تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية "دراسة تجريبية بمعهد Madani "Al-Aziziyah Aceh Besar

رسالة :

إعداد

حليمة النفوس

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٠٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣ م / ١٤٤٤ هـ

رسالة

تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية "دراسة تجريبية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar"

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعة الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

حليمة النفوس

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٠٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرفة الأولى

الدكتورة سلامي محمود الماجستير

المشرفة الثانية

الدكتورة لطريانى الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٧ يونيو ٢٠٢٣ م

٠٨ ذوالحجة ١٤٤٤ هـ

بندا أتشيه

إعداد

حليمة النفوس

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٠٧

لجنة المناقشة :

الرئيس

الدكتورة سلامي محمود الماجستير

العضو

السكرتيرة

الدكتورة فطريانى الماجستير

العضو

الدكتور شاه منان الماجستير

أنصار ذو الحلم الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل للعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

أ. د. سفر الملك

رقم التوظيف: ١٩٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : حليمة النفوس

مكان الميلاد وتاريخه : Simpang Ulim، ٢٠ نوفمبر ٢٠٠٠

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٠٧

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقرر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أيّة الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٨ يونيو ٢٠٢٣

صاحبة القرار

حليمة النفوس

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٠٧

استهلال

قال الله تعالى في القرآن الكريم:

يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ أُوْتُواْ الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

(سورة المجادلة : ١١)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

(سورة الشرح : ٥-٦)

{صدق الله العظيم}

الإهداء

كل الحمد لله تعالى وأهدي هذه الرسالة إلى:

١- إلى نفسي الذي قد حاولت كل المحاولات وأغلبت الكسل في إتمام هذه الرسالة، أنت ممتازة.

٢- أبي المكرم إلياس حميد وروح أمي المكرمة مودة المحبوبان اللذان ربياني صغيرة، لعل الله يحفظهما في الدنيا والآخرة. وإلى أختي نور مال حياتي وأخي صغير محمد رزق الله وجميع أسرتي المحترمين.

٣- وإلى أصدقائي أقول شكرا جزيلا على مساعدتكم في انجاز هذه الرسالة. ولا القدرة لي إلا بإذن الله ورضى والدي، لعل الله تعالى يحفظ لنا جميعا.

شكر وتقدير

بسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْم

إن الحمد لله عز وجل الذي أنزل على رسوله قرآنا عربيا هدى للمتقين وجعل العربية أفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان. والصلاة والسلام على النبي محمد صلى الله عليه وسلام وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بهدايته وإحسانه إلى يوم الدين.

فقد تمت كتابة هذا البحث تحت الموضوع: **تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية "دراسة تجريبية بمعهد Madani Al Aziziyah Aceh Besar"** بإذن الله وتوفيقه. وهذا البحث كمادة من المواد الدراسية المقررة على الطلبة للحصول على شهادة الجامعة الأولى (S.Pd) في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بقسم تعليم اللغة العربية.

لا جزاء ولا ثناء أفضل إلا تقدم شكرا جما وتحية من سماحة القلب إلى كل من وازر وشارك وساعد في انهاء هذا البحث الجامعي خاصة إلى:

الفاضلة الدكتورة سلامي محمود الماجستير والفاضلة الدكتورة فطرياني الماجستير، فتشكرهما الباحثة بأنهما قد أنفقا أوقاتهما الثمينة ومساعدتهما للإشراف إشرافا جيدا كاملا من بداية الرسالة حتى نهايتها، جزاهما الله أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة ويباركهما الله في عمرهما وعلومهما.

مدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع أعضائه وجميع الأساتذة في كلية التربية وتأهيل المعلمين والعاملين فيها، الله يجزيكم. وتقدم الشكر إلى رئيس معهد Madani Al-Aziziyah الأستاذ محمد يونس الماجستر والأستاذ والأستاذة، والطالبات قد ساعدنها لجمع البيانات المحتاجة إليها.

والدها المحترم المحبوب إلياس حميد الذي ربها تربية سليمة وبذلا لما احتيج إليها في حياتها من العناية والجهد والدعاء والحب، فيباركه الله في الدنيا والآخرة.

أصدقائها *"Info Perkuliahan"* رزقي محمد ريان وزكيا عليا إنتان ورضى إتاوري وليلة الإسرى وذوالنفرى خيس أوتري ومحمد أليف المخلصين وزهير رتمن شة وعزني خيروني وفاضيلة

بترياني شودا من إعانتهم ودفعتهم لإتمام هذا البحث. أدعو الله يجزيهم أحسن الجزاء في الدنيا والآخرة ويباركهم الله في عمرهم.

ولا تنسى أن تقدم الشكر لنفسي الذي قد تعاونها لإتمام هذا البحث، وتعقل تعقلا إيجابية لو كانت الأحوال غير دافع، ولا توقف لواثق من نفسي حتى دلل على أن هذا البحث تام جيدا.

وبجانب ذلك، تشعر الباحثة أن هذا البحث لم يكن بريئا من الأخطاء لقلة معرفتها. ويدعو الله أن يجعل هذا البحث عملا صالحا وأن يكون نافعا لها وللقارئين. حسبن الله ونعم الوكيل ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم والحمد لله رب العالمين.

بندا أتشيه، ٨ يونيو ٢٠٢٣

الباحثة

حليمة النفوس

قائمة المحتويات

موافقة المشرفتين ..... ب

قرار اللجنة ..... ج

إقرار الباحثة ..... د

استهلال ..... ه

الإهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ي

قائمة الجدوال ..... ن

قائمة الملحقات ..... ف

مستخلص البحث ..... ص

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ر

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ش

الفصل الأول: أساسية البحث

أ- مشكلة البحث ١٠

ب- سؤال البحث ٥
ج- هدف البحث..... ٦
د- أهمية البحث ٦
هـ- فروض البحث ٧
ز- معانى المصطلحات ٧٠
و- حدود البحث..... ١١
ح- الدراسات السابقة ١٢
ط- طريقة كتابة الرسالة ١٦

الفصل الثاني: الإطار النظري

أ- تعليم اللغة العربية ١٧
١- مفهوم تعليم اللغة العربية ١٧
٢- وسيلة التدريسية اللغة العربية ١٨
ب- لعبة *Jeopardy* ٢٠
١- مفهوم لعبة *Jeopardy* ٢٠
٢- المزايا والعيوب من لعبة *Jeopardy* ٢١

٣- الخطوات من استخدام لعبة *Jeopardy* في تعليم اللغة العربية ٢٢
ج- الوسائل المتعددة التفاعلية..... ٢٣
١- مفهوم الوسائل المتعددة التفاعلية ٢٣
٢- تقسيم الوسائل المتعددة التفاعلية ٢٥
٣- برامج *Microsoft Power Point* ٢٧
٤- المرافق من *Microsoft Power Point* ٢٧
د- الدوافع ٢٩
١- مفهوم الدوافع ٢٩
٢- تقسيم الدوافع التدريسية ٣٠
٣- فائدة وعلة الدوافع التدريسية ٣٢

الفصل الثالث: إجراءات البحث حقلي

أ- منهج البحث ٣٤
ب- المجتمع والعينة ٣٧
ج- طريقة جمع البيانات ٣٧
د- طريقة تحليل البيانات ٤٣

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات ٤٧
ب- تحليل البيانات..... ٦٢
ج- المناقشة..... ٨٧
د- تحقيق الفروض ٨٨

الفصل الخامس: الخاتمة

أ- نتائج البحث ٩٠
ب- الاقتراحات ٩١

المراجع:

أ- المراجع العربية ٩٢
ب- المراجع الأجنبية ٩٤
ج- المراجع الإنترنيت ٩٧

قائمة الجدوال

الجدول ٣-١: نتائج اختبار الصلاحية ٤٠

الجدول ٣-٢: نتيجة اختبار الموثوقية ٤٢

الجدول ٣-٣: الدرجة على مقياس التفسير ٤٤

الجدول ٣-٤: تفسير نتائج الملاحظة المباشرة ٤٦

الجدول ٤-١: عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م ٤٩

الجدول ٤-٢: عدد المدرسين في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م ٥١

الجدول ٤-٣: المباني والمرافق بمعهد Madani Al-Aziziyah ٥٢

الجدول ٤-٤: التوقيت التجريبي ٥٤

الجدول ٤-٥: عملية التعليم اللغة العربية بدون تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية (اللقاء الأول) ٥٥
الجدول ٤-٦: عملية تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية (اللقاء الثاني) ٥٧
الجدول ٤-٧: عملية تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية (اللقاء الثالث) ٥٩
الجدول ٤-٨: نتائج الإستبانة القبلية والإستبانة البعدية ٦٢
الجدول ٤-٩: نتائج الإستبانة القبلية ٦٥
الجدول ٤-١٠: نتائج الإستبانة البعدية ٧٤
الجدول ٤-١١: نتيجة الاختبار الطبيعي ٨١
الجدول ٤-١٢: نتيجة الاختبار المتجانسي ٨٢
الجدول ٤-١٣: نتيجة اختبار – ت Paired Samples Statistics ٨٣

الجدول ٤-١٤: نتيجة اختبار – ت Paired Sample T-Test ٨٤

الجدول ٤-١٥: دليل ملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية ٨٥

قائمة الملحقات

١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفين

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

٣- إفادة رئيس بـ SMP Madani Al-Aziziyah على إتمام البحث

٤- بيان مستوى اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية للاستبانة من كل بنود العناصر

٥- خطة التعليم

٦- قائمة الإستبانة

٧- قائمة الملاحظة المباشرة

٨- الصور الفتوغرافية

٩- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية "دراسة تجريبية بمعهد Madani Al Aziziyah Aceh Besar"

الاسم الكامل : حليمة النفوس

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٠٧

خلفية هذا البحث هي أن الطلبة في الصف الثاني لا يهتمون بالمعلم عند تقديم المواد التدريسية. والأحوال الطلبة في تعليم اللغة العربية بعضهم كسل، ونعاس، ومع ذلك بعض الآخر ينامون. والمدرس يستخدم طريقة المحاضرة دون مساعدة بوسيلة التدريسية غير كتب في تعليم اللغة العربية. ولذلك كان الطلبة يشعرون بالممل وغير التركيز على المواد التي يقدمها المدرس. بهذه الأسباب تريد الباحثة تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية. وأما الهدف لهذا البحث فهو التعرف على فعالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم

اللغة العربية. وتعتمد الباحثة المنهج التجريبي بالتصميمات التمهيدية *(Pre Experimental Designs)* وهي بالتصميم *(One Group Pre-Test Post-Test Design)*. وطرق جمع البيانات تستخدم هي الاستبانة والملاحظة المباشرة. المجتمع في هذا البحث فهو جميع الطلبة في الصف الثاني بمعهد Madani Al-Aziziyah، وعينته الطالبات في الصف الثاني (أ) وكانت عددهن ٢١ طالبة. وأما نتيجة البحث من هذه الرسالة فهي أن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية. وهذا يتضح من نتيجة اختبار – ت التي حصلت على مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥، ونتيجة ملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية ٨٦% بتفسير ممتاز. فتدل على أن لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية مطبقة ممتازة لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

الكلمة الأساسية :لعبة *Jeopardy*، الوسائل المتعددة التفاعلية ، دوافع

ABSTRACT

Judul : Application of Jeopardy Game using Interactive Multimedia To Increase Student Motivation in Arabic Language Learning "Experimental Research at Ma'had Madani Al-Aziziyah Aceh Besar"

Name : Halimatun Nufus

NIM : 190202107

This research is based on the background of second grade students who tend to ignore the teacher when teaching the lesson, and students look lazy and sleepy when learning Arabic takes place. Arabic learning is carried out only using the lecturing method, without the assistance of other media besides books, so that students feel bored and do not focus on the material being taught. To overcome this problem, researchers want to apply Jeopardy games using interactive multimedia to increase student motivation in learning Arabic. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the application of Jeopardy games using interactive multimedia to increase student motivation in learning Arabic. This research is an experimental research with the type of Pre Experimental Design, namely One Group Pre-Test Post-Test Design. Data collection methods were carried out using questionnaires and observations. The population in this study were all second grade students, and the sample selected was students of class 2-A (21 students). The results of this study indicate that the application of the Jeopardy game method using interactive multimedia is effective for increasing student motivation in learning Arabic. This is demonstrated by the value of the Sig. (2-tailed) on the T-Test 0.00 <0.05 and student behavior on the observation sheet which obtained a very good score, namely 86%. Therefore, Jeopardy game using interactive multimedia can be applied properly to increase students' motivation in learning Arabic.

Keywords : Jeopardy Game, Interactive Multimedia, Motivation

ABSTRAK

Judul : Penerapan Game *Jeopardy* dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab "Penelitian Eksperimen di Ma'had Madani Al-Aziziyah Aceh Besar"

Nama : Halimatun Nufus

NIM : 190202107

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa kelas 2 yang cenderung tidak memperdulikan guru ketika menyampaikan materi, dan siswa terlihat malas serta mengantuk disaat pembelajaran Bahasa Arab berlangsung. Pembelajaran Bahasa Arab yang dilaksanakan hanya menggunakan metode ceramah, tanpa bantuan media lainnya selain buku, sehingga siswa merasa bosan dan tidak fokus dengan materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti ingin menerapkan game *Jeopardy* dengan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan game *Jeopardy* dengan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *Pre Experimental Design*, yaitu *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2, dan sampel yang dipilih adalah siswi kelas 2-A (21 siswi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode game *Jeopardy* dengan menggunakan multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) pada T-Test 0,00 < 0,05 serta tingkah laku siswa pada lembar observasi yang memperoleh nilai sangat baik, yaitu 86%. Maka game *Jeopardy* dengan menggunakan multimedia interaktif dapat diterapkan dengan baik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Kata kunci : Game Jeopardy, Multimedia Interaktif, Motivasi

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية هي اللغة المستخدمة في القرآن والحديث وهي اللغة الرسمية في ٢٥ دولة.[١] واللغة العربية تبوأ مكانة مهمة بين اللغات العالمية الأخرى، سواء كانت في مجال العلوم والمعرفة أم في مجال الشؤون الدينية والتجارية والاقتصادية بحيث يكون اللغة العربية علاقة وثيق في تربوية اندونيسيا، ويتعلم اللغة العربية في مؤسسة تدريسية كلها إما مؤسسة تدريسية رسمية وغير الرسمية.

كان تعليم اللغة العربية في تربوية اندونيسا خاصة في المعهد تعليم بدرجة عظيمة من تعليم اللغوية الآخرى لأن اللغة العربية لغة القرآن الكريم والعبودية، منه الصلاة والحخ وغير ذلك. وراء ذلك تعليم اللغة العربية يسعف الطلبة لفهم المواد

[1] Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5 (1), 2020,h. 21.

