

استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة

الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil

رسالة

إعداد:

رحمياني

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٩٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

٢٠٢٣ م / ١٤٤٥ هـ

رسالة

استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على
مهارة الكلام

(دراسة تجريبية بـ 1 Aceh Singkil MIN)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين
بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه
كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

رحماني

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٩٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

AR - RANIRY

موافقة المشرفين

المشرف الثاني

محمد رضا الماجستير

المشرفة الأولى

الدكتوراندا حمديّة الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشتها
وقد قبلت لإتمام لبعض الشروط والواجبات
لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص، تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٩ نوفمبر ٢٠٢٣ م
٢٥ ربيع الآخر ١٤٤٥ هـ

بندا أتشيه

إعداد

رحمياني

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٩٧

لجنة المناقشة:

السكترير
محمد رضا الماجستير

الرئيسة
الدكتور ندا - حمدية الماجستير

العضو
الدكتور حلمي الماجستير

العضو
فجيرة الماجستير

جامعة الرانري

AR - RANIRY

معرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

بندر الملك، (الماجستير)

١٩٧٣.١.٠٢١٩٩٧.٣١٠.٣



إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : رحمياني

مكان الميلاد وتاريخه : جيوبوكان، ١٤ مايو ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٩٧

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألوفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليس فيها التآليفات والآراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العملية المذكورة في مراجعها العملية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ١ نوفمبر ٢٠٢٣

جامعة الرانيري الباحثة

AR - RANIRY



رحمياني

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢١٩٧

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

(سورة الشرح: ٥-٦)

صدق الله العظيم

"واعلم أن النصر مع الصبر، وأن الفرج مع الكرب، وأن مع العسر يسرا"

(رواه الترمذي)

جامعة الرانري

AR - RANIRY

الإهداء

أهدي هذا الجهد العظيم إلى كل من يرحمني في حياتي رحمة عظيمة، وإلى كل من علمني علما نافعا، وهم:

- ١- إلى أبي المكرم المحبوب فوتيه عبد الحليم بن لنغر وأمي المكرمة نوربياني بنت فتورا بارك الله لكما وحفظكما الله في الدنيا والآخرة
- ٢- إلى أخي المحبوب المؤمنين وإلى أختي ديان نوفيتا ساري، شكرا لكما على خيركما وتشجيعكما إلي.
- ٣- وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين علموني بالعلوم النافعة في الدنيا والآخرة وأدخلهم الله عز وجل أحسن الجنة.
- ٤- وإلى جميع المعلمين في MIN 1 Aceh Singkil والتلاميذ في الصف الخامس (ب) وأقول شكرا جزيلا على مساعدتهم لنيل البيانات لهذه الرسالة.
- ٥- وإلى جميع زملائي وأصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه جزاهم الله خيرا الجزاء.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنعمنا بنعمة كثيرة في الحياة. وجعلنا شعوبا لتعارف بيننا وأفضل الصلاة والسلام على حبيبنا سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين.

وبإذن الله تم تأليف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية تحت الموضوع: استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil.

وفي هذه الفرصة السعيدة، تقدم الباحثة الشكر للمشرفين الكريمين هما الأستاذة الدكتوراندا حمدية الماجستير والأستاذ محمد رضا الماجستير على إرشادهما وأوقاتهما الثمينة في هذه الرسالة من أولها إلى آخرها وعسى الله أن يحفظهما في كل الأماكن وجزاهما الله جزاء كثيرا.

ثم تقدم الباحثة الشكر لجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ومديرها وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذة المكرمين الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا في هذه الكلية. ثم تقدم الباحثة الشكر العظيم لوالديها (فوتيه عبد الحليم ونور بياني) على رعايتهما وعنايتهما ولدعائهما في كتابة هذه الرسالة.

كما لا تنسى أن تقدم الشكر لرئيس بـ MIN 1 Aceh Singkil والمعلمين والموظفين والتلاميذ الذين قد ساعدوها على جمع البيانات. وأيضا إلى الأصدقاء في النفس

المستوى الذين قد شجعوها في جميع الأحوال. وترجو الباحثة أن تكون هذه الرسالة
نافعة لنفسها خاصة وللقارئ عامة، وجعلنا الله من المتقين. وتسأل الله توفيقا وهداية
لها وللقارئ.



قائمة المحتويات

صفحة

ب	موافقة المشرفين.....
د	إقرار الباحثة.....
هـ	استهلال.....
و	الإهداء.....
ز	شكر وتقدير.....
ط	قائمة المحتويات.....
ل	قائمة الجداول.....
ن	قائمة الملحقات.....
س	مستخلص البحث باللغة العربية.....
ع	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....
ف	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية.....
١	الفصل الأول: أساسية البحث.....
١	أ- مشكلة البحث.....
٢	ب- أسئلة البحث.....
٣	ج- أهداف البحث.....
٣	د- أهمية البحث.....
٤	هـ- افتراضات البحث وفروضه.....

٤.....	و- معاني المصطلحات
٧.....	ز- حدود البحث
٧.....	ح- الدراسة السابقة
١٢.....	ط- طريقة كتابة الرسالة
١٣.....	الفصل الثاني: الإطار النظري
١٣.....	أ- مفهوم مهارة الكلام
١٣.....	١- تعريف مهارة الكلام
١٤.....	٢- أهداف مهارة الكلام
١٥.....	٣- أهمية مهارة الكلام
١٦.....	٤- طريقة تعليم مهارة الكلام
١٩.....	٥- اختبار مهارة الكلام
٢٠.....	ب- مفهوم بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>
٢٠.....	١- تعريف بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>
٢٢.....	٢- مزايا بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> وعيوبها
٢٣.....	٣- كيفية استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>
٢٤.....	الفصل الثالث : إجراءات البحث الحقل
٢٤.....	أ- منهج البحث
٢٥.....	ب- متغيرات البحث
٢٦.....	ج- مجتمع البحث وعينتها
٢٦.....	د- طريقة جمع البيانات وأدواتها

٣٠	هـ- طريقة تحليل البيانات
٣٣	الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشاتها
٣٣	أ- عرض البيانات
٤٠	ب- تحليل البيانات
٥٠	ج- المناقشة
٥٠	د- تحقيق الفروض
٥٠	الفصل الخامس : الخاتمة
٥٢	أ- نتائج البحث
٥٣	ب- المقترحات
٥٢	المراجع
٥٤	أ- المراجع العربية
٥٦	ب- المراجع الإندونيسية



قائمة الجداول

الجدول ٤-١: مدرسة الذين يعلمون اللغة العربية بـ MIN 1 Aceh Singkil	٣٤
الجدول ٤-٢: عدد التلاميذ في MIN 1 Aceh Singkil	٣٤
الجدول ٤-٣: المباني والمرافق الدراسية في MIN 1 Aceh Singkil	٣٥
الجدول ٤-٤: التوقيت التجريبي	٣٦
الجدول ٤-٥: (عملية التعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> وأنشطة عند إجراء الاختبار القبلي)	٣٧
الجدول ٤-٦: (عملية التعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> وأنشطة عند إجراء الاختبار البعدي)	٣٨
الجدول ٤-٧: نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي	٤١
الجدول ٤-٨: نتائج الاختبار الطبيعي (<i>Uji Normalitas</i>)	٤٢
الجدول ٤-٩: نتائج الاختبار المتجانسي (<i>Uji Homogenitas</i>)	٤٣
الجدول ٤-١٠: قيمة الاختبار <i>Statistic</i>	٤٤
الجدول ٤-١١: قيمة الاختبار <i>Paired Sampel T Test</i>	٤٤
الجدول ٤-١٢: (نتيجة ملاحظة أنشطة المدرسة في عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>)	٤٦

الجدول ٤-١٣: (نتيجة ملاحظة أنشطة التلاميذ في عملية تعليم الكلام باستخدام

بطاقة اللعب (Talk Or Dare).....٤٨



قائمة الملحقات

- ١ - خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية
- ٢ - إفادة من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام بالبحث
- ٣ - إفادة رئيس المدرسة MIN 1 Aceh Singkil على إتمام البحث
- ٤ - خطة التعليم
- ٥ - قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
- ٦ - قائمة الملاحظة في تعليم مهارة الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*
- ٧ - صور البحث
- ٨ - السيرة الذاتية



مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil

الاسم الكامل : رحيماني

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٩٧

اعتمادا على الملاحظة الأولى أن قدرة التلاميذ في MIN 1 Aceh Singkil ضعيفة على مهارة الكلام، حتى يكون التلاميذ لم يستطيعوا أن يعبروا الألفاظ العربية. وكما لاحظت الباحثة أن المدرس لا يستخدم الوسيلة التعليمية المناسبة في تدريس اللغة العربية، وتقتصر الوسيلة على الكتب المدرسية. وأهداف هذا البحث فهي للتعرف على فعالية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام وللتعرف على أنشطة المدرسة والتلاميذ باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم مهارة الكلام. ومنهج هذا البحث هو منهج تجريبي بالتصميم التمهيدية. وتستخدم الباحثة تصميم *One Group Pretest-Posttest*. ومجتمع البحث هو جميع التلاميذ في الصف الخامس في MIN 1 Aceh Singkil وعددهم ٣٩ تلميذا. وعينة هذا البحث هي التلاميذ في الصف الخامس (ب) وعددهم ١٩ تلميذا. ونتائج البحث المحصورة للاختبار حصلت على مستوى الدلالة (Sig -2 Tailed) ٠،٠٠٠٠، وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فتشير إلى أن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال في تعليم مهارة الكلام. ونتيجة المحصورة من أنشطة المدرسة والتلاميذ عند عملية تعليم باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* ممتازة بالنتيجة المحصورة لملاحظة المدرسة هي ٩٣،٧% والنتيجة المحصورة لملاحظة التلاميذ هي ٩٤،٤%، وهذا تقدير يدل على أن أنشطة المدرسة والتلاميذ عند استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* ممتاز في تعليم مهارة الكلام.

الكلمات المفتاحية : بطاقة *Talk Or Dare* ، مهارة الكلام

ABSTRAK

Judul Skripsi : Penggunaan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Keterampilan Berbicara Di MIN 1 Aceh Singkil

Nama : Rahmayani

NIM : 190202197

Berdasarkan observasi pertama bahwa kemampuan siswa di MIN 1 Aceh Singkil lemah dalam keterampilan berbicara, sehingga siswa tidak mampu mengungkapkan kata-kata bahasa Arab. Peneliti juga memperhatikan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam pengajaran bahasa Arab, dan media tersebut hanya terbatas pada buku cetak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan kartu permainan Talk Or Dare untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa dan untuk mengetahui aktivitas sekolah dan siswa yang menggunakan kartu permainan Talk Or Dare dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan Desain One. Peneliti menggunakan Desain One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Aceh Singkil yang berjumlah 39 orang. Sampelnya adalah siswa kelas lima (B) kelas ini berjumlah 19 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh untuk ujian Pretest- Posttest tersebut diperoleh tingkat signifikansi (Sig -2 Tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari hasil tingkat signifikansi 0,05, sehingga kartu permainan Talk Or Dare efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hasil yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa saat mengajar dengan menggunakan kartu permainan Talk Or Dare sangat baik, Hasil yang diperoleh dari observasi guru adalah 93,7% dan hasil yang diperoleh dari observasi siswa adalah 94,4%. Perkiraan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa saat menggunakan kartu permainan Talk Or Dare sempurna terhadap pembelajaran keterampilan berbicara.

