعراب المثني أما جزؤه الثاني فيبنى على الفتح مثل: اثْنَا عَشَرَ قَلَمًا و اثْنَتَا عَشَرَ مَجَلَّةً.

ج. الأعداد من "ثلاثة عشر إلى تسعة عشر" يخالف جزؤها الأول المعدود في التذكير والتأنيث ويطابق جزؤها الثاني المعدود فيهما، وهي مبنية على فتح الجزأين مثل: ثلاثةَ عشرَ طالبًا و ثلاثَ عشرةَ طالبةً.

٤- ألفاظ العقود (الأعداد ٢٠، ٣٠، ٤٠ - ٩٠)

وهي أعداد لا تتأثر بتذكير المعدود ولا بتأنيثه، وألفاظها معربة تعرب إعراب جمع المذكر السالم مثل: عشرين فصلاً، و ثمانون مَجَلَّةً.

٥- الأعداد (١٠٠، ١٠٠٠، ١٠٠٠٠٠٠)

⁵⁴ Ahmad Zaini, *Metodologi Pembelajaran...*, h. 57.

الأعداد "مئة، وألف، ومليون، ومليار" أعداد تعرب بالحركات ولا تتأثر بتذكير المعدود ولا بتأنيثه مثل: مئة ريال، ألف ريال، و مليون ريال.

٢- ثانيا: أحكام المعدود

- للمعدود (ويسمى تمييز العدد لأنه يميّز العدد ويحدد المقصود به) ثلاث حالات:
١. يكون جمعا مجرورا ويعرب مضافا إليه بعد الأعداد (٣ - ١٠) مثل: قرأت ثلاثة كتب.
 ٢. يكون مفردا منصوبا ويعرب تمييزا بعد الأعداد المركبة وألفاظ العقود (١١ - ٩٩) مثل: تضم هذه السلسلة خمس عشرة مجلّة.
 ٣. يكون مفردا مجرورا ويعرب مضافا إليه بعد الأعداد "مئة، وألف، ومليون، ومليار" تقول: اشترت مئة كتاب.^{٥٥}



الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث

أما منهج البحث المستخدم في هذه الدراسة هو منهج البحث كمي لأن البيانات التي تم الحصول عليها كانت في شكل أرقام تم تحليلها إحصائياً. وفقاً لسوجيونو، البحث الكمي هو طريقة بحث تستند إلى فلسفة الوضعية، وتستخدم لدراسة مجموعة سكانية أو عينة معينة، وجمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات كمياً أو إحصائياً بهدف اختبار فرضيات محددة مسبقاً.⁵⁶

يُعرف البحث الكمي بأنه دراسة منهجية للظواهر من خلال جمع بيانات قابلة للقياس باستخدام تقنيات إحصائية أو رياضية أو حسابية.⁵⁷ ومنهج البحث العلمي الذي له الأثر الجلي في تقدم العلوم الطبيعية هو المنهج التجريبي الذي يستطيع الباحث بواسطته أن يعرف أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع).⁵⁸ وقد تم اختيار هذا النهج لأن هذه الدراسة تهدف إلى قياس زيادة فهن الطالبات بعد تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament (TGT) باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لمادة العدد والمعدود.

وأما تصميمات المنهج التجريبي على أربعة أنواع وهي التصميمات التمهيدية (Pre-Experimental)، والتصميمات التجريبية (True-Experimental Design)، والتصميمات العاميلة (Factorial Design)، والتصميمات شبه التجريبية (Quazi Experimental).⁵⁹

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 18.

⁵⁷ Karimuddin Abdullah, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h.1. 2018), h. 18.

⁵⁸ صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض: مكتبة العبيكان، ١٤٠٩ هـ)، ص. ٣٠٣.

⁵⁹ إند موليان، استخدام طريقة القصة بوسيلة Pop Up Book لترقية مهارة الكلام، (دراسة تجريبية)، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية التربية وتأهيل المعلمين، بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أنشية ٢٠٢٤م، ص. ٣٣.

إن منهج البحث الذي تستعملها الباحثة في هذا البحث هو منهج التجريبي بتصميمات التمهيدية (Pre-Experimental). ينقسم هذا البحث إلى ثلاثة الأقسام: التصميم الأول *One Shoot Case Study*، والثاني *One Group Pre-test Post-test*، والثالث *One Group Comprasion*. واختارت الباحثة بتصميم *One Group Pre-test Post-test*.

وهذا التصميم يأخذ الشكل التالي:

ت خ ١ × خ ٢

البيان:

ت : المجموعة التجريبية

خ ١ : الإختبار القبلي

X : المعالجة التجريبية

خ ٢ : الإختبار البعدي

ب- المجتمع والعينة

في البحث الكمي، يُعرّف المجموع بأنه مجال التعميم الذي يتكون من كائنات/موضوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثة لدراساتها ثم استخلاص النتائج.^{٦٠} أما المجتمع في هذا بحث هو جميع الطالبات الصف الأول في مدرسة SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar، في العام الدراسي ٢٠٢٥\٢٠٢٦ بإجمالي ٤٨ طالبة في فصلين دراسيين.

العينة هي جزء من الكمية والخصائص التي تمتلكها مجموعة سكانية. العينة هي عدد من الأفراد المختارين من مجموعة سكانية وتمثل المجموعة السكانية بأكملها.^{٦١} أخذت الباحثة للعينة

⁶⁰ Nidia Suriani, Risnita, & M. Syahrani Jailani, "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No.2, Juli 2023, h.26.

⁶¹ Nidia Suriani, Risnita, & M. Syahrani Jailani, "Konsep Populasi...", h.27.

الطلبة في الفصل الأول " أ " وعددهن ٢٤ طالبة. وأتبعت طريقة العينة المشبعة، أي أن جميع أفراد العينة أخذت نظرًا لتوافر صف واحد فقط ذي صلة بالدراسة.

اختارت الباحثة هذه المجموعة كعينة في هذا البحث لأن بعد مقابلة مع المعلم اللغة العربية، رأت الباحثة أن بعضهن لم يقدرن مادة العدد والمعدود. وطريقة البحث تستخدمها الباحثة لا لختيار العينة هي الطريقة العمدية (Purposive Sampling). لأن الفصل كان يعتبر مثالاً للمجموعة السكانية ومناسباً لاحتياجات الدراسة.

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

وأما الطريقة التي استعملت الباحثة في جمع هذا البحث، فهي:

١. الملاحظة المباشرة

وأما الملاحظة المباشرة هي تقوم حيث الباحثة بملاحظة سلوك معين من خلال إتصاله مباشرة بالأشخاص أو الأشياء التي يدرسها.^{٦٢} في هذا البحث تم إجراء ملاحظة مباشرة على تتعلق أنشطة المعلم والطالبات أثناء عملية التعليم بتطبيق نموذج Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات مادة عدد والمعدود.

٢. الاختبارات

الاختبار هو مجموعة من الأسئلة أو الواجبات التي يطلب من الطلبة الاستجابة لها والتي تهدف إليه ما يحتاج البحث^{٦٣}. تقوم فيه الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي.

١ - الإختبار القبلي (Pre-Test)

الاختبار القبلي هو الاختبار الذي تختبره قبل إجراء التجربة لتحديد قدرة الطالبات الأولية على فهم المادة اللغة العربية بدون نموذج Team Game Tournament

^{٦٢} صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث، ...، ص. ٤٠٦.

^{٦٣} رشدى أحمد طعيمة، تعليم العربية والدين بين العلم والفن، الطبعة الأولى، (القاهرة: دار العربي،

الذي يستخدم وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة حتى يتسنى معرفة من تأثير التجربة في تحسين هذه القدرة.

٢- الإختبار البعدي (Post-Test)

الإختبار البعدي هو الاختبار الذي تختبر بعد إجراء التجربة لتحديد قدرة الطالبات في نتائج تعلم الطالبات بعد بتطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament (TGT) باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لمادة العدد والمعدود.