التدريسية التي تكتب باللغة العربية. وأحد عوامل إحراز نتيجة تعليم اللغة العربية جيدا هي الدوافع التدريسية.

والدوافع تؤثر نواح تعليم اللغة العربية، هي إنجاز التعليمية للطلبة مشاركة الطلبة في عملية التدريسية. ودوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية يمكن أن يزيد وينقص. إن كانت دوافع الطلبة عالية فيشجع الطلبة لينساب أنشطة التدريسية ويحرز هدف تعلم اللغة العربية متيقنا، وعكسه إن كانت دوافع الطلبة منخفض فتنازل الطلبة عن تعلم اللغة العربية ودون عليهم دوافع لتعلم اللغة العربية ومرجح لا يقوم الطلبة بتعلم اللغة العربية.[٢]

معهد مادني العزيزية مؤسسة تدريسية إسلامية تقوم على الديوانية السلفية والتعليم الرسمي. يطبق نمط التعليم التقليدي المقترن تعليم اللغة الأجنبية لوسيلة التصال وهي اللغة العربية. تعليم اللغة العربية في هذا المعهد يعتبر لغة التدريسية، لأن أصول الشريعة الإسلامية مكتوبة باللغة العربية. ولكن في

[2] Halimatus Sa'diyah dan Maman Abdurrahman, Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia: Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing, *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5 (1), 2021, h. 55.

واقع الأمر، يميل الطلبة لا يهتموا المعلم عند تقديم المواد التدريسية، والأحواء الطلبة في تعليم اللغة العربية بعضهم كسل، ونعاس، ومع ذلك بعض الآخر ينامون. إذا المعلم يعطي سؤالا من الموضوع الذي يقدمها، فالطلبة لا يمكنوا الإجابة لأنهم كانو نائمين.

أما مواد التدريسية تستخدم في عملية التدريسية بمعهد مادني العزيزية مواد التدريسية عبر الكتب. ومدرس لا يشمل مواد التدريسية بوسيلة التدريسية في عملية التدريسية. المدرس في هذا المعهد متخرج عن المعهد مؤسسة تعليمية إسلامية تقوم على الديوانية السلفية أيضا، حتى يختار المدرس الطريقة المحاضرة دون بمساعدة وسيلة التدريسية غير كتب. إن كان المدرس تستخدم مواد التدريسية عبر الكتب في عملية التدريس في أوقات الطويلة فستشعر الطلاب بالمل. بسبب أنشطة التدريسية دون بوسلة التدريسية، أنشطة تعليم اللغة العربية غير ممتعة، والدوافع الطلبة عند التعلم اللغة العربية مفقود للغاية.

كانت بيئة التعليمية الممتعة يمكن أن يؤثر دوافع الطلبة وهي باستخدام وسيلة التدريسية. يمكن استخدام وسيلة التدريسية أن تزيد من دوافع الطلبة في تعلم اللغة العربية وتؤثر نفسية على الطلبة. في عصر الثورة الصناعية ٥،٠ يمكن أن يستخدم المدرس التكنولوجيا ليسهل في عملية التدريسية مثل الوسائل المتعددة التعاعلية.[٣] الوسائل المتعددة التعاعلية هي مجموعة من الوسيلة التدريسية المختلفة التي تكمل منها عند عملية التدريسية، ومن أمثلة الفديوا، والتسجيلة الصوتية، والحاسوب، والأفلام بأنواعها.[٤] أما برنامج العروض التقديمية نحو *Microsoft Powerpoint* أحد برنامج من برامج الكمبيوتر الذي يمكن استخدامه لتركيب الوسائل المتعددة التعاعلية، ولعبة المعروضة ما تكون ألعاب اختبار غالبا، وأحدها لعبة

[3] Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun, Pengaruh Penggunaan .... : 22.

[٤] أزكى أميرا جوفي وقصيين وسلمى حيلتي،"تخطيط الوسيلة المتعددة التفاعلية في تعليم الاستماع باستخدام برنامج Macromedia Flash 8"، **لساننا**، ١٠(١)، ٢٠٢٠، ص. ١٣٣.

Jeopardy.[٥] أحد وسيلة التدريسية التي يمكن أن يستخدمها المدرس في تعليم اللغة العربية هي لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية. تبنى لعبة *Jeopardy* من برنامج مسابقات تلفزيون. لعبة *Jeopardy* هي نشاط مما يشجع الطلاب على التفكير في الأسئلة التي يمكن أن تؤدي إلى إجابات معينة.

اعتمادا على هذه المشكلة تريد الباحثة أن تبحث عن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التعاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية "دراسة تجريبية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar"

ب- سؤال البحث

هل تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية؟

[5] Wardatul Mawaddah, dkk., Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Natural Science Education Research*, 2 (2), 2019, h. 175.

ج- هدف البحث

التعرف على فعالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

د- أهمية البحث

١- للطلبة : ترقّي دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

٢- للمعلم : ليكون تصويرا عن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية، وخطوة لإعداد النفس المعلم قبل أنشطة التعليم.

٣- للباحثة : إضافة الخبرات والمعلومات بتطبيق تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية التي تمكن لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

هـ- فروض البحث

الافتراض من هذا البحث أن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية مفيدة لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

وأما فرض البحث في هذا البحث فهو :

١- الفرض البديل (Ha) : إن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لم يكن فعالا لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

ز- معانى المصطلحات

الباحثة تقدم معانى بعض المصطلحات في هذا البحث لتيسير فهم المصطلحات الواردة وهي كما يلي :

١- لعبة *Jeopardy*

كلمة لعبة لغة من "لعب – يلعب – لعْب" بمعنى كل ما يلعب به الأطفال.[٦] واصطلاحا كما قال عبد الوهاب أن لعبة اللغة هي وسيلة التدريسية الجديدة تنفع في تدريس اللغة العربية.[٧]

أما *Jeopardy* كما قال ناذفة هو نشاط يشجع الطلاب على التفكير في الأسئلة التي قد تؤدي إلى إجابات معينة.[٨] والرأي سوسي عن اللعبة *Jeopardy* هي اللعبة التي يلعب فردا أو جماعة بخطوات اللعبة السهولة ويمكن أن يلعبها في أي مكان.[٩]

---

[٦] عبد الغني أبو العزم، **معجم الغني**، ٢٠٢٠م، متاح على https://shamela.org تارخ الدخول ٦\١\٢٠٢٣.

[٧] حكام ماجيد عبدالله، "تنمية مهارة القراءة لدي الطلاب باستخدام لعبة " فلاش""، **Al Fusha : Arabic Language Education Journal**، ٢(٢)، ٢٠٢٠، ص. ٣٧.

[8] Nazhifah Mesa Putri and Fitrawati, The Use Of Jeopardy Game To Teach Vocabulary To Young Learner, *Journal of English Language Teaching*, 7 (2), 2018, p. 356.

[9] Susi Suryani and Evie Kareviati, The Students' Difficulties In Learning Reading Comprehension Using Cooperative Learning Through Jeopardy Game, *Project (Professional Journal of English Education*, 4 (1), 2021, p. 24.

والمراد الباحثة عن اللعبة *Jeopardy* هي العبة التي يشجع الطلاب لتفكير الأسئلة المناسبات بالإجابات المعينة.

٢- الوسائل المتعددة التفاعلية

لفظ الوسائل لغة جمع من الوسيلة بمعنى كل ما يتحقق به غرض معين، يقابلها غاية.[١٠] واصطلاحا كما قال أزهار أن وسيلة وسيطة التي ترسل الرسالة من المرسل إلى المستلم، والمراد المرسل هو المعلم والمستلم هو الطلبة.[١١] وقال حنان أن الوسائل المتعددة التفاعلية مركب من خليط النص المكتوب، والنص المسموع، وصور ثابتة، وفيديوهات، ورسوم خطية، سواء كان جاهزة أو منتجة من خلال بعض برامج الحاسوب.[١٢] والرأي السيد محمد عن الوسائل المتعددة

---

[١٠] أحمد مختار عمر، **معجم اللغة العربية المعاصرة**، (القاهرة: عالم الكتب، ١٤٢٩ هـ / ٢٠٠٨ م)، ص. ٢٤٤١.

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).

[١٢] حنان محمد عبد الحليم نصار، "فاعلية برنامج باستخدام الوسيلة النتعددة التفاعلية في تنمية بعض المهارات الفنية للطالبة معلمة الروضة واتجاهها نحو التعلم الإلكتروني"، **مجلة الطفولة والتربية (جامعة الإسكندرية)**، ٤٠(١)، ٢٠١٩، ص. ٩٢.

التفاعلية هي منظومة تعليمية تشتمل وسائط تعليمية متعددة عبارة عن النصوص المكتوبة والمنطوقة: الصوت والجرافيك والرسوم الخطية والمؤثرات الصوتية تقدم متكاملة ومتفاعلة معا.[١٣]

أما مراد الباحثة عن الوسيلة المتعددة في هذه الرسالة هي وسيلة التدريسية بشكل *Microsoft Power Point* تشتمل من النص، وصوت مسموع، وصورة ثابتة أو متحركة.

٣- الدوافع

الدوافع لغة هي من كلمة "دفع – يدفع – دفعا – دافع – مدفوع". الدوافع هي جمع من دافع، بمعنى نحّاه

[١٣] السيد محمد مرعى، "فاعلية منصة إلكترونية قائمة على الوسيلة المتعددة التفاعلية والويب التشاركي عبر الإنترنت في تنمية مهارات استخدام أجهزة العروض الضوئية لطلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية"، **(التربية الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية**، ٤(١٨٨)، ٢٠٢٠، ص. ٢٠.

وأبعده وردّه.[١٤] والدافع في قول أحمد هو سعي الشخصاء ليتحرك ويفعل أفعال معينة لنيل غايته.[١٥] وتقصد الباحثة عن الدوافع في هذه الرسالة هي القوة المحركة التي تحرك الناس في تعليم اللغة العربية.

و- حدود البحث

١- الحد الموضوعي : تبحث الباحثة في هذه الرسالة تحت الموضوع تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التعاعلية لترقة دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

٢- الحد المكاني : تبحث الباحثة في هذه الرسالة بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar في الفصل الثاني.

---

[١٤] أحمد مختار عمر، **معجم اللغة ...** ، ص. ٧٥٢.

[١٥] أحمد تيتو روسادي، "دوافع الطلاب في تعلم اللغة العربية ودور المعلم في ترقيتها"، Jurnal Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature، ١(١)، ٢٠١٨، ص. ٦٦.

٣- الحد الزماني : تبحث الباحثة هذه الرسالة في السنة الدراسية ٢٠٢٢ – ٢٠٢٣.

ح- الدراسات السابقة

١- أندي تيا أستريا، "تطوير وسيلة التدريسية الرياضيات اللعبة *Jeopardy* عبر *Macromedia Flash* في SMAN 8 Model Bulukumba" سنة ٢٠١٧ م.

كانت مشكلة البحث في هذه الرسالة المعلم لم تستخدم وسائل التدريس غير وسيلة السبورة حتى تشعر الطلابة بالممل في عملية التدريس. وهدف من هذه الرسالة لمعرفة عن عملية ونتيجة تطوير وسيلة التدريسية الرياضيات العبة *Jeopardy* عبر *Macromedia Flash* بعنصر راجح، وفعال، وعملي. واستخدمت الباحثة مدخل البحث والتطوير *(Research and development)* وطرق جمع البيانتا في هذه الرسالة بملاحظة المباشرة، والمقابلة، والاستبانة. أما نتيجتها فهي وسيلة التدريسية العبة *Jeopardy* عبر *Macromedia Flash* كفؤ لاستخدام في

عملية التدريسية لأن توجد ثلاثة عناصر وهو راجح، وفعال، وعملي.

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في استخدام لعبة *Jeopardy*. إلا أنهما تختلفان عن وسيلة التدريسية والمواد التدريسية. استخدمت الدراسة السابقة وسيلة التدريسية العبة *Jeopardy* عبر *Macromedia Flash* في تعليم الرياضيات، ولكن في الدراسة الحالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية.

٢- محمد إرشاد، "تطبيق الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية بشكل الأنشطة المباشرة على النصوص *DART (Directed Activities Rolated To Text)* للصف العاشر "العلوم الطبيعية الخامسة" بالمدرسة العالية الإسلامية الحكومية الثانية ماديون للعام الدراسي" سنة ٢٠١٨ م.

مشكلة البحث في هذه الرسالة كثير من الطلاب لم يفهموا اللغة العربية لأن المعلمة تستخدم وسائل السبورة فقط. وهدف من هذه الرسالة هو لتصميم الوسائل المتعددة التفاعلية بشكل الأنشطة المباشرة على النصوص *DART (Directed Activities Rolated To Text)* في تعليم اللغة العربية سهلا ومفرحا. واستخدم هذه الرسالة بمدخل البحث والتطوير *(Research and development)* واستخدم الباحث المقابلة، والمراقبة، والاستبانة، وتقييم العالم، والواثق المكتوبة *(Documentation)* لجمع البيانات. أما نتيجة البحث في هذه الرسالة فهو تطبيق الوسائل المتعددة التفاعلية فعالا لتسهيل فهم اللغة العربية.

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في البحث استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية. إلا أنهما تختلفان في شكل وسيلة التدريسية المستخدمة. في الدراسة السابقة استخدام وسائل المتعددة التفاعلية بشكل الأنشطة المباشرة على النصوص *DART (Directed*

Activities Rolated To Text)، أما الدراسة الحالية استخدام وسائل المتعددة التفاعلية بشكل لعبة *Jeopardy*.

٣- **رحمواتي، "استخدام وسيلة *Word Wall* لترقية دوافع التلاميذ في تعلم المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 10 Kota Banda Aceh)" سنة ٢٠٢٢م.**

مشكلة البحث في هذه الرسالة أن التلاميذ شعروا بالممل وقلة الإهتمام في تعلم المفردات. وهدف البحث من هذه الرسالة لمعرفة الخطوات التعلمية باستخدام وسيلة *Word Wall* ولمعرفة أثر استخدام وسيلة *Word Wall* لترقية دوافع التلاميذ في تعلم المفردات. واستخدمت الباحثة بحث تجريبي، وطريقة جمع البيانات باستخدام طريقة الاستبانة. أما نتيجة البحث فيها استخدام وسيلة *Word Wall* يؤثر قي ترقية دوافع التلاميذ في تعلم المفردات.

اتفقت الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في البحث لترقية الدوافع ومنهج البحث الذي استخدمته وهي بحث تجريبي. إلا أنهما تختلفان عن استخدام وسيلة التدريس.

استخدمت الدراسة السابقة وسيلة *Word Wall* لكن في الدراسة الحالية استخدام لعبة *Jeopardy*.