Kata Kunci: Kartu Talk Or Dare, Keterampilan Berbicara

ABSTRACT

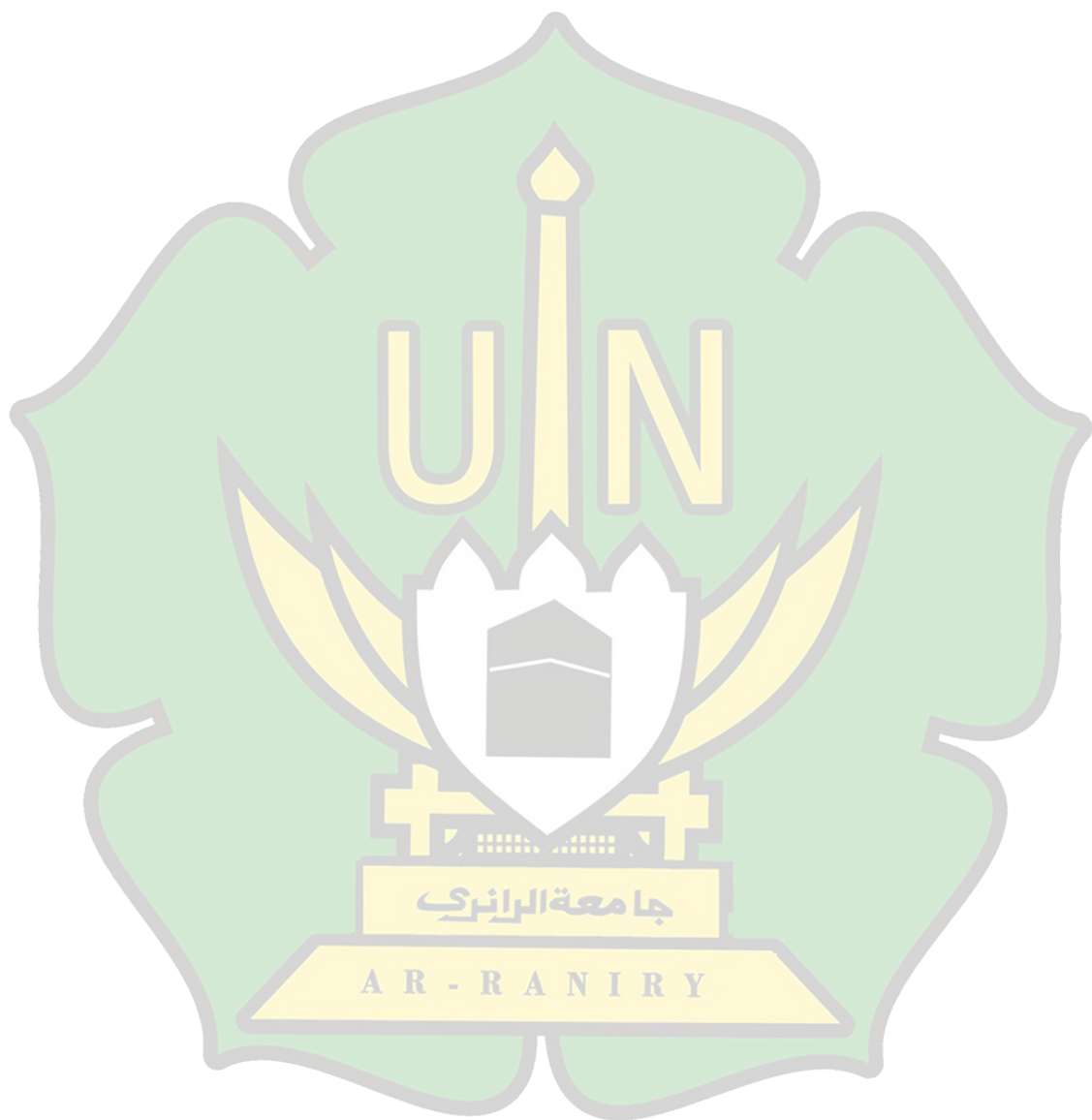
Title : Using Talk Or Dare Game Cards To Improve Students' Speaking Skills At MIN 1 Aceh Singkil

Name : Rahmayani

NIM : 190202197

Based on the first observation that the ability of students at MIN 1 Aceh Singkil is weak in speaking skills, so students are unable to express Arabic words. The researcher also noticed that the teacher did not use appropriate learning media in teaching Arabic, and the media was only limited to printed books. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using Talk Or Dare game cards to improve students' speaking skills and to find out the activities of schools and students who use Talk Or Dare game cards in learning students' speaking skills. This research method is an experiment with One Design. Researchers used the One Group Pretest-Posttest Design. The research population was all fifth grade students of MIN 1 Aceh Singkil which amounted to 39 people. The sample was fifth grade students (B) in this class which amounted to 19 students. The results obtained for the Pretest- Posttest test obtained a significance level (Sig -2 Tailed) of 0.000 smaller than the result of the significance level of 0.05, so the Talk Or Dare game card is effectively used in learning speaking skills. The results obtained from teacher and student activities while teaching using Talk Or Dare game cards are very good in improving speaking skills, the results obtained from teacher observations are 93.7% and the result obtained from student observation was 94.4%. These estimates show that teacher and student activities when using Talk Or Dare game cards are perfect for learning speaking skills.

Keywords: Talk Or Dare cards, speaking skills.



الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

كانت اللغة العربية تتكون من أربع مهارات وهي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وأما الكلام فهو العنصر الثاني من عناصر الاتصال اللغوي الأربع بعد الاستماع.^١ الكلام هو ما يصدر عن الإنسان من صوت يعبر به عن شيء له دلالة في ذهن المتكلم والسامع، أو على الأقل في ذهن المتكلم وتراعى فيه قواعد اللغة العربية.^٢ مهارة الكلام هي قدرة الشخص على نطق الأصوات أو الكلمات العربية بالقواعد اللغوية المعينة لتقديم الأفكار والمشاعر.^٣

وفي تعليم الكلام يحتاج المعلم إلى استخدام الوسائل التعليمية المناسبة. ومن الوسائل التي يمكن استخدامها في تعليم مهارة الكلام هي البطاقة اللعب *Talk Or Dare*. البطاقة هي عن ورق سميك مربعة الشكل (لأغراض مختلفة).^٤ البطاقة هي قطعة من الورق تكتب فيها عبارة أو كلمة أو جملة على كل جزء. إن بطاقة *Talk Or Dare* هي لعبة يتم إجراؤها في مجموعات باستخدام نوعين من البطاقات يعني بطاقة *Talk* وبطاقة *Dare*، اللاعب الذي يحصل على بطاقة *Talk* يجب عليه أن يرتب

^١ أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيته وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع،

٢٠١٠)، ص. ٦٨.

^٢ أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ...، ص. ٧٠.

^٣ Rahmaini, "Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab", *Jurnal Ilyaul Arabiyah*, Vol;2, (Medan, Juli-Desember 2015), hlm.228

^٤ Jhon d. Lanthuheru, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Cipta Media 1983) hlm. 25.

الجملة، واللاعب الذي يحصل على بطاقة Dare يجب عليه أن يمثل الحوار المعين.^٥
 من أحد المزايا في هذه بطاقة اللعب Talk Or Dare هي أن يحضر جو الفصل
 الدراسي حيا ومتعة، حتى يتزايد حماس التلاميذ في التعلم.^٦

كانت المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية إحدى المدارس التي تقع بـ
 Aceh Singkil، ومن المواد الدراسية التي بتعلمها التلاميذ في هذه المدرسة اللغة
 العربية. رأت الباحثة أن قدرة التلاميذ ضعيفة على مهارة الكلام، حتى يكون التلاميذ
 لم يستطيعوا أن يعبروا الألفاظ العربية. وهداف مهارة الكلام في المرحلة الابتدائية هو
 التلاميذ يستطيعوا أن يعبروا الكلمة العربية. وكما لاحظت الباحثة أن المدرس
 لا يستخدم الوسيلة التعليمية المناسبة في تدريس اللغة العربية، وتقتصر الوسيلة على
 الكتب المدرسية.

اعتمادا على ما قد سبق من البيان، فتريد الباحثة أن تبحث عن الموضوع
 "استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام بـ
 MIN 1 Aceh Singkil".

ب- أسئلة البحث

أما أسئلة البحث في هذه الرسالة فهي:

⁵ Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm. 764.

⁶ Sigit Priatmoko, dkk, 2008, *Pengaruh Media Pembelajaran Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*, *E-journal Pendidikan Kimia*, 2 (1). hlm. 231.

١- هل استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة

الكلام؟

٢- كيف أنشطة المدرسة والتلاميذ باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم

مهارة الكلام؟

ج- أهداف البحث

أما أهداف البحث من هذه الرسالة فهي:

١- التعرف على فعالية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ

على مهارة الكلام.

٢- التعرف على أنشطة المدرسة والتلاميذ باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

في تعليم مهارة الكلام.

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث من هذه الرسالة فهي كما يلي:

١- للمدرس:

يكون مرجعا في تدريس مادة اللغة العربية ومعتمدا على استعمال الوسيلة

التعليمية

٢- للتلاميذ

أن يكون التلاميذ قادرين على مهارة الكلام ويحصلون على مهارة الكلام

بالسهولة

٣- للباحثة:

زيادة المعرفة وخبرتها عن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام.

ه- افتراضات البحث وفروضه

أما هذا البحث يعتمد على الافتراضات فهي أن استخدام الوسائل التعليمية المناسبة بالمادة تؤدي إلى حصول عملية التعليم والتعليم جيدة.

وأما الفرضان اللذان افترضتهما الباحثة فهما:

١- الفرض البديل (Ha)

إن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة

الكلام ب MIN 1 Aceh Singkil

٢- الفرض الصفري (Ho)

إن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* غير فعال لترقية قدرة التلاميذ على

مهارة الكلام ب MIN 1 Aceh Singkil

و- معاني مصطلحات

إن موضوع هذا البحث " استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة

التلاميذ على مهارة الكلام" أما معاني المصطلحات التي تريد الباحثة أن تشرحها

في هذا البحث وهي:

١ - مهارة الكلام

كانت كلمة "مهارة" لغة هي مصدر من "مهر-يمهر-مهرا، ومهورا، ومهرا، ومهارة".^٧ المراد فيها الاستطاعة. وأما اصطلاحاً يعني قدرة على التنفيذ، بإتقان، في زمن محدد، يمثلها نشاط عضوي إرادي متصل بالحواس، وهي تعتمد على المعرفة النظرية والتدريب العلمي.^٨

كان "الكلام" لغة مصدر من كلم-يكلم-تكلم وكلاماً، وفي أصل اللغة هي الأصوات المفيدة.^٩ واصطلاحاً سلوك يتصف بال تكرار، ويتكون من سلسلة والأعمال التي يتم أدائها بطريقة ثابتة نسبياً.^{١٠}

وأما المراد بمهارة الكلام في هذا البحث التلاميذ لم يستطيعوا أن يعبروا الألفاظ العربية عن المادة حديقة الحيوانات في تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام.

^٧ لويس معلوف، المنجد معجم اللغة العربية، (لبنان: بيروت، ٢٠٠٣ م)، ص. ٣٦

^٨ عابر توفيق الهاشمي، طرائق تدريس مهارات اللغة العربية وآدبيها، (بيروت: مؤسسة الرسالة، ٢٠٠٦)، ص. ٢٣.

^٩ لويس معلوف، المنجد معجم اللغة العربية، (لبنان: بيروت، ٢٠٠٣ م)، ص. ١١٦

^{١٠} أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيته وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع، ٢٠١٠)، ص. ٦٠.

٢- بطاقة اللعب Talk Or Dare

كانت بطاقة لغة بمعنى الورقة.^{١١} وأما اصطلاحاً فهي رقعة صغيرة يثبت فيها مقدار ما تجعل فيه، إن كان عينا فوزنه أو عدده، وإن كان متاع فقيمته.^{١٢} وأما كلمة اللعب مفرد لعبة فهي جمعها الألعاب مصدر من لعب-يلعب-لعباً. معناها لغة هي اللذة أو التنزه.^{١٣} وأما اصطلاحاً فهي نوع تعليم اللغة يعطى مجالا واسعا في أنشطة الفصل.^{١٤}

إن كلمة Talk و Dare أصله من اللغة الإنجليزى كلمة Talk بمعنى التحدث و Dare بمعنى التحدي.^{١٥} أما Talk Or Dare هي اللعبة التي تستعمل بالبطاقة، تستخدم بطاقة Talk لترتيب الجملة وبطاقة Dare لتمثيل الحوار المعين.^{١٦}

وأما المراد بطاقة اللعب Talk Or Dare في هذا البحث اللعبة التي تستعمل بالبطاقة، تستخدم بطاقة Talk لترتيب الجملة وبطاقة Dare لتمثيل الحوار،

^{١١} ابن منظور، لسان العرب، (القاهرة: دارالمعارف، دون سنة)، ص. ٤٤٣

^{١٢} ابن منظور، لسان ...، ص. ٤٤٣

^{١٣} مؤسسة دار المشرق، المنجد في اللغة والإعلام، الطبعة التاسعة والثلاثون، (بيروت: رياض الصلح،

٢٠٠٢)، ص. ٧٢٣

^{١٤} محمود إسماعيل صين، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة في تعليم العربية لغير

الناطقينها، (الرياض: دار المريخ، دون السنة)، ص. ١٢

^{١٥} Talk Dare In Indonesia. متاح على <https://tr-ex.me/terjemahan/bahasa+inggris->

[bahasa+indonesia/dare+talk](https://tr-ex.me/terjemahan/bahasa+inggris-bahasa+indonesia/dare+talk). تاريخ الدخول ١٦/٠٦/٢٠٢٣.

^{١٦} Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm. 764.

لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام عن المادة حديقة الحيوانات في تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام.

ز- حدود البحث

أما حدود البحث من هذه الرسالة وهي:

١- الحد الموضوعي: يقتصر موضوع هذا البحث على استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام

٢- الحد المكاني: يقتصر هذا البحث بـ MIN 1 Aceh Singkil في الصف الخامس

٣- الحد الزمني: تقوم الباحثة بهذا البحث بـ MIN 1 Aceh Singkil للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ م.

