فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـــ MTsN ٤ Banda Aceh)

رسالة

إعداد :

أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢١٣٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٤ م /١٤٤٦ هـــ

فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـ MTsN ٤ Banda Aceh)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد :

أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢١٣٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

موافقة المشرف

(الدكتور حلمي الماجستير)

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ : ٢٠ ديسمبير ٢٠٢٤

١٨ جمادى الآخرة ١٤٤٦

بندا أتشية

إعداد

أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢١٣٤

لجنة المناقشة :

الرئس	السكرتير
الدكتور حلمي الماجستير	فضيلة الماجستير
العضو ١	العضو ٢
الدكتور أزوير الماجستير	الدكتور بدر الزمان الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣١٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : أنندا راني مستيكا ساري

مكان الميلاد وتاريخه : Pante Rakyat, ٢٩ مي ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٣٤

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكادمية في جامعات ما وليست فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ واعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليه من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٢٠ ديسمبير ٢٠٢٤

صاحبة الإقرار

أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢١٣٤

الإستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

قال الله تبارك وتعالى :

إِنَّآ أَنزَلْنَٰهُ قُرْءَٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(يوسف:٢)

وَكَذَٰلِكَ أَنزَلْنَٰهُ حُكْمًا عَرَبِيًّا ۚ وَلَئِنِ ٱتَّبَعْتَ أَهْوَآءَهُم بَعْدَمَا جَآءَكَ مِنَ ٱلْعِلْمِ مَا لَكَ مِنَ ٱللَّهِ مِن وَلِىٍّ وَلَا وَاقٍ

(الرعد:٣٧)

(صدق الله العظيم)

إهداء

أهدى هذه الرسالة:

١. إلى أبي المحبوب وأمي المحبوبة، اللذين ألهماني ودعواني ودعماني وحفزاني في كل خطوة على طريق النجاح. بارك الله لهما في الدنيا والآخرة.

٢. إلى المشرف المكرم الذي قد بذل أوقاته لإشراف هذه الرسالة هو الدكتور حلمي الماجستير، و ترجو الباحثة من الله أن يجزيه خير الجزاء وأن يحفظه برحمته في الدنيا والآخرة.

٣. إلى الأستاذة سوسى معلمة مادة اللغة العربية التي قدمت الدعم والمساعدةلى، فجزاها الله خيراً.

٤. إلى جميع الأصدقاء من مختلف الأوساط الذين ساعدوني وحفزوني في إنجاز هذه الرسالة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله تعالى والشكر له سبحانه وتعالى على ما أسبغه من نعمه وهدايته وعطاياه حتى تتمكن الباحثة من إتمام الرسالة تحت الموضوع " فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجربية بـــ MTsN ٤ Banda Aceh).

خلال عملية استكمال هذه الرسالة، تلقت الباحثة الكثير من الدعم والتوجيه والدعاء من مختلف الأطراف. وبكل امتنان، تعرب الباحثة عن خالص شكرها لكل من قدم لها المساعدة والتحفيز خلال عملية البحث والكتابة.

تشكر الباحثة المشرف الذي قدم الإرشاد والمعرفة والتوجيه الذي كان له معنى كبير أثناء كتابة هذه الأطروحة. والشكر موصول أيضاً لشبكة MTsN ٤ Banda Aceh لإتاحة الفرصة للمؤلف لإجراء البحث، وكذلك للطلاب الذين أبدوا استعدادهم للمشاركة في هذه الرسالة.

وتود الباحثة أن تشكر والديها الحبيبين على دعواتهما اللامتناهية ودعمهما المعنوي والمادي. كما تعرب الباحثة عن امتنانها لعائلتها وأصدقائها وزملائها الطلاب الذين قدموا لها التشجيع والدعم الدائم خلال عملية إكمال هذه الأطروحة.

وتدرك الباحثة أنه لولا مساعدة ودعم مختلف الأطراف لما اكتملت هذه الرسالة على الوجه المطلوب. فلعل الله سبحانه وتعالى أن يثيب كل من قدم العون والمساعدة أجراً وافراً من الله سبحانه وتعالى.

وأخيراً، تأمل الباحثة أن تكون هذه الرسالة مفيدة لعالم التربية والتعليم، وخاصة في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية، وأن تكون مصدر إلهام للقراء والمزيد من البحوث.

بندا أتشيه, ٢٠ ديسمبير ٢٠٢٤

الباحثة

أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢١٣٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري الإسلامية الحكو مية بندا أتشيه على تعيين المشرف

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري الإسلامية الحكو مية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣- إفادة رئيس وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونسية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٤- إفادة رئيس المدرسة على إمتام البحث

٥- ورقة أسئلة الإختبار القبلي و البعدي

٦- صور البحث

٧- السرية الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٤-١ : عدد الطلاب في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh.....٢٧

الجدول ٤-٢ : عدد معلمة اللغة العربية.....٢٩

الجدول ٤-٣ : عملية تعليم بالإستخدام لعبة Board Race ٣٠

الجدول ٤-٤ : نتيجة الاختبار القبلي.....٣٢

الجدول ٤-٥ : نتيجة الاختبار البعدي.....٣٥

الجدول ٤-٦ : الاختبار الوصفي.....٣٧

الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبار الطبيعي(Uji Normalitas) ٣٨

الجدول ٤-٨ : نتيجة الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) ٣٩

الجدول ٤-٩ : نتائج عملية الطلاب في التعليم.....٤٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

إقرار الباحثة ..... د

الإستهلال ..... ه

إهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة الملحقات ..... ط

قائمة الجداول ..... ي

مستخلص البحث ..... ن

الفصل الأول مقدمة ١

أ- لمحة عن المشكلة ١

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف البحث ٣

د- أهمية البحث ٣

ه- افترضات البحث وفروضه ٤

و- معانى المصطلحات ٥

ح- أسلوب كتابة البحث ١٠

الفصل الثاني الإطار النظري ١١

أ- اللعبة Board Race ١١
١- مفهوم اللعبة Board Race ١١
٢- فائدة لعبة Board Race ١٣
٣- خطوات نموذج التعلم اللعبة Board Race ١٤
ب- مهارة الكتابة **١٥**
١- مفهوم مهارة الكتابة..... ١٥
٢- أهداف تعليم مهارة الكتابة..... ١٧
٣- أنواع الكتابة..... ١٨
الفصل الثالث إجراءات البحث الحقلي..... ٢٠
أ- منهج البحث ٢٠
ب- مجتمع و عينة البحث..... ٢١
د- أدوات البحث ٢٢
و- طريقة تحليل البيانات..... ٢٣
الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها ٢٧
أ- عرض البيانات ٢٧
ب- لمحة عن الميدان البحث ٢٧
ج- تحليل البيانات ٣٢

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د- تحقيق الفروض ٤٢

الفصل الخامس الخاتمة.....٤٤

أ- نتائج البحث ٤٤

ب- المقترحات..... ٤٤

المراجع ٤٦

أ- المراجع العربية ٤٦

ب- المراجع الإندونيسية..... ٤٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـــ MTsN ٤ Banda Aceh)

الإسم الكامل : أنندا راني مستيكا ساري

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٣٤

إن المشكلة في عملية تدريس اللغة العربية في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh هي أن بعض الطلاب لم يستطيعوا أن يكتبوا اللغة العربية بشكل صحيح. تهدف هذه الرسالة إلى معرفة فعالية استخدام اللعبة Board race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة، ومعرفة أنشاطة الطلاب في استخدام اللعبة Board Game. منهج البحث الذي استخدمته الباحثة هو المنهج التجريبي باستخدام (One group pre-test post-test design). وكانت عينة البحث طلاب الصف التاسع (٢) عددهم ٣٢ طالباً. نتائج البحث أن استخدام لعبة Board Race فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة. ويتضح ذلك من خلال ت–اختبار .(T-test) التي دلت على مستوى الدلالة .٠٠٠ (Sig.٢-tailed) وأما ملاحظة نشاط الطلاب، فإن عملية الطلاب في ممتاز بقيمة مئوية تبلغ ٩٠٪.