ط- طريقة كتابة الرسالة

كيفية كتابة الرسالة في هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على دليل إعداد وكتابة الرسالة العلمية (درجة المرحلة الجامعة الأولى) قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية سنة ٢٠١٦.[١٦]

[16] Mujiburrahman dkk., *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Arraniry Banda Aceh Tahun 2016*, (Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press, 2016).

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- تعليم اللغة العربية

١- مفهوم تعليم اللغة العربية

كان لفظ تعليم لغة مصدرا من علّم – يعلّم بمعنى فرع من التربية يتعلق بطرق تدريس الطلاب أنواع المعارف والعلوم والفنون.[١٧] واصطلاحا تعامل بين الطلبة والمعلم ومصادر التدريسية في بيئة التدريسية، وأنشطة التي تتضمن في التعليم هي عملية التدريس، وتدريب، وتنظيم الأشياء لنيل هدف التدريسية معينة.[١٨]

أما تعليم اللغة العربية هو أنشطة التدريسية تطلب من الطلبة ليتقن عن المهارات الأربع وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة وليتعلم الطلبة عن قوائد اللغة

---

[١٧] أحمد مختار عمر، **معجم اللغة ...** ، ص. ١٥٤٢.

[18] Rika Lutfiana Utami, Konsep Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Komunikatif di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Depok, *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 8 (1), 2020, h. 67.

العربية.[١٩] ونجح قدرة الطلبة عن المهارات الأربع وقدرة الطلبة عن فهم قواعد اللغة العربية إن كان المعلم يستعمل وسيلة التدريسية، بحيث أن لا بد أن يختار المعلم الوسيلة المناسبة.

٢- وسيلة التدريسية اللغة العربية

استخدام وسيلة التدريسية تؤثر على ميل والاهتمام الطلبة، وترقي الدوافع في أنشطة التدريسية، وتساعد الطلبة لفهم الدرس.[٢٠] ووسيلة التدريسية اللغة العربية كل ما يستخدم عند أنشطة التدريسية الجارية لتبسط تقديم الدرس اللغة العربية إلى الطلبة.

وفائدة من استخدام وسيلة التدريسية :

١) تثبت قصر عند الطلبة إما قدرة حواس الخمس أو الوقت

[19] Damar Gemilang dan Hastuti Listiana, Teaching Media in Teaching of Arabic Language / Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Athla: Journal of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 1 (1), 2020, h. 51.

[20] Siti Mahmuda, Media Pembelajaran Bahasa Arab, *An-Nabighoh*, 20 (1), 2018, h. 133.

٢) توضح نصوص طويلة بحيث الطلبة يمكن أن يفهم ويحفظ بالسهولة

٣) تغلب على سلوك الطلبة السلبي باستخدام وسيلة التدريسية المناسبة والمتنوعة.[٢١]

أنشطة التدريسية اللغة العربية جيدا هي أنشطة التدريسية الفعالية *(active learning)* بمعنى أنشطة التدريسية باستخدام الوسيلة لتقديم الدرس، وتقديم كل أنشطة سيستمر الطلبة، وتقديم التركيب من أنشطة التدريسية ستجري. وأنشطة التدريسية اللغة العربية مفرحة *(joyfull instruction)* هي أنشطة التدريسية تطلع رابطة بين المعلم والطلبة دون مرغم.[٢٢] أنشطة التدريسية اللغة العربية المفرحة يبعد الطلبة عن ممل بسبب استخدام اللعبة فيها.

[21] Damar Gemilang dan Hastuti Listiana, *Teaching Media in...* : 55.

[22] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta, Bumi Aksara, Cetakan Kedua: 2009), hal. 9.

أما المراد بلعبة اللغة هي تعليم اللغة بوسيلة اللعبة بهدف تعطي فرصة على الطلبة لتطبيق مهارات اللغوية، وهذه أنشطة تتركب مناسبة بالموضوع التدريسية.[٢٣]

ب- لعبة *Jeopardy*

١- مفهوم لعبة *Jeopardy*

كلمة لعبة لغة من "لعب – يلعب – لعْب" بمعنى كل ما يلعب به الأطفال.[٢٤] واصطلاحا كما قال عبد الوهاب أن لعبة اللغة هي وسيلة التدريسية الجديدة تنفع في تدريس اللغة العربية.[٢٥]

أما لعبة *Jeopardy* متخذ من برنامج المسابقات التلفزيون ب Amerika Serikat التي يتكون Merv و Julann Griffin. ظهرت لعبة *Jeopardy* لأول مرة على *NBC* في

---

[23] Syamsudin Asyrofi, *Model, Strategi dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta, Aura Pustaka: 2014), hal. 161.

[٢٤] عبد الغني أبو العزم، **معجم الغني**، ٢٠٢٠م، متاح على https://shamela.org تارخ الدخول ٦\١\٢٠٢٣.

[٢٥] حكام ماجيد عبدالله، **"تنمية مهارة ...** ، ص. ٣٧.

٣٠ مارس ١٩٦٤ في الساعة ١١:٣٠ صباحا.[٢٦] ولعبة *Jeopardy* هي نشاط يشجع الطلبة على التفكير في الأسئلة التي قد تؤدي إلى إجابات معينة ويفكر الطلبة بالتفكير الإبداعي في إجابات معينة، وهذه اللعبة ترقي الدوافع الطلبة بسبب قدرة المنافسة.[٢٧] واللعبة *Jeopardy* هي اللعبة التي يلعب فردا أو جماعة بخطوات اللعبة السهولة ويمكن أن يلعبها في أي مكان.[٢٨]

٢- المزايا والعيوب من لعبة *Jeopardy*

وجد مزايا في استخدام لعبة *Jeopardy* وهي :

١) يشارك الطلبة في أنشطة التدريسية مشتغلا

٢) تزيد الدوافع التدريسية

[26] https://www.jeopardy.com/jeoparday Diakses pada 13/01/2023 15:15

[27] Marsika Sepyanda and Fitri Handayani, The Effect Of Jeopardy Game Toward Students' Vocabulary Mastery, *Journal Of English Language Pedagogy*, 6 (1), 2021. p. 15.

[28] Susi Suryani and Evie Kareviati, The Students' Difficulties In Learning Reading Comprehension Using Cooperative Learning Through Jeopardy Game, *Project (Professional Journal of English Education*, 4 (1), 2021. p. 24.

٣) تحدى وتشتد الثقة بالنفس لفهم المواد التدريسية

٤) يبسط الطلبة.

ومع ذلك وجد عيوب عند استخدام هذه اللعبة، وهي:

١) تنقص دوافع الطلبة غير البارع

٢) تمكن لنشأة شعور المتناقص مع طلاب الآخرين.[٢٩]

٣- الخطوات من استخدام لعبة *Jeopardy* في تعليم اللغة العربية

خطوات تطبيق لعبة *Jeopardy* :

١) يلعب فردا أو جماعة

٢) اختار الفئة وقيمة السؤال.

٣) يضغط المربع المختار لمعرفة السؤال. والأسئلة فيها بشكل تعبير الإجابة

[29] Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, Cetakan Pertama: 2013), hal. 175.

٤) يجب على الطلبة أن يقدموا الإجابة بشكل السؤال قبل الضغط مرة أخرى، ويمكن المعلم لتعيين الوقت في إجابة الأسئلة

٥) لمعرفة إجابة الصحيحة أم لا، ينظر المعلم في مربع الإجابة

٦) إن كان الإجابة صحيحة، فيستأهل النتيجة

٧) استمر حتى يتم على جيع الأسئلة. الفرقة مع أكثر النتيجة فهي فائز.[٣٠]

ج- الوسائل المتعددة التفاعلية

١- مفهوم الوسائل المتعددة التفاعلية

لفظ الوسائل لغة جمع من الوسيلة بمعنى كل ما يتحقق به غرض معين، يقابلها غاية.[٣١] واصطلاحا كما قال أزهار أن وسيلة وسيطة التي ترسل الرسالة من المرسل

[30] https://www.iup.edu/teachingexcellence/reflective-practice/past-events/2008-09/sample-games-to-be-used-in-the-classroom/instructions-for-playing-jeopardy.html Diakses pada 14/01/2023 16:40

[٣١] أحمد مختار عمر، **معجم اللغة ...** ، ص. ٢٤٤١.

إلى المستلم، والمراد المرسل هو المعلم والمستلم هو الطلبة.[٣٢] أما الوسيلة المتعددة تتكون باللغة الإنجليزية من كلمتين " multi و media". كلمة multi معنه المتعددة وكلمة media معنه وسائل أو وسائط، وmultimedia في عملية التدريسية هو استخدام مجموعة من وسائل نحو الصوت والصورة أو مقطع فيديو بصورة متناسقة ومتكاملة بالغرض تحسين عملية التدريسية.[٣٣] يعرفها محمد هي الدمج من الصوت، والصورة, والفيديو، والرسم والنص, وإضافة البية التفاعلية.

أما الوسائل المتعددة التعاعلية هي مزيج من الوسيلة المختلفة وهي الوسيلة الثابت والوسيلة المتحركة التي ترتبط بالحاسوب لعرض إلى مزيج من الصور, والأصوات عبر برنامج تفاعلي.[٣٤] وتعرف النساء أن الوسائل المتعددة

---

[32] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*

[٣٣] محمد أحساندين، وأصحابه، **الوسيلة المتعددة في تعليم اللغة العربية،** Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab. المجلد ٤ –.

[٣٤] محمد أحمد الصبحي، "أثر اختلاف نمط الإبحار (هرمي – قائمة) في الوسيلة المتعددة التفاعلية على تنمية التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة

التعاعلية هي واسطة التدريس بشكل الكمبوتر وتضمن من النص والصور والصور (الموسيقي والسرد)، والفيديو، الرسم المتحركة.[٣٥] وتطوير الوسائل المتعددة التعاعلية تغيير كيفية التدريس وتسهيل المدرس على الوصول مجموعة متنوعة من الأشياء.

٢- تقسيم الوسائل المتعددة التفاعلية

تنقسم الوسائل المتعددة التفاعلية إلى قسمين :

١) الوسيلة المتعددة لأداة مواد التقديمي، واستخدامها ليساعد المعلم في أنشطة التدريسية بشكل نقاط من مواد التدريسية وتمكن أن يضاف بالوسيلة الخطية معا نحو الفلم ومقاطع الفيديو لتشديد فهم الطلاب وهذه الوسيطة لا مكمل عن دور المعلم

الابتدائية في منهج الرياضيات"، **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث**، ٤(٢)، ٢٠١٧، ص. ٦٠.

[35] An-nisa Nur Sholihah Indah Septiani et al., Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character, *European Journal of Educational Research*, 9 (3), 2020. p. 1269.

كافة. تتطور هذه الوسيلة المتعددة بالمرامج : *Microsoft Power Point, Preezy, Powtoon*، وغير ذلك.

٢) الوسيلة المتعددة لوسيلة التعليم المستقل بشكل برامج التي يستخدم مستقلا (دون مساعدة المعلم). هذه الوسيلة المتعددة تتركب من *explicit knowledge* (المعلومات في الكتب والمقلات) و*tacit knowledge* (خبرة ،وفهم الشخص) ويجب أن يضاف ب *assesment* (التمارين، والختبارات) لمكمل دور المعلم. تتطور هذه الوسيلة المتعددة بالمرامج : *Macromedia Flash, Adobe Flash, Swishmax*، وغير ذلك. [٣٦]

وتريد الباحثة عن استخدام الوسائل المتعددة التعاعلية في تعليم اللغة العربية بشكل *Microsoft Power*

[36] Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Klaten, Penerbit Lakeisha: 2020), hal. 9.

Point تشتمل من النص، وصوت مسموع، وصورة ثابتة أو متحركة.

٣- برامج *Microsoft Power Point*

أما *Microsoft Power Point* هو الأحد من برامج الكمبوتر بشكل الوسيلة المتعددة ويطوره *Microsoft Office*. ويعرف أوريزى أن *Microsoft Power Point* هو برنامج الكمبيوتر يستخدم لتصميم مواد التقديمي بشكل شرائح تمكن أن تتضمن من كتابة، ومخططات، رسوم بيانية، وغيرها. و*Microsoft Power Point* يتظاهر أدوات التعديل متنوعة نحو التحولات، والرسوم المتحركة، والصور، والفيديو، والصوت، والروابط، والجداول، وغيرها.[٣٧]

٤- المرافق من *Microsoft Power Point*

والمرافق من *Microsoft Power Point* هي :

١) إدخال النص والصور والصوت والفيديو

[37] Antonius Ferrian Dwi Prasetyo dan Suhandi Astuti, Pengembangan Media Pembelajaran"ORMAS" (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsft Power Point di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5 (3), 2021, h. 1200.

مرفق إدخال النص هو مرفق مهم في هذا البرنامج. بمرفق إدخال النص، *Power Point* يستطيع لتقديم النص المختلف بأهداف متنوعة، مثل لتعلم الكتابة، أو القراءة، أو غيرها، بل هذا البرنامج يمكن أن يكمل بالصور، والصوت، والفيديو لتوضيح المادة المقدمة.

٢) خلق مظهر جذابا

مرافق التي لخلق مظهر جذابا :

أ) *Background*، وهو سيجعل المظهر أجذب.

ب) رسوم متحركة. باستخدامها ستظهر الصور والنص على الشاشة بالشكل المختلف.[٣٨]

[38] Kunsa'aidah, Desain Video Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi Microsoft Office Power Point, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1 (2), 2021, h. 99.

٣) خلق *hyperlink*

Hyperlink هو مرفق الذي سينتقل من ملفّ واحد إلى موقع آخر أو يفتح ملفّ في الإنترانت أو الإنترنت.[٣٩]

د- الدوافع

١- مفهوم الدوافع

الدوافع لغة هي من كلمة "دفع – يدفع – دفعا – دافع – مدفوع". الدوافع هي جمع من دافع، بمعنى نحّاه وأبعده وردّه.[٤٠] والدوافع اصطلاحا كما قال أمبار هي دافع المعلمين إلى الطلاب لتعليم مع التوجيهات لأجل نيل هدف التعليم أقصى.[٤١] أما الرأي Hoy وMiskel أن الدوافع هي القوات، والدوافع، والحاجات، و *tension*

---

[39] *HYPERLINK function - Microsoft Support* Diakses pada 12/01/2023 14:16

[٤٠] أحمد مختار عمر، **معجم اللغة العربية المعاصرة**، ...

[41] Winardi, *Motivasi dan Permotivasian Dalam Belajar*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada: 2022), hal. 6.

states, والآليات الأخرى التي تبدأ وتحافظ على الأنشطة المرغوبة لتحصيل الأهداف الشخصية.[٤٢]

والرأي الباحثة أن الدوافع هي الدافع الذي وجد من داخل النفس أو خارج النفس وسيؤثر على رغبة الشخص لتعلم والجهد لتحريك وحافظ سلوك الشخص حتى يشجع الشخص لتحقيق نتائج أو أهداف معينة.