د. طريقة تحليل البيانات

إن البيانات التي تجده الباحثة في هذا البحث هي بيانات الملاحظة وبيانات الاختبار لإجابة سؤال البحث الأول والثاني. وللحصول عليها تقوم الباحثة تحليل البيانات بالطريقتين:

١- طريقة تحليل البيانات من ملاحظة المباشرة

كانت البيانات التي تحصل من ملاحظة المباشرة لمعرفة كيفية تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament (TGT) باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لمادة العدد والمعدود SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar من الملاحظة المباشرة عن أنشطة المدرس والطالبات في عملية التدريس والتعليم باستخدام الرموز:

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

P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة المحسولة عليها

T : النتيجة الكاملة

ويسند تحليل نتيجة أنشطة المدرسة والطالبات في عملية التدريس والتعلم إلى خمسة معايير:

١. ٨١ - ١٠٠% = جيد جدا

٢. ٦١ - ٨٠% = جيد

٣. ٤١ - ٦٠% = مقبول

٤. ٢١ - ٤٠% = ناقص

٥. ٠ - ٢٠% = راسب^{٦٤}

٢- طريقة تحليل البيانات الإختبار

أما يسند تحليل نتائج الإختبار ونتيجة معدلة إلى خمسة معايير:^{٦٥}

١. ٨١ - ١٠٠% = جيد جدا

٢. ٦١ - ٨٠% = جيد

٣. ٤١ - ٦٠% = مقبول

٤. ٢١ - ٤٠% = ناقص

٥. ٠ - ٢٠% = راسب

والتحليل الذي تستخدمه الباحثة لتحليل بيانات الاختبار تحليل كمي، باستعمال الحساب على أدوات الرقمية (SPSS 25). أما التحليل الذي تستعمله الباحثة في تحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي لمعرفة على تأثير تطبيق نموذج التعليم (TGT) Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لمادة العدد والمعدود SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar هو اختبار (Wilcoxon Sing Rank Test) أو الاختبار (Paired Sample T-test).

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 281.

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar ...*, h. 281.

ولتحديد استخدام الاختبار (Wilcoxon Sing Rank Test) أو الاختبار (Paired Sample T-test) فتجب على الباحثة أن تقوم بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas). وتعتمد الباحثة بنتيجة (Shapiro-Wilk) بعد تقوم الباحثة بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)، لأن عدد العينة التي أخذتها الباحثة ٢٤ طلبة وهي أقل من ٥٠. وتستند نتيجة الاختبار الطبيعي والمتجانسي إلى المعيارين:

- ١- إذا كان مستوى الدلالة (Sig) أكبر من ٠,٥ ، فتكون البيانات طبيعية ومتجانسة.
 - ٢- إذا كان مستوى الدلالة (Sig) أصغر من ٠,٥ ، فتكون البيانات غير طبيعية ومتجانسة.
- إذا كانت البيانات طبيعية ومتجانسة فتستعمل اختبار (Paired Sample T-test)، وإذا كانت البيانات غير طبيعية ومتجانسة فتستعمل اختبار (Wilcoxon Sing Rank Test).
- تستعمل الباحثة هذه نتيجة اختبار (Paired Sample T-test) أو اختبار (Wilcoxon Sing Rank Test) لتدقيق فروض البحث الذي كتبت الباحثة في الفصل الأول من هذه الرسالة.



الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل السابق أن أدوات البحث المستعملة هي الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أما في هذا الفصل ستشرح الباحثة عن النتائج التي حصلت من عملية البحث من خلال تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar. وللحصول على البيانات قامت الباحثة بالبحث التحريبي في الصف الأول (أ) للسنة الدراسية ٢٠٢٥\٢٠٢٦ اعتمادا على الرسالة عميد كلية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية دار السلام بندا أتشييه برقم B- 9146/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

١. لمحة عن ميدان البحث

إن SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar هي إحدى المدرسة بـ Tumbo Baro, Kuta Malaka, Aceh Besar. جغرافيا يبعد عن الطريق الرئيسي حوالي ٩٠٠ متر، أسست فاعلة خير تدعى مريم بنت إبراهيم الصالح، تحت رعاية مؤسسة الصلة التي تعمل في مجال التربية الإسلامية والتعليم. هذه المدرسة خاصة للفتيات التي لم تقبل في البداية سوى الأيتام الذين يعيشون في تومبو بارو، تأسس هذه المدرسة رسميا في ١٣ أبريل ٢٠٠٨ م. وتستمر عملية التعلم لمادة ٦ أيام، أي من يوم الإثنين إلى يوم السبت، وتقام أنشطة التعلم من الساعة ٠٨.٠٠ صباحا إلى الساعة ١٣.١٠ ظهرا.

يعلم فيها العلوم العامة والعلوم الإسلامية. منها تعليم اللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والتاريخ الغسلمي، والرياضيات، وغير ذلك. وأما رئيس هذه المدرسة فهو الأستاذ Taslim, LC, M. Ag. ويبلغ عدد المعلمين ٣٠ معلما، وعدد الطالبات كلها ١٧٦ طالبة. وعدد الطالبات لكل الصف تتضح الباحثة في الجدوال التالي:

الجدول ١-٤

عدد الطالبات في SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar

للسنة الدراسية ٢٠٢٥

الرقم	الفصول الدراسية	عدد الطالبات
١	الصف الأول	أ ٢٤
		ب ٢٤
٢	الصف الثاني	أ ٣٣
		ب ٣٣
٣	الصف الثالث	أ ٢١
		ب ٢٠
		ج ٢١
	المجموع	١٧٦

من عدد السابعة أن عدد الطالبات في الصف الأول ٤٨ طالبة، وعدد الطالبات في الصف الثاني ٦٦ طالبات، وعدد الطالبات في الصف الثالث ٦٢ طالبة، إجمال عدد الطالبات في SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar ١٧٦ طالبة.

وأما عدد المعلمين في SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar كما في

الجدول التالي:

الجدول ٢-٤
عدد المعلمين في المرحلة الثانوية

الرقم	الوظيفة	المجموع
١	المعلم	١٣
٢	المعلمة	١٧
	المجموع	٣٠

أن عدد المعلمين ٣٠ معلما يتكون ١٣ معلما، و ١٧ معلمة. وتتكون معلمة اللغة العربية من ٥ معلمات. وأما المباني والمرافق SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar كما في الجدول التالي:

الجدول ٣-٤
المباني والمرافق الدراسية

الرقم	المباني والمرافق	العدد	البيان
١	إدارة رئيس المدرسة	١	جيد
٢	إدارة المدرسين	١	جيد
٣	إدارة المدرسات	١	جيد
٤	الفصول	٧	جيد
٥	القاعة	١	جيد

٦	المكتبة	١	جيد
٧	الملعب	١	جيد
٨	المصلى	١	جيد
٩	وحدة الصحة	١	جيد
١٠	غرفة الكمبيوتر	١	جيد
١١	الحمام	٣	جيد
١٢	المقصف	١	جيد
١٣	المخزن	١	جيد
١٤	مخفر	١	جيد
١٥	موقف	١	جيد

من البيانات أن المباني والمرافق الدراسية ب SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh
 Besar كاميلة حيث هناك إدارة رئيس المدرسة، وإدارة المدرسين، وإدارة المدرسات، وفصول،
 والمقصف، وغيرها.

الجدول ٤-٤

قائمة الإجراء في العملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	عملية التعليم
الأول	الجمعة	٢٠٢٥/١٢/٠٥	الإختبار القبلي وعملية التعليم
الثاني	الجمعة	٢٠٢٦ / ٠١ / ٢٣	التجريبية (تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة

PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود ؛ SMP Plus (Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar) والإختبار البعدي والاستبانة.			
--	--	--	--

قائمة الباحثة في عملية التجريبية من ٥ ديسمبر ٢٠٢٥ إلى ٢٣ يناير ٢٠٢٦.