الكلمة الأساسية: لعبة Board Race ، مهارة الكتابة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Title	: The effectiveness of the Board Race game to improve students' writing ability (an experimental study at MTsN ٤ Banda Aceh)
Name	: Ananda Rani Mestika Sari
NIM	: ٢١٠٢٠٢١٣٤

The problem in the process of teaching Arabic in MTsN ٤ Banda Aceh is that some students could not write Arabic correctly. This thesis aims to find out the effectiveness of using the Board race game to upgrade students' writing ability, and to find out the students' process in using the Board Game. The research method used by the researcher is the experimental method using a one group pre-test post-test design. The research sample consisted of ٣٢ ninth grade (٢) students. The results of the research show that using the Board Race game is effective in improving students' writing skills. This is evidenced by the t-test. (Sig.٢-tailed). As for the observation of students' activity, the students' process is in the excellent category with a percentage value of ٩٠٪.

Keyword: Board Race, writing skill

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul	: Efektivitas permainan Board Race untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa (studi eksperimen di MTsN ٤ Banda Aceh)
Nama	: Ananda Rani Mestika Sari
NIM	: ٢١٠٢٠٢١٣٤

Masalah dalam proses pengajaran bahasa Arab di MTsN ٤ Banda Aceh adalah beberapa siswa tidak dapat menulis bahasa Arab dengan benar. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan Board Race untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, dan untuk mengetahui proses siswa dalam menggunakan permainan Board Race. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan menggunakan one group pre-test post-test design. Sampel penelitian terdiri dari ٣٢ siswa kelas sembilan (٢). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Board Race efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji-t. (Sig.٢-tailed). Sedangkan untuk observasi aktivitas siswa, proses siswa berada pada kategori sangat baik dengan nilai persentase sebesar ٩٠٪.

Kata kunci: Board Race, keterampilan menulis.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول

مقدمة

أ- لمحة عن المشكلة

تعد مهارات الكتابة أحد الجوانب المهمة في عملية تعلم اللغة. ومع ذلك، فإن جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم على تحسين مهاراتهم الكتابية غالبًا ما يمثل تحديًا للمعلمين. في عصر تهيمن فيه التكنولوجيا بشكل متزايد على الحياة اليومية، اهتمام الطلاب بالكتابة يميل إلى التراجع، ومهاراتهم في الكتابة تتناقص. لذلك، هناك حاجة إلى نهج مبتكر ومثير للاهتمام لزيادة اهتمامهم وقدرتهم على الكتابة.

بعض الطلاب لم يستطيعوا أن يكتبوا اللغة العربية بشكل صحيح، وللمساعدة في تحقيق الهدف الذي يمكن الطلاب من الكتابة بشكل صحيح يجب على المعلم استخدام أسلوب تدريس يتوافق مع قدرة الطلاب على الكتابة.

أحد الأساليب التي يمكن استخدامها هو تطبيق الألعاب التعليمية. لعبة Board Race هي أحد أنواع الألعاب التي يمكن اعتمادها في سياق تعلم الكتابة. تتضمن اللعبة عناصر التنافس والتعاون والتفاعلية، والتي يمكن أن تجعل عملية التعلم أكثر متعة وتحديًا للطلاب.

لعبة Board Race وسيلة ممتعة لجعل الطلاب يقومون من مقاعدهم، مما قد يجذب الرغبة في الكتابة ويمكن أن يحسن من قدرة الطلاب على مهارات الكتابة.

وفي هذا السياق، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية استخدام لعبة Board Race على قدرة الطلاب في مهارة الكتابة. ومن خلال هذا البحث، من المأمول أن يتم التوصل إلى أدلة تدعم فعالية استخدام هذه اللعبة كاستراتيجية تعليمية فعالة في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

لذلك، اختارت الباحثة عنوان البحث: " **فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـــ MTsN ٤ Banda Aceh)**"

ب- أسئلة البحث

١. هل استخدام اللعبة Board race فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MTsN ٤ Banda Aceh ؟

٢. كيف أنشطة الطلاب في استخدام اللعبة Board race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MTsN ٤ Banda Aceh ؟

ج- أهداف البحث

١. التعرف على فعالية استخدام اللعبة Board race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MTsN ٤ Banda Aceh ؟

٢. التعرف على أنشطة الطلاب في استخدام اللعبة Board Game لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MTsN ٤ Banda Aceh؟

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث عن هذه الرسالة فهي:

١. للباحثة

إجراء مراجع بحثية تتعلق بلعبة Board race، خاصة في تحسين قدرة الطلاب على مهارات الكتابة.

٢. للمدرسين

يمكن للمعلمين إنشاء أنواع مختلفة من تطبيقات اللعبة لخلق تعلم فعال وممتع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣. للطلاب

زيادة روح الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب من خلال استخدام لعبة Board Race وتحسين قدرات الطلاب على مهارات الكتابة.

ه- افترضات البحث وفروضه

واعتمدت الباحثة في هذا البحث على افترضات أن نجاح التعليم يتأثر كثيرا بالطريقة المستخدمة في عمليه التعليمية.

أما الفروض التي افترضتها الباحثة في هذا البحث هي:

١. الفرض البديل (Ha) أن استخدام اللعبة Board Race تكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــ MTsN ٤ Banda Aceh.

٢. الفرض الصفري (Ho) أن استخدام اللعبة Board Race لا تكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة بـــMTsN ٤ Banda Aceh

جامعة الرانري
AR-RANIRY

و- معانى المصطلحات

تلزم الباحثة في هذه الرسالة قبل الشروع في البحث عنها التوضيح على عدد من معاني المصطلحات الأساسية بها، وهي كما يلي:

١. لعبة Board Race

المعنى اللغوي كلمة لعبة مشتقة من الجذر لعب، وتعني كل نشاط يهدف إلى التسلية أو الترفيه أو المنافسة، سواء كان نشاطًا بدنيًا أو ذهنيًا. و اصطلاحا اللعبة أداة اللعب أو النشاط الترفيهي، وتشمل الألعاب الإلكترونية.[١]

لعبة Board Race هي لعبة جماعية تتطلب تماسك جميع الأعضاء. في هذه اللعبة، أول ما يجب على المعلم القيام به هو تقسيم الفصل إلى مجموعات. يمكن تعديل عدد المجموعات حسب عدد المتعلمين.

[١] قاموس المورد العربي الحديث

بعد تشكيل المجموعات، يكتب المعلم الموضوع على السبورة. ثم يطلب من جميع المجموعات وأعضائها الوقوف في صف واحد في الخلف، ثم يجب على المتعلمين الذين في المقدمة أن يملؤوا وفقًا للموضوع.

يكمل كل متعلم واحد فقط. إذا انتهى المتعلّم الموجود في الصف الأول من عمله، عليه أن يركض إلى آخر الصف. يستمر هذا الأمر مرارًا وتكرارًا حتى يتم إكمال جميع الكلمات.[٢]

٢. **مهارة الكتابة**

المعنى اللغوي كلمة مهارة تعني القدرة أو الكفاءة في أداء عمل معين. والكتابة تعني التعبير عن الأفكار باستخدام الحروف والكلمات المكتوبة. ومن ثمّ، تشير مهارة الكتابة إلى الكفاءة في التعبير الكتابي.[٣]

"مهارة" مصدر من مهر – يمهر مهارة بمعني قدرة على أداء عمل بحذق وبراعة مهارة بدوية. كلمة "الكتابة" مصدر من كتب – يكتب كتابتا، واصطلاحا يعني

---

[٢] Agus AP, *Belajar Degree of comparison dengan board race games,* (Semarang: Radarsemarang.id ٢٠٢٠)

[٣] كتب تعليم اللغة العربية مثل دروس اللغة العربية لغير الناطقين بها.