ح- الدراسات السابقة

وأما الدراسات السابقة هي إحدى أساسيات البحث التي استخدمتها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبيتها. وهذه الدراسة تساعد الباحثة لمعرفة المقارنة بين نتائج البحث وفروق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية.

الدراسة الأولى: تطوير بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لتعليم مهارة الكلام اللغة

العربية (دراسة البحث وتطويري بـ MIN Malang)^{١٧}

^{١٧} روضة النفوس، تطبيق أسلوب Brainstorming لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام (دراسة تجريبية بمعهد Ummul Ayman Samalanga)، رسالة جامعية غير منشورة مقدم لنيل درجة البكالوريوس بقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشية، سنة ٢٠١٧ م

أ- أهداف البحث

وأما أهداف هذا البحث فهي:

١- التعرف على تطوير بطاقة اللعب *Talk Or Dare* كوسيلة لتعلم مهارة الكلام

بـ MIN Malang

٢- التعرف على استحقاق وسيلة تعلم بطاقة اللعب *Talk Or Dare* التلاميذ

في الصف الخامس بـ MIN Malang

ب- منهج البحث

أما منهج البحث فيها فهو طريقة البحث العلمي والتطويري. وأدواته الإستبانة.

ج- نتائج البحث

وأما نتائج هذا البحث فهي:

١- إن وسيلة بطاقة اللعب *Talk Or Dare* استحقاق استخدام كوسيلة لتعلم

مهارة الكلام.

٢- إن استجابة المعلم اللغة العربية بنتائج التحقق كانت ٨٦,١% من التحقق

من وسيلة، ٧٧,٥% من التحقق المواد، ٨٩%. إن وسيلة بطاقة اللعب

Talk Or Dare التحقق لتعلم مهارة الكلام.

الدراسة الثانية: استخدام mp3 بالناطق العربي لترقية مهارة الكلام في تلفظ الكلمات العربية (دراسة تجريبية بـ المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية رقم ٥٠ بيرون)^{١٨}

أ- أهداف البحث

وأما أهداف هذا البحث فهي:

- ١- التعرف على استخدام mp3 بالناطق العربي لترقية مهارة الكلام في تلفظ الكلمات العربية للطلبة.
- ٢- التعرف على فعالية استخدام mp3 بالناطق العربي لترقية مهارة الكلام في تلفظ كلمات العربية للطلبة.

ب- منهج البحث

إن منهج البحث عن هذه الرسالة هي بحث تجريبي. وهو من منهج تجريبي بالتصميمات التمهيدية. وفي جمع البيانات قام الباحث بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة.

ج- نتائج البحث

وأما نتائج هذا البحث فهي:

- ١- إن استخدام mp3 بالناطق العربي لترقية مهارة الكلام يكون يساعد الطلبة في تعبير الألفاظ العربية حتى يتحدثون اللغة العربية بالفصيحة والصحيحة.

¹⁸ Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm. 773.

٢- إن استخدام mp3 بالناطق العربي يكون فعال لترقية مهارة الكلام في تلفظ الكلمات العربية.

الدراسة الثالثة: فعالية المدخل الاتصالي بوسيلة الصور التسلسلية لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام (دراسة تجريبية في المدرسة العالية بمعهد دار التحفيظ الإخلاص Banda Aceh)^{١٩}

أ- أهداف البحث

وأما أهداف هذا البحث فهي:

- ١- لمعرفة فعالية تطبيق المدخل الاتصالي بوسيلة الصور التسلسلية لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام في المدرسة العالية بمعهد دار التحفيظ الإخلاص Banda Aceh .
- ٢- لمعرفة تطبيق المدخل الاتصالي بوسيلة الصور التسلسلية في تعليم مهارة الكلام في المدرسة العالية بمعهد دار التحفيظ الإخلاص Banda Aceh .

جامعة الرانري

AR - RANIRY

^{١٩} أولى شفاء خيراني، فعالية المدخل الاتصالي بوسيلة الصور التسلسلية لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام (دراسة تجريبية في المدرسة العالية بمعهد دار التحفيظ الإخلاص Banda Aceh)، رسالة جامعية غير منشورة مقدم لنيل درجة البكالوريوس بقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشية، سنة ٢٠٢٢ م

ب- منهج البحث

إن منهج البحث عن هذه الرسالة هي بحث تجريبي. وهو من منهج تجريبي بالتصميمات التمهيدية. وأدوات البحث الذي اعتمدت عليها الباحثة في تأليف هذه الرسالة فهي الملاحظة المباشرة والإختبار.

ج- نتائج البحث

وأما نتائج هذا البحث فهي:

١- أن تطبيق المدخل الإتيصالي بوسيلة الصور التسلسلية على مهارة الكلام فعالاً.

٢- ونتيجة أنشطة المدرسة والطلاب بتطبيق المدخل الإتيصالي بوسيلة الصور التسلسلية جيد جداً.

العلاقة بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية كما يلي:

(١) اتفقت الدراسة الأولى والدراسة الحالية في استخدام الوسيلة بطاقة اللعب *Talk Or Dare*. والاختلاف بينهما أن الدراسة السابقة والدراسة الحالية في منهج البحث. تستخدم الدراسة السابقة طريقة البحث والتطوير والدراسة الحالية بالمنهج التجريبي (*Research and Development*).

(٢) اتفقت الدراسة الثانية والدراسة الحالية هي أنهما بحثتا عن تعليم الكلام في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية. والاختلاف بينهما أن الدراسة السابقة

باستخدام mp3 بالناطق العربي وأما الدراسة الحالية باستخدام بطاقة اللعب *Talk*

Or Dare

٣) اتفقت الدراسة الثالثة والدراسة الحالية هي تبحث الباحثة الدراسة السابقة

والحالية في مهارة الكلام. والاختلاف هو بوسيلة الصور التسلسلية لترقية قدرة

الطلاب على مهارة الكلام وأما الدراسة الحالية باستخدام بطاقة اللعب *Talk*

Or Dare لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على دليل الكتابة الرسالة العلمية

في قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية

الحكومية، بما يسمى بـ

“ Panduan Akademik Dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016”

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- مفهوم مهارة الكلام

١- تعريف مهارة الكلام

كان الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة.^١ الكلام في اصطلاح الجملة المركبة المفيدة.^٢ الكلام هو اللفظ والإفادة، واللفظ هو الصوت المشتغل على بعض الحروف، كما أن الإفادة هي ما دلّت على معنى من المعاني، على الأقل في ذهن المتكلم، صحيح أن هناك أصواتا تصدر من الحيوانات والطيور تحمل بعض الدلالات في بعض المواقف التي يستدل بها عن الحاجات (البيولوجية) لهذا الحيوان، وقد تفهم معاني أخرى، ولكنها قليلة، ومرتبطة بموافقا محدودة.^٣

وكان الكلام مهارة إنتاجية تتطلب من المعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة والتمكن من الصيغ النحوية ونظام ترتيب الجمل والكلمات حتى تساعد على التعبير عما يريد المتكلم في موافق الحديث أي إن الكلام عبارة عن عملية إدراكية تتضمن دافعا، ثم مضمونا للحديث، ثم نظاما لغويا بوساطته يترجم الدافع

^١ العلامة، الكواكب الدرية، (الحرمين، دون السنة)، ص. ٧٠.

^٢ سوقي ضيف، معجم الواسيط، ط. ٢، ج. ٢، تركيا، المكتبة الإسلامية، ١٩٧٢. ص. ١٩٧٦.

^٣ أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيته وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع،

٢٠١٠)، ص. ٨٥.

والمضمون في شكل كلام، وكل هذه العمليات لا يمكن ملاحظتها فهي عمليات داخلية فيما عدا الرسالة الشفوية المتكلمة.^٤

الكلام ترجمة اللسان عما تعلمه الإنسان عن طريق الاستماع والقراءة والكتابة، يعني هو من العلامات المميزة للإنسان فليس كل صوت كلاماً، لأن الكلام هو اللفظ والإفادة، واللفظ هو الصوت المشتمل على بعض الحروف، كما أن الإفادة هي ما دلت على معنى من المعاني، على الأقل في ذهن المتكلم.

٢- أهداف مهارة الكلام

هناك الأهداف العامة لمهارة الكلام فيما يلي:^٥

- (١) أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية نطقاً صحيحاً
- (٢) أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة
- (٣) أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة
- (٤) أن يعبر أن أفكاره مستخدماً الصيغة النحوية المناسبة.
- (٥) أن يعبر أن أفكاره مستخدماً النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام

^٤ الناقعة وطعيمة، الكتاب الأساسي لتعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى إعداده-تحليله-تقويمه، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٤٠٣م)، ص. ١٢٦-١٢٧.

^٥ عندي أولاً، إستراتيجيات تعليم مهارة الكلام لطلبة قسم تعليم اللغة العربية للمستوى الأول في جامعة كديري الإسلامية الحكومية، التدريس، المجلد ٠٤ العدد ٠٢. ديسمبر ٢٠١٦، ص. ٤٨.

٦) أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل التذكير والتأنيث وتمييز العدد والحال ونظام الفعل وأزمنة وغير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية

٧) أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره ومستوى نضجه وقدراته، وأن يستخدم هذه الثروة في إتمام عمليات اتصال عصرية

٨) أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة والمناسبة لعمره ومستواه الاجتماعي وطبيعة عمله، وأن يكتسب بعض المعلومات الأساسية عن التراث العربي والإسلامي

٩) أن يعبر عن نفسه تعبيرا واضحا ومفهوما في مواقف الحديث البسيطة
١٠) أن يتمكن من التفكير باللغة العربية والتحدث بها بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة.

٣- أهمية مهارة الكلام

وأما أهمية مهارة الكلام كما يلي:^٦

١) من المؤكد أن الكلام كوسيلة الإفهام سبق الكتابة في الوجود، فالإنسان تكلم قبل أن يكتب.

٢) التدريب على الكلام يعود الإنسان على الطلاقة في التعبير عن أفكاره والقدرة على المبادأة ومواجهة الجماهير.

^٦ أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطريقة تدريسها، (الرياض: دار المسلم، ١٩٩٢

٣) الحياة المعاصرة بما فيها من حرية وثقافة في حاجة ماسة إلى المناقشة، وابداع الرأي، ولا سبيل إلى ذلك إلا بالتدريب الواسع على التحدث الذي يؤدي إلى تعبير الواضح عما في النفس.

٤) الكلام ليس وسيلة لطمأنة الناس المتقلبين فقط، طمأنة أهليهم وذويهم.

٥) الكلام مؤثر صادق - إلى حد ما - للحكم على المتكلم، ومعرفة مستواه الثقافي، وطبقته الاجتماعية، ومهنته، أة حرفته،

٦) الكلام وسيلة الاقناع، والفهم بين المتكلم والمخاطب.

٧) الكلام وسيلة لتنقيس الفرد عما يعانيه، لأن تعبير الفرد عن نفسه علاج

٨) نفسي يخفف من حد الأزمنة التي يعانيها أز المواقف التي يتعرض لها.

٩) الكلام نشاط إنساني يقوم به الصغير والكبير، والمتعلم والجاهل، والذكر والأنثى حيث يتيح للفرد فرصة أكثر في التعامل مع الحياة، والتعبير عن مطالبه الضرورية.

١٠) الكلام وسيلة رئيسة في العملية التعليمية في مختلف مراحلها، لا يمكن أن يستغني عنه معلم في أية مادة من المواد للشرح والتوضيح.

فلذا، ولاشك أن الكلام هو المكونات الرئيسية في تعليم اللغة العربية وهي أهم المهارات في نطق اللغة تعتبر جزءا أساسيا في تعلم لغة أجنبية.

٤ - طريقة تعليم مهارة الكلام

وأما تعليم اللغة الأجنبية له طرق كثيرة وعديدة، وقد اشتهرت طرق في

تعليم مهارة الكلام، هي:

أ) الطريقة المباشرة

كانت الطريقة المباشرة هي التي تعتمد على الربط بين كلمات وجمل اللغة الأجنبية والأشياء والأحداث بدون أن يستخدم المدرس أو التلاميذ لغتهم الوطنية.^٧ هذه الطريقة باعتمادها على الحديث والاستماع، والقراءة والإنشاء في المراحل التالية من التدريس، كما تتميز بمجموعة من الخصائص، أهمها ما يأتي:^٨

- ١) الهدف الأساسي منها هو السيطرة على مهارة الكلام باللغة الهدف حتى يتمكن الأفراد التواصل من خلالها.
- ٢) المواد الدراسية هي عبارة عن كتب مقرر تحتوي على مجموعة من المفردات التي يتم استخدامها في الجمل.
- ٣) تعليم قواعد اللغة بأسلوب استقرائي، حيث تبدأ عملية تعليم القواعد بضرب الأمثلة ثم استنباط القواعد بعدها.
- ٤) تعليم المفردات الملموسة والحسية بأسلوب التمثيل واستخدام الصور والنماذج، بينما يتم تعليم المفردات غير الحسية بأسلوب تعريفي وقياسي.