٢. خطوات التجربة

قبل إجراء عملية التعليم :SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar أعدت الباحثة خطوات التعليم والتعلم، والإختبار القبلي والبعدي وإعداد الدراسة (Modul). وقد اختيارات الباحثة الصف الأول (أ) كمجموعة التجريبية. والمادة التي أخذت الباحثة لمادة "العدد والمعدود". في هذه البحث، عقدت الباحثة اللقاء في الفصل الدراسي. في اللقاء الأول، قامت المعلمة بتدريس الدروس دون تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament ودون استخدام الوسيلة، وعقدت الباحثة الاختبار القبلي. في الاجتماع الثاني، تم تنفيذ عملية التعليم من خلال تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة. ثم أجرى الباحثة الاختبار البعدي لتحديد مدى ترقية فهم الطالبات. وأما خطوات التعليم التي تستخدم الباحثة كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٥

اللقاء الأول

أنشطة المعلمة	أنشطة الطالبات
تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام عرّفت نفسها للطالبات.	ترد الطالبات السلام
تبدأ المعلمة أنشطة التدريس والتعلم بالدعاء	تقرأ الطالبات الدعاء

معاً.	
تسأل المعلمة عن أحوال الطالبات	تحيب الطالبات عن أحوالهن
تشرح المعلمة أهداف التعليم	تستمع الطالبات إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
تشرح المعلمة مادة "العدد والمعدود"	تستمع الطالبات باهتمام إلى المادة التي تشرحها المعلمة.
تمنح المعلمة الطالبات فرصة لطرح الأسئلة	تطرح الطالبات أسئلة على المعلمة حول الدرس
تقدم المعلمة أوراق الاختبار القبلي لطالبات لمعرفة فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود قبل تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة.	تحيب الطالبات الاختبار القبلي
تلخص المعلمة الدروس المستفادة.	قامت الطالبات بتلخيص المادة
تحفز المعلمة الطالبات وتشجعهن على مواصلة التعلم.	تسمع الطالبات إلى المعلمة
تختتم المعلمة الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	تقرأ الطالبات الدعاء.

الجدول ٤-٦

اللقاء الثاني

أنشطة المعلمة	أنشطة الطالبات
تدخل المعلمة الفصل بإلقاء السلام	ترد الطالبات السلام
تبدأ المعلمة أنشطة التدريس والتعلم بالدعاء معاً.	تقرأ الطالبات الدعاء
تسأل المعلمة عن أحوال الطالبات	تجيب الطالبات عن أحوالهن
تشرح المعلمة أهداف التعليم	تستمع الطالبات إلى شرح المدرسة عن أهداف التعليم
تشرح المعلمة مادة العدد و المعدود من خلال عروض PPT Interaktif	اهتمت الطالبات باهتمام شديد ب PPT Interaktif الذي قدمها لهن المعلمة
تمنح المعلمة الطالبات فرصة لطرح الأسئلة	تطرح الطالبات أسئلة على المعلمة حول الدرس
تقسم المعلمة الطالبات إلى مجموعات.	اتبعت الطالبات تعليمات المعلمة.
تقوم المعلمة بتوزيع بطاقات الأسئلة على كل مجموعة	أجابت الطالبات على الأسئلة الموجودة في بطاقات الأسئلة التي تم توزيعها عليهن
تعلن المعلمة عن الفريق الفائز وتقدم الجوائز والتقدير للفريق الخاسرة	كانت الطالبات متحمسات وسعداء للغاية.
تقدم المعلمة أوراق الاختبار البعدي لطالبات لمعرفة فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بعد تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT	تجيب الطالبات الاختبار البعدي.

Interaktif وبطاقات الأسئلة.	
تحفز المعلمة الطالبات وتشجعهن على مواصلة التعلم.	تسمع الطالبات إلى المعلمة
تختتم المعلمة الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	تقرأ الطالبات الدعاء وترد الطالبات السلام.

ب- تحليل البيانات

١. تحليل البيانات الملاحظة المباشرة

إن التحليل البيانات من الملاحظة المباشرة عن كيف تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود، وتحسب الباحثة باستعمال قانون:

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

P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة المحسولة عليها

T : النتيجة الكاملة

تحليل النتيجة أنشطة المعلمة والطالبات في عملية التدريس والتعلم إلى خمسة معايير:

٨١ - ١٠٠% = جيد جدا

٦١ - ٨٠% = جيد

٤١ - ٦٠% = مقبول

٢١ - ٤٠% = ناقص

٠ - ٢٠% = راسب^{٦٦}

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar ...*, h. 281.

أ- أنشطة المعلمة

أما النتيجة من الملاحظة أنشطة المعلمة عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة كما في الجدول التالي:

الجدول ٧-٤

نتيجة الملاحظة أنشطة المعلمة عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة.

الرقم	الناحية الملحوظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
	النشاط الإبتدائي				
١.	قامت المعلمة بمراجعة مادة الدرس السابق.				✓
٢.	تشرح المعلمة الأهداف المراد تحقيقها.			✓	
٣.	تقوم المعلمة بإعداد الوسائل التعليمية التي سيتم استخدامها في الدرس.				✓
	غرض أو تقديم التعلم			✓	
٤.	تشرح المعلمة المادة باستخدام عروض PPT Interaktif.				✓
٥.	تمنح المعلمة الطلاب فرصة لطرح أسئلة حول المادة التي تمت دراستها.				✓
٦.	تقسم المعلمة الطالبات إلى مجموعات.				✓
٧.	وزعت المعلمة بطاقات الأسئلة على كل مجموعة.			✓	

✓				سجلت المعلمة درجات الطالبات على لوحة النتائج.	٨.
✓				تم تنفيذ خطوات نموذج التعليم TGT بالتسلسل.	٩.
✓				قدمت المعلمة الهدايا والثناء كشكل من أشكال التقدير.	١٠.
				استخدام وسيلة في عملية التعلم	
✓				تستخدم المعلمة الوسائل ذات الصلة التي يمكن أن تدعم تحسين فهم الطالبات وقدراتهن.	١١.
	✓			المعلمة إظهار كيفية استخدام وسائل الإعلام بفعالية.	١٢.
✓				تشجع المعلمة الطالبات على المشاركة بنشاط في استخدام وسائل الإعلام.	١٣.
				خصائص المعلمة	
✓				قدرة المعلمة على إدارة الفصل الدراسي.	١٤.
✓				المعلمة تتحلى بالصبر، خاصة في الحصول على ردود من الطالبات.	١٥.
٤٤	١٢	-	-	المجموع	
٥٦					

نتيجة أنشطة المعلمة عند عملية التعليم و التعلم، هي:

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

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$P = 0,93 \times 100 \%$$

$$P = 93 \%$$

بعد ما حسبت الباحثة البيانات السابقة، وجدت الباحثة النتيجة $P = 93\%$ ، هذه تدل على أنها وقعت بين حد ٨١ - ١٠٠%. و تدل هذه على أنشطة المعلمة عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود تقع في جيد جدا. لأن تم تنفيذ خطوات نموذج التعليم TGT بالتسلسل، تشجع المعلمة الطالبات على المشاركة بنشاط في استخدام وسائل الإعلام، وتستخدم المعلمة الوسائل ذات الصلة التي يمكن أن تدعم تحسين فهم الطالبات وقدراتهن.

ب- أنشطة الطالبات

أما النتيجة من الملاحظة أنشطة الطالبات عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٨

نتيجة الملاحظة أنشطة الطالبات عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة.

الرقم	الناحية الملحوظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
أنشطة التعلم الافتتاحية					
١.	جلست الطالبات في أماكنهن بطريقة منظمة.				✓
٢.	استمعت الطالبات باهتمام بينما كان المعلمة تشرح الكفاءات التي يجب تحقيقها.			✓	
أنشطة التعلم الأساسية					
٣.	تُولي الطالبات اهتمامًا للمعلمة أثناء شرح المادة باستخدام عرض PPT Interaktif.				✓

✓				٤. تسأل الطالبات المعلمة عن المواد التي لا يفهمنها
	✓			٥. تناقش الطالبات بطاقات الأسئلة مع أعضاء المجموعة.
✓				٦. تبع الطالبات تعليمات المعلمة جيداً.
✓				٧. تحب الطالبات بنشاط على أسئلة المعلمة
✓				٨. تشارك الطالبات بنشاط في العمل مع مجموعتهن.
✓				٩. استجابة الطالبات الإيجابية لبطاقات الأسئلة
✓				١٠. التفاعل الإيجابي بين الطالبات ونموذج التعليم Team Game Tournament
✓				١١. أبدت الطالبات اهتماماً بمادة العد والعدد
				أنشطة التعلم الختامية
	✓			١٢. تستطيع الطالبات تلخيص المواد التي تم تدريسها
	✓			١٣. تقبل الطالبات مهام المتابعة بسعادة.
٣٦	١٢	-	-	المجموع
٤٨				

نتيجة أنشطة الطالبات عند عملية التعليم و التعلم، هي:

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

$$P = \frac{48}{52} \times 100\%$$

$$P = 0,92 \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

بعد ما حسبت الباحثة البيانات السابقة، وجدت الباحثة النتيجة $P = 93\%$ ، هذه تدل على أنها وقعت بين حد ٨١ - ١٠٠%. و تدل هذه على أنشطة الطالبة عند تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة تقع في جيد جدا. لأن الطالبات يسمعن إلى المعلمة ويهتمن بالدرس، و كان هناك التفاعل الإيجابي بين الطالبات ونموذج التعليم Team Game Tournament.