وسيلة تواصل بشري تمثل لغة ما عن طريق علامات ورموز معينة. يمكن للرموز المكتوبة أن تمثل اللغة المنطوقة عن طريق إنشاء نسخة من الكلام والتي يمكن تخزينها للرجوع إليها مستقبلا أو إرسالها لأماكن أخرى[٤].

أجرت الباحثة في هذه الرسالة بحثًا باستخدام الكتابة الإملائية.

ز- الدراسات السابقة

الدراسة السابقة في احدى اساسية الباحثة التي تستخدمها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة اجاباتها وسلبياتها وهذه الدراسة تساعد الباحثة لمعرفة مقارنة نتائج البحث وفرق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية.

١. هذا البحث من وديا ريسكي براتيوي، بموضوع **The use of board game in improving student's vocabulary mastery at second grade of tsanawiyah babul khaer bulukumba.** وهي طالبة في كلية تدريب المعلمين والتعليم، جامعة بوسوا، ماكاسار. الغرض من هذه المجلة هو جعل الطلاب سعداء أولاً بالدرس. سيكون الطلاب أكثر تحفيزًا إذا شعروا بالرغبة في القيام بذلك.

---

[٤] معجم المعاني الجامع – معجم العربي عربي، متاح على https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/ تاريخ الدخول ٢٢/٤/٢٠٢١

باستخدام الألعاب، يمكن للطلاب تعلم المفردات أثناء اللعب. ثم لتحفيز حماس الطلاب، وتحسين إتقان الطلاب للمفردات في الصف الثاني الثانوي في تسانوية بابول[٥].

يتمثل التشابه بين البحث السابقة والحالي في معرفة مدى فعالية لعبة Board Race. والفرق هو أن الدراسة السابقة كانت تهدف إلى تحسين إتقان الطلاب للمفردات وإسعاد الطلاب أولاً بالدرس، بينما تهدف الدراسة الحالية لترقية قدرة الطلاب في مهارات الكتابة.

٢. هذا البحث من كورين أناستاسيا هوتاجالونج، طالبة في برنامج دراسة تعليم اللغة الإنجليزية، كلية المعلمين والتربية، جامعة هونج كونج نومينسن، بموضوع **The Effect Of Applying Board Game On Student's Vocabulary Achievement Of Sevent Grade At SMP Swasta bersama Berastagi** والغرض من هذا البحث هو معرفة ما إذا كان لتطبيق لعبة Board Race تأثير كبير على مفردات الطلاب. ركزت الباحثة على تحصيل الطلاب للمفردات من

[٥] Widya Risky Pratiwi, The use of board game in improving student's vocabulary mastery at second grade of tsanawiyah babul khaer bulukumba, dalam jurnal Journal of Education, Language Teaching and Science Volume ١ Issue ٣ Desember ٢٠١٩ .

حيث الأفعال والصفات باستخدام ألعاب Board Race في SMP Swasta Bersama Berastagi.[٦]

يتمثل التشابه بين البحث السابقة والحالي في أن الطلاب يشعرون بالملل من عملية التعليم والتعلم التي تقتصر على قراءة المادة التي يقدمها المعلم فقط. والفرق هو أن البحث السابقة ركز على مساعدة الطلاب على تطوير واستخدام الكلمات في سياقات مختلفة بينما البحث الحالي هو تحسين قدرة الطلاب في مهاراة الكتابة.

٣. هذا البحث من نوردينا، طالبة جامعة فكيب محمدية مكاسار الإندونيسية. بموضوع **The Effectiveness Of Using Board Race Game To Enhance The Student's Vocabulary Mastery At SMPN ٨ Donggo Satu** قال أن ألعاب Board Race تعتبر من الألعاب الفعالة لزيادة دافعية المتعلمين ومساعدتهم على الاهتمام بمفرداتهم اللغوية[٧].

[٦] Korin Anatasia Hutagalung, The Effect Of Applying Board Race Game On Students' Vocabulary Achievement Of Seventh Grade At SMP Swasta Bersama Berastagi, student papers ٢٠٢٣.

[٧] Nurdina, THE EFFECTIVENESS OF USING BOARD RACE GAME TO ENHANCE THE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SMPN ٨ DONGGO SATU ATAP, English Language Teaching Methodology Vol. ١. No. ٣, December ٢٠٢١. https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/eltm/article/view/٥٤/٩٣

يتمثل التشابه بين البحث السابقة والحالي في معرفة فعالية لعبة Board Race. يتمثل الاختلاف أن الدراسة السابقة استخدمت تصميمًا تجريبيًا مسبقًا لتحديد تأثير لعبة Board Race على زيادة إتقان المفردات. بينما يستخدم البحث الحالي المنهج التجريب (Eksperimen Research) لتحديد فعالية لعبة Board Race في تحسين مهارة الكتابة.

ح- أسلوب كتابة البحث

وأما كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على الكتاب المقرر لكتابة البحث في كلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun ٢٠١٦ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh"

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- اللعبة Board Race

١- مفهوم اللعبة Board Race

اللعبة هي كلمة إنجليزية تعني لعبة أو مباراة، أو يمكن تفسيرها على أنها نشاط منظم يتم القيام به عادةً من أجل المتعة. وفقًا لأنجرا اللعبة هي شيء يمكن ممارسته بقواعد معينة بحيث يكون هناك رابحون وخاسرون، وعادةً ما تكون في سياق غير جاد بهدف التنشيط.[٨]

لما ذكره ويجايا أريانا وعريفيانتو، فإن فهم الألعاب هو أحد الاحتياجات وكذلك مشكلة كبيرة لمستخدمي الكمبيوتر، وذلك لأن القدرة على تشغيل لعبة ما بشكل مريح يتطلب مواصفات حاسوبية عالية نسبياً مقارنة بالكمبيوترات المخصصة للاستخدام العادي.

[٨] Akip Suhendar dan Imam prasetiawan, Perancangan Game Edukasi pada SMPN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia, dalam *Jurnal PROTEKINFO Vol. 2 September 2015*. https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/ProTekInfo/article/download/٤٠/٣٤/

من بعض تعريفات الألعاب أعلاه، يمكننا أن نستنتج أن اللعبة هي برنامج مصمم بطريقة تلبي إحدى حاجات الإنسان وهي حاجة الإنسان للتسلية. يعتبر الترفيه مهمًا للإنسان لأن الترفيه قادر على إنعاش ذهنه بعد انشغاله بالأنشطة المختلفة التي تستترف الطاقة والدماغ. وتعتبر ألعاب الأطفال قادرة على تحفيز القدرة على التفكير بالإضافة إلى صقل ذكاء الطفل نفسه.[٩]

لعبة Board Race هي لعبة جماعية تتطلب تماسك جميع الأعضاء. في هذه اللعبة، أول ما يجب على المعلم القيام به هو تقسيم الفصل إلى مجموعات. يمكن تعديل عدد المجموعات حسب عدد المتعلمين.

بعد تشكيل المجموعات، يكتب المعلم الموضوع على السبورة. ثم يطلب من جميع المجموعات وأعضائها الوقوف في صف واحد في الخلف، ثم يجب على المتعلمين الذين في المقدمة أن يملؤوا وفقًا للموضوع.

[٩] Indu Indah Pornomo, Aplikasi game edukasi lingkungan agen pvs sampah berbasis android menggunakan construct ٢, dalam *Technologia"Vol 11, No. 2, April-Juni 2020.*

https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/download/٢٧٨٤/٢٠٤٨

يكمل كل متعلم واحد فقط. إذا انتهى المتعلّم الموجود في الصف الأول من عمله، عليه أن يركض إلى آخر الصف. يستمر هذا الأمر مرارًا وتكرارًا حتى يتم إكمال جميع الكلمات[١٠].

٢- فائدة لعبة Board Race

يجب أن نعلم أن هناك عدة فوائد تطبيق اللعبة Board Race، وهي كما يلي:

أ- التعليم الذي يجعل اللاعبين يفكرون ويحلون المشاكل ويتعلمون ويتفاعلون مباشرةً من اللعبة.[١١]

ب- القدرة على تحسين سلوك الثقة بالنفس والمسؤولية والتعاون في تحسين مفردات الطلاب في تعلم اللغة العربية.[١٢]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٠] Agus AP, *Belajar Degree of comparison dengan board race games,* (Semarang: Radarsemarang.id ٢٠٢٠)

[١١] Budi Darmo, Agnes Tashya dan Ariani Wardhani, Board Race Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak, *JURNAL VISUAL Vol. 18 No. ١ (٢٠٢٢).* https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_١٠٦٠٧٠٠٣_٤A٢٧٠١٢٣١٤٢٤٢٧.pdf

[١٢] Arif Budiman, Bangun vocabulary dengan "Board Race Game". Diakses pada ١١ Oktober ٢٠١٨ ١٨:٤٢ https://jatengpos.co.id/bangun-vocabulary-dengan-board-race-game/arif/. ٢

ج- استخدام ألعاب Board Race إلى تحسين اكتساب الطلاب للمفردات.[١٣]

٣- خطوات نموذج التعلم اللعبة Board Race

اللعبة Board Race هي ألعاب جماعية تتطلب تماسك جميع الأعضاء. في هذه اللعبة، أول ما يجب على المعلم القيام به هو تقسيم الفصل إلى مجموعات. يمكن تعديل عدد المجموعات وفقًا لعدد المتعلمين. ولكن سيكون من الأفضل أن يكون عدد أعضاء المجموعة أكثر من خمسة أشخاص.

ثم يُطلب من جميع المجموعات وأعضائها الوقوف في صف واحد إلى الخلف. إذا كانت المادة التي يتم تناولها أولاً هي الخبر المبتدأ، فعلى المتعلمين الذين في المقدمة أن يملؤوا اللوحة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٣] *Andre Dwivaan Syaputra,* ***The Use Of Board Race Game: A Library Research On The Improvementof Stundet's Vocabulary Mastery,*** Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tanjungpura, vol ١٢, No ٢, ٢٠٢٣. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/٦٣٤٧٣

يكمل كل متعلم صفة واحدة فقط. إذا انتهى المتعلم الأول من عمله، فعليه أن يركض إلى آخر الصف. يجب أن يكتب المتعلم الثاني الصفة التالية. يتكرر ذلك حتى تكتمل جميع الكلمات.

بعد انتهاء جميع المجموعات من عملها، يُطلب من المتعلّمين العودة إلى مقاعدهم. ثم يصحح المعلم والمتعلمون معًا عمل جميع المجموعات. وستكون المجموعة التي تحصل على أعلى الدرجات وأسرع وقت هي الفائزة. وكتشجيع، يمكن للمعلم أن يكافئ الفائز.[١٤]

ب- مهارة الكتابة

١- مفهوم مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي من مهارة اللغة التي أصعب خصوصا للتلاميد العجم وتدرج التعليمها يوضع في الآخر بعد مهارة الثلاثة السابقة هي الإستماع والكلام والقرائة التي درست ولذلك تعبير الشفوى والتحريرى هى غاية الآخر التعليم اللغة هذه المهارة لا يرجوا قدرة اللغة بل يطلب ذكية الفكر والعقل ولذلك مهارة الكتابة هي

[١٤] Agus AP, *Belajar Degree of comparison dengan board race games,* (Semarang: Radar semarang.id ٢٠٢٠)

التابعة التي نظمت التفكير والتعبير عقدت هذه المهارة صعبة لأنها أحدى المهارة اللغوية التي كثير الإنتاج لا بدلها عضد بكل ما قبل شرط وعلقت بكل العوامل المراد بما قبل شرط وهو التوكيل بفروع اللغوية مثل المفردات والقواعد والبلاغة والإملاء وما أشبها ذلك وأما العوامل مثل قدرة التفكير وكتابة الحروف باستعمال علامة الترقيم.

ولذلك المراد بمهارة الكتابة الآن وهى لتدريب التلاميد على قدرة كتابة الكلمات والجمل الصحيحات، وتنمية قدرة التلاميد في تركيب العبارات الحمل, والفقرات المحتويات بمعان واضحة[١٥].

الكتابة هي وسيلة من وسائل التواصل اللغوي بين الأفراد، مثلها مثل الاستماع والتحدث والقراءة. وكما نعلم، فإن الكتابة ضرورة اجتماعية لنقل الأفكار. ولمعرفة أفكار الآخرين، عبر أبعاد الزمان والمكان. ويرتكز تعليم الكتابة على ثلاثة أمور[١٦]:

---

[١٥] أحمد بصيري، إستخدام وسائل التعليمية ليرقّي مهارة الكتابة، **Journal of Applied Transintegration Paradigm (JATP).** Vol. ١. No. ١ JATP ٢٠٢١ h. ٣٥-٥٤ https://ojp.e-journal.lp٢m.uinjambi.ac.id/index.php/jatp/article/view/١٠٢٨

[١٦] Riadi, M تدريس مهارة الكتابة , *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, *17*(١), ٢٠١٩ h. ٥٤- ٧١

(أ) قدرة الطلاب على الكتابة بتهجئة صحيحة

(ب) وإتقان الخط

(ج) والقدرة على التعبير عن أفكارهم بوضوح ودقة.

٢- أهداف تعليم مهارة الكتابة

تهدف عملية تعليم الكتابة باللغة العربية إلى تمكين الدارس من كتابة الحروف العربية وإدراك العلاقة بين شكل الحرف وصوته، وكتابة الكلمات العربية بحروف منفصلة وبحروف متصلة مع تمييز شكل الحرف فى أول الكلمة ووسطها وأخرها، وإتقان طريقة كتابة اللغة العربية بخط واضح وسليم، وإتقان الكتابة بالخط النسخ أو الرقعة أيهما أسهل على الدارس، وإتقان الكتابة من اليمين إلى اليسار، ومعرفة علامة الترقيم ودلالاتها وكيفية إستخدمها، ومعرفة مبادئ الإملاء وإدراك ما في اللغة العربية من بعض الاختلافات بين النطق والكتابة والعكس، وترجمة أفكاره كتابة في جمل مستخدما الترتيب العربي المناسب للكلمات، وترجمة أفكاره كتابة في جمل مستخدما الكلمات صحيحة في سياقها من حيث تغيير شكل الكلمة وبنائها بتغيير المعنى، وترجمة أفكاره كتابة في جمل مستخدما الصيغ النحوية المناسبة، واستخدام الأسلوب المناسب للموضوع أو

الفكرة المعبر عنها، وسرعة الكتابة معبرا عن نفسه في لغة صحيحة سليمة واضحة معبرة[١٧].

٣- أنواع الكتابة

إذا كانت القدرة إحدى نوافذ المعرفة وأداة من أهم أدوات التثقيف التي يقف بها الإنسان على نتائج الفكر البشري، فإن الكتابة تعتبر في الواقع – مفرخة العقل الإنساني، بل إنها أعظم ما إنتجه هذا العقل. ولقد ذكر علماء الأنثروبولوجي، أن الإنسان حين اخترع الكتابة بدأ تاريخه الحقيقي. وبهذا تعتبر الكتابة وسيلة من وسائل الاتصال الإنساني التي يتم بواسطتها الوقوف على أفكار الغير والتعبير عما لدينا من معان ومفاهيم، ومشاعر وتسجيل الحوادث والوقائع.

تأتي مهارة الكتابة متأخرة بحسب ترتيبها بين بقية المهارات فهي تأتي بعد مهارة القراءة ونش . هنا إلى أن الكتابة عملية ذات شقين: أحدهما آلي، والآخر عقلي والشق الآلي يحتوى على المهارات الآلية (الحركية) الخاصة برسم حروف

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[١٧] أحمد بصيري, إستخدام وسائل التعليمية ليرقّي مهارة الكتابة، **Journal of Applied Transintegration (JATP).** Vol. ١. No. ١ JATP ٢٠٢١ h. ٣٥-٥٤
https://ojp.e-journal.lp٢m.uinjambi.ac.id/index.php/jatp/article/view/١٠٢٨

اللغة العربية، ومعرفة التهجئة، والترقيم في العربية أما الجانب العقلي فيتطلب المعرفة الجيدة بالنحو والمفردات واستخدام اللغة[١٨].

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٨] أحمد بصيري, إستخدام وسائل التعليمية ليرقّي مهارة الكتابة، **Journal of Applied Transintegration (JATP).** Vol. ١. No. ١ JATP ٢٠٢١ h. ٣٥-٥٤
https://ojp.e-journal.lp٢m.uinjambi.ac.id/index.php/jatp/article/view/١٠٢٨

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تستخدم في هذه الرسالة هو منهج التجريب (Eksperimen Research). البحث التجريبي هو أسلوب بحث يُستخدم للبحث عن تأثير علاجات معينة (treatment) على علاجات أخرى في ظل ظروف مضبوطة.[١٩]

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي، أي البحث الذي يركز بشكل أكبر على جمع البيانات في شكل أرقام واستخدام التحليل الإحصائي كأساس لعرض البيانات وتحليل البيانات واختبار الفرضيات والتوصل إلى الاستنتاجات.

إختار الباحثة صفًا واحدًا كعينة وأجريت عملية اختبار مع التعلم باستخدام لعبة Board Race. وفي هذا البحث تجري الباحثة بحثا في المجموعة، يسمى بـــ "One group pre-test post-test design"

[١٩] sugiyono, Metode Penelitian, Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٠), hal. ١٠٧.

ب- مجتمع و عينة البحث

كان المجتمع الذي قررته الباحثة هم الطلاب بـــ MTsN ٤ Banda Aceh كان عدد الطلاب ٦٠٧ طالباً ، وكانت عينة البحث في هذه الدراسة طلاب الصف التاسع (٢) عددهم ٣٢ طالباً.

ج- طريقة جمع البيانات

١. الإختبار

يعد الاختبار إحدى الأدوات التي يمكن استخدامها لجمع البيانات اللازمة للإجابة عن أسئلة البحث.

وللإجابة عن أسئلة البحث، أجرت الباحثه اختبارين:

أ- الإختبار القبلي

تكون الإختيار القبلي قبل إجراء استخدام اللعبة Board Race و هي إعطاء الأسئلة الطلاب على ما يجري داخل الفصل.

ب- الإختبار البعدي.

تكون الإختبار البعدي بعد إجراء استخدام اللعبة Board Race

وهي إعطاء الأسئلة لطلاب لتقويم نتائجهم الآخرة.

٢. الملاحظة المباشرة

الملاحظة المباشرة هي فترتبط بقرينة البحث العلمي حيث تشير إلى أداة من أدوات البحث تجمع بوسيطتها المعلومات التي تمكن الباحثة من إجابة عن أسئلة البحث وإختبار فروضه[٢٠]. استخدام الباحثة الملاحظة المباشرة لمعرفة تطبيق طريقة لعبة Board Race في تعليم.

د- أدوات البحث

في هذه الرسالة، تم استخدام أدوات، وهي إجراء اختبار قبلي و اختبار بعدي و ملاحظة المباشرة، بهدف معرفة فعالية لعبة Board Race في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٠] مسفرة النور، تطبيق طريقة "Rotating Trio Exchange" لترقية قدرة الطلاب على النحو بـــ MTsN Aceh Selatan رسالة جامعة غير منشورة, بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرنيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ٢٠٢٢) ص.٢١.

و- طريقة تحليل البيانات

١. تحليل البيانات من الاختبار

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية استخدام لعبة Board Race في تحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام برنامج SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). وتضمن تحليل البيانات الخطوات التالية:

أ) الإختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

تم إجراء اختبار الطبيعي (Uji Normalitas) للتأكد من أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي موزعة بشكل طبيعي. وهذا أمر مهم لتحديد ما إذا كانت البيانات تفي بافتراضات الاختبارات البارامترية مثل اختبار-t (t-test). في هذه الدراسة، تم إجراء اختبار التطبيع باستخدام:

١. اختبار Kolmogorov-Smirnov : للبيانات ذات حجم العينة الكبيرة (أكبر من ٣٠)

٢. اختبار Shapiro-Wilk Test : للبيانات ذات حجم العينة الصغيرة من ٣٠.

إذا كانت القيمة الدلالة أكثر من ٠.٠٥، فإن البيانات تُعتبر موزعة توزيعًا طبيعيًا. أما إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠.٠٥، فإن البيانات تعتبر غير موزعة توزيعًا طبيعيًا.

ب) الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

يُجرى الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) لتحديد ما إذا كان التباين بين مجموعات البيانات متجانساً أم لا. وهذا أمر مهم لضمان استيفاء افتراضات الاختبارات البارامترية.

إذا كانت قيمة الدلالة أكثر من ٠.٠٥، فإن التباين يعتبر متجانسًا. أما إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠.٠٥، فإن التباين يعتبر غير متجانس.

ج) اختبار–ت (t-test)

تم استخدام اختبار–ت t-test لتحديد متوسط الفرق في نتائج مهارات الكتابة لدى الطلاب قبل وبعد تطبيق لعبة Board Race. استخدمت هذه الدراسة Paired Samples t-Test لتحليل متوسط الفرق بين بيانات ما قبل الاختبار القبلي وما بعد الاختبار في نفس المجموعة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إذا كانت القيمة الدلالة أقل من ٠.٠٥، فهذا يعني وجود فرق متوسط معنوي، مما يشير إلى أن لعبة Board Race فعال في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب. إذا كانت القيمة الدلالة أكثر من ٠.٠٥، فلا يوجد فرق متوسط دال.

٢. تحليل البيانات من الملاحظة المباشرة

كانت البيانات التي تحصل من ملاحظة لمباشرة لمعرفة كيفية استخدام لعبة Board Race في تعليم بـــ MTsN ٤ Banda Aceh تحسب البيانات من الطلاب عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستعمال القانون:

$$P= R/T \times ١٠٠٪$$

البيان

P : نسبة مائوية

R: مجموعة القيمة الحصولة عليها

T : النتيجة الكاملة

أما تحليل ملاحظة المباشرة تعتمد على خمسة معايير:

١) ٨١- ١٠٠٪ -ممتاز

٢) ٦١-٨٠٪ -جيد جدا

٣) ٤١-٦٠٪ - جيد

٤) ٢١-٤٠٪ - مقبول

٥) ٠-٢٠٪ - مسروب

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ- عرض البيانات

لقد أوضحت الباحثة في الفصل السابق منهج البحث. أرادت الباحثة الحصول على البيانات بعد استخدام لعبة Board Race لإتقان مهارات الكتابة. وللحصول على البيانات، أجرت الباحثة بحثًا في الصف التاسع (٢) MTsN ٤ Banda Aceh للسنة ٢٠٢٤ -٢٠٢٥. تشرح الباحثة في هذا الفصل كيفية تطبيق لعبة Board Race وفعاليتها.

ب- لمحة عن الميدان البحث

كانت MTsN ٤ Banda Aceh هي إحدى مدرسة المرحلة الثانوية تحت رعاية وزارة الشؤون الدينية التي تقع في جالان روكوه أوتاما، قرية كوفيلما دار السلام، منطقة شيه كوالا في بندا آتشيه. تأسست المدرسة في ٢٢ مارس ١٩٩٦. الرئيس الحالي MTsN Banda Aceh ٤ هو الدكتور احسان، الماجستير.

كان عدد الطلاب في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh ٦٠٧ طالبًا. عدد الطلاب في كل فصل كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول: ٤-١

عدد الطلاب في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh

الرقم	الفصل	عدد الطلاب

١.	الفصل الأول (١)	٣٢
٢.	الفصل الأول (٢)	٣٢
٣.	الفصل الأول (٣)	٣٢
٤.	الفصل الأول (٤)	٣٨
٥.	الفصل الأول (٥)	٣٨
٦.	الفصل الأول (٦)	٣٨
٧.	الفصل الثاني (١)	٣٢
٨.	الفصل الثاني (٢)	٣٢
٩.	الفصل الثاني (٣)	٣٢
١٠.	الفصل الثاني (٤)	٣٥
١١.	الفصل الثاني (٥)	٣٤
١٢.	الفصل الثاني (٦)	٣٤
١٣.	الفصل الثالث (١)	٣٢
١٤.	الفصل الثالث (٢)	٣٢
١٥.	الفصل الثالث (٣)	٣٤
١٦.	الفصل الثالث (٤)	٣٤
١٧.	الفصل الثالث (٥)	٣٣
١٨.	الفصل الثالث (٦)	٣٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المجموع	٦٠٧

يشري الجدول إلى عدد الطلاب من هذه المدرسة ٦٠٧ طالبا الذي ينقسم من الصف الأول حتى الصف الثالث.

كان عدد معلمات اللغة العربية اللاتي يدرسن بها ٣ معلمات. كما يتضح في الجدول ٤-٢:

الجدول: ٤-٢

عدد معلمة اللغة العربية

الرقم	المعلمة	متخارجة
١.	ميلاتي	جامعة الرانيري
٢.	سوسيتا	جامعة الرانيري
٣.	ليزا زوليني	جامعة الرانيري

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

١- **إجراء استخدام لعبة Board Race**

اختارت الباحثة الفصل التاسع (٢) لإجراء التجربة. والمادة التي أخذتها الباحثة هي الحفل بمولد الرسول من كتاب اللغة العربية للصف التاسع بالمدرسة الثانوية. قبل استخدام لعبة Board Race، أجرت الباحثة اختبارا قبلي كوسيلة لجمع البيانات لإتقان قدرة

الطلاب في مهارات الكتابة قبل استخدام لعبة Board Race. كما أجريت الباحثة اختبار بعدي بعد استخدام لعبة Board Race.

أَعدّت الباحثة أدوات البحث في شكل اختبار قبلي واختبار بعدي وملاحظة. أجريت الباحثة البحث لمدة يوم واحد. وستقوم الباحثة تشرح وقت التجربة وخطوات التدريس في الجدول:

الجدول: ٤-٣

عملية تعليم بالإستخدام لعبة Board Race

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلاب
– تدخل المعلمة الفصل وإلقاء السلام	– يرد الطلاب على السلام
– تأمر المعلمة الطلاب بقراءة الدعاء	– يقرأ الطلاب الدعاء
– تتحقق المعلمة من حضور الطلاب	– يجيب الطلاب عن حضورهم
– تشرح المعلمة أهداف التعلم	– يستمع الطلاب إلى ما يشرحه المعلمة
– تعطي المعلمة أوراق الأسئلة الاختبارالقبلي للطلاب	– الطلاب الذين يعملون على أسئلة اختبار القبلي
– تقول المعلمة المفردات التي سيكتبها الطلاب	– يكتب الطلاب المفردات التي تتحدث بها المعلمة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

– يطلب المعلمة من الطلاب جمع أوراق أسئلة الاختبار القبلي	– يجمع الطلاب أوراق الأسئلة الاختبار القبلي إلى المعلمة
– تشرح المعلمة خطوات لعبة Board Race	– يستمع الطلاب إلى المعلمة وهو يشرح لهم خطوات لعبة Board Race
– تقوم المعلمة بتوجيه الطلاب لتشكيل ٤ مجموعات	– يشكل الطلاب ٤ مجموعات
– يأمر المعلمة الطلاب بالوقوف مع أعضاء مجموعته	– يقف الطلاب مع أعضاء مجموعتهم
– تعطي المعلمة ٥ دقائق للطلاب لمتابعة لعبة Board Race	– الطلاب قادرون على كتابة المفردات مع الكثير من الوقت ٥ دقائق
– تعطي المعلمة أوراق الأسئلة الاختبار البعدي للطلاب	– الطلاب الذين يعملون على أسئلة اختبار القبلي البعدي
– تقول المعلمة المفردات التي سيكتبها الطلاب	– يكتب الطلاب المفردات التي تتحدث بها المعلمة
– يطلب المعلمة من الطلاب جمع أوراق أسئلة الاختبار البعدي	– يجمع الطلاب أوراق الأسئلة الاختبار البعدي إلى المعلمة

– اختتم المعلمة بالدعاء وإلقاء السلام	– يقرأ الطلاب الدعاء ويردون السلام

ج- تحليل البيانات

ولمعرفة نتائج الدراسة، قدمت الباحثة اختبار قبلية وبعدية لتحديد نتائج تعلم الطلاب. أما بالنسبة لنشاط الطلاب، فقد لاحظت الباحثة أثناء عملية التعليم والتعلم.

١- تحليل بيانات الإختبار

لتحليل نتائج قدرة الطلاب على تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة Board Race، لمعرفة فعلية استخدام لعبة Board Race في تحسين قدرة الطلاب في مهارات الكتابة، أجريت الباحثة اختبار قبلي و اختبار بعدي. أجريت الباحثة اختبار قبلي قبل استخدام لعبة Board Race. أما للاختبار البعدي، فقد أجريت الباحثة اختبار بعدي بعد استخدام لعبة Board Race، وكانت النتائج التي حصل عليها الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي على النحو التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول: ٤-٤

نتيجة الاختبار القبلي

الرقم	الطلاب	نتيجة
١.	الطالبة ١	٣٠

.٢	الطالبة ٢	٣٠
.٣	الطالب ٣	٢٠
.٤	الطالب ٤	٤٠
.٥	الطالبة ٥	٠
.٦	الطالب ٦	٤٠
.٧	الطالبة ٧	٣٠
.٨	الطالبة ٨	٥٠
.٩	الطالب ٩	٦٠
.١٠	الطالبة ١٠	٣٠
.١١	الطالب ١١	٤٠
.١٢	الطالبة ١٢	٤٠
.١٣	الطالبة ١٣	٤٠
.١٤	الطالبة ١٤	١٠
.١٥	الطالب ١٥	٧٠
.١٦	الطالبة ١٦	٧٠
.١٧	الطالبة ١٧	٤٠
.١٨	الطالبة ١٨	٤٠
١٩	الطالب ١٩	٥٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

.٢٠	الطالب ٢٠	٤٠
.٢١	الطالب ٢١	٧٠
.٢٢	الطالبة ٢٢	٥٠
.٢٣	الطالبة ٢٣	٤٠
.٢٤	الطالب ٢٤	٤٠
.٢٥	الطالب ٢٥	٣٠
.٢٦	الطالب ٢٦	٣٠
.٢٧	الطالبة ٢٧	٣٠
.٢٨	الطالبة ٢٨	٦٠
.٢٩	الطالبة ٢٩	٥٠
.٣٠	الطالب ٣٠	٣٠
.٣١	الطالب ٣١	٧٠
.٣٢	الطالب ٣٢	٥٠
	المجموع	١,٣٢٠
	المعدل	٤١,٢

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول: ٤-٥

نتيجة الاختبار البعدي

الرقم	الطلاب	نتيجة
١.	الطالبة ١	٩٠
٢.	الطالبة ٢	٩٠
٣.	الطالب ٣	٨٠
٤.	الطالب ٤	٩٠
٥.	الطالبة ٥	٤٠
٦.	الطالب ٦	٨٠
٧.	الطالبة ٧	٨٠
٨.	الطالبة ٨	٨٠
٩.	الطالب ٩	٨٠
١٠.	الطالبة ١٠	٧٠
١١.	الطالب ١١	٧٠
١٢.	الطالبة ١٢	٨٠
١٣.	الطالبة ١٣	٧٠
١٤.	الطالبة ١٤	٧٠
١٥.	الطالب ١٥	٩٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

.١٦	الطالبة ١٦	١٠٠
.١٧	الطالبة ١٧	٩٠
.١٨	الطالبة ١٨	٩٠
١٩	الطالب ١٩	٨٠
.٢٠	الطالب ٢٠	٧٠
.٢١	الطالب ٢١	٩٠
.٢٢	الطالبة ٢٢	٩٠
.٢٣	الطالبة ٢٣	٩٠
.٢٤	الطالب ٢٤	٧٠
.٢٥	الطالب ٢٥	٧٠
.٢٦	الطالب ٢٦	٨٠
.٢٧	الطالبة ٢٧	٧٠
.٢٨	الطالبة ٢٨	٩٠
.٢٩	الطالبة ٢٩	٩٠
.٣٠	الطالب ٣٠	٨٠
.٣١	الطالب ٣١	١٠٠
.٣٢	الطالب ٣٢	٨٠
المجموع		٢,٥٩٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المعدل	٨٠,٩

الجدول ٤-٤ يدل على أن نتيجة المعدلة من الإختبار القبلي ٤١,٢ ونتيجة المعدلة من الإختبار البعدي ٨٠,٩ في الجدول ٤-٥. أجريت الباحثة اختبارات وصفية (uji deskriptif) أولاً لتحليل البيانات من خلال وصف البيانات التي تم جمعها. ويوضح الجدول التالي نتائج الاختبار الوصفي (uji deskriptif):

الجدول: ٤-٦

الاختبار الوصفي

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	٣٢	٠	٧٠	٤١,٢٥	١٦,٦٠٧
Post-test	٣٢	٤٠	١٠٠	٨٠,٩٤	١١,٧٣٩
Valid N (listwise)	٣٢				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قبل تحليل البيانات من ت-اختبار (t-test)، يجب على الباحثة إجراء اختبار ضبط الفائيل. الجدول التالي يثبت على نتيجة ضبط (Uji Normalitas).

الجدول: ٤-٧

نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Siswa	Pre-test	.١٨٦	٣٢	.٠٠٦	.٩٣٢	٣٢	.٠٠٠
	post-test	.١٨٧	٣٢	.٠٠٦	.٨٥٣	٣٢	.٠٠٠

هذا الجدول يدل على أن نتيجة الإختبار القبلي بعد إجراء الإختبار الطبيعي (Uji Normalitas) حصلت على مستوى الدلالة ٠,٠٦ (sig.) اكثر من ٠،٠٥ ونتيجة الإختبار البعدي حصلت على مستوى الدلالة ٠,٠٦ (sig.) اكثر من ٠،٠٥ فيدل على أن البيانات طبيعية (Normal). ثم أجرت الباحثة اختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) وتتضح النتيجة في الجدول التالي:

الجدول: ٤-٧

نتيجة الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df١	df٢	Sig.
Skor Siswa	Based on Mean	٢,٣٤٩	١	٦٢	.١٣٠
	Based on Median	١,٩١٩	١	٦٢	.١٧١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	Based on Median and with adjusted df	١,٩١٩	١	٥٥,٦٣٩	.١٧٢
	Based on trimmed mean	٢,٤٧٤	١	٦٢	.١٢١

هذا الجدول يدل على أن نتيجة الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة ١٣٠ (sig.) اكثر من ٠،٠٥ فيدل على أن البيانات متجانسة. اعتمادا على الإلتبار أن البيانات متجانسة. فيمكن إجراء اختبار–ت (Paired Sample T-Test). لمعرفة فعالية استخدام لعبة Board Race في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب لا بد أن تحليل الباحثة الإختبار – ت (T-Test) ينظر إلى نتيجة المعدلة من الاختبار القبلي واالختبار البعدي, وأما نتيجة كما في الجدول الجدول: ٤–٨

الجدول: ٤–٨

تحصيل الإختبار–ت (T-Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences				
					٩٥٪ Confidence Interval of the Difference	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	
Pair ١	Pre-test - Post-test	-٣٩,٦٨٧	١١,٧٧٣	٢,٠٨١	-٤٣,٩٣٢	

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		٩٥٪ Confidence Interval of the Difference				
		Upper	t	df	Sig. (٢-tailed)	
Pair ١	Pre-test - Post-test	-٣٥,٤٤٣	-١٩,٠٦٩	٣١	.٠٠٠	

ومن الجدول: ٤-٨ يدل على أن نتيجة مستوى الدلالة ٠٠٠, (Sig. ٢-tailed) وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ فيدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري(Ho) مردود. هذا يدل على أن استخدام لعبة Board Race فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة.

٢. بيانات الملاحظة المباشرة

يتم تنفيذ الملاحظة بالتزامن مع أنشطة التعلم التي تستخدم لعبة Board Race.

تقوم الباحثة نتائج عملية الطلاب في الجدول التالي:

الجدول: ٤-٩

نتائج عملية الطلاب في التعليم

رقم	الناحية الملاحظة	نتائج

		٤	٣	٢	١
١.	القدرة على طاعة الأمور والنظام	√			
٢.	القدرة على ملاحظة التعلم		√		
٣.	قدرة الطلاب على تكوين المجموعات	√			
٤.	القدرة على كتابة اللغة العربية بشكل صحيح		√		
٥.	يتحمس الطلاب للمشاركة في لعبة Board Race	√			
٦.	يستطيع الطلاب أن يكتبوا الكثير من المفردات على السبورة		√		
٧.	القدرة على التعاون في مجموعة	√			
٨.	القدرة على المناقشة في مجموعات حول	√			
٩.	قدرة الطلاب على حل أسئلة الاختبار	√			
١٠.	قدرة الطلاب على استنتاج الاستنتاجات		√		
	عدد	٣٦			
	المتوسط	٪٩٠			

جامعة الرانري
AR-RANIRY

معلومات:

١- جيد جدا

٢- جيد

٣- مقبول

٤- راسب

يمكن تحليل النسبة المئوية لنشاط الطلاب باستخدام المعادلة

P=R/T x ١٠٠٪

P= ٣٦/٤ x ١٠٠٪

P= ٣٦٠٠/٤

P=٩٠٪

من نتائج ملاحظات الأنشطة الطلاب كما هو وارد في الجدول ٤-٩، أن عملية الطلاب في فئة ممتاز بقيمة مئوية ٩٠٪. ومع ذلك، لا تزال هناك بعض الجوانب التي تحتاج إلى تعظيمها في الدورة القادمة.

د- تحقيق الفروض

وقد ذكرت الباحثة الفرض البديل (Ha) الفرض الصفري (Ho) في الفصل الأول، وهما:

١. الفرض البديل (Ha) أن استخدام اللعبة Board Race تكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة ب .MTsN ٤ Banda Aceh

٢. الفرض الصفري (Ho) أن استخدام اللعبة Board Race لا تكون فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة ب .MTsN ٤ Banda Aceh

بعد تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام برنامج spss، كانت نتيجة مستوى الدلالة ٠٠٠ (Sig. ٢-tailed) أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠.٠٥، وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. وهذا يدل على أن استخدام لعبة Board Race فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة ب ٤ MTsN Banda Aceh.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

١- بعد أن أجريت الباحثة بحثًا حول استخدام العبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتاب في الصف التاسع (٢) في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh، كانت نتائج دراسة استخدام لعبه Board Race فعالا في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب. ويتضح ذلك من خلال ت-اختبار .(T-test) التي دلت على مستوى الدلالة ٠٠٠ (Sig.٢-tailed) وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.

٢- بعد أن أجريت الباحثة بحثًا حول استخدام لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتاب في الصف التاسع (٢) في مدرسة MTsN ٤ Banda Aceh، حصلت النتائج التي تم الحصول عليها من ملاحظات الأنشطة الطلابية على درجة مئوية ٩٠٪ والتي كانت في ممتاز.

ب- المقترحات

اعتمادا على البيان السابق تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١- ينبغي للمدرس أن يستخدم الألعاب المناسبة لتعليم إتقان الكتابة، لأن الألعاب مؤثرة جدًا على قدرة الطلاب على التعلم مما يجعل الطلاب لا يشعرون بالملل.

٢- وترجو الباحثة من القراء الكرام تصحيح الأجزاء الناقصة من هذه الرسالة. ونأمل أن تكون هذه الرسالة مفيدة لقرائها.

المراجع

أ- المراجع العربية

أحمد بصيري، ٢٠٢١، **إستخدام وسائل التعليمية ليرقّي مهارة الكتابة**، **Journal of Applied Transintegration Paradigm (JATP). Vol. ١.** No. ١

مسفرة النور، ٢٠٢٢، **تطبيق طريقة "Rotating Trio Exchange" لترقية قدرة الطلاب على النحو بـــ Aceh Selatan MTsN** رسالة جامعة غير منشورة, بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرنيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

Riadi, M, ٢٠١٩ تدريس مهارة الكتابة , Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial

ب- المراجع الإندونيسية

Agus AP, ٢٠٢٠, **Belajar Degree of comparison dengan board race games**, Semarang: Radarsemarang.id

Widya Risky Pratiwi,٢٠١٩, **The use of board game in improving student's vocabulary mastery at second grade of tsanawiyah babul khaer bulukumba**, jurnal Journal of Education, Language Teaching and Science Volume ١ Issue ٣

Korin Anatasia Hutagalung, ٢٠٢٣, **The Effect Of Applying Board Race Game On Students' Vocabulary Achievement Of Seventh Grade At SMP Swasta Bersama Berastagi**, student papers

Nurdina, ٢٠٢١ **THE EFFECTIVENESS OF USING BOARD RACE GAME TO ENHANCE THE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SMPN ٨ DONGGO SATU ATAP**, English Language Teaching Methodology Vol. ١. No. ٣

Akip Suhendar dan Imam prasetiawan, ٢٠١٥, **Perancangan Game Edukasi pada SMPN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia**, dalam Jurnal PROTEKINFO Vol

Indu Indah Pornomo, ٢٠٢٠, **Aplikasi game edukasi lingkungan agen pvs sampah berbasis android menggunakan construct ٢**, dalam *Technologia"Vol 11, No. 2*

Budi Darmo, Agnes Tashya dan Ariani Wardhani, ٢٠٢٢**, Board Race Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak**, JURNAL VISUAL Vol. ١٨ No. ١

*Andre Dwivaan Syaputra, 2023, **The Use Of Board Race Game: A Library Research On The Improvementof Stundet's Vocabulary Mastery,*** Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tanjungpura, vol ١٢, No ٢

sugiyono, ٢٠١٠, **Metode Penelitian, Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif dan R&D,** Bandung: Alfabeta,

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 5651 TAHUN 2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

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

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

MEMUTUSKAN

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

KESATU : Menunjuk Saudara :
Dr. Hilmi, M.Ed

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	**Ananda Rani Mestika Sari**
NIM	:	210202134
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	فعالية لعبة Board Race لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـ MTsN ــــــــــــ 4 Banda Aceh

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

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

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

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 29 Juli 2024
Dekan,

Safrul Muluk

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

Energi Kebanggaan Sinergi Membangun Negeri

BLU pusaka

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-raniry.ac.id

Nomor : B-9260/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MTsN 4 Banda Aceh

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

Nama/Nim : Ananda Rani Mestika Sari / 210202134
Semester/Jurusa : VII / Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Alamat Sekarang : Gampoeng Lamteh, Kecamatan Ulee Kareng 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 *Fa`aliyatu Lu'bah Board Race Litarqiyyati Qudrah Thullab 'Alaa Maharati Kitabah (Dirasah Tajribiyah bii MTsn 4 Banda Aceh)*

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

Banda Aceh, 11 Oktober 2024
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 30 November 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.
NIP. 197208062003121002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp 6300597 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B-6214 /Kk.01.07/4/TL.00/10/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

14 Oktober 2024

Yth, Kepala MTsN 4 Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, nomor : B-9260/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2024 tanggal 11 Oktober 2024, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

Nama	:	**Ananda Rani Mestika Sari**
NIM	:	210202134
Prodi/Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	VII (Tujuh)

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Kepala,

Salman

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TsANAWIYAH NEGERI 4 BANDA ACEH
Jln. Utama Desa Rukoh Kopelma Darussalam, Telp. (0651) 7555725 Kode Pos 23111
email; mtsnrukohbna@yahoo.comwebsite: http://mtsn4bna.sch.id
NSM : 121111710004 NPSN : 10114183

Nomor : B- 485/Mts.01.07.4/TL.00/7/2024 21 Oktober 2024
Lampiran : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian / Mengumpulkan Data Bahan penulisan Skripsi

Yth. **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**

di -
Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-9260/Un/08/FTK.1/TL.00/10/2024, tanggal 11 Oktober 2024, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka dengan ini kami sampaikan bahwa:

N a m a : **Ananda Rani Mestika Sari**
N I M : 210202134
Jurusan/Semester : Pendidikan Bahasa Arab (PBA / VII
Alamat : Gampong Lamteh, Kecamatan Ulee Kareng Banda Aceh

Telah selesai melaksanakan penelitian ilmiah dan mengumpulkan bahan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **"Fa'aliyatu lu'bah Board Race Litarqiyyati Qudrah Thullah 'Alaa Maharati Kitabah (Dirasah Tajribiyah bii MTsN 4 Kota Banda Aceh)".**

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala,

Drs. Ihsan, M. Pd
NIP. 196902081994031003

Tembusan :
Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Soal pretest

Mata Pelajaran : Bahasa arab Nama :

Sekolah : MTsN ٤ Banda Aceh Kelas :

Tulislah apa yang di ucapkan oleh guru

١. ……..
٢. ……..
٣. ……..
٤. ……..
٥. ……..
٦. ……..
٧. ……..
٨. ……...
٩. ……..
١٠. ……..

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Kunci jawaban

١. بَلَغَ
٢. يَوْمُ الِاثْنَيْن
٣. صَدَّقَ
٤. دَعَى
٥. أَسْرَى
٦. احْتَفَلَ
٧. تُوُفِيَ
٨. أَعْضَاءُ اللَّجْنَة
٩. اسْتَقْبَل
١٠. زَيَّن

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Soal posttest

Mata Pelajaran : Bahasa arab Nama :

Sekolah : MTsN ٤ Banda Aceh Kelas :

Tulislah apa yang di ucapkan oleh guru

١. ……..
٢. ……..
٣. ……..
٤. ……..
٥. ……..
٦. ……..
٧. ……..
٨. ……...
٩. ……..
١٠. ……

Kunci jawaban

١. وَلَدَ
٢. بَعَثَ
٣. رَسُولُ الله
٤. تِجارَةٌ
٥. وَزَّعَ
٦. كانت
٧. مُحمّد
٨. السنة
٩. خرج
١٠. عشر

جامعة الرانري
AR-RANIRY

صور البحث

السيرة الذاتية

أوال : البيانات الشخصية

١.	الاسم الكامل	: أنندا راني مستيكا ساري
٢.	رقم القيد	: ٢١٠٢٠٢١٣٤
٣.	محل وتاريخ الميالد	: Pante Rakyat, ٢٩ مي ٢٠٠٣
٤.	الجنس	: الإناث
٥.	الدين	: الإسلام
٦.	الجنسية	: إندونيسيا
٧.	الحال الإجتماعية	: غير متزوجة
٨.	العنوان	: Aceh Barat Daya
٩.	العمل	: الطالبة
١٠.	البريد الالتروني	: anandaranimestikasari٢٩@gmail.com
١١.	اسم الاب	: ابو بكر إدريس
١٢.	العمل	: فلاح
١٣.	اسم الأم	: موتير سكما
١٤.	العمل	: ممارضة

ثانيا : خلفية التعليم

١.	المدرسة الإبتدائية	: SDN ١ Babahrot (٢٠٠٩-٢٠٢٥)
٢.	المدرسة الثانوية	: معهد دارالإحسان (٢٠١٥-٢٠١٨)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣. المدرسة العالية : معهد دارالإحسان (٢٠١٨-٢٠٢١)

٤. قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشيه (٢٠٢١-٢٠٢٤)