^٧ محمود كامل الناقة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (إيسيسكو: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ٢٠٠٣)، ص. ٧٤.

^٨ أبو صوي، طرق تدريس مهارة الكلام- موضوع، ٢٠١٧، متاح على <https://mawdoo3.com>، تاريخ الدخول ٢٩/١٠/٢٠٢٢.

(٥) التدريب المستمر للدارس حتى يكتسب مهارة الكلام والسمع في

آن واحد.

(٦) الاهتمام بسلامة النطق وصحة القواعد اللغوية.

(٧) تجنب استخدام لغة الأم أثناء العملية التعليمية.

ب) الطريقة السمعية الشفهية

أن مهارة الكلام هي مهارة ذات إستراتيجية لمن يتعلمها ويكتسبها للحصول على الكفاءة في تعليم اللغة العربية، لذا على المدرس أن يعرف كيفية تطبيق طريقة السمعية الشفهية على تدريس نفس المهارة.^٩

وأما تعتمد الطريقة السمعية الشفهية على الكلام كأساس في التدريس، لهذا يلجأ المدرسون إلى أساليب خاصة تهتم بتوصيل وترسيخ الأصوات إلى أذهان التلاميذ، أي أنه تقع على الطالب مهمة سماع الأصوات في الكلمة أو الجملة، ثم نطقها قبل تعلم مهارة القراءة أو الكتابة، وبعد ذلك تأتي مرحلة السلوك والعمل من خلال استخدام أسلوب الإعادة والتكرار في العملية التعليمية، وبشكل عام فإن هذه الطريقة تتميز بمجموعة من الصائص، أهمها ما يأتي:^{١٠}

^٩ شريف الدين هاشم، طريقة السمعية الشفهية وتطبيقها على تدريس الكلام، ٢٠١٥، متاح على

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna>، تاريخ الدخول ٢٤/١٠/٢٠٢٢.

^{١٠} أبو صوي، طرق تدريس مهارة الكلام - موضوع، ٢٠١٧، متاح على <https://mawdoo3.com>، تاريخ

الدخول ٢٩/١٠/٢٠٢٢.

- (١) تسلسل عملية طرح المواد: الاستماع ثم التحدث، والكلام، ثم القراءة، والكتابة.
- (٢) إعطاء أساليب الجملة وأنماطها شكل الحوار المحفوظ.
- (٣) تحديد عدد المفردات بناء على سياق الجملة أو التعبير وليس الكلمات المستقلة.
- (٤) تعليم نظام الأصوات بانتظام وترتيب حتى يتمكن الدارس من تنظيم مهاراته والحفاظ على تسلسلها.
- (٥) استخدام الوسائل البصرية السمعية للإعانة على تعليم الكلام.

٥- اختبار مهارة الكلام

اختبار الكلام بصفة عامة على شكل، وهو:^{١١}

- (١) اختبار النطق: إن اختبار النطق تحاكي مناطق المدرس، ويقرأ بالإجهد والتجويد، وقراءة النص بصوت عال بالفعل في النطق، وتكميل الجمل، والإجابة على الأسئلة.
- (٢) اختبار ممارسة التراكيب اللفظية: اختبار ويأتي بأشكال متنوعة كمثل تغيير الكلمات أو الجمل، وربط الجمل، والمساءلة، وإعادة صياغة العبارة في سؤال وهلم جرا.
- (٣) اختبار محادثة باستخدام المؤثرات البصرية: وأما اختبار محادثة فهي تستخدم مؤثرات بصرية لتشكيل تساؤلات حول الوقت والمسافة،

¹¹ Moh. Mastna Dkk, *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab*, Cet 1, (Tangerang Selatan: Al-Kitabah, 2012) hlm. 153

وحجم وفقا للصورة، وقراءة الأرقام، واصفا الصور، ورواية فعالة أو حركة، فضلا عن سرد القصة الصورة.

٤) اختبار من خلال المقابلات والمناقشات: وأما اختبار المقابلة تحتج إلى العلامة مع إعداد في شكل منظم من قائمة الأسئلة التي يتعين الإجابة عليها من قبل الطلاب.

ب- مفهوم بطاقة اللعب Talk Or Dare

١- تعريف بطاقة اللعب Talk Or Dare

وأما تعريف الاصطلاح أن بطاقة هي رقعة صغيرة يثبت فيها مقدار ما تجعل فيه، إن كان عينا فوزنه أو عدده، وإن كان متاع فقيمه.^{١٢} البطاقة هي قطعة من الورق تكتب فيها عبارة أو كلمة أو جملة على كل جزء. وتعد البطاقة وسيلة فعالة تساعد في عملية تعلم التلاميذ، ومن خلال البطاقة التعليمية سيكون التدريس والتعلم أكثر فاعلية وإثارة للاهتمام.

أما معنى الألعاب في تعليم اللغة لكي يعطى مجالا واسعا في أنشطة الفصل، لتزويد المعلم والدراس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. كما هي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للتلاميذ نوعا من الاختيار للغة التي يستخدموها. وكانت كلمة "ألعاب" على تلك الألعاب التي لها بداية محددة ونقطة نهاية، وتحكمها

^{١٢} ابن منظور، لسان العرب، (القاهرة: دارالمعارف، دون سنة)، ص. ٤٤٣

القواعد والنظم، وأطلقت كذلك على كافة أنواع الأنشطة الشبيهة بالألعاب،

والتي ليس لها شكلها المألوف.^{١٣}

إن اللعبة اللغوية يعني نشاط يكتسب المهارات اللغوية معينة بطريقة

مروحة. وبالتالي، يمكن تفسير اللعبة اللغوية على أنها نشاط أو أنشطة لها

قواعد وأهداف وتحتوي على عناصر التسلية مروحة ومبهجة.^{١٤}

إن كلمة *Talk* و *Dare* أصله من اللغة الإنجليزية كلمة *Talk* بمعنى

التحدث و *Dare* بمعنى التحدي.^{١٥} أما *Talk Or Dare* هي اللعبة التي تستعمل

البطاقة، تستخدم بطاقة *Talk* لترتيب الجملة وبطاقة *Dare* لتمثيل الحوار

المعين.^{١٦} تكون بطاقة لعبة *Talk Or Dare* من: (١) ١٥ بطاقة *Talk* تحتوي

مفردات، (٢) ١٥ بطاقة *Dare* تحتوي الحوار. بالإضافة إلى ذلك، فإن

المحتوى في وسائل يتوافق أيضا مع المواد المستخدمة من قبل التلاميذ. يمكن

للألعاب المعروضة في وسائل جذب التلاميذ في أنشطة تعلم اللغة العربية.^{١٧}

^{١٣} محمد إيفان ألفيان، مهارة الكلام وتعليمها، Arabia، المجلد ٥ العدد ١، ٢٠١٣، ص. ١٠.

^{١٤} Mohammad Kholison, Risma Fahrul Amin, *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: Lisan Arabi, 2018) hlm. 2.

^{١٥} Talk Dare In Indonesia متاح على <https://tr-ex.me/terjemahan/bahasa+inggris->

[bahasa+indonesia/dare+talk](https://tr-ex.me/terjemahan/bahasa+inggris-). تاريخ الدخول ١٦/٠٦/٢٠٢٣.

^{١٦} Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm.764.

^{١٧} Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm. 768.

ومن الشرح السابق أن بطاقة اللعب *Talk Or Dare* اللعبة التي تستعمل بالبطاقة، تستخدم بطاقة *Talk* لترتيب الجملة وبطاقة *Dare* لتمثيل الحوار، لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام.

٢- مزايا بطاقة اللعب *Talk Or Dare* وعيوبها

أ) مزايا بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

- لعبة بطاقة *Talk Or Dare* التي يتم إجراؤها في التعلم لها عدة مزايا منها:^{١٨}
- (١) أن يحضر جو الفصل الدراسي حيا ومتعة، حتى يتزايد حماس التلاميذ في التعلم.
 - (٢) يشارك التلاميذ مباشرة في اللعبة، ويكون المعلم حاكما والدافع.
 - (٣) جو التنافسي أثناء اللعبة أن التلاميذ للنجاح وللعبه بين التلاميذ الآخرين. حتى في التعلم لمساعدتهم تحصيل الكفاءات الأساسية بسهولة.

ب) عيوب لعبة *Talk Or Dare*

- لعبة بطاقة *Talk Or Dare* التي يتم إجراؤها في التعلم لها عدة عيوب منها:^{١٩}
- (١) المحتوى المعروض في بطاقة *Talk* وبطاقة *Dare* ناقص المواد لتحصيل أداة اختبار القدرة المعرفية.

- (٢) إذا لم يستطيع المعلم إدارة الوقت جيدا، لم يصل أهداف التعلم.

¹⁸ Sigit Priatmoko, dkk, 2008, *Pengaruh Media Pembelajaran Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*, *E-journal Pendidikan Kimia*, 2 (1). hlm. 231.

¹⁹ Sigit Priatmoko, dkk, 2008, *Pengaruh Media Pembelajaran Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*, *E-journal Pendidikan Kimia*, 2 (1). hlm. 231.

٣) إذا نقصت الخبرة و إدارة الفصل، فنشأ الضجيج الذي يزعج عملية التعليم.

٣- كيفية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

وأما كيفية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم اللغة العربية فهي ثلاث مراحل:^{٢٠}

أ) مرحلة الإعداد، في هذه المرحلة يقسم المعلم التلاميذ إلى مجموعات التي تتكون من ٤-٥ تلاميذ ويشرح كيفية اللعبة.

١) رمى التلاميذ من مجموعة واحدة النرد لتعيين اختيار البطاقة.

٢) إذا وجد التلاميذ النرد بالأرقام الفردية فأخذ بطاقة *Talk*، وجدوا النرد بالأرقام الشفعية فأخذوا بطاقة *Dare*.

٣) إذا وجد التلاميذ بطاقة *Talk*، فكون الجملة من المفردات الموجودة.

٤) إذا وجد بطاقة *Dare*، فمثل الحوار المكتوب مناسباً.

ب) المرحلة الثانية، المرحلة الأساسية. في المرحلة الأساسية يتم اجراء اللعبة وفقاً بكيفية المتفق.

ج) المرحلة الثالثة، المرحلة الختامية. في هذه المرحلة يحصل المعلم على فائز لعبة *Talk Or Dare* ويمنح هدايا إلى الفائزين.

²⁰ Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A., 2021, "Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V", *Jornal Of Language Literature And Arts*, Vol 01, No. 06, hlm. 773

الفصل الثالث

منهج البحث

أ- منهج البحث

إن الطريقة التي تستخدمها الباحثة لهذا البحث هي الطريقة التجريبية وهو منهج البحث العلمي الذي تستطيع الباحثة بواسطتها أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقبل) على النتيجة (المتغير التابع) الذي له الأثر الجلي في تقدم العلوم الطبيعية.^١

ينقسم البحث التجريبي إلى أربعة الأقسام: التصميمات التمهيدية (Pre-*Experimental Designs*)، والتصميمات التجريبية (*True- Experimental Designs*)، والتصميمات العاملة (*Factorial- Designs*)، والتصميمات شبه التجريبية (*Quasi- Experimental Designs*). وتستخدم الباحثة في هذه الرسالة الباحثة التصميمات التمهيدية.^٢ وتنقسم التصميمات التمهيدية إلى ثلاثة أقسام هي:^٣

(١) *One-Shot Case Study*

(٢) *One Group Pretest-Posttest*

(٣) *Intec Group Pretest-Posttest*

وأما التصميمات التمهيدية بشكل تصميم المجموعة الواحدة مع الاختبار القبلي والبعدي وما يقال بالإنجليزية *One Group Pretest-Posttest*، وفي هذا البحث تقوم

^١ صالح بن حمد العساف، المدخل المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض: مكتبة

العيكان، ٣٠٠٠)، ص. ٣٠٣

^٢ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.

73

^٣ صالح بن حمد العساف، المدخل المدخل إلى البحث، ص. ٣١٣

الباحثة تعليم اللغة العربية باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية مهارة الكلام.
وتعتمد الباحثة الرموز التالي:

ت	ج ١	X	ج ٢
---	-----	---	-----

حيث إن:

ت : المجموعة التجريبية

ج ١ : الاختبار القبلي

ج ٢ : الاختبار البعدي

X : المعالجة التجريبية

ب- متغيرات البحث

أما المتغيرات في هذا البحث متغيران وهما متغير مستقل وهو بطاقة اللعب *Talk Or Dare* (Variabel X) ومتغير مقيد هو مهارة الكلام (Variabel Y). كما الرموز التالي:

(Variabel X) : بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

(Variabel X) : مهارة الكلام

ج- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو جميع الأفراد الذين لهم خصائص واحدة يمكن ملاحظتها.^٤ إن المجتمع لهذا البحث جميع التلاميذ في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية أتشيه سينكل للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ م، ويبلغ عددهم ٣٩ تلميذا. والعينة هي مجموعة جزئية من المجتمع له خصائص مشتركة.^٥ في هذا البحث هم التلاميذ في الصف الخامس (ب) للمرحلة الابتدائية وعدد التلاميذ في هذا الفصل يصل إلى ١٩ تلميذا. ولذلك فأخذت الباحثة العينة بالطريقة العمدية (*Purposive Sampling*) ويسمى هذه الطريقة بالطريقة المقصودة تعني أساس الاختيار بالخبرة وهي تعني أساس الاختيار من خبرة الباحثة ومعرفتها بأن هذه الوسائل تتمثل مجتمع البحث.^٦ واختارت الباحثة التلاميذ في الفصل الخامس (ب) لأنهم لم يستطيعوا أن يعبروا الألفاظ العربية.