٢- تحليل البيانات للاختبار

وللحصول على نتائج الطالبات الصف الأول (أ) لمادة العدد والمعدد، قامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. والنتائج التي حصلت عليها الطالبة تتضح في الجدول التالي:

الجدول ٩-٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي

النتيجة		الطالبات
الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	
٨٠	٦٥	الطالبة ١
٧٥	٧٠	الطالبة ٢
٦٠	٤٥	الطالبة ٣
٦٥	٥٠	الطالبة ٤
٨٥	٦٥	الطالبة ٥
٨٠	٧٠	الطالبة ٦
٧٥	٦٠	الطالبة ٧
٧٠	٥٥	الطالبة ٨

الطالبة ٩	٤٠	٦٠
الطالبة ١٠	٧٥	٩٠
الطالبة ١١	٧٠	٨٠
الطالبة ١٢	٥٥	٧٥
الطالبة ١٣	٦٥	٧٥
الطالبة ١٤	٥٠	٧٠
الطالبة ١٥	٧٥	٨٠
الطالبة ١٦	٦٥	٧٠
الطالبة ١٧	٧٠	٩٥
الطالبة ١٨	٤٥	٦٠
الطالبة ١٩	٦٠	٧٠
الطالبة ٢٠	٥٠	٦٥
الطالبة ٢١	٥٥	٦٠
الطالبة ٢٢	٧٥	٩٠
الطالبة ٢٣	٤٠	٥٥
الطالبة ٢٤	٦٠	٦٥
المعدلة	٥٩,٥٨	٧٢,٩١

الجدول يدل على أن تحصيل المعدلة الاختبار القبلي هي ٥٩,٥٨. وتحصيل المعدلة الاختبار البعدي ٧٢,٩١. وهذه تدل على أن نتيجة الطالبات ترتفع وأكبر بعد تطبيق نموذج

التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة. لتحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي، قامت الباحثة أولاً باستخدام برامج "SPSS" وتنضح نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ١٠-٤

نتيجة الاختبار الطائعي

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.147	24	.196	.938	24	.148
Posttest	.107	24	.200*	.960	24	.445

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

مما سبق تدل على أن تحصيل نتائج الاختبار القبلي باستخدام الاختبار الطائعي بمستوى $(sig) 0.148$ أكثر من 0.05 والاختبار البعدي بمستوى الدلالة $(sig) 0.445$ أكثر من 0.05 ، لذلك تدل على أن البيانات الموجودة طبيعية. ثم قامت الباحثة بالاختبار -ت ونتيجة كما يلي:

الجدول ١١-٤

الاختبار -ت

Paired Samples Test

Paired Differences								Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T		Df
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-13.3333	5.64660	1.15261	-15.71768	10.94898	-11.568	23	.000

ومن هذا الجدول يدل على أن نتيجة T-test بقيمة ٠,٠٠٠٠ أصغر من ٠,٠٠٥
(٠,٠٠٥ < ٠,٠٠٠٠) وهذا يدل على أن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament
باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود
بـ SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar. لذلك أن الفرض البديل (Ha) مقبول
والفرض الصفري (Ho) مردود.

٣. تحقيق الفرضين

١- الفرض البديل (Ha) : إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament
باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة
فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP
Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament
باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لم
يكن فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود
بـ SMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar.

وبعد بعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي إجراء اختبار *Paired Sample T-test*
باستخدام برنامج "SPSS 25" حصلت على النتيجة مستوى الدلالة *sig. (2-tailed)* ٠,٠٠٠٠
وهي أصغر من ٠,٠٠٥ وتشير إلى الفرض البديل (Ha) مقبول الفرض الصفري (Ho) مردود. تدل
أن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif
وبطاقات الأسئلة فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بـ SMP Plus Maryam Binti
Ibrahim Aceh Besar.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

انتهت الباحثة عرض البيانات من نتيجة البحث في الفصل السابق عما يتعلق بتطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود بسMP Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar. ستخلص الباحثة نتائج هذا البحث كما يلي:

- ١- إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود وجدت الباحثة النتيجة $NP = 92\%$ لملاحظة أنشطة المعلمة والنتيجة $NP = 93\%$ لملاحظة أنشطة الطالبات، وتقعان النتيجة بين حد ٨١-١٠٠% بدرجة جيد جدا. لأن استخدامات المعلمة لهذا النموذج التعليمي والوسائل بشكل فعال، شاركت الطالبات بنشاط في عملية التدريس وأجبن على الأسئلة الموجودة على بطاقات الأسئلة بحماس.
- ٢- إن تطبيق نموذج التعليم Team Game Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقات الأسئلة فعال لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود وجدت الباحثة نتيجة اختبار *Paired Sample T-test* على النتيجة مستوى الدلالة 2- Sig. (tailed) ٠,٠٠٠. أصغر من النتيجة المستوى الدلالة ٠,٠٠٥. هذه تدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول الفرض الصفري (Ho) مردود.

ب- الاقتراحات

تود الباحثة تقديم بعض النصائح للقراء:

١. يجب على المعلمين الذين يرغبون في استخدام نموذج التعليم Team Game Tournament أن يكونوا قادرين على إدارة فصولهم بشكل جيد وتحفيز الطلاب على المشاركة بحماس في الألعاب.
٢. يجب على الطلاب أيضًا المشاركة بنشاط في ألعاب البطولة.
٣. يوصى بأن يستخدم الباحثون في المستقبل نماذج تعليم مماثلة باستخدام وسائل مختلفة تكون ممتعة أيضًا للطلاب.
٤. تأمل الباحثة أن تتمكن القراء من تصحيح أي عيوب في هذه الرسالة، ويأملون أن تكون هذه الرسالة مفيدة للباحثة والقراء.



المراجع

أ- المراجع العربية

أحمد محمد عبد الدائم عبد الله، ٢٠١٨م، شرح العدد والمعدود، متاح على https://www.alukah.net/literature_language/، تاريخ الدخول ٢٨ أكتوبر ٢٠٢٥.

أيوندا أفريليا فرماتاساري، فعالية استخدام وسيلة تعليم القراءة على أساس العروض التفاعلية في مدرسة "ثنائية اللغة" الثانوية الإسلامية باتو، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية و التعليم، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج ٢٠٢٥م.

إند موليان، ٢٠٢٤م، استخدام طريقة القصة بوسيلة Pop Up Book لترقية مهارة الكلام، (دراسة تجريبية)، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية التربية وتأهيل المعلمين، بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية.

حليمة نور حسناي فيرياني، ونينيك إندراوتي، مقارنة تطبيق نموذج التعليمي الرؤوس المرقمة معا (Number Head Together) وطولة ألعاب الفريق (Team Games Tournament) لترقية مهارة الكلام إلى إنتاج تعليم اللغة العربية للطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكمة الأمانة فاجيت موجوكرطا، مجلة تعليم اللغة العربية، السنة الثالثة، العدد ١، ٢٠٢٤م.

رشدى أحمد طعيمة، ٢٠٠٠م، تعليم العربية والدين بين العلم والفن، الطبعة الأولى، القاهرة: دار العربي.

سلسبيلا، فعالية استخدام طريقة Team Games Tournament في ترقية قدرة الطلبة على اللغة العربية (دراسة تجريبية)، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية التربية وتأهيل المعلمين، بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا أتشية ٢٠٢٤م.

شبكة الجزيرة الإعلامية، أحكام العدد والمعدود، متاح على <https://learning.aljazeera.net/en/generallanguage>، تاريخ الدخول ٢٨ أكتوبر ٢٠٢٥.

صالح بن حمد العساف، ١٤٠٩ هـ، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، الرياض: مكتبة العبيكان.

محمد عفيف الدين، ٢٠٢١م، إدارة التعليم قواعد النحو والصرف في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج، رسالة بقسم تعليم اللغة العربية، بكلية الدراسات العليا، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج.

معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي، ٢٠١٠م، متاح على <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/> تاريخ الدخول ٢٥ أكتوبر ٢٠٢٥.

ب- المراجع الإندونيسية

- Asrini, (2021) "Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction", *Jurnal Bina Ilmu Cendikia*, 2 (2).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Anindya, K., Daryanto, J., & Kurniawan, SB. (2023). "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9 (2). Diakses pada tanggal 01 Oktober 2025 dari situs: <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/74728/41038>.
- Abdullah, Karimun., dkk. (2022) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Damayanti, Riska., Nurhaedah, & Nurfaizah A.P.. (2002) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros", *Journal Of Education*, 2 (5).
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*, Gava Media.
- Ervani, Reza. (2018). *Aturan 'Adad Ma'dud dalam Bahasa Arab (Bagian I)*, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2025 dari situs: <https://rezaervani.com/2018/12/25/aturan-adad-madud-dalam-bahasa-arab/>.
- Fitriyani, Siti. (2019). "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8 (1).

- Halidu, Salma., dkk., (2023) “Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Literasi Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 11 Batuda Pantai”, *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3 (4).
- Hartono, Mohammad Sugi., Sufyan, Qurrotul A’yun. (2024). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik”, *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1 (1).
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*, Pustaka Pelajar.
- KBBI Daring, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Diakses pada tanggal 25 Oktober 2025 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Korayanti, Theresia Dwi. (2013). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta”, *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Larasaty, Resy. (2022). “Penguasaan Qawaid Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3 (2).
- Maryanto. (2013). *Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Karanganyar*. Diakses pada tanggal 26 September 2025 dari situs: https://eprints.ums.ac.id/25837/17/NASKAH_PUBLIKASI.pdf.
- Munir, (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta.
- Nisa, Silvia Khoerun dkk., (2024). “Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3 (2).
- Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*, CV Wacana Prima.
- Rusman, (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada.
- Saepudin, (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab*, TrustMedia Publishing.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group.

- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, Nusa Media
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, Ahmad,. (2011). *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algensindo.
- Susanna. (2017). “Penerapan Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Banda Aceh”, *Lantanida Journal*, 5 (2).
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta.
- Suriani, Nidia., Risnita, & Jailani, M. Syahran. (2023). “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (2).
- Sya’adah, Umi., Sutrisno, dan Happy, Nurinna. (2023). “Efektifitas Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14 (2).
- Titin dan Kurnia, Iin. (2022). “Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA”, *Jurnal EdiBiologi*, 2 (1).
- Yudianto, Wisnu D., Sumardi, Kamin & Berman, Ega T. (2014). “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”, *Journal of Mechanical EGINEERING Education*, 1 (2).

LAMPIRAN

إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامع الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على تعين المشرفين



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR 1744 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
Fajriah, MA
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Alvina Virdania
NIM : 210202132
Program Studi : PBA
Judul Skripsi : تطبيق نموذج التعليم باستخدام PPT Interaktif وTeam Game Tournament
إثرية غير الطيفات أشعة الحد والمحدود بسبب SMP Plus Maryam Binti Ibrahim 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 423625/2026 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

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



Banda Aceh
03 Februari 2026

إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامع الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على
قيام البحث



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-9146/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SMP plus Maryam Binti Ibrahim Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

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

NIM : 210202132

Nama : ALVINA VIRDANIA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Alamat : JL. Pelabuhan, lingkungan X no.101 Beras basah

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 *TATHBIQ NAMUDZAJ AL-TA'LIM TEAM GAMES TOURNAMENT BI ISTIKHDAM WASHILAH PPT INTERAKTIF WA BITHAAQATIL AS ILAH LI TARQIYYAH FAHIM AL-THAALIBAT LI MADDAH AL-ADAD WAL MA'DUD BI SMP PLUS MARYAM BINTI IBRAHIM ACEH BESAR*

Banda Aceh, 26 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 27 Februari 2026



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP SWASTA PLUS MARYAM BINTI IBRAHIM
Jl. Banda Aceh – Medan KM 20, Ds. Tumbo Baro, Kec. Kuta malaka, Kab. Aceh Besar, 23361
Email : smppmaryambintiibrahim@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
No: 019 /KSP/SMPM/1/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TASLIM, L.e., MAg
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Swasta Plus Maryam Binti Ibrahim
Alamat : Jl. Banda Aceh – Medan Km.20, Ds. Tumbo Baro,
Kec. Kuta Malaka, Kab. Aceh Besar

Menindak lanjuti surat Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan (FSTIK) Universitas Bina Bangsa Getsempena Nomor : 5548/131013/F2/PN/XI/2025 tentang izin melaksanakan Survey awal di SMP Swasta Plus Maryam Binti Ibrahim, Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : ALVINA VIRDANIA
NIM : 210202132
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Universitas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Telah Melakukan Survei awal penelitian di Pesantren Kami SMP Swasta Plus Maryam Binti Ibrahim Aceh Besar, dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **"TATHBIQ NAMUDDJAZZ AL-TALIM TEAM GAMES TOURNAMENT BI ISTIKHDAM WASHILAH PPT INTERAKTIF WA BITHAAQATIL AS ILAH LI TARQIYYAH FAHIM AL-THAALIBAT LI MADDAH AL-ADAD WAL MA'DUD BI SMP SWASTA PLUS MARYAM BINTI IBRAHIM ACEH BESAR."**

Survei awal tersebut dilaksanakan dengan seizin pihak Pesantren SMP Swasta Plus Maryam Binti Ibrahim dan bertujuan untuk melaksanakan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 26 Januari 2026
Kepala Sekolah,

Kepala Sekolah,

W. B. E. Co., Inc., M. Ag.

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Ridha, S.Pd. I., M.A.
NIP : 198004012006041003
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian berjudul:

تطبيق نموذج التعليم Team Games Tournament باستخدام وسيلة PPT Interaktif وبطاقة الأسئلة لترقية فهم الطالبات لمادة العدد والمعدود.

Yang dibuat oleh:

Nama : Alvina Virdania
NIM : 210202132
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan instrumen penelitian tersebut:

- ☐ Layak digunakan untuk pengambilan data tanpa revisi
☒ Layak digunakan untuk pengambilan data dengan revisi
☐ Tidak layak

Catatan:

Dengan ini surat ini digunakan untuk sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 24 November 2025

Validator,

M. RIDHA, S.Pd.I., M.A.

NIP. 198004012006041003

MODUL AJAR BAHASA ARAB
MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VII

INFORMASI UMUM

1. Identitas Penulis

Nama Penyusun : Alvina Virdania
Tahun Penyusun : 2025/2026
Jenjang Sekolah : Madrasah Tsanawiyah
Kelas : VII
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

2. Kompetensi Awal

Peserta didik mampu menghafal mufradat bahasa arab dan memahami maknanya, berbicara dengan bahasa arab, maembaca teks bahasa arab, memahami susunan gramatikal, dan menulis dengan bahasa arab.

3. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan Lil Alamin

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.

Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin

- *Taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.*

4. Sarana dan Prasarana

- a. Media :
Laptop, Proyektor, White Board, Jaringan Internet
- b. Sumber Belajar :
Buku Teks Bahasa Arab Kelas VII, LKPD, Laman E-Learning, dan Youtube.

5. Target Peserta Didik

Kategori peserta didik dalam proses pembelajaran ini adalah:

- Peserta didik reguler
- Peserta didik dengan kesulitan belajar
- Peserta didik Cerdas istimewa berbakat
- Jumlah peserta didik maksimum 32

6. Model Pembelajaran

Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament

KOMPETENSI INTI

Fase : D

Elemen : Menyimak

Berbicara

Membaca - Memirsa

Menulis - Mempresentasikan

1. CAPAIAN PEMBELAJARAN

A. Elemen 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: المضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن- لن- ل) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، والفعل المضى، كان وإسمها وخبرها، لا الناهية / لم + الفعل المضارع، الفعل المضارع، اسم الموصول، اسم الأمر، فعل المزيد، اسم المفضل. Untuk memahami informasi tersurat dan tersirat, dari teks yang didengar.