٢- تقسيم الدوافع التدريسية

الدوافع في وجه علم النفس التربوي تنقسم إلى قسمين :

١) دوافع داخلية

الدافع الذي يأتي من داخل النفس بسبب الرغبة أو الحماسة لتبليغ الهدف أو المنجز. وهذا الدافع لا يطلب من حافز الخارجي.[٤٣]

ودوافع داخلية هي العامل الرئيسي من المطمح الداخلية والشخصية التي تؤدي إلى زيادة

---

[42] Abdul Rahman Saleh dan Muhbib Abdul Wahab, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta, Kencana: 2008), hal. 132.

[43] Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta, Elex Media Komputindo: 2020), hal. 5.

الشعور. تجيء دوافع داخلية بالرضاء الطبيعي. يمكن أن يكون الطلبة بدوافع داخلية كذا إذا كانوا يشعرون بالنجاح في إكمال الوجيبة أو مجرد باشرها.[٤٤]

٢) دوافع خارجية

الدافع الذي يأتي من خارج النفس بسبب حافز الخارجي نحو مكافأة، وبيئة التعليمي الممتع، والموضوع الاسترعاء لاهتمام الطلبة، يلهم المدرس الطلبة، وغير ذلك.[٤٥]

ولا تمنع دوافع خارجية الطلبة أو تنقبض نفسه لتمتع أنشطة التعليمية أي لو كان أنشطة التعليمية أقل اجتذاب أو غير اجتذاب عنده يكون الطلبة بدوافع الخارجية كذا حينما الطلبة يحتاجون على عامل الخارجية.[٤٦]

---

[44] Salami Mahmud et al., Is it More Intrinsic or Extrinsic? The Motivation of Gayonese EFL Students to Learn English, *Jurnal Ilmiah Peuradeun: The Indonesian Journal of the Social Sciences*, 11 (1), 2023. p. 255.

[45] Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran …*

[46] Salami Mahmud et al., Is it More …

٣- فائدة وعلة الدوافع التدريسية

فائدة من الدوافع عند سودرمان هي :

١) تشجيع الشخص للعمل، تشجيع الشخص في كل عمل معين

٢) تحديد اتجاه العمل للتوصل إلى الهدف، وبذلك أن الدوافع تحديد اتجاه والعمل مناسبا لهدف

٣) اختيار وتحديد العمل للتوصل إلى الهدف مع إجناب العمل غير الفائدة للهدف.[٤٧]

تؤثر دوافع التدريسية في أنشطة التدرسية لأن دوافع التدريسية تمكن لتحريك والاسترعاء الطلبة لتزداد حماس لتعليم ونيل الأهداف المطلوب. ولهذا ينظر الباحثة أن الطلبة يعلّم بسبب الدوافع تباعثه لتعليم.

أما علة عن دوافع التدريسية تتضمن الأشياء الآتية : الأولى حافز الخارجي ورجاء الفلاح، والثاني الدافع والحاجة

[47]Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta, Deepublish Publisher: 2020), hal.8.

عند التعليم، والثالث العزم، والرابع إن كان الطلبة نجاح فالمدرس يعطي جزاء، والخامس أنشطة التي تدفع الطلبة للتعلم، والسادس بيئة تدريسية ملائمة ليتعلم الطلبة فعالية.[٤٨]

[48] Almaydza Pratama Abnisa, *Prinsip-Prinsip Motivasi dalam Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an,* (Indramayu, CV. Penerbit Adab: 2020), hal. 104.

الفصل الثالث

إجراءات البحث حقلي

أ- منهج البحث

أما منهج البحث الذي تختار الباحثة في كتابة الرسالة هو المنهج التجريبي. المنهج التجريبي هو الدراسات التي تغير شيئا وتلاحظ التغييرات. وهدف من المنهج التجريبي تأكيد من علاقة العلة والمعلوم.[٤٩] والمنهج التجريبي ينقسم إلى أربعة التصميمات، وهي:

١- التصميمات التمهيدية (Pre Experimental Designs)

٢- التصميمات التجريبية (True Experimental Designs)

٣- التصميمات العاملية (Factorial Designs)

٤- تصميمات شبه التجريبية (Quasi Experimental Designs)

---

[٤٩] رجاء محمود أبو علام، **مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، (الكويت: مكتبة الفلاح، الطبعة الأولى، ١٩٨٩م)، ص. ١١٣.

اعتمادا على تلك التصميمات، فتختار الباحثة التصميمات التمهيدية (Pre Experimental Designs). وهذه التصميمات تنقسم إلى ثلاث التصميمات، وهي :[٥٠]

١- التصميم الأول (One Shot Case Study)

٢- التصميم الثاني (One Group Pre-Test, Post – Test Design)

٣- التصميم الثالث (Static Group Comaprison Design)

في هذه الرسالة تستخدم الباحثة التصميم الثاني (One Group Pre-Test, Post-Test Design). وهو كما يلي.[٥١] :

ت خ١ × خ٢

البيان :

ت : المجموعة التجريبية

---

[٥٠] صالح بن حمد العساق، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية،** (الرياض: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٠)، ص. ٣١٤-٣٢٠.

[٥١]صالح بن حمد العساق، **المدخل...،** ص. ٣١٥.

خ١ : الاختبار القبلي

خ٢ : الاختبار البعدي

× : المعاجلة التجريبية

وإجراء هذه التصميم هو إجراء اختبار قبلي لتحديد المستوى قبل التجربة، ثم تطبيق المتغير المستقل، وفي خاتم الدراسي يجري لهم اختبار بعدي. استخدام الاختبار غير مناسب لقوس المتغير التابع (دوافع الطلبة) في هذه الرسالة. بالتالي تبادل الباحثة عن الاختبار بالاستبانة. بحيث إجراء هذه التصميم هو تعطى الاستبانة القبلية لمعرفة دوافع الطلبة قبل إجراء التجريبة، ثم تطبيق المتغير المستقل (لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية)، وفي نهاية فصل الدراسي تعطى الباحثة الاستبانة البعدية لتتبين الباحثة مدى الفرق بين درجتي الإستبانتين القبلية والبعدية مما يعكس أثر التجربة.

ب- المجتمع والعينة

المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلبة في الصف الثاني بمعهد Madani Al-Aziziyah للمرحلة المتوسطة, وكان عددهم ٢٣١ طالبا. أما عدد الطالبة ٧٤ طالبات، وهن ينقسمن على ٣ فصول. وعدد الطالب ١٥٧ طالبا وهم ينقسمون على ٦ فصول. أما طريقة اختيار العينة هي طريقة العمدية وهي طريقة اختيار العينة تعتمد بمعايير معينة. فأخذت الباحثة منهم كالعينة وهي الطالبات في الصف الثاني (أ) وكانت عددهن ٢١ طالبة.

ج- طريقة جمع البيانات

وأما طريقة لجع البيانات فهي :

١- الاستبانة

الاستبانة هو طريقة لجمع البيانات عبر أسئلة أو بيانات تؤتى إلى المستجب ليتم ملؤها ثم تحلل لنيل

المعلومات التى تتمكن إلى الاجابة عن أسئلة البحث[٥٢] فهي فعالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التعاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

واستعملتها الباحثة بمقياس Likert، هذا المقياس خمس خيارات التي متوافر يعني موافق بشدة (Sangat Setuju / SS) بنتيجة ٥، وموافق (Setuju / S) بنتيجة ٤، وأقل موافق (Kurang Setuju / KS) بنتيجة ٣، وغير موافق (Tidak Setuju / TS) بنتيجة ٢، وغير موافق بشدة (Sangat Tidak Setuju) بنتيجة ١.

وأما العناصر التي صنعتها الباحثة ١٣ بندا. قبل تستخدم لإجراء البحث لزم على قائمة الإستبانة أن يختبر باختبار الصلاحية واختبار الثبات باستخدام البرنامج SPSS ٢٦.

[52] Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS,* (Jakarta, PT Elex Media Komputindo: 2019), hal. 2.

١) اختبار الصلاحية

اختبار الصلاحية هو اختبار الذي يستخدم لمعرفة كانت أدوات البحث صحيحا أم لا.[٥٣] أدوات البحث المستخدمة في هذا البحث هي الإستبانة. وتحصل نتيجة الإستبانة من ٢٢ طالبة بنتيجة r الجدول ٠،٤٣٢. ومعايير الإختبار الصلاحية هي:

١.) إذا كانت نتيجة r الحساب أكثر من r الجدول فتدل على أن العنصر صحيح.

٢.) إذا كانت نتيجة r الحساب أقل من r الجدول فتدل على أن العنصر غير صحيح.

وتتضح على نتيجة الإختبار الصلاحية في الجدول التالي:

[53] Nilda Miftahul Janna dan Herianto, Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS, *Artik. Sekol. Tinggi Agama Islam Darul Dakwah Wal-Irsyad Kota Makassar*, 2020, no.18210047, h. 2.

الجدول ٣-١

نتائج اختبار الصلاحية

رقم	عناصر	النتيجة المحصولة	البيان
١	بند ١	٠،٦٤٢	صحيح
٢	بند ٢	٠،٦٧٨	صحيح
٣	بند ٣	٠،٦٩١	صحيح
٤	بند ٤	٠،٦٧٢	صحيح
٥	بند ٥	٠،٤٦٥	صحيح
٦	بند ٦	٠،٦١٨	صحيح
٧	بند ٧	٠،٤٩٦	صحيح
٨	بند ٨	٠،٦١٩	صحيح
٩	بند ٩	٠،٤٥٩	صحيح
١٠	بند ١٠	٠،٢٦٧	غير صحيح
١١	بند ١١	٠،٥٣٢	صحيح
١٢	بند ١٢	٠،٤١٧	غير صحيح
١٣	بند ١٣	٠،٢٨٤	غير صحيح

اعتمادا على البيانات في الجدول ٣-١ أن عناصر صحيحة (١٠) عناصر وعناصر التي غير صحيحة (٣) عناصر. وهذا يدل على عناصر المستخدمة في الإستبانة هي (١٠) عناصر.

٢) اختبار الموثوقية

الموثوقية هي بيان الذي يدل أدوات البحث موثوقة أم لا.[٥٤] في هذا البحث، تعتمد الباحثة لاختبار الموثوقية على معامل ألفا كرونباخ *(Alpha Cronbach)*. ومعايير الإختبار الموثوقية هي:

١.) إن كان نتيجة الإحصائي ألفا كرونباخ *(Alpha Cronbach)* أكثر من ٠،٠٦ فإن الأداة المستخدمة موثوقية.

٢.) إن كان نتيجة الإحصائي ألفا كرونباخ *(Alpha Cronbach)* أقل من ٠،٠٦ فإن الأداة المستخدمة غير موثوقية.

[54] Nilda Miftahul Jannah, Konsep Uji ...

ونتائج اختبار المثوقية كما يلي:

الجدول ٣-٢

نتيجة اختبار الموثوقية

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	10

يظهر من الجدول ٣-٢ يدل أن نتيجة الإحصائي ألفا كرونباخ *(Alpha Cronbach)* ٠،٧٧٥ وكانت قيمة أكثر من ٠،٠٦. يدل أن أداة القياس موثوقية.

٢- الملاحظة المباشرة

الملاحظة هي طريقة التي تسجل حادثة ظاهرة بمساعدة الأدوات لغرض البحث العلمي أو غيره.[55] ستقوم الباحثة عدد من التصريحات لجمع وتأكيد المعلومات من نتائج الاستبانة. بحيث تتمكن الباحثة من الإجابة عن

[55] William Morris, *The American Heritage Dictionary of the English Language*, **(**Boston, Houghton Mifflin: 1973), p. 906.

الأسئلة البحث فهي فعالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التعاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

واستعملتها الباحثة بمقياس Guttman. هذا المقياس خيارتان يعني نعم بنتيجة ١، ولا بنتيجة ٠. وأما الناحية الملحوظة التي صنعتها الباحثة ٧ بندا.

في إجراء الملاحظة المباشرة تطلب الباحثة إحدى المدرسة لملاحظة أنشطة الباحثة والطالبات أثناء تجريبة تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التعاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية.

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل البيانات عن الاستبانة

تعتمد الباحثة على القانون في تحليل البيانات على نتائج الاستبانة، وهو:

$$p = \frac{f}{n} \times \mathbf{100\ \%}$$

البيان :

p : الدرجة النسبة المئوية

f : مجموع نتائج استجابة المستجب

n : مجموعة الطالبات

تستخدم الباحثة التفسير (Interpretasi) للحصول على البيان من إجابة الإستبانة، وهو كما يلي:

الجدول ٣-٣

الدرجة على مقياس التفسير

المعدل لكل بنود الإستبانة	التفسير (Interpretasi)
(١،٠٠ – ٢،٣٣)	السفلى
(٢،٣٤ – ٣،٦٦)	المتوسط
(٣،٦٧ – ٥،٠٠)	العليا

وتحليل بيانات الإستبانة القبلية والإستبانة البعدية قامت الباحثة باختبار *(Paired Sample T-Test)* أو اختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)* باستخدام البرنامج SPSS ٢٦. قبل اجراء اختبار *(Paired Sample T-Test)* أو اختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)* قامت الباحثة أولا بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas). إن كانت البيانات طبيعية (Normal) ومتجانس (Homogen) فقامت الباحثة باختبار *(Paired Sample T-Test)* وإن كانت البيانات غير طبيعية (Normal) ومتجانس (Homogen) فقامت الباحثة باختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)*.

٢- تحليل البيانات عن الملاحظة المباشرة

ورقة الملاحظة المباشرة من بنود الناحية الملحوظة لمعرفة على سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية. وتحسب البيانات من أنشطة الطالبات عند تعلم اللغة العربية باستخدام القانون الآتي :

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

البيان :

P : الدرجة النسبة المئوية

R : مجموع القيمة المحصولة عليها

T : النتيجة الكاملة

أما المواصفات المستخدمة كما يلي:

الجدول ٣-٤

تفسير نتائج الملاحظة المباشرة

النسبة المئوية	التقدير
% (١٠٠ – ٨١)	ممتاز
% (٨٠ – ٦١)	جيد جدا
% (٦٠ – ٤١)	جيد
% (٤٠ – ٢١)	مقبول
% (٢٠ – ٠)	راسب

الفصل الرابع

نتائج البحث والمناقشة

أ- عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الفصل السابق عما يتعلق بمنهج البحث والأدوات المستخدمة لجمع البيانات. تشرح الباحثة في هذا الفصل عن نتائج البحث التي حصلت عليها بعد تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar. وللحصول على البيانات قامت الباحثة بالبحث التجريبي في الصف الثاني (أ) للمرحلة المتوسطة للسنة الدراسية ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣ م. اعتمادا على رسالة عمدية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية برقم: B-4605/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023 في التارخ ١٠ مارس ٢٠٢٣.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن معهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar من المعاهد الإسلامية بـ Aceh Besar ويقع بقرية Lampeuneurut Ujong Blang. وقد أسس الأستاذ محمد حتى الماجستر هذا المعهد سنة ٢٠١١ م. وأما المنهج التعليمية فيه يتبع إلى المنهج التعليمية LPI MUDI MESRA Samalanga.

ومرحلة التعليمية في المعهد تنقسم إلى مرحلتي، هما المرحلة المتوسطة تحت الرئاسة الأستاذ محمد يونس الماجستر والمرحلة الثانوية تحت الرئاسة الأستاذ فهمي بكالوريس. وقامت الباحثة بالبحث في المرحلة المتوسطة.

١) عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah

عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah لكل فصل كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-١

عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.

رقم	الفصول الدراسية		عدد الطالبات	عدد طلاب
١	الفصل الأول	أ	٢٨	٣٢
		ب	٢٩	٣٢
		ج	٢٩	٢٩
		د	٢٨	٣٢
		هـ	–	٣٢
		ز	–	٢٩
٢	الفصل الثاني	أ	٢٣	٢٩
		ب	٢٤	٢٩
		ج	٢٧	٢٨
		د	–	٢٢
		هـ	–	٢٠
		ز	–	٢٩

٣	الفصل الثالث	أ	٤١	٢٣
		ب	–	٢٩
		ج	–	٢٩
		د	–	٢٥
المجموع			**٢٢٩**	**٤٤٩**

من البيانات السابقة أن عدد الطالبة في الصف الأول ١١٤ طالبات، وعدد الطالبة في الصف الثاني ٧٤ طالبات، وعدد الطالبة في الصف الثالث ٤١ طالبات. أما عدد الطالب في الصف الأول ١٨٦ طالبا، وعدد الطالب في الصف الثاني ١٥٧ طالبا، وعدد الطالب في الصف الثالث ١٠٦ طالبا. إجمالي عدد الطلبة في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah ٢٢٩ طالبات و٤٤٩ طالبا.

٢) عدد المدرسين في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah

عدد المدرسين في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah لكل فصل كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٢

عدد المدرسين في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.

رقم	المواد الدراسية	عدد المدرسين
١	اللغة العربية	٤
٢	اللغة الإنجليزية	٦
٣	اللغة الإندونيسية	٦
٤	العلوم الطبيعية	٥
٥	العلوم الإجتماعية	٤
٦	العلوم الرياضيات	٥
٧	العلوم المواطنة	٤
المجموع		**٣٤**

من البيانات السابقة تدل أن عدد المدرسين في المرحلة المتوسطة بمعهد Madani Al-Aziziyah ٣٤ مدرسا. ويتكونون من مدرس اللغة العربية، واللغة

الإنجليزية، واللغة الإندونيسية، والعلوم الطبيعية، والعلوم الإجتماعية، والعلوم الرياضيات، والعلوم المواطنة.

٣) المباني والمرافق الدراسية لمعهد Madani Al-Aziziyah

المباني والمرافق الدراسية لمعهد Madani Al-Aziziyah كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٣

المباني والمرافق بمعهد Madani Al-Aziziyah

الرقم	المباني والمرافق الدراسية	العدد
١	مكتب مدير المعهد	١
٢	مكتب المدرسين	١
٣	مكتب محاسب	١
٤	فصول الدراسة	١٥
٥	وحدة صحية	٢
٦	قاعة	١
٧	معمل الكمبوتر	١
٨	التعاونية المدرسية	١
٩	الحمام	٥

١٠	المصلى	٢
١١	المركز	٢
١٢	المقصف	٢
المجموع		**٣٤**

من البيانات السابقة أن المباني والمرافق الدراسية بمعهد Madani Al-Aziziyah كاملة ٣٤ بناء.

٢- إجراء تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية

تعرض الباحثة عن إجراء تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية في الصف الثاني (أ) في المرحلة المتوسطة لمدة ثلاثة أيام. وكانت معها الأستاذة نور المولينا بكالوريس التي تساعدها في ملاحظة أنشطة الطالبات أثناء عملية التعليم. ويتضح التوقيت التجريبي في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت التجريبي

اللقاء	اليوم	التارخ	النشاط
اللقاء الأول	الأحد	١٢ مارس ٢٠٢٣	عملية التعليم دون تطبيق لعبة *Jeopardy* وأعطية الاستبانة القبلية.
اللقاء الثاني	الثلاثاء	١٤ مارس ٢٠٢٣	عملية التعليم بتطبيق لعبة *Jeopardy*
اللقاء الثالث	الخامس	١٦ مارس ٢٠٢٣	عملية التعليم بتطبيق لعبة *Jeopardy* وأعطية الاستبانة البعدية.

لقد قامت الباحثة بالبحث التجريبي من ١٢ مارس ٢٠٢٣ إلى ١٦ مارس ٢٠٢٣. وتتضح إجراء تعليم اللغة

العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لكل لقاء في الجدول التالي:

الجدول ٤-٥

عملية تعليم اللغة العربية بدون تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
تدخل المدرسة الفصل.	تصلى الطالبات على النبي.
تبدأ المدرسة بإلقاء السلام وتأمر الطالبات بقراءة الدعاء قبل الدرس.	يرد الطالبات السلام ويقرأن الدعاء قبل الدرس.
تسأل المدرسة كيف حالة الطالبات وتقوم المدرسة بتحضير الطالبات.	تجيب الطالبات عن حالتهن وتهتم الطالبات بدعوة المدرسة عند إثبات الحضور.
تشرح المدرسة عن الدرس الثامن "عدد مذكر" شرحا كاملا.	تستمع الطالبات شرح المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.

تقدم المدرسة ٥ أسئلة من العدد المذكر.	تجيب الطالبات الأسئلة من العدد المذكر
تستعرض المدرسة الأسلة التي تقدم المدرسة.	تهتم الطالبات بعرض المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.
تعطى المدرسة الإستبانة القبلية وتشرح خطوات لإجابة الإستبانة	تجيب الطالبات عن الإستبانة القبلية.
تخبر المدرسة عن موضوع الدرس للللقاء الثاني وتختم الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام.	تختم الطالبات الدرس بقراءة الدعاء ويرد السلام.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٦

عملية تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
تدخل المدرسة الفصل.	تصلى الطالبات على النبي.
تبدأ المدرسة بإلقاء السلام وتأمر الطالبات بقراءة الدعاء قبل الدرس.	يرد الطالبات السلام ويقرأن الدعاء قبل الدرس.
تسأل المدرسة كيف حالة الطالبات وتقوم المدرسة بتحضير الطالبات.	تجيب الطالبات عن حالتهن وتهتم الطالبات بدعوة المدرسة عند إثبات الحضور.
تشرح المدرسة عن الدرس التاسع "عدد مؤنث" شرحا كاملا.	تستمع الطالبات شرح المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.
تشكل المدرسة ٤ فرق	تعد الطالبات من ١ حتى

وتثبت المدرسة الفرقة التي تلعب أولا.	٤، ثم يجتمعن بنفس الأرقام.
تشرح المدرسة عن الخطوات لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية.	تهتم الطالبات بعرض المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.
تقدم المدرسة من الفئة وقيمة السؤال	تختار الفرقة التي يلعب أولا عن الفئة وقيمة السؤال.
تعين المدرسة ٣ دقائق لإجابة السؤال.	تجيب الطالبات عن السؤال الذي يخترناه.
إن كان الإجابة صحيحة فتعطي النتيجة المناسبة بقيمة التي تختار الفرقة. وإن كان عكسه دون عليها النتيجة.	تستمر اللعبة بالفرقة الأخرى حتى السؤال النهائي.
تحسب المدرسة النتيجة التي حصلتها كل الفرقة.	تحسب الطالبات مع المدرسة النتيجة التي

	حصلتها كل الفرقة.
تخبر المدرسة عن موضوع الدرس للقاء الثالث وتختم الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام.	تختم الطالبات الدرس بقراءة الدعاء ويرد السلام.

الجدول ٤-٧

عملية تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية

(اللقاء الثالث)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطالبات
تدخل المدرسة الفصل.	تصلى الطالبات على النبي.
تبدأ المدرسة بإلقاء السلام وتأمر الطالبات بقراءة الدعاء قبل الدرس.	يرد الطالبات السلام ويقرأن الدعاء قبل الدرس.
تسأل المدرسة كيف حالة الطالبات وتقوم المدرسة	تجيب الطالبات عن حالتهن وتهتم الطالبات

بتحضير الطالبات.	بدعوة المدرسة عند إثبات الحضور.
تشرح المدرسة عن الدرس العاشر "مفرد وجمع" شرحا كاملا.	تستمع الطالبات شرح المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.
تشكل المدرسة ٤ فرق وتثبت المدرسة الفرقة التي تلعب أولا.	تعد الطالبات من ١ حتى ٤، ثم يجتمعن بنفس الأرقام.
تشرح المدرسة عن الخطوات لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية.	تهتم الطالبات بعرض المدرسة ويسألن عما لا يفهمن.
تقدم المدرسة من الفئة وقيمة السؤال	تختار الفرقة التي يلعب أولا عن الفئة وقيمة السؤال.
تعين المدرسة ٣ دقائق لإجابة السؤال.	تجيب الطالبات عن السؤال الذي يخترناه.
إن كان الإجابة صحيحة	تستمر اللعبة بالفرقة

فتعطي النتيجة المناسبة بقيمة التي تختار الفرقة. وإن كان عكسه دون عليها النتيجة.	الأخرى حتى السؤال النهائي.
تحسب المدرسة النتيجة التي حصلتها كل الفرقة.	تحسب الطالبات مع المدرسة النتيجة التي حصلتها كل الفرقة.
تعطى المدرسة الإستبانة البعدية وتشرح خطوات لإجابة الإستبانة.	تجيب الطالبات عن الإستبانة البعدية.
تختتم المدرسة عن الدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام.	تختم الطالبات عن الدرس بقراءة الدعاء ويرد السلام.

ب- تحليل البيانات

١- تحليل البيانات عن الاستبانة القبلية والبعدية

تقوم الباحثة بالاستبانة القبلية قبل تطبيق لعبة *Jeopardy*. ويجري الاستبانة البعدية بعد تطبيق لعبة *Jeopardy*. والنتائج التي حصلت عليها الطلبة تتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-٨

نتائج الإستبانة القبلية والإستبانة البعدية

أسماء الطالبات	نتيجة	
	الاستبانة القبلية	الاستبانة البعدية
الطالبة ١	٣٣	٣٢
الطالبة ٢	٣٥	٣٩
الطالبة ٣	٣٣	٣٧
الطالبة ٤	٣٢	٣٩
الطالبة ٥	٣٧	٤١
الطالبة ٦	٣٩	٤١
الطالبة ٧	٣٢	٣٥

الطالبة ٨	٣٩	٤٦
الطالبة ٩	٣١	٣٧
الطالبة ١٠	٣١	٣٥
الطالبة ١١	٢٨	٤٥
الطالبة ١٢	٣٣	٣٤
الطالبة ١٣	٣٢	٥٠
الطالبة ١٤	٣٥	٤٧
الطالبة ١٥	٣٩	٣٨
الطالبة ١٦	٢٧	٣٨
الطالبة ١٧	٣٠	٤١
الطالبة ١٨	٢٦	٤٢
الطالبة ١٩	٢٧	٣٤
الطلبة ٢٠	٢٩	٤٠
الطلبة ٢١	٣٥	٥٠
مجموع	**٦٨٣**	**٨٤١**
معدل	**٣٢،٥٢**	**٤٠،٠٥**

الجدول ٤-٨ يدل على أن نتيجة الإستبانة البعدية تقدر مجموعها ٦٨٣ ونتيجة المعدلة ٣٢،٥٢. أما نتيجة الإستبانة البعدية تقدر مجموعها ٨٤١ ونتيجة المعدلة ٤٠،٠٥.

أما مجموع الدرجة المعادلة التي تحصلها الباحثة من ٢١ مستجيبة باستخدام *Microsoft Excel* ٢٠١٩. وتتضحها في الجدول التالي:

الجدول ٤-٩

نتائج الإستبانة القبلية

رقم	عناصر	استجابة الطالبات (النسبة المئوية)					المعيار الانحراف	نتيجة المعدلة	البيان على درجة الاستجابة
		موافق بشدة	موا فق	أقل موافق	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	أحب تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب فقط.	٢ ١٠%	٤ ١٩ %	٧ ٣٣%	٥ ٢٤%	٣ ١٤%	١،٢٠	٢، ٨٦	المتوسط

٢	تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب يجعلني تركيز في انتباه شرح المعلمة.	٢ ١٠%	٣ ١٤ %	٤ ١٩%	٦ ٢٩%	٦ ٢٩%	١،٣٣	٢،٤ ٨	المتوسط
٣	المواد التي شرحها المعلم باستخدام كتاب يجعلني	–	٢ ١٠ %	٥ ٢٤%	٩ ٤٣%	٥ ٢٤%	٠،٩٣	٢،١ ٩	السفلى

	لإجابة السؤال قادرا وحماسا.								
٤	تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب يجعلني لإجابة السؤال بأكثر ما يمكن وأحصل النتيجة الكثيرة.	٧ ٣٣%	١٠ ٤٨ %	٤ ١٩%	–	–	٠،٧٣	٤،١ ٤	العليا

٥	تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب يجعلني شعور بالحياء عندما أعاقب إذا لم أستطيع لإجابة السؤال.	٢ %١٠	٤ ١٩ %	٦ %٢٩	٨ %٣٨	١ %٥	١،٠٩	٢،٩ ٠	المتوسط
٦	تعلم اللغة العربية	١٠ %٤٨	١٠ ٤٨	١ %٥	–	–	٠،٦٠	٤،٤ ٣	العليا

	باستخدام كتاب يجعلني مجتهد لتحصيل النتيجة الكثيرة بحيث كان كشف الدرجاتي جيدا.		%						
٧	تعلم اللغة العربية	٧ %٣٣	١٠ ٤٨	٢ %١٠	٢ %١٠	–	٠،٩٢	٤،٠ ٥	العليا

	باستخدام كتاب يكسبني الثناء لأني كنت نشطا في إجابة السؤال الذي تقدمها المدرسة.		%					
٨	تعلم اللغة العربية	٢ ١٠%	٥ ٢٤	٨ ٣٨%	٤ ١٩%	٢ ١٠%	١،١٢	٣،٠ ٥	المتوسط

	باستخدام كتاب يكسبني الثناء لأني أستطيع لإجابة السؤال الذي تقدمها المدرسة.		%					
٩	تعلم اللغة العربية باستخدام	٢ ١٠%	٥ ٢٤ %	٤ ١٩%	٨ ٣٨%	٢ ١٠%	١،٢٠	٢،٨ ٦	المتوسط

	كتاب يجعلني شعور بالتنافس إذا كانت درجة صديقي أعلى من درجتي.								
١٠	تعلم اللغة العربية باستخدام كتاب يجعلني أن أكتب	٤ ١٩%	٧ ٣٣ %	٧ ٣٣%	٣ ١٤%	–	٠،٩٨	٣،٥ ٧	المتوسط

	أشياء مهمة بحيث تسهل تذكرها.								
	المعدل	%١٨	٢٩ %	%٢٣	%٢١	%٩	–	٣،٢ ٥	**المتوسط**
		%٤٧		%٢٣	%٣٠		–		

أشار الجوال ٤-٥ إلى نتيجة الطالبات في استجابهن على تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية. ومن البيانات السابقة عرفت الباحثة أن الإجابة الإيجابية (موافق وموافق بشدة) ٤٨% أكثر من الإجابة السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) ٣٠% والإجابة الميحايد (أقل موافق) ٢٣%.

الجدول ٤-١٠

نتائج الإستبانة البعدية

رقم	عناصر	استجابة الطالبات (النسبة المئوية)					المعيار الانحراف	نتيجة المعدلة	البيان على درجة الاستجابة
		موافق بشدة	موافق	أقل موافق	غير موافق	غير موافق بشدة			
١	أحب تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *Jeopardy*.	٩ ٤٣%	٩ ٤٣%	٣ ١٤%	–	–	٠،٧٢	٤،٢٩	العليا
٢	تعلم اللغة العربية	٦	١٤	١	–	–	٠،٥٤	٤،٢٤	العليا

	باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني تركيز في انتباه شرح المعلمة.	%٢٩	%٦٧	%٥					
٣	المواد التي شرحها المعلم باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني لإجابة السؤال قادرا وحماسا.	١١ %٥٢	٨ %٣٨	١ %٥	١ %٥	–	٠،٨٥	٤،٢٩	العليا
٤	تعلم اللغة العربية	١١	٩	١	–	–	٠،٦٠	٤،٤٨	العليا

	باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني لإجابة السؤال بأكثر ما يمكن وأحصل النتيجة الكثيرة.	%٥٢	%٤٣	%٥					
٥	تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني شعور بالحياء عندما	٤ %١٩	٧ %٣٣	٦ %٢٩	٣ %١٤	١ %٥	١،٠٨	٣،٤٨	المتوسط

	أعاقب إذا لم أستطيع لإجابة السؤال.								
٦	تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني مجتهد لتحصيل النتيجة الكثيرة بحيث كان كشف الدرجاتي جيدا.	٦ %٢٩	١١ %٥٢	٤ %١٩	–	–	٠،٧٠	٤،١٠	العليا
٧	تعلم اللغة العربية	٤	٦	٩	١	١	١،٠٣	٣،٥٢	المتوسط

	باستخدام لعبة *Jeopardy* يكسبني الثناء لأني كنت نشطا في إجابة السؤال الذي تقدمها المدرسة.	%١٩	%٢٩	%٤٣	%٥	%٥			
٨	تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *Jeopardy* يكسبني الثناء لأني أستطيع	٣ %١٤	٩ %٤٣	٧ %٣٣	٢ %١٠	–	٠،٨٦	٣،٦٢	المتوسط

	لإجابة السؤال الذي تقدمها المدرسة.							
٩	تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني شعور بالتنافس إذا كانت درجة صديقي أعلى من درجتي.	٨ %٣٨	٨ %٣٨	٣ %١٤	٢ %١٠	–	٠،٩٧	٤،٠٥	العليا
١٠	تعلم اللغة العربية	٦	٩	٦	–	–	٠،٧٧	٤،٠٠	العليا

	باستخدام لعبة *Jeopardy* يجعلني أن أكتب أشياء مهمة بحيث تسهل تذكرها.	%٢٩	%٤٣	%٢٩					
	المعدل	%٣٢	%٤٣	%٢٠	%٤	%١	–	٤،٠٠	**العليا**
		%٧٥		%٢٠	%٥		–		

أشار الجوال ٤-٦ إلى نتيجة الطالبات في استجابهن على تعليم اللغة العربية بتطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية. ومن البيانات السابقة عرفت الباحثة أن الإجابة الإيجابية (موافق وموافق بشدة) ٧٥% أكثر من الإجابة المحايد (أقل موافق) ٢٠% والإجابة السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) ٥%.

ومن نتائج الإستبانة القبلية والإستبانة البعدية قامت الباحثة أولا بالاختبار الطبيعي باستخدام برنامج "*SPSS* ٢٦"، وتتضح نتيجتها في الجدول التالي:

الجدول ٤-١١

نتيجة الاختبار الطبيعي

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket Sebelum Eksperimen	.119	21	.200*	.951	21	.362
Angket Sesudah Eksperimen	.141	21	.200*	.947	21	.300

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

a. Lilliefors Significance Correction

الجدول يدل أن نتيجة الاستبانة القبلية بعد إجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) حصلت على مستوى الدلالة (Sig) ٠،٣٦٢ وهي أكثر من ٠،٠٥. أما نتيجة الاستبانة البعدية حصلت على مستوى الدلالة (Sig) ٠،٣٠٠ وهي أكثر من ٠،٠٥. فيدل على أن البيانات طبيعية (Normal). ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)، وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٢

نتيجة الاختبار المتجانسي

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Variabel	Based on Mean	1.245	1	40	.271
	Based on Median	1.024	1	40	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.024	1	36.730	.318
	Based on trimmed mean	1.211	1	40	.278

الجدول يدل على أن نتيجة الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى (Sig) ٠،٢٧١ وهي أكثر من ٠،٠٥. فتشير إلى أن البيانات متناجسة.

اعتمادا على الاختبارين السابقين يدلان على أن البيانات طبيعية ومتجانسة. حتى يمكن إجراء اختبار – ت (Paired Samples Statistic) وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٣

نتيجة اختبار – ت Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Angket Sebelum Eksperimen	32.52	21	3.958	.864
	Angket Sesudah Eksperimen	40.05	21	5.152	1.124

الجدول يدل على أن عينة ٢١ للمجموعة التجريبية ٢١ (N) بنتيجة المعدلة على الإستبانة القبلية ٣٢،٥٢ ونتيجة الإستبانة البعدية ٤٠،٠٥. وإجراء اختبار – ت (Paired Samples T-Test) وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٤

نتيجة اختبار – ت Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Angket Sebelum Eksperimen - Angket Sesudah Eksperimen	-7.524	5.810	1.268	-10.169	-4.879	-5.934	20	.000

ومن هذا الجدول يتضح أن نتيجة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول أي تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar.

٢- تحليل البيانات عن الملاحظة المباشرة

تقوم الباحثة عدد من التصريحات في الملاحظة المباشرة لجمع وتأكيد المعلومات من نتائج الاستبانة. وتقدم الباحثة البيانات من سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية. فتتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٥

دليل ملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية

رقم	الناحية الملحوظة	النتيجة	
		نعم	لا
١	تهتم الطالبات بشرح المدرسة تركيزا.	✓	
٢	الطالبات متحمسات لإجابة السؤال من المدرس.	✓	
٣	تخاف الطالبات عندما يعاقبن إذا لم يستطعن لإجابة السؤال.	✓	
٤	تجتهد الطالبات إجابة السؤال لتحصيل	✓	

	النتيجة الكثيرة.		
٥	تفرح الطالبات عندما يكسبن الثناء لأن يحصلن النتيجة العالية.		✓
٦	تتنافس الطالبات بين المجموعات.	✓	
٧	تفهم الطالبات مواد التعليمية المقدمة.	✓	

نتيجة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية هي:

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

$$P = \frac{6}{7} \times 100\ \%$$

$$P = 86\ \%$$

من الجدول السابق أن نتيجة ملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل

المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية ٨٦% بتفسير ممتاز. وتؤكد هذه النتيجة استجابة الطابات في الإستبانة حصلت بنتيجة المعدلة ٤،٠٠ على مقياس التفسير العليا أي تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

ج- المناقشة

أما المناقشة لهذا البحث فهي أن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية يكون فعالا لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية. فيدل على أن الإستبانة القبلية والبعية بعد إجراء اختبار – ت *Paired Sample T-Test* باستخدام برنامج "*SPSS* ٢٦" حصلت نتيجة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥.

وسلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية حصلت على

درجة ممتاز. هذه الدرجة كما ورد في دليل الملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية. فقد حصل الباحثة من ورقت الملاحظة بقيمة المعلم ٨٦%.

د- تحقيق الفروض

كما ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن الفروض في هذا البحث فرضان هما:

١- الفرض البديل (Ha) : إن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لم يكن فعالا لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah.

اعتمادا على النتيجة الإستبانة القبلية والبعدية بعد إجراء اختبار – ت *Paired Sample T-Test* باستخدام برنامج "*SPSS* ٢٦" حصلت على نتيجة مستوى الدلالة Sig. (2-tailed) ٠،٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. فيدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول أي تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

اعتمادا على ما قدمت الباحثة تحليل البيانات عن فعالية تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية بمعهد Madani Al-Aziziyah Aceh Besar تحليلا تاما تفصيليا من بدايته حتى نهايته، قدمت الباحثة بعض نتائج البحث، كما يلي:

إن تطبيق لعبة *Jeopardy* باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية فعال لترقية الدوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية. وتعتمد الباحثة على نتيجة الاختبار – ت (T-Test) بمستوى الدلالة Sig. (2-tailed) (٠،٠٥>٠،٠٠) وهذه تدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. وتؤكد نتيجة الاختبار – ت (T-Test) بنتيجة ملاحظة سلوك الطالبات حصلت على درجة ممتاز. كما اتضح في ورقة ملاحظة سلوك الطالبات عند تطبيق لعبة *Jeopardy*

باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية أن الدرجة المحصولة ٨٦%.

ب- الاقتراحات

اعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الاقتراحات كما يلي:

١- ينبغي على المدرس أن يتكون بيئة التعليمية الممتعة لترقي دوافع الطلبة بحيث تساعد لنجاح عملية التعليم والتعلم.

٢- ينبغي على المدرس أن يستخدم لعبة اللغوية المناسبة بالمادة التدريسية عند عملية التدريس بحيث تزيد دوافع الطلبة وتؤثر نفسية الطلبة.

٣- ترجو الباحثة من القارئين ليصححوا ما نقص من هذا البحث. ولعل هذا البحث مفيد للباحثة ولقارئيها.

المراجع

أ- المراجع العربية

أحمد تيتو روسادي، "دوافع الطلاب في تعلم اللغة العربية ودور المعلم في ترقيتها"، Jurnal Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature، ١(١): ٦٥-٧٨.

أحمد مختار عمر، ١٤٢٩ هـ / ٢٠٠٨ م، **معجم اللغة العربية المعاصرة**، القاهرة: عالم الكتب.

أزكى أميرا جوفي وقسيين وسلمى حياتي، "تخطيط الوسائط المتعددة التعاعلية في تعليم الاستماع باستخدام برنامج Macromedia Flash 8"، لساننا، ١٠(١): ١٣١-١٤٣.

حكام ماجيد عبد الله، "تنمية مهارة القراءة لدي الطلاب باستخدام لعبة "فلاش""، Al Fusha : Arabic Language Education Journal، ٢(٢): ٣٥-٤٩.

حنان محمد عبد الحليم نصار، "فاعلية برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التعاعلية في تنمية بعض المهارات الفنية للطالبة معلمة الروضة واتجاهها نحو التعلم الإلكتروني"، مجلة الطفولة والتربية (جامعة الإسكندرية) ٤٠(١): ٧٧-١٣١.

السيد محمد مرعى، "فاعلية منصة إلكترونية قائمة على الوسائط المتعددة التعاعلية والويب التشاركي عبر الإنترنت في تنمية مهارات استخدام أجهزة العروض الضوئية لطلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية"، (التربية الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والجتماعية ٤(١٨٨): ١٢-٥٨.

صالح بن حمد العساق، ٢٠٠٠، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية،** الرياض: مكتبة العبيكان.

محمد أحساندين، وأصحابه، ٤ أكتوبر ٢٠٢٠، **الوسائط المتعددة في تعليم اللغة العربية،**

.Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab

المجلد ٤ – مالانج.

محمد أحمد الصبحي، "أثر اختلاف نمط الإبحار (هرمي – قائمة) في الوسائط المتعددة التعاعلية على تنمية التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في منهج الرياضيات"، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث، ١(٧): ٥٦-٧١.

ب- المراجع الأجنبية

Abdul Rahman Saleh dan Muhbib Abdul Wahab, 2008, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana.

Almaydza Pratama Abnisa, 2020, *Prinsip-Prinsip Motivasi dalam Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an,* Indramayu: CV. Penerbit Adab.

An-nisa Nur Sholihah et al., 2020, Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character**,** *European Journal of Educational Research,* 9(3): 1267-1279.

Antonius Ferrian Dwi Prasetyo dan Suhandi Astuti, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran"ORMAS" (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsft Power Point di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5 (3): 1198-1209.

Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun, 2020, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1): 20-31.

Azhar Arsyad, 2013 *Media Pembelajaran,* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Biya Ebi Praheto et al., 2020, The Effectiveness of Interactive Multimedia in Learning Indonesian Language Skills in Higher Education, *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(1): 1-11.

Damar Gemilang dan Hastuti Listiana, 2020, Teaching Media in Teaching of Arabic Language / Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Athla: Journal of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 1(1): 50-64.

Endang Titik Lestari, 2020, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar,* Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Halimatus Sa'diyah dan Maman Abdurrahman, 2021, Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia: Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing, *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1): 51-69.

Kunsa'aidah, 2021, Desain Video Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi Microsoft Office Power Point, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2): 95-110.

Lidia Susanti, 2020, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, Jakarta: Elex Media Komputindo.

Made Wena, 2009, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Marsika Sepyanda and Fitri Handayani, 2021, The Effect Of Jeopardy Game Toward Students' Vocabulary Mastery, *Journal Of English Language Pedagogy*, 6(1): 14-22.

Mujiburrahman dkk., 2016, *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbuyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tahun 2016*, Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.

Nazhifah Mesa Putri and Fitrawati, 2018, The Use Of Jeopardy Game To Teach Vocabulary To Young Learner, *Journal of English Language Teaching*, 7(2): 354-361.

Nilda Miftahul Janna dan Herianto, 2020, Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS, *Artik. Sekol. Tinggi Agama Islam Darul Dakwah Wal-Irsyad Kota Makassar*, no.18210047, pp. 1-13.

Novia Lestari, 2020, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.

Oriza Candra dkk, 2020, Penerapan Multimedia Interaktif Power Point pada Mata Diklat Dasar dan Pengukuran Listrik, *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2): 87-95.

Ridwan Abdullah Sani, 2013, *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Rika Lutfiana Utami, 2020, Konsep Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Komunikatif di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Depok, *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 8(1): 64-74.

Salami Mahmud et al., 2023, Is it More Intrinsic or Extrinsic? The Motivation of Gayonese EFL Students to Learn English, *Jurnal Ilmiah Peuradeun: The Indonesian Journal of the Social Sciences*, 11(1): 253-278.

Siti Mahmuda, 2018, Media Pembelajaran Bahasa Arab, *An-Nabighoh*, 20(1): 129-138.

Susi Suryani and Evie Kareviati, 2021, The Students' Difficulties In Learning Reading Comprehension Using Cooperative Learning Through Jeopardy Game**,** *Project (Professional Journal of English Education*, 4(1): 23-28.

Syamsudin Asyrofi, 2014, *Model, Strategi dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab,* Yogyakarta: Aura Pustaka.

Vivi Herlina, 2019, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS,* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wardatul Mawaddah dkk., 2019, Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Natural Science Education Research,* 2(2): 174-185.

William Morris, 1973, *The American Heritage Dictionary of the English Language***,** Boston: Houghton Mifflin.

Winardi, 2022, *Motivasi dan Permotivasian Dalam Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

ج- المراجع الإنترنيت

عبد الغني أبو العزم، ٢٠٢٠م، **معجم الغني**، متاح على https://shamela.org تارخ الدخول ٦\١\٢٠٢٣.

https://www.iup.edu/teachingexcellence/reflective-practice/past-events/2008-09/sample-games-to-be-

used-in-the-classroom/instructions-for-playing-jeopardy.html Diakses pada 14/01/2023 16:40

https://www.jeopardy.com/jeoparday Diakses pada 13/01/2023 15:15

HYPERLINK function - Microsoft Support Diakses pada 12/01/2023 14:16

١- إفادة عمدية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفتين

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
Jl Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7551423 Fax. 0651-7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4323/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Kamis, 23 Februari 2023

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Salami Mahmud, MA — sebagai pembimbing pertama
2. Dr. Fithriani, M.Ag — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Halimatun Nufus
NIM : 190202107
Program Studi :
Judul Skripsi : تطبيق لعبة Jeopardy باستخدام الوسائل المتعددة التفاعلية لترقية دوافع الطلبة في تعليم اللغة العربية دراسة تحريبية بمعهد **Madani Al-Aziziyah Aceh Besar**

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester GenapTahun Akademik 2022 -2023

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 27 Februari 2023
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

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

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-4605/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala SMP Madani Al-Aziziyah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **HALIMATUN NUFUS / 190202107**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Jl. LLAJR, Peurada I, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh

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 ***Tathbiqu Lu'bati Jeopardy bi Istikhdaami al-Wasaaili al-Muta'addidati at-Tafaa'uliyyati Litarqiyyati Dawaafi'i At-Thalabati fii Ta'liimi al-Lughati al-'Arabiyyati "Diraasatun Tajribiyyatun bi Ma'had Madani Al-Aziziyah Aceh Besar"***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 Maret 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 10 April 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

٣- إفادة رئيس بـ SMP Madani Al-Aziziyah على إتمام البحث

المعهد للدراسة العصرية والنهضة الإسلامية

SMP MADANI AL-AZIZIYAH

Sekretariat: Jln. T. Imum Hamzah, Dusun Kutaran, Gampong Lampeuneurut Ujong Blang, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Kode Pos: 23352

Nomor : 576/SMP-MADANI/IV/2023
Lampiran : -
Perihal : **Telah Melaksanakan Penelitian**

Lampeuneurut, 05 April 2023
Kepada Yth
Kabag Akademik
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
di-
BANDA ACEH

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SMP MADANI Al-Aziziyah Lampeuneurut Ujong Blang, Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Halimatun Nufus
NIM	: 190202107
Tempat/ Tgl. Lahir	: Simpang Ulim, 20 November 2000
Fakultas / Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi Penelitian	: ***Tathbiqu Lu'bati Jeopardy bi Istikhdami al-Wasaili al-Muta'addidati at-Tafaa'uliyyati Litarqiyyati Dawaafi'i At-Thalabati fii Ta'liimi al-Lughati al-'Arabiyyati "Diraasatun Tajribiyyatun bi Ma'had Madaani Al-Aziziyah Aceh Besar"***

Sehubungan dengan surat ini, benar yang namanya tersebut diatas Telah Melaksanakan Penelitian dalam Rangka menyelesasikan penyusunan skripsinya berjudul ***Tathbiqu Lu'bati Jeopardy bi Istikhdami al-Wasaili al-Muta'addidati at-Tafaa'uliyyati Litarqiyyati Dawaafi'i At-Thalabati fii Ta'liimi al-Lughati al-'Arabiyyati "Diraasatun Tajribiyyatun bi Ma'had Madaani Al-Aziziyah Aceh Besar"*** pada tanggal 10 Maret 2023 s.d 04 April 2023.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mesti mestinya.

Lampeuneurut UB, 05 April 2023
Kepala Sekolah,

Tgk. Muhammad Yusuf, S. Pd.I, M.Ag

٤- بيان مستوى اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية للاستبانة من كل بنود العناصر

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	Total
P1	Pearson Correlation	1	.329	.249	.279	.507*	.281	.034	.217	.598**	.060	.214	.166	-.069	.642**
	Sig. (2-tailed)		.136	.263	.208	.016	.205	.881	.332	.003	.791	.338	.462	.759	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P2	Pearson Correlation	.329	1	.567**	.480*	.038	.739**	.247	.258	.069	.376	.381	.325	.398	.678**
	Sig. (2-tailed)	.136		.006	.024	.867	.000	.268	.247	.761	.085	.081	.140	.067	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P3	Pearson Correlation	.249	.567**	1	.779**	-.011	.400	.660**	.235	-.006	.114	.701**	.325	.249	.691**
	Sig. (2-tailed)	.263	.006		.000	.961	.065	.001	.292	.978	.615	.000	.140	.263	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P4	Pearson Correlation	.279	.480*	.779**	1	-.012	.448*	.461*	.264	-.084	.274	.653**	.364	.279	.672**
	Sig. (2-tailed)	.208	.024	.000		.956	.036	.031	.236	.709	.216	.001	.096	.208	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P5	Pearson Correlation	.507*	.038	-.011	-.012	1	.211	.156	.585**	.689**	-.411	-.265	-.218	-.351	.465*
	Sig. (2-tailed)	.016	.867	.961	.956		.345	.487	.004	.000	.057	.234	.330	.109	.029
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P6	Pearson Correlation	.281	.739**	.400	.448*	.211	1	.294	.082	.007	.234	.325	.202	.391	.618**
	Sig. (2-tailed)	.205	.000	.065	.036	.345		.184	.717	.976	.295	.140	.368	.072	.002
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P7	Pearson Correlation	.034	.247	.660**	.461*	.156	.294	1	.299	.046	-.110	.255	.183	.034	.496*
	Sig. (2-tailed)	.881	.268	.001	.031	.487	.184		.176	.839	.627	.252	.415	.881	.019
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P8	Pearson Correlation	.217	.258	.235	.264	.585**	.082	.299	1	.577**	.037	.011	.148	-.042	.619**
	Sig. (2-tailed)	.332	.247	.292	.236	.004	.717	.176		.005	.871	.962	.512	.851	.002
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P9	Pearson Correlation	.598**	.069	-.006	-.084	.689**	.007	.046	.577**	1	-.187	-.189	-.239	-.302	.459*
	Sig. (2-tailed)	.003	.761	.978	.709	.000	.976	.839	.005		.404	.398	.284	.172	.032
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P10	Pearson Correlation	.060	.376	.114	.274	-.411	.234	-.110	.037	-.187	1	.298	.569**	.521*	.267
	Sig. (2-tailed)	.791	.085	.615	.216	.057	.295	.627	.871	.404		.177	.006	.013	.230
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

P11	Pearson Correlation	.214	.381	.701**	.653**	-.265	.325	.255	.011	-.189	.298	1	.521*	.627**	.532*
	Sig. (2-tailed)	.338	.081	.000	.001	.234	.140	.252	.962	.398	.177		.013	.002	.011
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P12	Pearson Correlation	.166	.325	.325	.364	-.218	.202	.183	.148	-.239	.569**	.521*	1	.279	.417
	Sig. (2-tailed)	.462	.140	.140	.096	.330	.368	.415	.512	.284	.006	.013		.208	.053
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
P13	Pearson Correlation	-.069	.398	.249	.279	-.351	.391	.034	-.042	-.302	.521*	.627**	.279	1	.284
	Sig. (2-tailed)	.759	.067	.263	.208	.109	.072	.881	.851	.172	.013	.002	.208		.200
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Total	Pearson Correlation	.642**	.678**	.691**	.672**	.465*	.618**	.496*	.619**	.459*	.267	.532*	.417	.284	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.001	.029	.002	.019	.002	.032	.230	.011	.053	.200	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	36.45	14.355	.568	.740
P2	36.18	15.489	.514	.753
P3	36.14	14.409	.555	.742
P4	36.14	14.981	.509	.749
P5	36.73	13.065	.415	.773
P6	36.09	15.134	.455	.755
P7	36.23	15.613	.416	.760
P8	36.82	14.537	.543	.744
P9	36.55	13.784	.397	.769
P11	35.95	16.141	.269	.775

٥- خطة التعليم

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Madani Al-Aziziyah
Kelas/Semester : 2-A/Semester Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Jam Pelajaran : 2 x 35 menit (2 JP)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kitab, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami kaidah *'adad mudzakkar* dengan baik
2. Menyusun contoh kalimat *'adad mudzakkar* dengan benar sesuai kaidah yang telah dipelajari.

B. Materi Pembelajaran

Penjelasan tentang *'adad muannats* (terlampir)

C. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Metode : Ceramah

D. Media/Alat dan Sumber Belajar

1. Media/Alat :
   a. Papan Tulis
   b. Spidol
   c. Penghapus

2. Sumber :

a. Kitab *Durusu al-Lughatu al-'Arabiyyah*, Ponorogo: Trimurti, karangan Imam Zarkasyi dan Imam Subani
b. Kamus saku *Ma'hadi: Indonesia-Arab,* 2016, Aceh: Maiza Publisher, karangan Heri Gusnandi. AS.

E. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pembuka

1. Guru dan siswi memulai pelajaran dengan membaca do'a bersama
2. Guru mengabsensi kehadiran siswi
3. Guru melakukan apersepsi kepada siswi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- **Mengamati**

6. Guru memaparkan tema materi "*'Adad Mudzakkar*" yang akan dipelajari dengan menuliskannya di papan tulis.
7. Guru menjelaskan kaidah dari *'adad mudzakkar* yang telah ditulis di papan tulis.
8. Siswi mengamati penjelasan guru serta menghafal 'adad mudzakkar dengan memerhatikan materi yang telah ditulis di papan tulis.

- **Menanya**

9. Guru memberikan kesempatan kepada siswi untuk bertanya dan siswi menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

- **Mengumpulkan Informasi**

10. Guru membagi siswi menjadi beberapa kelompok.
11. Guru menuliskan soal terkait materi *'adad mudzakkar* di papan tulis.
12. Siswi berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait jawaban dari soal yang telah diberikan guru.

- **Mengasosiasi**

13. Siswi menentukan *'adad* yang sesuai dengan soal yang diberikan guru.

- **Mengomunikasikan**

14. Perwakilan kelompok diminta untuk menuliskan kembali jawaban yang telah di diskusikan dengan kelompoknya masing-masing.
15. Guru mengoreksi dan memberi penguatan terhadap pemahaman siswi.

c. Kegiatan Penutup

16. Siswi memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
17. Siswi memberikan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
18. Guru menyampaikan pesan moral.
19. Guru menyampaikan tema materi untuk pembelajaran selanjutnya.
20. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Materi Pembelajaran

الدرس الثامن

وَاحِدٌ (١)	اِثْنَانِ (٢)	ثَلَاثَةٌ (٣)	أَرْبَعَةٌ (٤)
خَمْسَةٌ (٥)	سِتَّةٌ (٦)	سَبْعَةٌ (٧)	ثَمَانِيَةٌ (٨)
	تِسْعَةٌ (٩)	عَشَرَةٌ (١٠)	

قَلَمٌ وَاحِدٌ	قَلَمَانِ اثْنَانِ	ثَلَاثَةُ أَقْلَامٍ	أَرْبَعَةُ أَقلَامٍ
خَمْسَةُ أَقْلَامٍ	سِتَّةُ أَقْلَامٍ	سَبْعَةُ أَقْلَامٍ	ثَمَانِيَةُ أَقْلَامٍ
	تِسْعَةُ أَقْلَامٍ	عَشَرَةُ أَقْلَامٍ	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Madani Al-Aziziyah
Kelas/Semester : 2-A/Semester Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Jam Pelajaran : 2 x 35 menit (2 JP)

F. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan penerapan game Jeopardy dengan multimedia interaktif, siswa diharapkan mampu:

3. Memahami kaidah *'adad muannats* dengan baik
4. Menyusun contoh kalimat *'adad muannats* dengan benar sesuai kaidah yang telah dipelajari.

G. Materi Pembelajaran

Penjelasan tentang *'adad muannats* (terlampir)

H. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Metode : Ceramah

I. Media/Alat dan Sumber Belajar

3. Media/Alat :
   d. Papan Tulis
   e. Spidol
   f. Penghapus
   g. Game Jeopardy

4. Sumber :
   c. Kitab *Durusu al-Lughatu al-'Arabiyyah*, Ponorogo: Trimurti, karangan Imam Zarkasyi dan Imam Subani

d. Kamus saku *Ma'hadi: Indonesia-Arab,* 2016, Aceh: Maiza Publisher, karangan Heri Gusnandi. AS.

J. Kegiatan Pembelajaran

d. Kegiatan Pembuka

21. Guru dan siswi memulai pelajaran dengan membaca do'a bersama
22. Guru mengabsensi kehadiran siswi
23. Guru melakukan apersepsi kepada siswi
24. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
25. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran

e. Kegiatan Inti

- **Mengamati**

26. Guru memaparkan tema materi "*'Adad Muannats*" yang akan dipelajari dengan menuliskannya di papan tulis.
27. Guru menjelaskan kaidah dari *'adad muannats* yang telah ditulis di papan tulis.
28. Siswi mengamati penjelasan guru serta menghafal *'adad muannats* dengan memerhatikan materi yang telah ditulis di papan tulis.