د- طريقة جمع البيانات وأدواتها

وأما أدوات البحث التي تستخدم الباحثة لهذه أداة البحث هي:

جامعة الرانري

AR - RANIRY

^٤ صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث...، ص. ٦٢

^٥ زجاء محمود أبو علام، مدخل إلى مناهج البحث التربوي، (الكويت: مكتبة الفلاح، ١٩٨٩)، ص.

^٦ Endang Widi Winarmi, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 154.

١ - الاختبار

الاختبار هو إحدى الأدوات التي يمكن أن تستخدمها الباحثة لجمع المعلومات التي يحتاج إليها للإجابة عن أسئلة البحث أو اختبار فروضها.^٧ وتقوم الباحثة باختبار مرتين في دوره وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

(١) الاختبار القبلي (Pre-Test)

الاختبار القبلي هو الاختبار ينفذ قبل تطبيق التدريب وغرض هذا الاختبار لتحديد التحصيل الدراسي قبل إجراء التدريس باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في مهارة الكلام. وفي هذا الاختبار القبلي تختار الباحثة في اختبار الشفوي عن حديقة الحيوانات.

(٢) الاختبار البعدي (Post-Test)

الاختبار البعدي هو الاختبار ينفذ بعد انتهاء إجراء التعليم باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*، وغرض هذا الاختبار لتحديد التحصيل الدراسي بعد إجراء التدريس باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في مهارة الكلام. وفي هذا الاختبار البعدي تختار الباحثة في اختبار الشفوي عن حديقة الحيوانات.

Rubrik penilaian untuk tema حديقة الحيوانات

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Makhraj	4	Makhraj sangat tepat
		3	Makhraj sudah tepat

^٧ صالح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث...، ص. ٣١٥

		2	Makhraj kurang tepat
		1	Makhraj tidak tepat
2	Kelancaran	4	Sangat lancar
		3	Sudah lancar
		2	Kurang lancar
		1	Tidak lancar
3	Kefasihan	4	Sangat fasih
		3	Sudah fasih
		2	Kurang fasih
		1	Tidak fasih
4	Semangat/ Antusias	4	Sangat semangat/ antusias
		3	Sudah semangat/ antusias
		2	Kurang semangat/ antusias
		1	Tidak semangat/ antusias
	Skor Maksimal	16	

Pedoman penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$=$$

Nilai	Skala	Keterangan
4,1-5	A	ممتاز
3,1-4	B	جيد جداً
2,1-3	C	جيد
1,1-2	D	مقبول
0-1	E	مردود

٢- الملاحظة

الملاحظة هي إحدى أدوات البحث العلمي، والتي معناها العام الملاحظة أنها الانتباه لشيء ما والنظر إليه. وأما اصطلاحاً الانتباه المقصود والموجه نحو سلوك فردي أو جماعي معين بقصد متابعة ورصد تفرقاته ليتمكن البحث بذلك من وصف السلوك فقط أو وصفه وتحليله أو وصف وتقويمه.^٨ والملاحظة التي تستعمل الباحثة هي أن تلاحظ المدرسة والتلاميذ وأحولهم في نشاط التعليم في الفصل.

واستخدمت الباحثة الملاحظة التي تقوم بها ملاحظة تلاحظ الباحثة كالمدرسة والتلاميذ في إجراء عملية التعليم والتعلم بقائمتين، وهما:

(أ) قائمة ملاحظة المدرسة

قائمة ملاحظة التي تقوم بها ملاحظة تلاحظ الباحثة كالمدرسة وقدرتها على استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil.

(ب) قائمة ملاحظة التلاميذ

قائمة ملاحظة التي تقوم بها ملاحظة تلاحظ نشاط التلاميذ وانتباههم بالدرس وتركيزهم عليه أثناء عملية تعلم الكلام لترقية مهارة الكلام التلاميذ على مهارة الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil.

^٨ صالح ابن أحمد العساف، المدخل إلى البحث...، ص. ٤٠٦.

هـ - طريقة تحليل البيانات

١- تحليل بيانات الاختبارات

للحصول على تحليل بيانات الاختبار قامت الباحثة باختبار *Wilcoxon Sing Rank Test* أو اختبار *paired sampel T Test* باستخدام الحاسب على الأدوات الرقمية "SPSS Statistic 20". ولتحديد استخدام اختبار *paired sampel T Test* أو اختبار *Wilcoxon Sing Rank Test*، وينبغي للباحثة أن تقوم بإجراء الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) والاختبار المتجانسي (*Uji Homogenitas*). إن كانت النتائج الطبيعية (*Normalitas*) والمتجانسة (*Homogenitas*) فقامت الباحثة باختبار *paired sampel T Test* وإذا كانت عكسها فقامت الباحثة باختبار *Wilcoxon Sing Rank Test*.

أ- الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

الاختبار الطبيعي هو الاختبار لمعرفة أن البيانات طبيعية أو غير طبيعية. فأخذت الباحثة عن اختبار *Shapiro- Wilk* لأن العينة أصغر من ٥٠. وإذا كانت العينة أكبر من ٥٠. فأخذت الباحثة عن اختبار *Kolmogrof- Smirnof*. لمعرفة البيانات طبيعية بالمقياس التالي:

(١) إذا كان مستوى الدلالة (*Sig.*) > من ٠٠،٠٥ وتكون البيانات

الطبيعي.

٢) إذا كان مستوى الدلالة (Sig.) < من ٠,٠٥ . وتكون البيانات غير الطبيعي.

ب- الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

الاختبار المتجانسي هو الاختبار لمعرفة أن البيانات متجانسة أو غير متجانسة. لمعرفة البيانات متجانسة بالمقياس: إذا كان مستوى الدلالة (Sig.) > من ٠,٠٥ . وتكون البيانات متجانسة. إذا كان مستوى الدلالة (Sig.) < من ٠,٠٥ . وتكون البيانات غير متجانسة.

إذا كانت النتائج طبيعية ومتجانسة، فتقوم الباحثة باختبار ت، وإذا كانت عكسها فتقوم الباحثة باختبار Wilcoxon Sing Rank Test. ثم تقوم الباحثة بتحليل البيانات بالأدوات الرقمية "SPSS Statistic 20" بالمقياس، كما يلي:

وأما تحليل الاختبار على خمسة معايير، كما يلي:^٩

٨٦ - ١٠٠٪ = ممتاز

٧٦ - ٨٥٪ = جيد جدا

٦٠ - ٧٥٪ = جيد

٦٩ - ٥٥٪ = مقبول

٠ - ٤٥٪ = راسب

^٩ Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 281.

٢- تحليل بيانات لملاحظة

وأما تحليل البيانات عن نتيجة الملاحظة على أنشطة تعليم المعلمة والتلاميذ عند إجراء عملية التعليم والتعلم واعتمد الباحثة على الرموز الآتي:^{١٠}

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

حيث إن:

P : النسبة المئوية

R : مجموعات الدرجة المحسولة عليها

T : النتيجة الكاملة

ويعتمد التحليل لأنشطة المدرسة والتلاميذ عند إجراء عملية التعليم

والتعلم في خمسة معايير وهي الآتي:^{١١}

٨٦ - ١٠٠٪ = ممتاز

٧٦ - ٨٥٪ = جيد جداً

٦٠ - ٧٥٪ = جيد

٦٩ - ٥٥٪ = مقبول

٠ - ٤٥٪ = راسب

¹⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 305.

¹¹ Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 281.

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشاتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل السابق ما يتعلق باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية مهارة الكلام. وفي هذا الفصل تعرض الباحثة نتائج البحث التي وجدتتها بعد القيام بالبحث بـ MIN 1 Aceh Singkil. للحصول على البيانات لتحقيق أهداف البحث، فقامت الباحثة بهذه المدرسة للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤ اعتماداً على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه رقم: B-9879/Un.08/FTK.1/PP.00.9/08/2023.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية إحدى المدارس في أتشيه سنكيل (Aceh Singkil). وتقع هذه المدرسة في قرية فاسر (Pasar) في منطقة (Singkil) في مدينة أتشيه سنكيل. وقد أسست هذه المدرسة سنة ١٩٩٧.

كانت رئيسة في المدرسة (Syafrida, S.Pd.). وعدد المدرسين الذين يعلمون في MIN 1 Aceh Singkil ٣٤ مدرسا للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤، وأما المعلمون للمرحلة الابتدائية في هذه المدرسة الذين يعلمون اللغة العربية فهي ١ مدرسة كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ١-٤

المدرسة التي تعلم اللغة العربية بـ MIN 1 Aceh Singkil

اسم المدرس	متخرج في	التخصص
أيديا فوتري M.Pd.	- UINSU (S1) - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (S2)	اللغة العربية

وأما عدد التلاميذ في المرحلة الابتدائية ٢٢٤، وهم يجلسون في الصف الأول إلى الصف السادس، كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٢-٤

عدد التلاميذ في MIN 1 Aceh Singkil

رقم	المراحل	عدد التلاميذ
١	الصف الأول (أ)	١٥
٢	الصف الأول (ب)	١٨
٣	الصف الثاني (أ)	١٧
٤	الصف الثاني (ب)	١٧
٥	الصف الثالث (أ)	٢٣
٦	الصف الثالث (ب)	٢١
٧	الصف الرابع (أ)	١٥
٨	الصف الرابع (ب)	١٥

٢٠	الصف الخامس (أ)	٩
١٩	الصف الخامس (ب)	١٠
٢٣	الصف السادس (أ)	١١
٢١	الصف السادس (ب)	١٢
٢٢٤	المجموع	

أما المباني والمرافق الدراسية في هذا MIN 1 Aceh Singkil للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤م، كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-٣

المباني والمرافق الدراسية في MIN 1 Aceh Singkil

العدد	أسماء المباني	رقم
١٢	الفصول الدراسية	١
١	إدارة رئيس المدرسة	٢
١	إدارة المعلمين	٣
١	المكتبة	٤
١	مصلى	٥
٣	حمام	٦
١٩	المجموع	

تقوم الباحثة بالعملية التجريبية باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* بـ

MIN 1 Aceh Singkil، كما يتضح في التوقيت التجريبي التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت التجريبي

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
الأول	الخميس	٧ سبتمبر ٢٠٢٣	الاختبار القبلي وتدريس باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>
الثاني	الخميس	١٤ سبتمبر ٢٠٢٣	تدريس باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> والاختبار البعدي

٢- إجراء استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية مهارة الكلام

قد قامت الباحثة بنفسها كمدرسة اللغة العربية في الصف الخامس (ب) بـ

MIN 1 Aceh Singkil. وأما عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-٥

(عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*)

اللقاء الأول

أنشطة التلاميذ	أنشطة المدرسة
يرد التلاميذ السلام، ويقرأ الدعاء، ثم التلاميذ يهتمون بدعوة كشف الحضور	تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، وثم تطلب المدرسة بقراءة الدعاء، ثم تقوم المدرسة بتحضير التلاميذ.
يستمع التلاميذ عن الموضوع الدراسي والأنشطة والأهداف التعليمية.	تشرح المدرسة الموضوع الدراسي والأنشطة والأهداف التعليمية.
يقوم التلاميذ اختبار القبلي شفهيًا (قبل استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>)	تختبر المدرسة التلاميذ اختبار القبلي شفهيًا (قبل استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>)
التلاميذ ينظرون ويستمعون شرح المدرسة.	تشرح المدرسة عن المواد تعريف حديقة الحيوانات التي تدرس.
يستمع التلاميذ إلى المدرسة.	تشرح المدرسة عن استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> .
يجعل التلاميذ جلوسهم حسب الفرق.	تنقسم المدرسة التلاميذ إلى ثلاث مجموعات.

تفضل المدرسة على كل المجموعة الفرصة لتسأل عن المادة الدرس التي لم يفهمها.	يسأل التلاميذ المادة التي لم يفهمها.
أخيراً، تختتم المدرسة الدروس بالموعظة والدوافع لدراسة اللغة العربية، ثم تقرأ حمدلة ودعاء كفارة المجلس وإلقاء السلام.	يستمع التلاميذ الموعظة والدوافع لدراسة من المدرسة، ثم يختم التلاميذ الدروس بقراءة حمدلة ودعاء كفارة المجلس ويرد السلام.