B. Elemen Berbicara

Peserta mampu membangun interaksi dengan teks sederhana 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: المضارع، العدد الترتيبي (ساعة)، الجملة الاسمية والجملة الفعلية، (أن- لن- ل) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، والفعل المضى، كان وإسمها وخبرها، لا الناهية / لم + الفعل المضارع، الفعل المضارع، اسم الموصول، اسم الأمر، فعل المزيد، اسم المفضل. Sebagai alat komunikasi global.

C. Elemen Membaca - Memirsa

Peserta didik mampu memahami dan merefleksi 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- ل) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، والفعل المضى، كان وإسمها وخبرها، لا untuk الناهية / لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم البفضيل. memahami informasi tersurat dan tersirat dari berbagai jenis teks.

D. Elemen 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- ل) + الفعل المضارع، المصدر الصريح، والفعل المضى، كان وإسمها وخبرها، لا الناهية / لم + الفعل المضارع، الفعل المزيد، فعل الأمر، اسم الموصول، اسم البفضيل. untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan struktur teks secara tulisan dan lisan.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran dengan menerapkan Model TGT dengan menggunakan Media PPT Interaktif dan Kartu soal siswa dapat:

1. Memahami konsep ‘adad dan ma’dud secara benar
2. Mengucapkan dan menuliskan contoh ‘adad ma’dud
3. Bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan tugas
4. Mengikuti game dan turnamen dengan jujur, sportif, dan percaya diri
5. Mendapatkan skor individu dan kelompok melalui Team Games Tournament.

3. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan mempelajari materi ‘adad ma’dud peserta didik mampu membedakan fungsi ‘adad dan ma’dūd, menggunakan aturan jenis angka dan bentuk dengan benar, membentuk frasa bilangan yang tepat dalam kalimat Arab.

4. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian sudah mengetahui angka dalam bahasa arab?
2. Bagaimana cara kalian menggunakan ‘adad ma’dud dalam kehidupan sehari-hari?

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Pembelajaran:

- Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan.
- Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman
- Guru menyiapkan Proyektor, Laptop, Bahan Ajar, dan LKPD.

Pertemuan 1:

Pendahuluan

- Guru memberikan salam, menyapa peserta didik, dan memperkenalkan diri kepada peserta didik.
- Guru mengawali KBM dengan berdo'a bersama peserta didik.
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik, kerapian kelas dan tempat duduk.
- Guru menanyakan apersepsi
- Guru menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai.
- Guru memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi mengenai 'adad ma'dud
- Guru memberikan contoh-contoh angka dalam bahasa arab
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
- Guru memberikan soal pre-test kepada peserta didik.

Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru bersama peserta didik merefleksi dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk terus belajar dirumah, disekolah dan dimana saja.
- Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a kafaratul majlis dan hamdalah.

Pertemuan 2:

Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a bersama peserta didik
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik, kerapian kelas dan tempat duduk.
- Guru menanyakan apersepsi
- Guru menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai
- Guru mengulang materi sebelumnya
- Guru menyiapkan media dan alat pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi mengenai 'adad ma'dud melalui PPT Interaktif
- Guru menunjukkan slide contoh-contoh latihan awal dan angka dalam bahasa arab
- Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya
- Guru membagi siswa kedalam kelompok heterogen (4-5 per tim)
- Peserta didik ditempatkan di meja turnamen sesuai kemampuan (tinggi, sedang, rendah)
- Guru memberikan LKPD kepada peserta didik
- Setiap tim mempelajari lembar tugas dan saling membantu
- Guru membagikan kartu soal kepada setiap kelompok
- Peserta didik bergiliran menjawab kartu soal dalam kelompok
- Skor individu dicatat dan dikonversi menjadi skor tim oleh guru
- Guru merekap skor tim di papan skor
- Guru mengumumkan tim pemenang dan memberi penghargaan/hadiah
- Guru memberikan apresiasi berupa pujian kepada tim yang kalah.

Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru bersama peserta didik merefleksi dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk terus belajar di rumah, di sekolah dan di mana saja.

- Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a kafaratul majlis dan hamdalah.

6. ASESMEN

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa: Observasi/penilaian diri/penilaian teman sebaya/anecdotal.
- Performa (Persentasi/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:

Pertanyaan	Jawaban	
	ya	tidak
1) Apakah kalian pernah mengungkapkan bilangan menggunakan bahasa Arab?		
2) Apakah kalian pernah membaca materi terkait 'Adad Ma'dud?		
3) Apakah kalian ingin menguasai pelajaran dengan baik?		
4) Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen Formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik saat melakukan kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan refleksi tertulis.

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Team Games Tournament.

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4

Nilai = Skor x 2								

3. Asesmen Sumatif (Asesmen Pada Akhir Proses Pembelajaran)

a. Asesmen Pengetahuan

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Skor Maksimal $\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$		100

b. Asesmen Keterampilan

Indikator Penilaian Aspek Ketepatan (accuracy)

Contoh rubrik penilaian praktek:

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor
1.		15 - 20
2.		10 - 14
3.		5 - 9
4.		0 - 4

Refleksi Untuk Peserta Didik

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?	
Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	

Refleksi untuk guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran dikelas, misalnya:

- 1) Apakah model pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik?
- 2) Bagaimana kesesuaian durasi waktu dan tujuan belajar yang ingin dicapai pada pembelajaran ini?
- 3) Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
- 4) Apakah semua peserta didik nyaman belajar dalam kelompoknya?
- 5) Kesulitan apa yang dialami peserta didik?
- 6) Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
- 7) Apa kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik?

7. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait materi العدد والمعدود, agar mereka dapat mengembangkan kompetensinya secara optimal. Beberapa contoh kegiatan pengayaan:

- Tutor sebaya
- Melakukan Proyek
- Mengembangkan latihan
- Memberikan permainan, masalah, atau kompetensi antar siswa

Sedangkan, peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan 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.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelompok :
Kelas : VII

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian 'adad dan ma'dud.
2. Menentukan pasangan bilangan dan ma'dud yang tepat.
3. Menggunakan bilangan 1–20 dalam bahasa Arab.
4. Menerapkan aturan kesesuaian jenis bilangan dengan ma'dud.
5. Mengucapkan dan menuliskan contoh 'adad ma'dud secara benar.

B. Materi

'Adad wal Ma'dud

1. Pengertian

- 'Adad (عدد) : Bilangan 1,2,3, dan seterusnya.
- Ma'dud (معدود) : Benda yang dihitung

2. Aturan 1–2

- 'Adad mengikuti jenis ma'dud.

عدد	مؤنث	مذكر
١	بَحْلَةٌ وَاحِدَةٌ	طَالِبٌ وَاحِدٌ
٢	طَالِبَتَانِ اثْنَتَانِ	طَالِبَانِ اثْنَانِ

3. Aturan 3–10

- 'Adad berlawanan jenis dengan ma'dud.
- Ma'dud harus bentuk jamak.

Contoh Kalimat Mudzakkar:	Contoh Kalimat Muannats:
3 Papan tulis = ثَلَاثُ سَبُّورَاتٍ	3 Pulpen = ثَلَاثَةُ أَقْلَامٍ
4 Papan tulis = أَرْبَعُ سَبُّورَاتٍ	4 Pulpen = أَرْبَعَةُ أَقْلَامٍ
5 Papan tulis = خَمْسُ سَبُّورَاتٍ	5 Pulpen = خَمْسَةُ أَقْلَامٍ

6 Papan tulis = سِتُّ سَبُّورَاتٍ	6 Pulpen = سِتَّةُ أَقْلَامٍ
7 Papan tulis = سَبْعُ سَبُّورَاتٍ	7 Pulpen = سَبْعَةُ أَقْلَامٍ
8 Papan tulis = ثَمَانِي سَبُّورَاتٍ	8 Pulpen = ثَمَانِيَةُ أَقْلَامٍ
9 Papan tulis = تِسْعُ سَبُّورَاتٍ	9 Pulpen = تِسْعَةُ أَقْلَامٍ
10 Papan tulis = عَشْرُ سَبُّورَاتٍ	10 Pulpen = عَشْرَةُ أَقْلَامٍ

4. Aturan Bilangan 11–20

Bilangan 11 dan 12 mengikuti aturan khusus:

- kedua bagian **berlawanan jenis** dengan ma'dud.
- kedua bagian **mengikuti jenis** ma'dud.

Bilangan 13–19: bagian satuannya **berlawanan jenis**, sedangkan belasan (عشر) mengikuti jenis ma'dud.

Bilangan 20 (عشرون): ma'dud harus **mufrad mansub**.

Contoh:

11 Buku	أحد عشر كتابًا
12 Siswa perempuan	اثنتا عشرة طالبةً
13 Pelajaran	ثلاثة عشر درسًا
20 Siswa Laki-laki	عشرون طالبًا

C. Petunjuk pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan teliti.
2. Diskusikan dengan kelompok asal sebelum menjawab.
3. Tulis jawaban dengan rapi dan lengkap.
4. Siapkan jawaban untuk dibawa ke meja turnamen TGT.

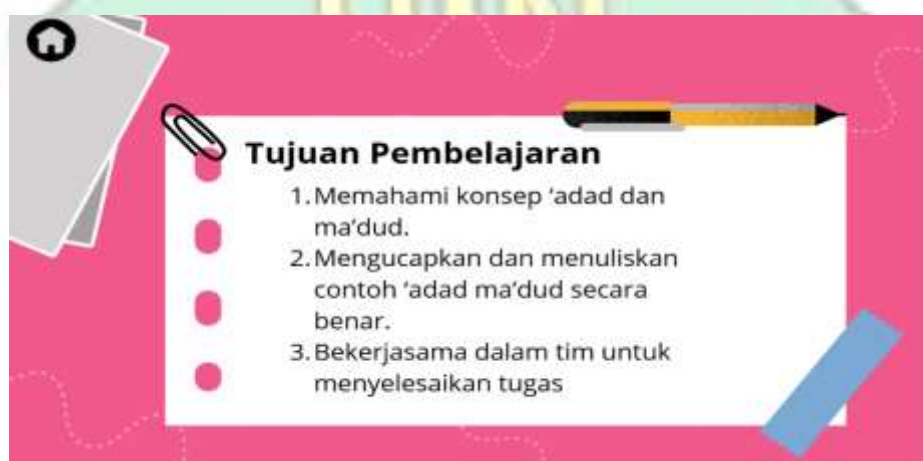
السؤال

أ. تغيير هذا الرقم إلى اللغة العربية!

١. عندي _____ كتابًا. (bilangan 8)
٢. أمام المدرسة _____ طالبة. (bilangan 11)
٣. في الصف _____ درسًا. (bilangan 15)
٤. عندي السيارتان _____ . (bilangan 2)
٥. هناك _____ قلمًا. (bilangan 20)

ب. حدد العدد مع المعدود المناسب!

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|--------------------------|-------------|
| ١. سَبْعَةٌ | ☐ | ☐ | سَبُّورَاتٍ |
| ٢. ثَلَاثَةُ عَشَرَ | ☐ | ☐ | طَالِبَاتٍ |
| ٣. إِحْدَى عَشْرَةَ | ☐ | ☐ | طَالِبًا |
| ٤. عَشَرَ | ☐ | ☐ | أَقْلَامٍ |
| ٥. سِتٌّ | ☐ | ☐ | مُسْلِمَةً |



CARA PEMBENTUKAN 'ADAD MA'DUD 1-2, 3-10, 11-20

1. 'Adad 1 dan 2

'Adad 1 dan 2 selamanya harus sesuai dengan ma'dud dalam hal mu'annas dan mudzakkar. Jika mudzakkar diucapkan dengan (- واحد - إنسان) tanpa ta'niits, dan apabila mu'annats diucapkan dengan ta'niits (واحدة - إنسان).

Contoh Kalimat:

مؤنث	مذكر
طالبة واحدة	طالب واحد
طالبتان إثنان	طالبان إثنان

المعدود المذكر

Telah datang 1 laki-laki	جاءَ رَجُلٌ واحدٌ
Telah datang 2 laki-laki	جاءَ رَجُلَانِ إثنانِ

المعدود المؤنث

Telah datang 1 perempuan	جاءَتْ امرأةٌ واحدةٌ
Telah datang 2 perempuan	جاءَتْ امرأتانِ إثنانِ

2. 'Adad 3 - 10

'Adad 3 - 10 berkebalikan dengan ma'dudnya dalam hal mu'annats dan mudzakkar. Apabila ma'dud berupa mudzakkar maka 'adad berupa muannats, dan apabila ma'dud berupa muannats maka 'adad berupa mudzakkar.

CONTOH KALIMAT

Contoh Kalimat Mudzakkar:

3 Papan tulis =	ثَلَاثُ سَبُورَاتٍ
4 Papan tulis =	أَرْبَعُ سَبُورَاتٍ
5 Papan tulis =	خَمْسُ سَبُورَاتٍ
6 Papan tulis =	سِتُّ سَبُورَاتٍ
7 Papan tulis =	سَبْعُ سَبُورَاتٍ
8 Papan tulis =	ثَمَانِي سَبُورَاتٍ
9 Papan tulis =	تِسْعُ سَبُورَاتٍ
10 Papan tulis =	عَشْرُ سَبُورَاتٍ

Contoh Kalimat Mu'annas:

3 Pulpen =	ثَلَاثُ أَقْلَامٍ
4 Pulpen =	أَرْبَعُ أَقْلَامٍ
5 Pulpen =	خَمْسَةُ أَقْلَامٍ
6 Pulpen =	سِتَّةُ أَقْلَامٍ
7 Pulpen =	سَبْعَةُ أَقْلَامٍ
8 Pulpen =	ثَمَانِيَةُ أَقْلَامٍ
9 Pulpen =	تِسْعَةُ أَقْلَامٍ
10 Pulpen =	عَشْرَةُ أَقْلَامٍ

3. 'Adad 11 - 12

'Adad 11-12 dalam hal mudzakkar dan mu'annats harus sesuai dengan ma'dudnya, dan ma'dudnya berbentuk mufrad mansub.

Bilangan	المعدود المؤنث	المعدود المذكر
11	إِحْدَى عَشْرَةَ مُسَلِّمَةً	أَحَدَ عَشَرَ رَجُلًا
12	إِثْنَتَا عَشْرَةَ مُسَلِّمَةً	إِثْنَا عَشَرَ رَجُلًا

4. 'Adad 13 - 19

'Adad ini berkebalikan dengan ma'dudnya dalam hal mudzakkar dan mu'annats. Contoh : ثلاثَة عَشَرَ كِتَابًا pada 'adad ثَلَاثَة عَشَرَ yang merupakan 'adad murakkab tersusun dari dua kata (ثلاثة) bagian pertama berkebalik dengan ma'dudnya yang berupa mudzakkar (كتابا) sedangkan bagian keduanya (عشر) yakni sama-sama mudzakkar.

Contoh:

No.	مؤنث	مذكر
13	ثَلَاثَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	ثَلَاثَ عَشْرَةَ طَالِبَةً
14	أَرْبَعَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	أَرْبَعَ عَشْرَةَ طَالِبَةً
15	خَمْسَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	خَمْسَ عَشْرَةَ طَالِبَةً
16	سِتَّة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	سِتَّ عَشْرَةَ طَالِبَةً
17	سَبْعَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	سَبْعَ عَشْرَةَ طَالِبَةً
18	ثَمَانِيَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	ثَمَانِيَ عَشْرَةَ طَالِبَةً
19	تِسْعَة عَشَرَ طَالِبَاتٍ	تِسْعَ عَشْرَةَ طَالِبَةً

5. 'Adad 20, 30, - 90

Pada kelompok bilangan ini hanya menggunakan satu jenis lafadz baik untuk mudzakkar ataupun mu'annats, dan ma'dud berbentuk mufrad mansub.

Contoh:

20 buku = عِشْرُونَ كِتَابًا
 30 pulpen = ثَلَاثُونَ قَلَمًا
 90 murid (pr) = تِسْعُونَ تَلْمِيذَةً



السؤال الأول

1. رَأَيْتُ طَالِبَاتٍ.

ج. أَرْبَعَةٌ

أ. أَرْبَعُهُ

د. أَرْبَع

ب. أَرْبَعُ

السؤال الثاني

2. فِي الْفَصْلِ عَشْرَةٌ مُسَلِّمَةً.

ج. إِخْدَى

أ. أَحَدُ

د. وَاحِدٌ

ب. أَحَدٌ

السؤال الثالث

3. لِي فِي الْبَيْتِ.

ج. عَشْرُونَ قَلَمٍ

أ. عَشْرُونَ قَلَمًا

د. عَشْرُونَ أَقْلَامٍ

ب. عَشْرُونَ قَلَمٌ

السؤال الرابع

4. عَلَى الْمَكْتَبِ أَقْلَامٌ.

ج. سَبْعَةُ

أ. سَبْع

د. سَبْع

ب. سَبْعَةُ

السؤال الخامس

5. نَظَرْتُ ظَالِمَةً.

ج. تِسْعَ عَشْرَةَ

أ. تِسْعَ عَشَرَ

د. تِسْعَةَ عَشْرَةَ

ب. تِسْعَةَ عَشَرَ

صحيح



خطأ



ورقة تصديق الاختبار القبلي والبعدي

**SOAL PRE-TEST BAHASA ARAB MATERI 'ADAD MA'DUD SISWA SMP
PLUS MARYAM ACEH BESAR**

إسم :

فصل :

أ. إختار الإجابة الصحيحة عن الأسئلة التالية!

١. أمام الفصل

أ. طالبٌ واحدةً

ج. طالبٌ واحدٌ

ب. طالبةٌ واحدٌ

د. واحدٌ طالبٌ

٢. في الفصل سُبُورَةٌ

أ. إثنَتان

ج. واحدٌ

ب. واحدةٌ

د. ثلاثةٌ

٣. أمام المدرسة

أ. حَمْسُ السَّيَّارَاتِ

ج. حَمْسُ السَّيَّارَةِ

ب. خَمْسَةُ السَّيَّارَاتِ

د. خَمْسَةُ السَّيَّارَةِ

٤. في الفصل عَشْرَةٌ مُسَلِّمَةٌ.

أ. أَحَدُ

ج. إِحْدَى

ب. أَحَدَ

د. وَاحِدُ

٥. في الفصل عَشْرَةٌ طَالِبَةٌ.

أ. ثَمَانِيَّة ج. ثَمَانِي

ب. ثَمَانِي د. ثَمَانِيَّة

٦. لي في البيت.

أ. عَشْرُونَ قَلَمًا ج. عَشْرُونَ قَلَم

ب. عَشْرُونَ أَقْلَام د. عَشْرُونَ قَلَم

٧. في الفصل جديدًا.

أ. عَشْرَةَ كُرَاسِي ج. عَشَرَ كُرَاسِي

ب. عَشْرَةَ كُرَاسِي د. عَشَرَ كُرَاسِي

٨. رأيتُ طالباتٍ.

أ. أَرْبَعَة ج. أَرْبَعَة

ب. أَرْبَع د. أَرْبَع

٩. عندي السيَّاراتِ.

أ. سِتُّ ج. سِتَّة

ب. سِت د. سِتَّة

١٠. حضر

أ. اثْنَتَا عَشَرَ رَجُلًا ج. اثْنَا عَشَرَ رَجُلًا

ب. اثْنَتَا عَشَرَ رَجُلًا د. اثْنَا عَشَرَ رَجُلًا

ب. رتّب الحروف لِتُصَبِّحَ الكَلِمَةُ!

المثال: (ب-ع-ة-س) : سَبْعَةٌ

١. (ر-ش-ة-ع) : (١٠)
٢. (ث-ا-ن-إ-ن) : (٢)
٣. (ر-ب-ع-أ) : (٤)
٤. (ت-ع-ة-س) : (٩)
٥. (ن-ث-ا-ة-م-ي) : (٨)

تغيير هذا الرقم إلى اللغة العربية!

٦. رأيتُ (٩) طالباتٍ في المكتبة.
٧. حضر (٢٠) رجلاً
٨. عندي قلمان (٢) في الحقبة.
٩. جاءتُ (١١) مُسَلِّمَةً.
١٠. هناك (١٨) طائراً.



SOAL POST-TEST BAHASA ARAB MATERI 'ADAD MA'DUD SISWA
SMP PLUS MARYAM ACEH BESAR

إسم :

فصل :

أ. اختر الإجابة الصحيحة عن الأسئلة التالية!

١- عَلَى الْمَكْتَبِ

أ. خَمْسَةُ كِتَابٍ

ج. خَمْسُ كِتَابٍ

ب. خَمْسَةُ كُتُبٍ

د. خَمْسُ كِتَابٍ

٢- فِي الْفَصْلِ طَالِبٌ

أ. وَاحِدَةٌ

ج. وَاحِدٌ

ب. اِثْنَانِ

د. اِثْنَتَانِ

٣- رَأَيْتُ طَالِبَاتٍ فِي الْفَصْلِ.

أ. تِسْعُ

ج. تِسْعَةٌ

ب. تِسْعَةٌ

د. تِسْعَ

٤- قَرَأَ الْأُسْتَاذُ كَلِمَةً.

أ. خَمْسَةَ عَشْرَةَ

ج. خَمْسَ عَشْرَةَ

ب. خَمْسَةَ عَشَرَ

د. خَمْسَ عَشَرَ

٥ - لَكَ

أ. ثلاث قلم

ج. ثلاث أقلام

ب. ثلاثة أقلام

د. ثلاثة قلم

٦ - أَمَامَ الْفَصْلِ رَجُلًا.

أ. أَحَدَ عَشَرَ

ج. إِحْدَى عَشْرَةَ

ب. إِحْدَى عَشَرَ

د. أَحَدَ عَشْرَةَ

٧ - إِشْتَرَيْتُ سِتَّ فِي السُّوقِ.

أ. ثُفَاحَاتٍ

ج. ثُفَاحَةً

ب. ثُفَاحَاتٍ

د. ثُفَاحَةً

٨ - سَافَرْتُ إِلَى جَاكَرْتَا

أ. خَمْسَةَ أَيَّامٍ

ج. خَمْسَةَ أَيَّامٍ

ب. خَمْسَ أَيَّامٍ

د. خَمْسَ أَيَّامٍ

٩ - أَشْتَرَى

أ. سَبْعَ أَقْلَامٍ

ج. سَبْعَ قَلَمًا

ب. سَبْعَةَ أَقْلَامٍ

د. سَبْعَةَ قَلَمًا

١٠ - هَذَانِ قَلَمَانِ عَلَى الْمَكْتَبِ.

أ. اِئْتَيْنِي

ج. اِئْتَيْنِي

د. اثنان

ب. اثنان

ب. رتب الكلمات لتصبح الجملة!

المثال: ب. (رجل - جاء - واحد) : جاء رجل واحد.

١- (اثنان - نظرت - طالبين) :

٢- (احدى - مسلمة - رأيت - عشرة) :

٣- (ثمانى - مجلة - عشرة - عندي) :

٤- (جالسا - الفصل - أمام - رجال - خمسة) :

٥- (أقلام - المكتب - عشرة - على) :

ضع علامة (✓) أمام الكلمات الصحيحة، و (x) أمام الكلمات الخاطئة!

٦- ثلاثة مسلمات

☐

٧- خمس رجال

☐

٨- طالبة واحدة

☐

٩- امرأة اثنان

☐

١٠- اثنتا عشرة

☐

صورة البحث



صورة الاختبار القبلي



صورة الاختبار البعدي

السيرة الذاتية

أولا : البيانات الشخصية

الاسم الكامل : ألفينا فيردانيا
الجنس : الإناث
محل وتاريخ الميلاد : Pkl. Susu ، ٢٨ أغسطس ٢٠٠٣
العنوان : Pangkalan Susu, Langkat, Sumatera Utara :
الجنسية : إندونيسية
الديانة : الإسلام
الحالة الاجتماعية : غير متزوج
الكلية القسم : كلية التربية وتأهيل المعلمين قسم تعليم اللغة العربية
رقم الجوال : ٠٨٨٢٦٦١٩١٢٧٠
البريد الإلكتروني : 210202132@student.ar-raniry.ac.id. :

ثانيا : المؤهلات الدراسية

المدرسة الابتدائي : SDN 050773 Pangkalan Susu ، سنة التخرج ٢٠١٥
المدرسة المتوسطة : MTsS PP Al-Yusriyah Pangkalan Susu ، سنة التخرج ٢٠١٨
المدرسة الثانوية : MAS PP Al-Yusriyah Pangkalan Susu ، سنة التخرج ٢٠٢١

ثالثا : البيانات عن الوالدين

اسم الأب : سابتا ريزا

العمل : موظفي المصانع الخاصة

اسم الأم : ميلي

العمل : ربة البيت

العنوان : Langkat, Sumatera Utara :