- **Menanya**

29. Guru memberikan kesempatan kepada siswi untuk bertanya dan siswi menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

- **Mengumpulkan Informasi**

30. Guru membagi siswi menjadi beberapa kelompok.
31. Guru menampilkan game Jeopardy dan menjelaskan langkah-langkah permainan.
32. Siswi memilih kategori soal yang diinginkan dan melihat clue jawaban yang ditampilkan.
33. Siswi berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait jawaban dalam bentuk soal untuk menjawab clue yang sudah ditampilkan.

- **Mengasosiasi**

34. Siswi menentukan *'adad* yang sesuai dengan clue yang sudah ditampilkan.

- **Mengomunikasikan**

35. Perwakilan kelompok diminta untuk menjawab jawaban yang telah di diskusikan dengan kelompoknya masing-masing.
36. Guru mengoreksi dan memberi penguatan terhadap pemahaman siswi.

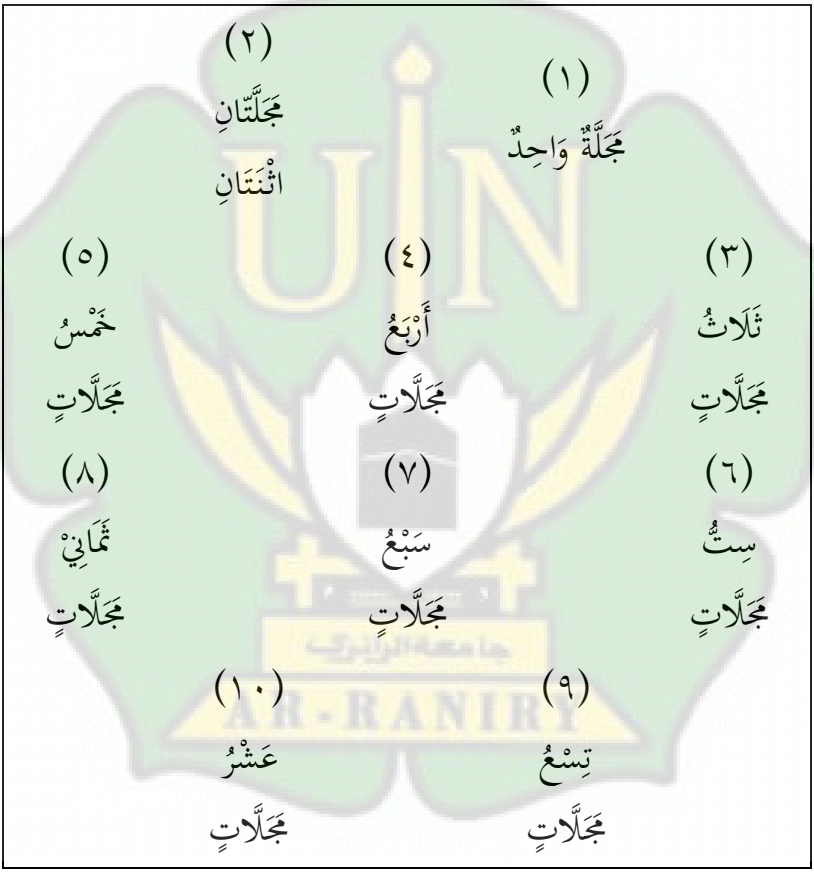
f. Kegiatan Penutup

37. Siswi memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
38. Siswi memberikan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
39. Guru menyampaikan pesan moral serta mengapresiasi kelompok dengan nilai terbanyak.
40. Guru menyampaikan tema materi untuk pembelajaran selanjutnya.

41. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Materi Pembelajaran

الدرس التاسع



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Madani Al-Aziziyah
Kelas/Semester : 2-A/Semester Genap
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Jam Pelajaran : 2 x 35 menit (2 JP)

K. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan penerapan game Jeopardy dengan multimedia interaktif, siswa diharapkan mampu:

5. Memahami kaidah *ma'dud* dengan baik
6. Menyusun contoh kalimat *ma'dud* dengan benar sesuai kaidah yang telah dipelajari.

L. Materi Pembelajaran

Penjelasan tentang *ma'dud* (terlampir)

M. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
Metode : Ceramah

N. Media/Alat dan Sumber Belajar

5. Media/Alat :
   h. Papan Tulis
   i. Spidol
   j. Penghapus
   k. Game Jeopardy

6. Sumber :
   e. Kitab *Durusu al-Lughatu al-'Arabiyyah*, Ponorogo: Trimurti, karangan Imam Zarkasyi dan Imam Subani
   f. Kamus saku *Ma'hadi: Indonesia-Arab,* 2016, Aceh: Maiza Publisher, karangan Heri Gusnandi. AS.

O. Kegiatan Pembelajaran

g. Kegiatan Pembuka

42. Guru dan siswi memulai pelajaran dengan membaca do'a bersama
43. Guru mengabsensi kehadiran siswi
44. Guru melakukan apersepsi kepada siswi
45. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
46. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran

h. Kegiatan Inti

- **Mengamati**

47. Guru memaparkan tema materi "*Ma'dud*" yang akan dipelajari dengan menuliskannya di papan tulis.
48. Guru menjelaskan kaidah dari *ma'dud* yang telah ditulis di papan tulis.
49. Siswi mengamati penjelasan guru serta menghafal *ma'dud* dengan memerhatikan materi yang telah ditulis di papan tulis.

- **Menanya**

50. Guru memberikan kesempatan kepada siswi untuk bertanya dan siswi menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.

- **Mengumpulkan Informasi**

51. Guru membagi siswi menjadi beberapa kelompok.
52. Guru menampilkan game Jeopardy dan menjelaskan langkah-langkah permainan.
53. Siswi memilih kategori soal yang diinginkan dan melihat clue jawaban yang ditampilkan.
54. Siswi berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait jawaban dalam bentuk soal untuk menjawab clue yang sudah ditampilkan.

- **Mengasosiasi**

55. Siswi menentukan *ma'dud* yang sesuai dengan clue yang sudah ditampilkan.

- **Mengomunikasikan**

56. Perwakilan kelompok diminta untuk menjawab jawaban yang telah di diskusikan dengan kelompoknya masing-masing.
57. Guru mengoreksi dan memberi penguatan terhadap pemahaman siswi.

i. Kegiatan Penutup

58. Siswi memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
59. Siswi memberikan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
60. Guru menyampaikan pesan moral serta mengapresiasi kelompok dengan nilai terbanyak.
61. Guru menyampaikan tema materi untuk pembelajaran selanjutnya.

62. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Materi Pembelajaran

الدرس العاشر

مُفْرَد	جَمع	مُفْرَد	جَمع
فَصْلٌ	فُصُوْلٌ	مَكْتَبٌ	مَكَاتِبُ
صَحْنٌ	صُحُوْنٌ	مَنْزِلٌ	مَنَازِلُ
جَيْبٌ	جُيُوْبٌ	مَدْرَسَةٌ	مَدَارِسُ
طَالِبٌ	طُلَّابٌ	نَافِذَةٌ	نَوَافِذُ
عَامِلٌ	عُمَّالٌ	مَائِدَةٌ	مَوَائِدُ
خَادِمٌ	خُدَّامٌ	فَاكِهَةٌ	فَوَاكِهُ
رِسَالَةٌ	رَسَائِلُ	مِفْتَاحٌ	مَفَاتِيْحُ
خَرِيْطَةٌ	خَرَائِطُ	عُصْفُوْرٌ	عَصَافِيْرُ
جَرِيْدَةٌ	جَرَائِدُ	تِلْمِيْذٌ	تَلَامِيْذُ
مُسْلِمٌ	مُسْلِمُوْنَ	مُسْلِمَةٌ	مُسْلِمَاتٌ
مُؤْمِنٌ	مُؤْمِنُوْنَ	مُؤْمِنَةٌ	مُؤْمِنَاتٌ
صَالِحٌ	صَالِحُوْنَ	صَالِحَةٌ	صَالِحَاتٌ
كَافِرٌ	كَافِرُوْنَ، كُفَّارٌ	كَافِرَةٌ	كَافِرَاتٌ

٦- قائمة الإستبانة

Angket Penelitian Pre Eksperimen

Nama :

Kelas :

A. Pengantar

Kuesioner ini merupakan bagian dari penelitian yang dilakukan oleh Halimatun Nufus, mahasiswi program studi Pendidikan Bahasa arab UIN Ar-Raniry. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa/i dalam pembelajaran Bahasa Arab. Data yang peneliti dapatkan semata-mata hanyalah untuk kepentingan penelitian, apapun jawaban anda tidak akan berpengaruh pada nilai dan peneliti menjamin kerahasiannya.

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kondisi yang anda alami. Responden hanya boleh memilih satu pilihan jawaban. Pernyataan yang tersedia dibawah ini berdasarkan skala berikut :

SS (Sangat Setuju) : 5
S (Setuju) : 4
KS (Kurang Setuju) : 3
TS (Tidak Setuju) : 2
STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menyukai belajar Bahasa Arab hanya dengan menggunakan kitab.					
2	Belajar menggunakan kitab membuat saya fokus memerhatikan penjelasan guru					
3	Penggunaan kitab dalam belajar Bahasa Arab membuat saya semangat untuk menyelesaikan tugas.					
4	Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan kitab membuat saya berusaha menjawab pertanyaan sebanyak mungkin agar nilai saya banyak.					
5	Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan kitab membuat saya malu jika mendapatkan					

	hukuman karena tidak mampu menjawab pertanyaan.					
6	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan kitab membuat saya berusaha mendapatkan nilai yang banyak agar nilai raport saya bagus					
7	Pembelajaran dengan menggunakan kitab membuat saya mendapatkan nilai tambahan karena saya mampu menjawab pertanyaan Bahasa Arab yang diberikan oleh guru.					
8	Belajar Bahasa Arab menggunakan kitab, membuat saya mendapatkan pujian karena saya mampu membaca kitab dengan baik					
9	Belajar dengan menggunakan kitab membuat saya merasa tersaingi jika teman saya mampu membaca kitab lebih baik daripada saya.					
10	Belajar dengan menggunakan kitab membuat saya akan belajar Bahasa Arab dengan baik agar nilai saya tinggi.					
11	Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan kitab membuat saya mencatat hal-hal yang penting agar mudah mengingatnya.					
12	Pembelajaran dengan menggunakan kitab membuat saya mempelajari materi Bahasa Arab pada pertemuan berikutnya terlebih dahulu.					
13	Pembelajaran menggunakan kitab mengingatkan saya untuk menyiapkan kamus ketika masuk pembelajaran Bahasa Arab.					

Banda Aceh, 9 Maret 2023

Validator

Fajriah, MA

Angket Penelitian Post Eksperimen

Nama :

Kelas :

A. Pengantar

Kuesioner ini merupakan bagian dari penelitian yang dilakukan oleh Halimatun Nufus, mahasiswi program studi Pendidikan Bahasa arab UIN Ar-Raniry. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa/i dalam pembelajaran Bahasa Arab. Data yang peneliti dapatkan semata-mata hanyalah untuk kepentingan penelitian, apapun jawaban anda tidak akan berpengaruh pada nilai dan peneliti menjamin kerahasiannya.

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kondisi yang anda alami. Responden hanya boleh memilih satu pilihan jawaban. Pernyataan yang tersedia dibawah ini berdasarkan skala berikut :

SS (Sangat Setuju) : 5
S (Setuju) : 4
KS (Kurang Setuju) : 3
TS (Tidak Setuju) : 2
STS (Sangat Tidak Setuju) : 1

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menyukai belajar Bahasa Arab dengan menggunakan game Jeopardy.					
2	Belajar Bahasa Arab menggunakan game Jeopardy membuat saya fokus memerhatikan penjelasan guru.					
3	Materi yang dijelaskan guru menggunakan game Jeopardy membuat saya dapat menjawab pertanyaan dengan semangat.					
4	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya berusaha menjawab pertanyaan sebanyak mungkin agar nilai saya banyak					
5	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya malu ketika					

	mendapatkan hukuman jika tidak mampu menjawab pertanyaan.					
6	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya berusaha mendapatkan nilai yang banyak agar nilai raport saya bagus					
7	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya mendapatkan pujian karena saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.					
8	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya mendapatkan pujian karena saya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.					
9	Pembelajaran disertai game Jeopardy membuat saya merasa tersaingi jika nilai skor teman saya lebih tinggi daripada saya.					
10	Pembelajaran disertai game Jeopardy membuat saya akan belajar Bahasa Arab dengan baik agar nilai saya tinggi.					
11	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya mencatat hal-hal yang penting agar mudah mengingatnya.					
12	Pembelajaran Bahasa Arab disertai game Jeopardy membuat saya mempelajari materi pertemuan berikutnya terlebih dahulu.					
13	Pembelajaran disertai game Jeopardy mengingatkan saya untuk menyiapkan kamus ketika masuk pembelajaran Bahasa Arab.					

Banda Aceh, 9 Maret 2023

Validator

Fajriah, MA

٧- قائمة الملاحظة المباشرة

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat Ustadzah secara objektif.

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswi ketika pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat Ustadzah secara objektif.

Keterangan Skor :

- Ya : 1
- Tidak : 0

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Nilai
1.	Murid memerhatikan penjelasan guru dengan fokus.			
2.	Murid antusias ketika menjawab pertanyaan guru.			
3.	Peserta didik khawatir akan mendapatkan hukuman jika tidak mampu menjawab pertanyaan.			
4.	Peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan agar mendapatkan nilai yang banyak.			
5.	Peserta didik terlihat senang ketika mendapatkan pujian karna memperoleh nilai yang tinggi.			
6.	Peserta didik saling berkompetisi antar kelompok.			
7.	Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang di berikan.			
Jumlah				
Jumlah Keseluruhan				

Banda Aceh, 9 Maret 2023

Validator

Fajriah, MA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat Ustadzah secara objektif.

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Hari/Tanggal : kamis / 16 Maret 2023

Petunjuk :

- Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswi ketika pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai dengan pendapat Ustadzah secara objektif.

Keterangan Skor :

- Ya : 1
- Tidak : 0

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Nilai
1.	Murid memerhatikan penjelasan guru dengan fokus.	✓		1
2.	Murid antusias ketika menjawab pertanyaan guru.	✓		1
3.	Peserta didik khawatir akan mendapatkan hukuman jika tidak mampu menjawab pertanyaan.	✓		1
4.	Peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan agar mendapatkan nilai yang banyak.	✓		1
5.	Peserta didik terlihat senang ketika mendapatkan pujian karna memperoleh nilai yang tinggi.		✓	0
6.	Peserta didik saling berkompetisi antar kelompok.	✓		1
7.	Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang di berikan.	✓		1
Jumlah				6
Jumlah Keseluruhan				7

Banda Aceh, 16 Maret 2023

Pengamat

Nurul Maulina S.Pd

٨- الصور الفتوغرافية