الجدول ٤-٦

(عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare)

اللقاء الثاني

أنشطة التلاميذ	أنشطة المدرسة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، وثم يرد التلاميذ السلام، ويقرأ الدعاء، ثم تطلب المدرسة بقراءة الدعاء، وثم تقوم التلاميذ يهتمون بدعوة كشف الحضور. المدرسة بتحضير التلاميذ.	تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، وثم يرد التلاميذ السلام، ويقرأ الدعاء، ثم تطلب المدرسة بقراءة الدعاء، وثم تقوم التلاميذ يهتمون بدعوة كشف الحضور. المدرسة بتحضير التلاميذ.
تشرح المدرسة الموضوع الدراسي والأنشطة ولأهداف التعليمية.	يستمع التلاميذ عن الموضوع الدراسي والأنشطة ولأهداف التعليمية.
تشرح المدرسة تعريف حديقة الحيوانات.	التلاميذ ينظرون ويستمعون شرح المدرسة ويسأل عن معنى المفردات التي لا يعرفونه.

يستمع التلاميذ إلى المدرسة.	تشرح المدرسة عن استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> .
يسأل التلاميذ وبعضهم يجيبون السؤال.	تفضل المدرسة فرصة للتلاميذ ليسألون والإجابة عليه.
يجعل التلاميذ جلوسهم حسب الفرقة.	تنقسم المدرسة التلاميذ إلى ثلاث مجموعات.
يلاحظ التلاميذ كيفية استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> .	تتدرب المدرسة على كيفية استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> .
رمي التلاميذ من مجموعة واحدة النرد، التلاميذ يلعبون بطاقة <i>Talk Or Dare</i> وفقا بكيفيتها.	تعطي المدرسة رمي التلاميذ من مجموعة واحدة النرد لتعيين اختيار البطاقة، ثم تأمر المدرسة التلاميذ يلعبون بطاقة <i>Talk Or Dare</i> .
يعرض التلاميذ نتائج مناقشة أمام الفصل.	تدعو المدرسة إحدى التلاميذ في كل المجموعة أمام الفصل ليعرض نتائج مناقشتهم.
يسأل التلاميذ المادة التي لم يفهمها.	تفضل المدرسة على كل المجموعة الفرصة ليسألون عن المادة الدراسية التي لم يفهمها.
يستمع التلاميذ إلى المدرسة على فائز لعبة <i>Talk Or Dare</i> ويأخذ على هدايا.	تعيين المدرسة على فائز لعبة <i>Talk Or Dare</i> وتمنح هدايا إلى الفائزين.

توجه المدرسة التلاميذ لاستنتاج المواد التي تم تعلمها.	يستمع التلاميذ إلى شرح المدرسة.
تختبر المدرسة التلاميذ اختبار البعدي شفهيًا (بعد استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare)	يقوم التلاميذ اختبار البعدي شفهيًا (بعد استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare)
أخيراً، تخدم المدرسة الدروس بالموعظة والدوافع لدراسة اللغة العربية، ثم تقرأ حمدلة ودعاء كفارة المجلس ويرد السلام.	يستمع التلاميذ الموعظة والدوافع لدراسة من المدرسة، ثم يختم التلاميذ الدروس بقراءة حمدلة ودعاء كفارة المجلس ويرد السلام.

ب- تحليل البيانات

١- تحليل البيانات للاختبار

كانت لمعرفة نتيجة التلاميذ في الصف الخامس (ب) في تعليم الكلام قبل استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare وبعد استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare فقامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما النتيجة التي حصلت عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والاختبار البعدي هي كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٧-٤

نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الرقم	التلاميذ	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	التلميذ ١	٦٣	٩٣
٢	التلميذ ٢	٥٧	٨٩
٣	التلميذ ٣	٦٩	٨٩
٤	التلميذ ٤	٥٧	٩٠
٥	التلميذ ٥	٥٠	٩٠
٦	التلميذ ٦	٦٣	٩٤
٧	التلميذ ٧	٥٠	٩٤
٨	التلميذ ٨	٥٠	٨٩
٩	التلميذ ٩	٥٧	٩٤
١٠	التلميذ ١٠	٤٤	٨٤
١١	التلميذ ١١	٦٩	٨٩
١٢	التلميذ ١٢	٦٣	٨٨
١٣	التلميذ ١٣	٦٩	٩٨
١٤	التلميذ ١٤	٥٧	٨٨
١٥	التلميذ ١٥	٥٠	٨٠

١٠٠	٦٩	التلميذة ١٦	١٦
٩١	٥١	النتيجة	

بناء على هذا الجدول فنتيجة الاختبار القبلي المعدلة بتقدير ٥١، ونتيجة الاختبار البعدي المعدلة بتقدير ٩١، قبل إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي تقوم الباحثة بالاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) باستخدام *SPSS* "20"، هي كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٨-٤

نتائج الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.164	16	.200*	.903	16	.091
posttest	.176	16	.197	.951	16	.503

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

a. Lilliefors Significance Correction

بناء على هذا الجدول فنتيجة الاختبار القبلي بعد إجراء الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) فحصلت على مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٠٩١ أكبر من ٠,٠٥ ونتيجة الاختبار البعدي فحصلت على مستوى الدلالة (Sig.) ٠,٥٠٣ أكبر من ٠,٠٥. فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات طبيعية. وتم تقوم الباحثة

بالاختبار المتجانسي (*Uji Homogenitas*)، وهو كما يتضح في الجدول

التالي:

الجدول ٩-٤

نتائج الاختبار المتجانسي (*Uji Homogenitas*)

Test of Homogeneity of Variances			
pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.019	3	7	.200

بناءً على هذا الجدول فنتيجة الاختبار المتجانسي (*Uji Homogenitas*) فحصلت على مستوى الدلالة (*Sig.*) ٠,٢٠٠ أكبر من ٠,٠٥ فتشير تلك النتيجة إلى أن البيانات متجانسة. اعتماداً على البيانات السابقة فيدل على أن النتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي فيدلان على أن البيانات طبيعية ومتجانسة.

تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي فتقوم الباحثة باختبار *Paired*

Sampel Statistic وهي كما تتضح نتيجته في الجدول التالي:

الجدول ١٠-٤

قيمة الاختبار *Statistic*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58.56	16	8.205	2.051
	posttest	90.56	16	4.926	1.231

بناءً على هذا الجدول يدل على أن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد اختبار *Paired Sampel Statistic* وهو حصلت على مستوى الدلالة الاختبار القبلي ٥٨،٥٦ والاختبار البعدي حصلت على ٩٠،٥٦. ولتعرف على فعالية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* يمكن باستعمال اختبار *Paired Sampel T Test* ونتيجته في الجدول التالي:

الجدول ١١-٤

قيمة الاختبار *Paired Sampel 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	pretest - posttest	-32.000	6.851	1.713	-35.651	-28.349	-18.684	15	.000

بناءً على هذا الجدول يدل على تحصيل ت-Test (١٨,٦٨٤) مستوى الدلالة (Sig-2 Tailed) ٠,٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥ فیدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. فاستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال في تعليم الكلام بـ MIN 1. Aceh Singkil

٢- تحليل بيانات الملاحظة

كان للتعرف على أنشطة المدرسة والتلاميذ أثناء تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فتقوم الباحثة بالملاحظة، تحليل البيانات عن الملاحظة باستعمل الرموز الآتي:

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

حيث إن:

P : النسبة المئوية

R : مجموعات الدرجة المحسولة عليها

T : النتيجة الكاملة

ويعتمد التحليل لأنشطة المدرسة والتلاميذ عند إجراء عملية التعليم

والتعلم في خمسة معايير وهي الآتي:

¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 305.

² Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 281.

٨٦ - ١٠٠٪ = ممتاز

٧٦ - ٨٥٪ = جيد جدا

٦٠ - ٧٥٪ = جيد

٦٩ - ٥٥٪ = مقبول

٠ - ٤٥٪ = راسب

(أ) أنشطة المدرسة

أما نتيجة ملاحظة أنشطة المدرسة في عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فهي كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٢

(نتيجة ملاحظة أنشطة المدرسة في عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة

اللعب *Talk Or Dare*)

الخيارات الإجابات				رقم	الناحية الملحوظة
٤	٣	٢	١		
√				١	قدرة المدرسة في تكيف استعداد التلاميذ قبل التعليم
√				٢	قدرة المدرسة على نقل المادة الدراسية
	√			٣	قدرة المدرسة على إتقان المادة الدراسية

٤	قدرة المدرسة على تقديم الفرصة للتلاميذ ليسألوا المواد التي لم يفهموها واستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>	✓		
٥	قدرة المدرسة على تطبيق بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> في تعليم مهارة الكلام	✓		
٦	قدرة المدرسة في إرشاد التلاميذ عند شرح المادة	✓		
٧	قدرة المدرسة على تقدير التلاميذ	✓		
٨	قدرة المدرسة على تخيصص المادة	✓		
المجموعة		٣٠		

بناء على الجدول السابق فوجدنا النتيجة التالية:

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

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$P = \frac{3000}{32} \times 100\%$$

$$P = 93,7\%$$

فأما النتيجة المحسولة فهي $p = 93,7\%$ وهذه تدل على أن النتيجة بين حد ٨٦ - ١٠٠ حصلت على تقدير ممتاز، وهذا تقدير يدل على أن أنشطة المدرسة عند استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعالة في تعليم مهارة الكلام.

(أ) أنشطة التلاميذ

أما نتيجة ملاحظة أنشطة التلاميذ في عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فهي كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٤-١٣

(نتيجة ملاحظة أنشطة التلاميذ في عملية تعليم الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*)

رقم	الناحية الملحوظة	خيارات الإجابات			
		١	٢	٣	٤
١	استعداد التلاميذ للمشاركة في الأنشطة التعليمية	✓			
٢	التلاميذ سماع المادة التي شرحت المدرسة	✓			
٣	التلاميذ مناقشة مع المجموعة	✓			
٤	يعرض التلاميذ على نتيجة مناقشة مجموعتهم		✓		
٥	التلاميذ تدريب مهارة الكلام		✓		
٦	استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> يساعد نمو حماسة التلاميذ في تعليم	✓			
٧	استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> تساعد على تنفيذ الدراسة بجيد	✓			

٨	استخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i> يساعد التلاميذ في ترقية مهارة الكلام	✓		
٩	استجابة التلاميذ في تعليم مهارة الكلام باستخدام بطاقة اللعب <i>Talk Or Dare</i>	✓		
المجموعة		٣٤		

بناء على الجدول السابق فوجدنا النتيجة التالية:

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

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = \frac{3400}{36} \times 100\%$$

$$P = 94,4\%$$

فأما النتيجة المحسولة فهي $p = 94,4\%$ وهذه تدل على أن النتيجة بين حد ٨٦ - ١٠٠ حصلت على تقدير ممتاز ، وهذا تقدير يدل على أن أنشطة التلاميذ عند استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعالة في تعليم مهارة الكلام.

AR - RANIRY

ج- المناقشة

تكون المناقشة استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم مهارة الكلام تؤثر لترقية مهارة الكلام عند التلاميذ. النتيجة أنشطة المدرسة وأنشطة التلاميذ في عملية استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* هي وقوع بين حد ٨٦ - ١٠٠ حصلت على تقدير ممتاز.

إن حصلت نتيجة البحث فعالية لترقية مهارة الكلام عند التلاميذ باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*، وأما الدليل على هذا أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig) من تحصيل ت-Test على ٠،٠٠٠ فهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٠٥.

د- تحقيق الفروض

وأما فروض البحث في الصف الخامس (ب) في هذه الرسالة فهو:

١ - الفرض البديل (*Ha*)

إن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام.

٢ - الفرض الصفري (*Ho*)

إن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* غير فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام

وبعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي بإجراء الاختبار *Paired Sampel T Test* باستخدام "SPSS 20" في الجدول ٤-١١، أن حصلت

على مستوى الدلالة (Sig -2 Tailed) ٠,٠٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى
 الدلالة ٠,٠٥. فيدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري
 (Ho) مردود. فاستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* فعال لترقية قدرة التلاميذ
 على مهارة الكلام بـ MIN 1 Aceh Singkil.



الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد انتهاء الباحثة في هذه الرسالة مما يتعلق بالبحث التجريبي عن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام، ونتائج البحث لهذه الرسالة كما يلي:

- ١- إن استخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* يكون فعالاً لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام. تحصيل من القائمة الآتية (Sig -2 Tailed) ٠,٠٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٠٥.
- ٢- إن أنشطة المدرسة والتلاميذ باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare* في تعليم مهارة الكلام. نتيجة محصلة من أنشطة المدرسة، إجابة هذا كما في نتيجة محصلة فهي $p = 93,7\%$ وهذه تدل على أن النتيجة بين حد ٨٦ - ١٠٠ حصلت على تقدير ممتاز. أما نتيجة محصلة من أنشطة التلاميذ، إجابة هذا كما في نتيجة محصلة فهي $p = 94,4\%$ وهذه تدل على أن النتيجة بين حد ٨٦ - ١٠٠ حصلت على تقدير ممتاز.

ب- الإقتراحات

إعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الافتراحات، الآتية:

١- ينبغي لجميع المدرسين أن يختاروا الوسائل التعليمية المناسبة بالمادة الدراسية

أثناء التعليم لترقية التلاميذ قدرتهم على اللغة العربية.

٢- ينبغي للمدرسة بأن يستمروا تعلم اللغة العربية باستخدام بطاقة اللعب *Talk*

Or Dare في تدريس الكلام لأنه مؤثر في ترقية قدرة التلاميذ.

٣- ترحو الباحثة من القارئين الإصلاح إذا وجدوا في هذه الرسالة العيوب أو

الأخطاء حتى تكون رسالة كاملة ومفيدة للباحثة والقارئين.



المراجع

أ- المراجع العربية

أزهار أرشد. ١٩٩٨م. مدخل إلى طرق تعليم اللغة الأجنبية. أوجونج فاندانج:

الأحكام. ٧.

ابن منظور. دون سنة. لسان العرب. القاهرة: دارالمعارف

أحمد فؤاد محمود عليان. ١٩٩٢ م. المهارات اللغوية ماهيتها وطريقة تدريسها.

الرياض: دار المسلم.

أبو صوي. ٢٠١٧م. طرق تدريس مهارة الكلام- موضوع. متاح على

<https://mawdoo3.com>. تاريخ الدخول ٢٩/١٠/٢٠٢٢.

الناقة وطعيمة. ١٤٠٣م. الكتاب الأساسي لتعليم اللغة العربية للناطقين بلغات

أخرى إعدادة-تحليله-تقويمه. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

العلامة. دون السنة. الكواكب الدرية. الحرمين.

شريف الدين هاشم. ٢٠١٥م. طريقة السمعية الشفهية وتطبيقها على تدريس

الكلام. متاح على <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna> تاريخ

الدخول ٢٤/١٠/٢٠٢٢. AR - RANIRY

رشيد أحمد طعيمة. ١٩٨٠م. دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم

العربية. مكة المكرمة: بجامعة أم القرى.

ريتا فبرانتا. ٢٠٠٨ م. فعالية استخدام البيئة المدرسية في ترقية مهارة الكلام.

رسالة علمية. بكلية الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم. مالانج.

زجاء محمود أبو علام. ١٩٨٩م. مدخل إلى مناهج البحث التربوي. الكويت:

مكتبة الفلاح.

صالح بن حمد العاسف. ٢٠٠٠ م. المدخل المدخل إلى البحث في العلوم

السلوكية، الرياض: مكتبة العبيكان.

عندي أوليا. ديسمبر ٢٠١٦ م. إستراتيجيات تعليم مهارة الكلام لطلبة قسم تعليم

اللغة العربية للمستوى الأول في جامعة كديري الإسلامية الحكومية.

التدريس. المجلد ٤ العدد ٢٠٢.

لويس معلوف. ٢٠٠٣ م. المنجد معجم اللغة العربية. لبنان: بيروت.

محمود إسماعيل صين. دون السنة. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع

أمثلة في تعليم العربية لغير الناطقين بها. الرياض: دار المريح.

مؤسسة دار المشرق. ٢٠٠٢ م. المنجد في اللغة والإعلام، الطبعة التاسعة والثلاثون.

بيروت: رياض الصلح.

محمد علي الكامل. ٢٠١٠ م. تطوير منهج تعليم اللغة العربية وتطبيقها على مهارة

الكتابة. مانج: ملك فريس.

محمد إيفان ألفيان. ٢٠١٣ م. مهارة الكلام وتعليمها. عربيا. المجلد ٥ العدد ١.

محمود كامل الناقة و رشدي أحمد طعيمة. ٢٠٠٣ م. طرائق تدريس اللغة العربية

لغير الناطقين بها. إيسيسكو: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم

والثقافة.

محمد طاهر، محمد بيهقي، أم حنيفة، سلطان مسعود. ٢٠١٣ م. المدخل إلى

طرق تدريس العربية للإندونسيين. سورابايا: جامعة سونان أمبيل الإسلامية.

محمود كامل الناقة. ٢٠٠٣م. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها.

إيسيسكو: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة.

سوقي ضيف. ١٩٧٢م. معجم الواسيط، ط. ٢، ج. ٢. التركبا: المكتبة الإسلامية.

يوسف خليل يوسف. بدون السنة. معجم المصطلحات التربوية، الطبعة الأولى.

بيروت: مكتبة لبنان ناشرون.

ب- المراجع الإندونيسية

Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Endang Widi Winarmi. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jhon d. Lanthuheru, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 1983. Surabaya: Cipta Media.

Mohammad Kholison, Risma Fahrul Amin. 2018. *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab*. Malang: Lisan Arabi.

Moh. Mastna Dkk. 2012. *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab*. Cet. Tangerang Selatan: Al-Kitabah.

Nafisah, A. N., Ainin, M., Tohe, A.. 2021. *Pengembangan Kartu Permainan Talk Or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V*. *Jornal Of Language Literature And Arts*. Vol 01, No. 06.

Rahmaini, Juli-Desember 2015. Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab. *jurnal ilyaul arabiyah*. Medan. Vol;2.

Sigit Priatmoko, dkk. 2008. *Pengaruh Media Pembelajaran Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*. E-journal Pendidikan Kimia. Universitas Negeri Semarang. 2(1)

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikonto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Talk Dare In Indonesia. متاح على <https://tr-ex.me/terjemahan/bahasa+inggris-bahasa+indonesia/dare+talk>. تاريخ الدخول ٢٠٢٣/٠٦/١٦.

الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري

الإسلامية الحكومية بندا أتشية

 KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA) Jl. Syekh Abdur Rauf Kp. Peta Darussalam, Banda Aceh Telp. 0651-7551423 Fax. 0651-7552020 info@tarbiyah.ar-raniry.ac.id	
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: B-0088/UIN.BMFTK/KP.07.6/08/2023 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 munasasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang ditunjukkan 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/KM.K.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;
Menperhatikan	Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Kamis, 09 Februari 2023
Menetapkan	MEMUTUSKAN
PERTAMA	Menunjuk Saudara: 1. Dra. Hamidah, MA sebagai pembimbing pertama 2. M. Ridha, MA sebagai pembimbing kedua
	Untuk membimbing skripsi: Nama : Rahmayani NIM : 190202197 Program Studi : PBA Judul Skripsi : MIN 1 Aceh Singkil
KEDUA	Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2023 -2024
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 : 25 Agustus 2023 An. Rektor 	
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 من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية
الحكومية بندا أتشية على القيام بالبحث



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

Nomor : B-9879/Un.08/FTK.1/PP.00.9/08/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 1 Aceh Singkil
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : Rahmayani / 190202197
Semester/Jurusan : / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Rukoh, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "*Istikhdamu Bithaqathil La'bi Talk Or Dare Litarqiyati Qudratit Talamidz 'Ala Maharatil Kalami Bi MIN 1 Aceh Singkil*"

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

Banda Aceh, 30 Agustus 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30
September 2023

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

٣- إفادة رئيس المدرسة MIN 1 Aceh Singkil على إتمام البحث



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH SINGKIL
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 ACEH SINGKIL
Jalan Utama Nomor 12 Pasar Singkil
Telepon 0658-21436 Kode Pos 24785 Singkil
Email : minsingkil@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : B – 130/MI.01.1 /pp.07.1/09/2023

Kepala MIN 1 Aceh Singkil Kec Singkil Kab Aceh Singkil, degan ini menerangkan bahwa :

NAMA	: Rahmayani
NIM	: 190202197
PROGRAM STUDY	: Pendidikan Bahasa Arab
ALAMAT	: RukohKec Syiah Kuala Kab Darussalam B. Aceh
JUDUL SKRIPSI	: "Istikhdamu Bithaqathil La'bi Talk Or Dare Litarqiyati Qudratit Talamidz 'Ala Maharatil kalami Bi MIN 1 Aceh Singkil "

Benar Yang namanya tersebut di atas adalah mahasiswa / I FTK UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh yang telah selesai melaksanakan penelitian dan pengumpulan data skripsi di MIN 1 Aceh singkil

Demikian Surat Keterangan ini di keluarkan , untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singkil, 14 September 2023
Kepala MIN 1 Aceh Singkil

معلة الرانرى
AR - RAN



LEMBAR VALIDASI SOAL PRETEST-POSTTEST

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT MULAHADHAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Dr. Salami Mahmud, M.A
 Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 Jabatan : Dosen pengajar

Telah membaca instrument penelitian berupa butir-butir observasi kegiatan guru dan murid yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul :

استخدام بطاقة اللعب Talk Or Dare لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام
 (دراسة تجريبية بـ MIN 1 Aceh Singkil)

Oleh peneliti

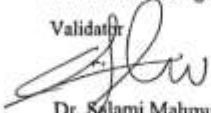
Nama : Rahmayani
 NIM : 190202197
 Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Setelah melihat instrument yang sudah dibuat, maka masukkan untuk instrument tersebut adalah :

Perlu sedikit perbaikan agar bisa langsung digunakan

جامعة الرانيري
 AR - RANIRY

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

Banda Aceh 29, Agustus 2023
 Validator

 Dr. Salami Mahmud, M.A

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT PRE-TEST DAN POST-TEST

Peneliti : Rahmayani

Validator : Dr. Salami Mahmud, M.A

A. Tujuan

Instrument ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument post-test serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument pre-test dan post-test. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas setelah ada penerapan media pembelajaran papan tangan

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrument post-test adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan.
3. Pedoman penskoran instrument validasi tes adalah sebagai berikut:
 - 4- Sangat Baik
 - 3- Baik
 - 2- Tidak Baik
 - 1- Sangat Tidak Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Komponen Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur				

2	Butir soal berkaitan dengan materi yang diajarkan					
3	Butir soal dirumuskan dengan jelas					
4	Soal yang dipaparkan setara dengan jenjang Pendidikan					
5	Soal-soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas					
6	Soal-soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.					
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
8	Bahasa yang digunakan efektif.					

D. Komentar dan Saran

Sudah bisa digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument post-test ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian Bapak/Ibu terhadap instrument post-test.

جامعة الرانري

AR - RANIR

Banda Aceh, 29 Agustus 2023

Validator,

Dr. Salami Mahmud, M.A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Madrasah : MIN 1 Aceh Singkil
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Materi Pokok : حديقة الحيوانات
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Alokasi Waktu : Dua Pertemuan (2x35 Menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah SWT.	1.1.1 Meyakini bahwa bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2.1 Menunjukkan sikap peduli dalam melaksanakan berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.	2.1.1 Membiasakan sikap peduli dalam melaksanakan berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.
3.1 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema حديقة الحيوانات dengan melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang kebun binatang.	3.1.1 Malafalkan teks sederhana yang berkaitan: حديقة الحيوانات dengan tepat. 3.1.2 Merangkai mufradat yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات dengan tepat. 3.1.3 Mengartikan makna kalimat yang berkaitan حديقة الحيوانات
4.1 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta	4.1.1 Menyebutkan mufradat bahasa Arab yang berkaitan dengan tema

informasi tentang kebun binatang secara lisan.	حديقة الحيوانات dengan benar. 4.1.2 Mempraktikkan hiwar bersama teman yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model discovery learning Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan peserta didik mampu:

- 1) Malafalkan teks sederhana yang berkaitan dengan حديقة الحيوانات dengan baik dan fasih.
- 2) Merangkai mufradat yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات dengan tepat.
- 3) Mengartikan makna kalimat yang berkaitan dengan حديقة الحيوانات dengan benar.
- 4) Menyebutkan mufradat bahasa Arab yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات dengan baik dan tepat.
- 5) Mempraktikkan hiwar bersama teman yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Mufradat yang berkaitan dengan topik حديقة الحيوانات
2. Konsep: Teks percakapan yang berkaitan dengan tema حديقة الحيوانات

3. Prinsip:

- Mensyukuri nikmat Allah berupa kemampuan berbicara dengan baik dan lancar
- Terbiasa berperilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transnasional dengan guru dan teman

حديقة الحيوانات

Lihat, Dengar, Dan Ulangilah!



الأستاذة : أيها الطلبة، هذا اليوم سنذهب إلى حديقة الحيوانات

أحمد : أنا مستعد يا أستاذة!

فاطمة : وأنا مستعدة أيضا يا أستاذة!

الطلبة : ونحن كذلك مستعدون!

الآن الطلبة في حديقة الحيوانات...

الأستاذة : أنظروا أيها الطلبة إلى الحيوانات في هذه الحديقة!

هذا فيل كبير، وهذا حصان، وذلك أسد وجمل، وذلك طائر

في القفص، وقرود على الشجرة، وتلك زرافة طويلة.

سليمان : هل ذلك قط؟

أحمد : لا، ذلك ليس قطا، بل ذلك نمر

الأستاذة : هل أنتم مسرورون هنا

الطلبة : نعم نحن مسرورون

المفردات

Lihat, Dengar, Dan Ulangilah!



E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan: Saintifik
- Model Pembelajaran: Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)
- Metode Pembelajaran: Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan

F. Alat/Media:

- Laptop
- Whiteboard
- Spidol

- Penghapus
- Kartu Talk Or Dare

G. Sumber belajar:

- a) Buku siswa Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah, Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2020.
- b) Kamus Arab-Indonesia, Prof. DR. H. Mahmud Yunus, Jakarta, PT. Mahmud Yunus Wa Dzurriyah, 2010.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1) Pendahuluan/Kegiatan Awal Guru: • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. • Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar serta memberi motivasi kepada siswa • Menyiapkan fisik psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi dan mekanisme pembelajaran • Menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pembelajaran.	(5 Menit)
2) Kegiatan Inti	

❖ **Stimulation**

- ✓ Siswa menyimak materi yang terkait حديقة الحيوانات yang telah dipaparkan oleh guru
- ✓ Siswa memperhatikan kartu permainan Talk Or Dare yang diperlihatkan oleh guru
- ✓ Siswa mendengarkan tata cara memainkan kartu permainan Talk Or Dare

❖ **Problem Statement**

- ✓ Siswa menanyakan makna kata/mufradat yang belum dipahami
- ✓ Siswa menanyakan materi yang terkait حديقة الحيوانات yang belum dipahami
- ✓ Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan
- ✓ Peserta didik dibagi 3 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 - 5 orang

(25
Menit)❖ **Data Collecting**

- ✓ Masing-masing kelompok melakukan permainan kartu Talk Or Dare secara bergantian

❖ **Data Processing**

✓ Siswa berdiskusi tentang hasil jawaban yang didapat dengan teman kelompoknya masing-masing. ❖ Verification ✓ Siswa secara individu mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas ✓ Siswa memberi tanggapan terhadap hasil kelompok lain ❖ Generalization ✓ Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.	
3) Penutup ▪ Siswa membuat kesimpulan dan guru memberi penguatan ▪ Guru mengevaluasi siswa ▪ Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. ▪ Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perorangan. ▪ Guru memberi pesan moral ▪ Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan membaca Hamdalah doa dan memberi salam	(5 Menit)

I. Penilaian

a. Penilaian kompetensi Sikap

- Penilaian diri sendiri

b. Penilaian kompetensi pengetahuan

Jenis/teknik penilaian:

- Tes lisan

c. Penilaian kompetensi keterampilan

- Non tes: Praktik

J. Lampiran

Lampiran I : Instrumen Penilaian (aspek yang Spritual)

Digunakan untuk 1 (satu) kali pertemuan seperti diatas

Teknik Penilaian : Penilaian diri sendiri

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal penilaian :

Intruksi : Berilah tanda centang (✓) yang menurut anda benar dalam kolom dibawah ini

Rubrik Nilai Sikap Spritual

No.	Sikap yang dinilai	Skor			
		SL	SK	KK	TP
1	Saya bersyukur ketika diberi Allah SWT kesempatan belajar bahasa Arab				
2	Saya berdoa sebelum melaksanakan aktivitas belajar				
3	Saya menunjukkan sikap yakin terhadap bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional				
4	Saya menunjukkan sikap aktif dan antusias dalam belajar bahasa Arab				

Ket:

Selalu (menunjukkan) : Skor 4

Sering (menunjukkan) : Skor 3

Kadang-Kadang (menunjukkan) : Skor 2

Tidak pernah (menunjukkan) : Skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

=

Lampiran II : Instrumen Penilaian (aspek yang Sosial)

Digunakan untuk 1 (satu) kali pertemuan seperti diatas

Teknik Penilaian : Penilaian diri sendiri

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal penilaian :

Intruksi : Berilah tanda centang (✓) yang menurut anda benar didalam kolom dibawah ini

Rubrik Nilai Sikap Sosial

No.	Sikap yang dinilai	Skor			
		SL	SK	KK	TP
1	Saya berperilaku membiasakan 3S (salam, senyum, sapa)				
2	Saya sekolah dengan tepat waktu				
3	Saya selalu menjaga kebersihan				
4	Saya menggunakan kata-kata yang tidak membuat orang lain tersinggung				
5	Saya menunjukkan perilaku tidak takut tampil di depan kelas.				

Keterangan:

Pernyataan Positif

Pernyataan Negatif

Selalu : Skor 4

Selalu : Skor 1

Sering : Skor 3

Sering : Skor 2

Kadang-Kadang : Skor 2

Kadang-Kadang : Skor 3

Tidak pernah : Skor 1

Tidak pernah : Skor 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

=

**Lampiran III dan IV: Instrumen Penilaian (aspek yang Pengetahuan)
dan Instrumen Penilaian (aspek yang
Keterampilan)**

Digunakan untuk 1 (satu) kali pertemuan seperti diatas

Teknik Penilaian : Tes lisan

Teknik Penilaian : Praktik

Rubrik penilaian untuk tema حديقة الحيوانات

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Makhraj	4	Makhraj sangat tepat
		3	Makhraj sudah tepat
		2	Makhraj kurang tepat
		1	Makhraj tidak tepat
2	Kelancaran	4	Sangat lancar
		3	Sudah lancar
		2	Kurang lancar
		1	Tidak lancar
3	Kefasihan	4	Sangat fasih
		3	Sudah fasih
		2	Kurang fasih
		1	Tidak fasih
4	Semangat/ Antusias	4	Sangat semangat/ antusias
		3	Sudah semangat/ antusias
		2	Kurang semangat/ antusias
		1	Tidak semangat/ antusias
	Skor Maksimal	16	

Pedoman penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

=

Nilai	Skala	Keterangan
4,1-5	A	ممتاز
3,1-4	B	جيد جد
2,1-3	C	جيد
1,1-2	D	مقبول
0-1	E	مردود

K. Program Remedial Dan Pengayaan/Tindak Lanjut

I. Lampiran Remedial

Hari/Tanggal	Kompetensi Dasar	Nama Siswa	Daya Serap		Tugas/Materi yang Diberikan
			SB	SD	
Dilaksanakan Senin Tanggal 11 September 2023	3.1 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema حديقة الحيوانات				1. Pemantapan penguasaan materi 2. Diberikan kembali soal yang belum mencapai KKM 3. Belajar kelompok 4. Diberikan motivasi 5. Memberikan PR
	dengan melibatkan tindak tutur memberi dan				

	meminta informasi tentang anggota tubuh.				
--	---	--	--	--	--

II. Pengayaan

Siswa yang tidak terkena Program Remedial diberikan Program Pengayaan sebagai berikut:

1. Diberikan pengembangan materi
2. Diberikan soal latihan tambahan untuk memantapkan materi

٥- قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي

Soal Pre Test Dan Post Test

Madrasah : MIN 1 Aceh Singkil
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Tahun Ajaran : 2023/2024
 Materi Pokok : حديقة الحيوانات

Nama Siswa : جامعة الرانري

Kelas : AR - RANIRY

No. Absen :

الحوار

- 1) Peragakanlah hiwar/percakapan dibawah ini, didepan kelas bersama temanmu!

حديقة الحيوانات

رضوان : السلام عليكم.

حمدان : وعليكم السلام.

رضوان : كيف حالك يا حمدان؟

حمدان : الحمد لله بخير.

رضوان : ماذا ستفعل في العطلة يا حمدان؟

حمدان : أريد أن أذهب إلى حديقة الحيوانات.

رضوان : ماذا في حديقة الحيوانات؟

حمدان : في حديقة الحيوانات الأسد والقرد والتمساح والجمال والفيل وغير ذلك.

رضوان : هل تحب أن تذهب إلى حديقة الحيوانات؟

حمدان : نعم أحب أن أذهب إلى حديقة الحيوانات.

Rubrik penilaian untuk tema حديقة الحيوانات

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Makhraj	4	Makhraj sangat tepat
		3	Makhraj sudah tepat
		2	Makhraj kurang tepat
		1	Makhraj tidak tepat
2	Kelancaran	4	Sangat lancar
		3	Sudah lancar
		2	Kurang lancar
		1	Tidak lancar
3	Kefasihan	4	Sangat fasih
		3	Sudah fasih

		2	Kurang fasih
		1	Tidak fasih
4	Semangat/ Antusias	4	Sangat semangat/ antusias
		3	Sudah semangat/ antusias
		2	Kurang semangat/ antusias
		1	Tidak semangat/ antusias
	Skor Maksimal	16	

Pedoman penskoran:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$=$$

Nilai	Skala	Keterangan
4,1-5	A	ممتاز
3,1-4	B	جيد جد
2,1-3	C	جيد
1,1-2	D	مقبول
0-1	E	مردود

جامعة الرانري

AR - RANIRY

٦- نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Siswa 1	63	93
2	Siswa 2	57	89
3	Siswa 3	69	89
4	Siswa 4	57	90
5	Siswa 5	50	90
6	Siswa 6	63	94
7	Siswa 7	50	94

8	Siswa 8	50	89
9	Siswa 9	57	94
10	Siswa 10	44	84
11	Siswa 11	69	89
12	Siswa 12	63	88
13	Siswa 13	69	98
14	Siswa 14	57	88
15	Siswa 15	50	80
16	Siswa 16	69	100
Jumlah		51	91

٧- قائمة الملاحظة في تعليم مهارة الكلام باستخدام بطاقة اللعب *Talk Or Dare*

LEMBAR OBSERVASI GURU DAN SISWA

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Pengantar :

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah disesuaikan sesuai dengan pendapat bapak/ibu secara objektif dibawah ini.

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Score			
		1	2	3	4
1	Kemampuan guru dalam mengkondisikan kesiapan siswa untuk belajar				
2	Kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari				
3	Kemampuan guru dalam menguasai materi yang akan dipelajari				
4	Kemampuan guru dalam memberikan kesempatan bertanya kepada siswa apa yang belum dimengerti tentang materi dan penggunaan kartu permainan Talk Or Dare				
5	Kemampuan guru dalam menerapkan kartu permainan Talk Or Dare dalam pembelajaran kalam				
6	Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa menyampaikan pendapat didepan kelas				
7	Kemampuan guru dalam memberikan apresiasi kepada siswa				
8	Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari				
Jumlah					

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda centang (✓) yang menurut anda benar dalam kolom dibawah ini secara objektif.

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Score			
		1	2	3	4
1	Kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran				
2	Siswa menyimak materi yang dijelaskan oleh guru				
3	Siswa melakukan diskusi kelompok				
4	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka didepan kelas				
5	Siswa mempraktekkan maharah kalam				
6	Penggunaan media kartu permainan Talk Or Dare menumbuhkan semangat siswa dalam proses belajar				
7	Penggunaan media kartu permainan Talk Or Dare dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dengan baik				
8	Penggunaan media kartu permainan Talk Or Dare dapat membantu siswa dalam maharah kalam				
9	Respon siswa terhadap pembelajaran maharah kalam dalam penggunaan media kartu permainan Talk Or Dare				
Jumlah					

Komentar dan saran:

.....

صور البحث



Peneliti menjelaskan materi tentang "Kebun Binatang"



Peneliti menjelaskan cara bermain kartu Talk Or Dare



Kegiatan siswa belajar dengan menggunakan kartu permainan Talk Or Dare



Peneliti menjelaskan cara melakukan Pre-Test Dan Post-Test

السيرة الذاتية

أ- البيانات الشخصية

الاسم الكامل : رحمياني
 رقم القيد : ١٩٠٢٠٢١٩٧ :
 محل وتاريخ الميلاد : جيوبوكان، ١٤ مايو ٢٠٠١
 الجنس : الإناث
 الدين : الإسلام
 الجنسية : إندونيسية
 الحالة الاجتماعية : غير متزوج
 العنوان : Desa Pasar, Kec. Singkil, Kab. Aceh Singkil :
 العمل : طالبة
 البريد الإلكتروني : 190202197@student.ar-raniry.ac.id :
 اسم الأب : فوتيه عبد الحليم
 العمل : تاجر
 اسم الأم : المرحومة نور بياني
 العمل : - :
 العنوان : Desa Pasar, Kec. Singkil, Kab. Aceh Singkil :

ب- خليفة التعليم

المدسة الابتدائية : MIN 1 Aceh Singkil :

(٢٠١٢-٢٠٠٦)

المدسة المتوسطة : MTSs Darul Muta'allimin Aceh Singkil :

(٢٠١٥-٢٠١٢)

المدسة الثانوية : MAS Darul Muta'allimin Aceh Singkil :

(٢٠١٨-٢٠١٥)

الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

(٢٠٢٣-٢٠١٩)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY