فعالية لعبة "Guessing Game" بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh

رسالة

إعداد :

سلفيان

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٦٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٤ م/ ١٤٤٦ هـ

رسالة

فعالية لعبة "Guessing Game" بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

سلفيان

رقم القيد . ٢١٠٢٠٢٠٦٧

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرف :

الدكتور حلمي الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة التي عينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ : ٢٠ ديسمبر ٢٠٢٤ م

١٨ جمادى الاخر ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد

سلفيان

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٦٧

موافقة لجنة المناقشة

الرئيس	السكرتير
الدكتور حلمي الماجستير	محمد رضا الماجستير
العضو	العضو
الدكتوراندوس أشرف مزفر الماجستير	فضيلة الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٣١٩٩١٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : سلفيان

محل الملاد وتاريخه : Sanchen ٢٦ مارس ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٦٧

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا أقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية من جامعات ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لنيل العقوبات فيما تقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ديسمبر ٢٠٢٤

صاحبة الإقرار

سلفيان

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٦٧

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

قل الله في القرآن الكريم

﴿ إِنَّا اَنْزَلْنَهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ ﴾

(سورة يوسف : ٢)

أنس بن مالك : أَنَّ رَسُوْلَ اللهِ ﷺ ، قال : "اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وأَنتَ تَجْعَلُ الْحَزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا"

(أخرجه ابن حبان وابن السني وصححه الحافظ ابن حجر والشيخ ناصر الدين

الألباني، رحم الله الجميع)

الإهداء

أهدي هذه الرسالة إلى:

١-أبي المكرم رمدان وأمي المكرمة نورحياتي قد ربياني تربية جيدة منذ صغاري لعل الله أن يحفظهما في الدنيا والآخرة. وإلى إخواني وأخواتي هم عفيفه و فضلا و أبي ذر وجميع أسرتي المحترمين.

٢-وإلى أصدقائي أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم في انجاز هذه الرسالة، ولعل الله تعالى أن يحفظ لنا جميعا.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي جعل العربية لغة القرآن وأفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان. والصلاة والسلام على النبي المصطفى محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبيعه بهدايته وإحسانه إلى يوم الدين.

وقد تمت الباحثة من كتابة هذه الرسالة بإذن الله تعالى تحت الموضوع : فعالية لعبة "Guessing Game" بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh. تقدم هذه الرسالة إلى قسم تعليم اللغة العربية إتماما لبعض الشروط والواجبات المقررة للحصول على شهادة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه.

وتقدم الباحثة بالشكر الخالص لمدير جامعة الرانيري وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجزاهم الله أحسن الجزاء، وشكرا جزيلا لجميع الأساتيذ الذين علموها علوما نافعة.

وفي هذه الفرصة السعيدة تقدم الباحثة بالشكر العميق للمشرف الكريم والمحبوب هو الأستاذ الدكتور حلمي, الماجستر الذي قد بذل أوقاته وأفكاره في إشراف على هذه الرسالة، لعل الله أن يجزيه خير الجزاء وأن يجعله تحت ظلال رحمته في الدنيا والآخرة.

وتقدم الباحثة بالشكر العظيم للوالدين المحبوبين رمضان ونورحياتي اللذين قد ربياها تربية حسنة وهذباها تهذيبا نافعا منذ صغارها إلى أن نجح في تعليم بكلية التربية وتأهيل.

وأخيرا، تستعفي الباحثة على الأخطاء والنقصان في هذه الرسالة، لذلك ترجو الباحثة النقد البنائي والإقتراحات من القارئين لإكمال هذه الرسالة، ولعل هذه الرسالة نافعة للقارئين. ونسأل الله أن يوفقنا ويهدينا إلى الصراط المستقيم.

بندا أتشيه، ديسمبر ٢٠٢٤

الباحثة

سلفينا

قائمة المحتويات

موافقة المشرف ..... ب

إقرار الباحثة..... د

استهلال..... هـ

إهداء ..... و

شكر وتقدير ..... ز

قائمة المحتويات ..... ط

قائمة الجداول ..... م

قائمة الملحقات ..... ن

مستخلص البحث باللغة العربية ..... س

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية..... ع

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ف

الفصل الأول: أساسية البحث..... ١

أ – مشكلة البحث..... ١

ب– أسئلة البحث ٣

ج– أهداف البحث ٣

د- أهمية البحث ٣
هـ- اقتراضات البحث وفروضة ٥
و- حدود البحث ٥
ز- معاني المصطلحات ٦
ح- الدراسات السابقة ٧
ط- طريقة كتابة الرسالة ١١
الفصل الثاني: الإطار النظري ١٢
أ- المبحث الأول: الوسائل التعليمية ١٢
١- مفهوم الوسائل التعليمية ١٢
٢- أهمية ووظيفة الوسائل التعليمية ١٤
٣- أقسام الوسائل التعليمية ١٥
٤- تقويم الوسائل التعليمية ١٧
ب- المبحث الثاني: لعبة Guessing Game ١٧
١- مفهوم لعبة Guessing Game ١٨
٢- مزايا ونقاط الضعف في نموذج لعبة Guessing Game ١٨
٣- خطوات تنفيذ نموذج لعبة التخمين ١٩

٤- المناقشة والتقييم..... ٢١

ج- المبحث الثالث: مهارة القراءة..... ٢٤

١- مفهوم مهارة القراءة ٢٤

٢- أهداف مهارة القراءة ٢٥

٣- أنواع مهارة القراءة ٢٦

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي ٢٨

أ- منهج البحث..... ٢٨

ب- مجتمع البحث وعينته ٢٩

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ٣٠

د- طريقة تحليل البيانات ٣١

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها ٣٦

أ- عرض البيانات ٣٦

ب- تحليل البيانات ٤٣

ج- المناقشة ٥٥

د- تحقيق الفرضين ٥٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس: الخاتمة ٥٧

أ- نتائج البحث ٥٧

ب- الاقتراحات ٥٧

المراجع ٥٨

أ- المراجع العربية ٥٨

ب- المراجع الإندونيسية ٥٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٣-١ : معاير نتيجة الاختبار ٣٤

الجدول ٣-٢ : أسئلة البحث وتحليلها ٣٥

الجدول ٤-١ : المدرسون يدرسون مادة اللغة العربية بـ MTsN 4 Banda Aceh ٣٧

الجدول ٤-٢ : عدد الطلاب في المرحلة الثانوية بـ MTsN 4 Banda Aceh ٣٧

الجدول ٤-٣ : الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم بـ MTsN 4 Banda Aceh ٣٩

الجدول ٤-٤ : التوقيت في العملية التجريبية ٤٠

الجدول ٤-٥ : عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة بطاقة.... ٤١

الجدول ٤-٦ : نتيجة الاختبار القبلي ٤٣

الجدول ٤-٧ : نتيجة الاختبارالبعدي..... ٤٥

الجدول ٤-٨ : الاختبار الطبيعي ٤٧

الجدول ٤-٩ : الاختبار المتجانسي ٤٨

جدول ٤-١٠ : تحصل ت (paired sample T-test)..... ٤٩

جدول ٤-١١ : تحصل ت (paired sample T-test)..... ٤٩

الجدول ٤-١٢ : نتيجة التعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة بطاقة ٥١

قائمة الملاحقات

١- خطاب الإشراف من كلية وتأهل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على قيام بالبحث

٣- إفادة من رئيس المدرسة MTsN 4 Banda Aceh

٤- خطوات التدريس

٥- ورقة أسئلة القبلي والبعدي

٦- صور البحث

٧- السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : فعالية لعبة ''Guessing Game'' بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh

اسم الباحثة : سلفينا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٦٨

إعتمادا على الملاحظة الأولى في MTsN 4 Banda Aceh، وجدت الباحثة أن الطلاب لايقدرون على قراءة النصوص العربية بشكل صحيح، على سبيل المثال، الأخطاء في قراءة الحركات العربية والأخطاء في نطق الحروف، ويشعرون بالملل والكسل في تعلم اللغة العربية. لأن المدرسة تدرس اللغة العربية بشكل رتيب وعدم استخدام الوسائل التعليمية. وللتغلب على هذه المشكلة، تبحث الباحثة عن فعالية لعبة ''Guessing Game'' بوسيلة بطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN. Banda Aceh. 4 الأهداف من هذا البحث هي التعرف على فعالية استخدام لعبة ''Guessing Game'' بوسيلة بطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 .Banda Aceh والتعرف على استجابة الطلاب على استخدام لعبة "Guessing Game" بوسيلة البطاقة لترقية قدرتهم على مهارة القراءة. ومنهج البحث الذى استعملت الباحثة هو منهج تجريبي. ولجمع البيانات تستعمل الباحثة الاختبارات والاستبانة. وأما مجتمع البحث فهو جميع الطلاب في الصف التاسع بـ MTsN 4 Banda Aceh وعددهم ٢٣٠ طالبا. وكانت العينة في هذه الدراسة ٣٢ طالبا من الصف التاسع (٣). وأما نتائج من الاختبار فتشير إلى أن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة بطاقة فعال لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بمستوى الدلالة (Sig. 2-tailed) ٠،٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥. وهذه النتيجة تدل على أن فرض البديل (Ha) مقبول وفرض الصفري (Ho) مردود. وأما نتيجة استجابة الطلاب عن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة بطاقة لترقية قدرتهم على مهارة القراءة يكون جيد جدا بحيث أن النتيجة المئوية ٨٣%.

الكلمة الأساسية: لعبة Guessing Game ، بوسيلة البطاقة ، مهارة القراءة

ABSTRACT

Title : Effectiveness of Guessing Game using card media to improve students' reading skills at MTsN 4 Banda Aceh

Name : Silfiyana

NIM : 210202067

Based on the first observation at MTsN 4 Banda Aceh, Researchers found that students could not read Arabic text correctly, for example, errors in reading Arabic lines and errors in pronouncing letters, and they felt bored and lazy in learning Arabic. Because the teacher teaches Arabic in a monotonous way and does not use learning media. To overcome this problem, the researcher investigated the effectiveness of Guessing Game by using card game media to improve students' reading skills at MTsN 4 Banda Aceh. The purpose of this study was to identify the effectiveness of using Guessing Game by using card media to improve students' reading skills at MTsN 4 Banda Aceh and to identify students' responses to Guessing Game by using card media to improve their reading skills. The research method used by researchers is the experimental method. To collect data, researchers used tests and questionnaires. The population of this study was all third grade students at MTsN 4 Banda Aceh which amounted to 230 students. The sample in this study was 32 students from class three (3). The results of the test showed that the use of Guessing Game with card media was effective in improving students' reading skills with a significance level (Sig. 2-tailed) of 0.000 which is smaller than the result of the significance level of 0.05. This result shows that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected. Students' response to the use of Guessing Game with card media to improve reading skills is very good with a percentage score of 83%.

Keywords: : Guessing Game, Card Method, Reading Skill

ABSTRAK

Judul : Efektifitas Guessing Game dengan menggunakan media kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTsN 4 Banda Aceh

Nama : Silfiyana

NIM : 210202067

Berdasarkan observasi pertama di MTsN 4 Banda Aceh Peneliti menemukan bahwa siswa tidak dapat membaca teks bahasa Arab dengan benar, misalnya kesalahan dalam membaca baris bahasa Arab dan kesalahan dalam pengucapan huruf, serta mereka merasa bosan dan malas dalam belajar bahasa Arab. Karena guru mengajarkan bahasa Arab dengan cara yang monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyelidiki efektivitas Guessing Game dengan menggunakan media permainan kartu untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di MTsN 4 Banda Aceh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan Guessing Game dengan mennggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di MTsN 4 Banda Aceh dan untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap permaian Guessing Game dengan menggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes dan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTsN 4 Banda Aceh yang berjumlah 230 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 siswa dari kelas IX (3). Hasil dari tes menunjukkan bahwa penggunaan permainan Guessing Game dengan media kartu efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari hasil tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Respon siswa terhadap penggunaan Guessing Game dengan media kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca sangat baik dengan persentase skor 83%.

Kata Kunci: Permainan Menebak, Metode Kartu, Keterampilan Membaca

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية هي واحدة من أقدم اللغات السامية وقد استُخدمت منذ آلاف السنين. باعتبارها لغة نشأت في شبه الجزيرة العربية، انتشرت اللغة العربية على نطاق واسع إلى مختلف أنحاء العالم من خلال التجارة، والفتح، ونشر الدين الإسلامي. تحتل اللغة العربية مكانة متميزة جداً في الإسلام. القرآن الكريم، الكتاب المقدس للمسلمين، نزل باللغة العربية، لذا فإن تعلم هذه اللغة يصبح أمراً بالغ الأهمية للمسلمين في جميع أنحاء العالم. إتقان اللغة العربية يمكّنهم من قراءة وفهم النصوص الدينية بشكل أعمق. كما أن اللغة العربية هي اللغة الرئيسية في العديد من المؤسسات التعليمية في العالم العربي. بالإضافة إلى ذلك، كتبت العديد من الأعمال الكلاسيكية في العلوم والفلسفة والأدب والدراسات الدينية باللغة العربية، فإن إتقان هذه اللغة يفتح الوصول إلى كنوز واسعة من المعرفة.

مهارة القراءة هي إحدى المهارات اللغوية الأربعة التي تعتبر مهمة جدا للطلاب لإتقانها. لن يكون الطلاب في المادة الأخرى إذا لم يتمكنوا من القراءة جيدًا. تعتبر القراءة من أهم الوسائل في تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية وخاصة للطلاب غير الناطقين بها. مهارة القراءة هي مهارة يجب أن يمتلكها الطلاب من أجل تطوير مهارات اللغة الأجنبية، وهي اللغة العربية. كما عرفنا أن الأهداف من تعليم مهارة القراءة هي تدريب الطلاب على أن يكونوا ماهرين في فهم القراءة وتنمية مهارة القراءة. يجب أن تكون الطريقة والوسائل المستخدمة قادرة على قيام الطلاب المهتمين والسعداء بعملية التعليم والتعلم.

إن استخدام أساليب ووسائل التعليمية المناسبة مهم جدا في تعلم مهارة القراءة لدى الطلاب. إحدى الطرق الفعالة هي لعبة Guessing Game، التي لا تجعل التعلم ممتعًا فحسب، بل يمكنها أيضًا تحسين مهارات الطلاب في المفردات والقراءة والتحدث. مع جو التعلم التفاعلي والممتع، يمكن للطلاب التعلم أثناء اللعب، ويسهل تذكر المعلومات التي يتعلمونها. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي استخدام الوسائل مثل البطاقة إلى تعزيز فهم الطلاب للمادة التي يتم تدريسها. يمكن استخدام البطاقة لتقديم المفردات الجديدة بصريًا، وتسهيل فهم الطلاب لمعنى الكلمات، ويمكن دمجها في الألعاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقًا وفعالية. فاستخدام أساليب اللعب والوسائل المناسبة لا يساعد الطلاب في تطوير مهارة القراءة فحسب، بل يجعلهم يستمتعون بعملية التعلم أيضًا.

إعتمادا على ملاحظة الأولى في MTsN 4 Banda Aceh، وجدت الباحثة أن الطلاب لايقدرون على قراءة النصوص العربية بشكل صحيح، على سبيل المثال، الأخطاء في قراءة الحركات العربية والأخطاء في نطق الحروف، ويشعرون بالملل والكسل في تعلم اللغة العربية. لأن المدرسة تدرس اللغة العربية بشكل رتيب وعدم اسخدام الوسائل التعليمية. ولذلك، يحتاج الطلاب إلى أساليب ووسائل تعليمية فعالة وممتعة لدعم أنشطة التعلم وتحسين مهارة القراءة لديهم.

ولذلك تريد الباحثة أن تطبيق لعبة Guessing game بوسيلة بطاقة للتغلب على هذه المشكلة ودعم تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. لذلك تريد الباحثة إجراء البحث عن **فعالية لعبة "Guessing Game" بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh**

ب- أسئلة البحث

تقدم الباحثة سؤالا البحث محدودا لمشكلات هذه الرسالة، وهي كما يلي :

١- هل استخدام لعبة "Guessing Game" بوسيلة بطاقة يكون فعّالاً لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـMTsN 4 Banda Aceh ؟

٢- كيف استجابة الطلاب على استخدام لعبة "Guessing Game" بوسيلة بطاقة لترقية مهارة القراءة؟

ج- أهداف البحث

بناءً على صياغة المشكلة المحددة، يكون هدف هذا البحث كالتالي:

١- التعرف على فعالية استخدام لعبة "Guessing Game" بوسيلة بطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـMTsN 4 Banda Aceh

٢- التعرف على استجابة الطلاب في استخدام لعبة "Guessing Game" بوسيلة بطاقة لترقية مهارة القراءة؟

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د- أهمية البحث

أهمية هذا البحث تتجلى في فائدتين.

الفائدة النظرية والفائدة العملية المفصلة على النحو التالي:

١- الفائدة النظرية:

من الناحية النظرية، يمكن أن يسهم هذا البحث في إثراء مرجعية المعرفة والمعلومات وتعزيز طريقة لعبة "Guessing Game" في ترقية مهارة القرأة، خاصة في تعلم المحادثات في الصف التاسع بـ MTsN 4 Banda Aceh

٢- الفائدة العملية:

أ. بالنسبة للمعلم :

يمكن لهذا البحث أن يكون مفيداً للمعلمين كونه يمكن استخدامه كطريقة إضافية في عمليات التعلم، خاصة في تنمية مهارات القرأة الموجهة نحو نصوص المحادثات. وبالتالي، يمكن أن يساهم في تطوير البيانات وتنوع الأساليب وتوفير أمثلة على الطرق المتعلقة به.

ب. بالنسبة للطلاب :

من المتوقع أن يكون هذا البحث مفيداً للطلاب من خلال تسهيل عمليات التعلم، وخاصة في تنمية مهارات القرأة الموجهة نحو نصوص المحادثات. يمكن للطلاب استخدام الأساليب المتطورة، مما يساعدهم على تجنب الشعور بالملل خلال عمليات التعلم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ج. بالنسبة للباحثة الآخرين :

من المأمول أن يكون لهذا البحث فائدة للباحثين الآخرين، حيث يمكن أن يستخدم كمرجع ومرشد في تنفيذ أبحاث مماثلة، وخاصة فيما يتعلق بطريقة لعبة التخمين في ترقية مهارة القرأة لدى الطلاب.

هـ- افتراضات البحث و فروضة

إن هذا البحث يعتمد على الافتراضات وهي أن الوسيلة التعليمية المناسبة بالمادة في التعلم تؤدى إلى حصول عملية التعلم والتعلم جيدة.

وأما الفروض التي تعتمد الباحثة في هذه الرسالة هي:

١- الفرض الصفري (Ho) كان استخدام لعبة "Guessing Game" لم يكن فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة بـ MTsN 4 Banda Aceh

٢- الفرض البديل (Ha) كان استخدام لعبة تخمين فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة بـ .MTsN 4 Banda Aceh

و- حدود البحث

تريد الباحثة في هذا البحث أن تحدد نطاق البحث إلى :

١- الحد الموضوعي:

تحدد الباحثة الموضوع في هذا البحث استخدام لعبة تخمين لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة بـ .MTsN 4 Banda Aceh

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- الحد المكنى:

إن الباحثة تركز على عدة مسائل، مثل فعالية تطبيق طريقة لعبة التخمين في ترقية مهارة القرأة في تعلم المحادثات في الصف التاسع بـ MTsN 4 Banda Aceh, واستجابة طلاب هذا الصف لطريقة لعبة Guessing Game في ترقية مهارة القرأة في تعلم.

٣- الحد الزمنى :

إن الباحثة تبحث هذه الرسلة ستة دراسة ٢٠٢٤ – عام ٢٠٢٥ م

ز- مصطلحات البحث

قبل أن تبحث الباحثة من هذا البحث يعين "استخدام لعبة Guessing Game لرتقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة بـ "MTsN 4 Banda Aceh تريد الباحثة أن تبين بعض المصطاحات في موضوع البحث كما يلى :

١- اللعبة

اللعبة لغة : كل ما يلعب به.[١]

اللعبة اصطلحا هي وسائل تعليمية تستخدم في تعليم اللغة ضخن قواعد وتعليمات معينة، يدرب المعلم طلبته عليها لتحقيق الأهداف التربوية المختلفة.[٢]

٢- Guessing Game

اللعبة Guessing Game أو اللعبة اللغويات، هي نوع من الألعاب يشارك فيها لاعب واحد أو أكثر في محاولة لتخمين كائن أو كلمة أو عبارة أو مفهوم بناءً على الإرشادات التي يقدمها لاعب آخر.

٣- قدرة الطلبة

كلمة قدرة من قدر- يقدر قدرة.[٣] و قدرة بمعني القوة علي. وأما قدرة في الأصطلح هي الصفة التي الشيء والتمكن منه. يتمكن الحي من الفعل وتركه الإرادة.

---

[١] هينية تحرير الموقع, القموس المعاني عربي, *https://www.almaany.com/id/dict/ar-id/* ١٢ فبراير ٢٠٢٣هـ

[٢] محمد على حسن الصوير وكى, **اللعبة اللغوي ودورها تنمية في تمنية العربية**, (ألاردن : دار الندا, ٢٠٠٥, ص ٢٧)

[٣] محمود يونس، **قاموس عربي – إندونيسي**, الطباعة الثمانية, ١٤١١ هـ ١٩٩٠ م, (جاكرات: حمود يونس والذرية)، ص. ٣٣٢

٤- مهارة القرأة

كلمة " المهارة " لغة مصدر من مهر- مهير — مهرا ومهورا ومهارا ومهارة. معناها: حذق.[٤] واصطلحا أن املهارة حذاقة وبراعة وقدرة تنمو ابخلربة والتعلم والعمل والتدريب عليها. وهذه القدرة تقوى على أساسي: أساس من الفطرة واالستعداد، وأساس من االكتساب والتعلم واملرن المتاصل.[٥]

٥- القرأة

القراءة عملية معرفية تستند على تفكيك رموز تسمى حروفا لتكوين معنى، والوصول إلى مرحلة الفهم والإدراك. وهي جزء من اللغة التي هي وسيلة للتواصل أو الفهم.[٦]

ح- الدراسات السابقة

الدراسات السابقة هي إهدى أساسيات البحث التي استخدمت الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة السابقة والدراسة الحالية. وهذه الدراسة تساعد الباحثة لمعرفة المقارنة بين نتائج البحث وفرق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية.

١- جيتا فالينتي ويبوو وسويادي، تطبيق ألعاب Guessing Game اللغوية المستندة إلى برنامج PowerPoint في تحسين مهارات التحدث للأطفال الصغار (٢٠٢١)

---

[٤] أحمد فؤاد حمود عليان، (**المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تدريسها**), الرايض: دار المسلم للمشر والتوزيع، ١٩٩٢ م, ص ٨

[٥] أحمد فؤاد محمود عليان، **المهارات اللغوية ما هيتها** ،... ص ٨

[٦] **ويكيبيديا بالحصة العربية**، دليل ويكيبيديا، أديس بالحصة العربية. ويكيبيديا، بالجزء العربي، ديدركا، بادا جولي، ٢٠٠٣، ومنكابي، ١٥١،٠٠٠، أرتكيل، بادا بادا جولي، ٢٠١١.

أهداف البحث : تفكيك كيفية تطبيق لعبة التخمين المستندة إلى برنامج PowerPoint في تحسين مهارات التحدث للأطفال في مجموعة بستان الأطفال توبياه في باندار لامبونغ.

منهج البحث : الطريقة الوصفية النوعية وتصميم دراسة الحالة

في هذا عنوان يتحدث عن يتضمن شرح عملية التعلم باستخدام تطبيق ألعاب تخمين اللغة المستندة إلى برنامج PowerPoint لتحسين مهارات التحدث لدى الأطفال الصغار ثلاث مراحل، وهي التخطيط، التنفيذ، والتقييم/التقييم. يمكن أن تحفز وتعزز مهارات التحدث لدى الأطفال بشكل ملحوظ من خلال تطبيق ألعاب تخمين اللغة المستندة إلى برنامج PowerPoint، حيث يتمثل ذلك في تحسين جوانب النطق عندما يتمكن الأطفال من الإجابة على الحزورات التي يطرحها المعلم، ويزداد تنوع مفرداتهم دون تدخل مباشر. ويلاحظ أيضًا تطور جيد في بناء الجمل عندما يروون القصص مرة أخرى. ومع ذلك، لا يزال هناك عوامل تحدٍ تقيّد تطبيق هذه الألعاب، مثل قلة توفر الأجهزة مثل الكمبيوترات أو الأجهزة المحمولة، مما يقلل من جو التعلم. وتتعامل المعلمة مع هذا بدعوة الأطفال لمشاهدة الألعاب بشكل متبادل لتعزيز العملية التعليمية.

في نتائج البحث، هناك تشابه بين بحثي وهو استخدام وسيلة لعبة Guessing Game كوسيلة لتحسين مهارات التحدث. أما الاختلاف، فهو في استخدام المنهجية.

٢– كرنياتي، تأثير تطبيق لعبة Guessing Game على قدرة طلاب جامعة STAIN Bengkalis على التحدث (٢٠١٩)

أهداف البحث : لمعرفة قدرة طلاب السنة الأولى في برنامج دراسة تدريس اللغة الإنجليزية في جامعة STAIN Bengkalis قبل وبعد استخدام لعبة التخمين، ولفهم تأثير تطبيق لعبة التخمين على مهارات التحدث

منهجية البحث : البحث التجريبي

في هذا العنوان تبحث، تكون مشاركو البحث من ١٨ طالباً في الفصل الدراسي الأول لبرنامج تدريس اللغة الإنجليزية في جامعة STAIN Bengkalis. تم استخدام المقابلة كأداة لجمع البيانات، وتم تحليل البيانات كمية. أظهرت النتائج أن مهارة الكلام لدى الطلاب كانت منخفضة قبل البحث، حيث كانت النتيجة المتوسطة للطلاب ٢,٩٨ (٥٩,٥٧). بعد البحث، زادت مهارة الكلام لدى الطلاب إلى ما فوق المتوسط، حيث بلغت النتيجة المتوسطة ٣,٣٨ (٦٧,٧٠). ومع ذلك، كان لعبة التخمين لها تأثير غير معتبر في زيادة مهارة الكلام لدى الطلاب، كما يظهر من القيمة t0 التي بلغت ١,٣ والتي أقل من القيمة الموجودة في الجدول المعتمد.

في نتائج البحث، هناك تشابه بين بحثي وهو استخدام وسيلة لعبة Guessing Game كوسيلة لتحسين مهارات التحدث، واستخدام منهجية تستخدم الطريقة التجريبية. أما الاختلاف، فهو في استخدام وسيلة لعبة Guessing Game للطلاب الجامعيين وللطلاب في المرحلة الثانوية.

٣- تيشا أبريلياني، تأثير استخدام طريقة لعبة تخمين الكلمة (Guessing Game) في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية (٢٠١٩)

أهداف البحث : المعرفة إستيعاب المفردات العربية تلاميذ قبل وبعد تلقي العلاج باستخدام طريقة تخمين للكلمة ولمعرفة تأثير استخدام طريقة تخمين الكلمة في ترقية استيعاب المفردات العربية التلاميذ.

منهج البحث : البحث التجريبي

أما طريقة البحث المستخدمة فهي دراسة شبه تجريبية باستخدام المدخل إلى البحث الكمي. تصميم هذا البحث المستخدم هو مجموعة ضابطة لا متكافية. أقيم هذا البحث في روضة الأطفال دار الجهاد فاصيه باندونج بأخذ عينية البحث في الفصل ب ٣٠ كفصل التجريبي ب ١٦ تلاميذ وفصل ب ٢ كفصل الضابط ب ١٥ تلاميذ. ونتيجة المتوسط في الاختبار القبلي للفصل التجريبي هي ٨١٬٧٠ وللفصل الضابط هي ٧٦,٣٣. ونتيجة المتوسط في الاختبار البعدي للفصل التجريبي هي ٩٥٬٠٠ وللفصل الضابط هي ٧٦,٣٣. بناء علي حواصل تدريج الإحصاء منن ويهتني تبدو أن تنيجة الدلالي هي ٥٣,.. ومن ٥٣,. أقل من ٥... كان Ha مقبولا و Ho مردودا. وبذلك استنتجت الباحثة أن حواصل الاختبار هناك توجد تأثير استخدام طريقة تخمين الكلمة "Guessing Game" في ترقية استيعاب المفردات العربية. الكلمات الرئيسية طريقة التعليم وطريقة تخمين الكلمة (Guessing Game) ومفردات

ط- طريقة كتابة الرسالة

دليل إعداء وكتابة الرسالة العلمية (درجة للمرحلة الجامعية الأولى) لقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و تأهيل المعلمين بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية.

(Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry 2016.)

الفصل الثانى

الإطار النظري

أ- المبحث الأول : الوسائل التعليمية

١- مفهوم الوسيلة

الوسيلة هي مجموعة من الأدوات التعليمية التي يستخدمها المعلم لنقل المفاهيم أو المحتوى الدرس إلى المتعلمين في الفصل أو خارجه بغرض تحسين العملية التعليمية أو إستعان بوسيلة المعلم في تعليم بدرجات متفاوتة من الحماس كل حسب مفهومة لها ورشد بأهميتها.

١- تصنيفات الوسائل التعليمية

أولها تصنيف على أساس الحواس.

أ- وسائل سمعية

وهي التي تخاطب حاسة السمع، وتحمل رموزا صوتية تصل إلى المخ عن طريق الأذن، ومن أمثلة هذه الوسيلة التسجيلات الصوتية، وبرنامج الإذاعية، والأصوات الطبيعية.

ب- وسائل بصرية

وهي التي حاسة النظر، وتحمل رموزا بصرية تفد من خلال العين إلى المخ، الذي يترجمها ويفسره للمتعلم، ومن أمثلة هذه الوسائل المصورة والمناظر الطبيعية والجرائط والتماذخ المجسمة، ويمكن أن يضاف إلى ذلك الكلمات أو البينات التي قد تتضمنها هذه الوسائل لشرح محتوياتها.

ثانيها تصنيف على اساس الحداثة :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

أ- وسائل قديمة.

هي وسائل في المدرسة كوسائل السبورة الطباشيرة، والكتاب المدرسي

ب- وسائل حديثة

هي التي ظهرت بعد تطور صناعية العدسات وكاميرات التصوير منذ منتصف القرن التاسع عشر الميلاد حتى الوقت الراهن، وتعتمد هذه الوسائل على أجهزة خاصة لعرضها ومن امثلة هذه الوسائل الشارائع وتسحيلات الفيديو، وبرنامج التليفزيون، والشفافيات. وثالثها تصنيف على أساس وجودها في الطبيعة :

أ- وسائل طبيعية

هي وسائل التي قد جعل الله به على الأرض أو جارج نطاقها ، مثل الصحاري والوديان

ب- وسائل صناعية

هي وسائل التي يقوم الإنسان بصناعتها مثل الصور والتسجيلات والسبورات والكتاب الدراسية.

وأربعها تصنيف على أساس طريقة الحصول على الوسيلة الحصول على الوسيلة :

أ- وسائل جاهزة

هي وسائل تعد من قبل شركات متخصصة في إنتاج الوسيلة التعليمية.

ب- وسائل معدة محليا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هي وسائل يقوم معلم بإعدادها من خامات متوافرة في البيئة أو في المدرسة المحلية وخامسها تصنيف على أساس عدد المتعلمين :

أ- وسائل فردية

وهي وسائل يستخدمها فرد بصورة مستقلة مثل الصور، والات التعليم الفردي، وبرمجيات الكمبيوتر.

ب- وسائل جماعية

وهي وسائل تستخدم لتعليم مجموعة من الطلاب يجلسون معا في مكان معين كغرفة الصف. مثل الأفلام المتحركة.

ج- وسائل جماهرية

وهي وسائل تستخدم لتعليم عدد كبير من الأشخاص في مواقع متباعدة في وقت معين. مثل برنامج الإذاعة، وبرنامج التليفزيون.

٢- أهمية ووظيفة الوسائل التعلمية

يمكن أن تسهم الوسائل التعلمية إذا ما احسن اختيارها بدرجة واضحة في رفع مستوى كفاءة العملية التعليمية في نواحي الآتية:

١- المساهمة في التعليم بشكل كبيرة من الدارسين.

٢- التغلب على المشكلات الناجمة من الإنفجار المعرفي.

٣- المساهمة في علاج الفروق الفردية بين التلاميذ.

٤- توفير الحبرات المباشرة وغير المباشرة في العملية التعليمية.

٥- إثارة اهتمام التلاميذ وتشويقهم للدرس.

٦- تقريب الواقع إلى أذهان التلاميذ.

ويساعد استخدام الوسائل التعلمية للمعلم في عملية التعليم على الأمور التالية.[١]

١- تساعد على رفع درجة كفايته المهنية، واستعداده.

٢- تغير دوره من الناقل والملقن إلى دور المخطط والمنفذ، والمقوم للتعليم.

٣- تساعده على حسن عرض المادة، وتقويمها، والتحكم بها.

٤- تمكنه من الإستغلال كل وقت المتاح بشكل أفضل.

٥- توفر وقته وجهده المبذولين في تحضير المواقف التعلمية وإعدادها.

٦- تساعد في إثارة دافعية الطلبة.

٧- تساعده على تغلب على حدود الزمن والمكان في حجرة الدراسة ن ولذلك من جلال عرض بعض الوسائل عن ظواهر وقعت زمن فات أو في مكان بعيد.

٣- أقسام الوسائل التعليمية

واستعمال الوسائل التعليمية في مهارة الكلام أمر هام وهيا الأدة التي يستخدمها المدرس لتحسين عملية التعليم والتعلم وتوضيح معاني كلمات في تحضير الدرس، ويمكن أن نقسم هذه الوسائل الى ثلاثة انواع وهي :

١- الوسائل البصرية : هي يتوجه الى حاسة البصر.

---

[١] حسن حمدي الطوانجي, **وسائل الإتصال والتكنولوجي في التعليم**, (كوين : دار القلم), ص. ١٥٨

ومنها الحيوانات والنباتات والخرائط والجسمات والصور والقصة المصورة وغير ذلك.[٢]

٢- الوسائل السمعية والتي تقدم حاسة السمع مثل الراديو وبرامج الاذاعة المدرسية والاسطرانات ومخبر اللغة والسجيلات الصوتية.

٣- الوسائل السمعية البصرية : وهي المواد المتشركة

يعني التي تجمع بين الصوت والصورة، وتستخدم لها حاسة السمع وحاسة البصر. مثال: تتضمن الافلام والتليفزيون.

وقال محمد علي الخوالي ان للوسائل ثلاث انواع فهي :

١- الوسائل *Audio* مثل الشريط الراديو او المذياع.

٢- الوسائل *Visual* مثل الصور ج الوسائل.

٣- الوسائل *Audio Visual* مثل فيديو.

ومن الوضح لنا أن الوسائل التعليمية يمكن أن تؤدي دوراها ما في النظام التعليمي لانها تساعد بشكل كبير على استثارة اهتمام التلاميذ واشباع حاجاتهم التعلم، كما تساعد على زيادت خبراتهم، مما يجعلهم أكثر استعدادا واوفق مزاجا للتعلم ورأى التوجي ان الوسائل التعليمية تساعد على تحقيق الاهداف التعليمية. وقال نانا سوجانا وأحمد ريفاعي :

"Media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga mencapai keberhasilan dalam pembelajaran."

أي أن الوسيلة التعليمية تستطيع أن ترفع أنشطة الطلابة في عملية التعليم والتعلم مع اكمال النجاح في نتائجها.

---

[٢] امام أسراري, **الوسائل المعينات في تعليم العربية**, (مكتبة أفكيب, ١٩٩), ص. ٢٠

٤- تقويم الوسائل

قد يبدو للبعض أن تقويم الوسيلة هو خطوة النهائية لخطة اختيار الوسيلة واستخدمها ولكن في الحقيقة أن استخدم الوسيلة لا ينتهى بانتهاء عرضها وإنما يلبغ التعرف على مدى استفادة التلاميذ منها، أى أن تقويم يسعى إلى التعرف على مدى تحقيق الاهداف واكتشاف خواص القوة والضعف في الوسيلة.

ب- المبحث الثاني : لعبة Guessing Game

١- مفهوم لعبة Guessing Game

أي أن اللاعب يخفي المعلومات التي يمتلكها بعناية، بينما سيحاول اللاعب الآخر تخمين تلك المعلومات.

في هذا البحث، تم استخدام نوع من النشاط وهو لعبة التخمين (Guessing Games) لأنه يتناسب مع موضوع اللعبة ونوع البطاقات الموجودة. علاوة على ذلك، فإن لعبة التخمين هي الأسهل للتنفيذ، مما لا يسبب شعورًا بالضغط لدى المشاركين ويجعل تحقيق أهداف التعلم الممتع أكثر احتمالًا.[٣]

وبناء على هذا الرأي يمكن استنتاج أن Guessing Game هي وسيلة لإتقان المواد التعليمية من خلال تنمية خيال الطلاب وتقديرهم. إن تنمية الخيال وهذا التقدير يتم من خلال قيام الطلاب بدورالشخصيات الحية سواء كانوا بشراً أو حيوانات أو جمادات. إنه يشتمل على الكثير من الطلاب لأنشطة التعلم وسيوفر جوا لطيفًا

[3] https://www.scribd.com/document/402264953/*Speaking-Guessing-Game*

مشجعًا بحيث يكون الطلاب سعداء وغير مملين ومتحمسين لمتابعة الدروس. أو بعبارة أخرى لعب الأدوار هو وسيلة يستخدمها المعلمون في تنفيذ أنشطة التدريس والتعلم الفعالة لدعوة الطلاب إلى المشاركة الفعالة في التعلم من خلال لعب دور يتطلب من الطلاب تقدير وفهم الدورالذي لعبوه.

٢- مزايا ونقاط الضعف في نموذج لعبة Guessing Game

من شرح طريقة لعبة التخمين، هناك عدة مزايا لطريقة لعبة التخمين وهي:

١- تدريب العقل التحليلي، والقدرة على التحليل، والموقف النقدي لدى الطلاب.

٢- تدريب الطلاب على التعلم والتفكير بطريقة منهجية وبناءة.

٣- صقل الثقة بالنفس وزيادة القدرة على التخيل.

٤- تعويد الأطفال على التعلم بشكل مستقل.

٥- إشراك الطلاب بشكل فعال في عملية التعلم التي يقوم بها المعلم.

٦- ميل إلى أن يكون ممتعًا، خاصة عند إجرائه بشكل جماعي (جماعي) في الفصل الدراسي.

المعرفة التي يكتسبها الطلاب تنتشر بالتساوي بين جميع مشاركي لعبة Guessing Game.أما بالنسبة لبعض العيوب الموجودة في طريقة لعبة التخمين، فتشمل ما يلي:

يعتبر نظريًا وغير تطبيقي.

١-يميل إلى القيود في مجالات العلوم الاجتماعية.

٢- يتطلب الكثير من العمل والقدرة الفكرية وتضحية الوقت بشكل كبير من المعلم إذا أراد تطبيق هذه الطريقة في فروع العلوم والتكنولوجيا.

٣- عادة ما يفتقر إلى دعم من الحقائق والأدلة الواقعية.[٤]

٣- خطوات تنفيذ نموذج لعبة التخمين

أما خطوات نموذج التعلم بلعبة التخمين لمادة اللغة العربية لتقديم مادة النص المحادثة في سبيل تحسين مهارات القراءة فهي كالتالي:

١- يشرح المعلم الكفاءة المراد تحقيقها أو المادة لمدة حوالي ٤٥ دقيقة.

٢- يطلب المعلم من الطلاب الوقوف في أزواج أمام الفصل.

٣- يعطى أحد الطلاب بطاقة بحجم كبيرة سم (بطاقة الأسئلة) ليقرأها على زميله. ويعطى الطالب الآخر بطاقة بحجم صغيرة (بطاقة الإجابات) لا يجوز له قراءتها (مغلقة) ثم تُلصق على جبينه أو توضع في أذنه.

٤- بينما يحمل الطالب بطاقة ويقرأ الكلمات المكتوبة فيها، يخمن زميله ما تعنيه البطاقة. تكون الإجابة صحيحة إذا كانت تتوافق مع محتوى البطاقة الملصقة على الجبين أو الأذن.

٥- إذا كانت الإجابة صحيحة (كما هو مكتوب في البطاقة)، يمكن للزوج الجلوس. إذا لم تكن الإجابة صحيحة في الوقت المحدد، يمكن للطالب أن يوجه زميله بكلمات أخرى بشرط عدم إعطائه الإجابة مباشرة.

---

[٤] موليواوان، **نماذج تعليمية رائعة**: ٤٥ نموذجًا,الصفحة , ص ٢٢٨.

٦- يمكن للمعلم أو الطلاب الآخرين كالمستمعين أو المشاهدين فقط رؤية الإجابة.

٧- لا يُسمح للمستمعين والمشاهدين بتقديم المساعدة في الإجابة للأزواج الواقفين أمام الفصل.

٨- إذا لم يتمكن الزوج من الإجابة، يقوم المعلم بتغيير المادة إلى مادة أسهل.[٥]

٩- تُرتب سلسلة من الكلمات أو الجمل التوجيهية (الأسئلة) في بطاقة أو ورقة، بينما تُكتب الإجابات في بطاقة أو ورقة أخرى منفصلة. مثال على البطاقات:

بطاقة الأسئلة:

ما هو الحيوان الذي يُعرف بملك الغابة؟

بطاقة الإجابات:

الأسد

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٠- تعيين الطلاب ليكونوا مراقبين.

وبصرف النظر عن الممثلين، يجب على المعلم أيضًا تعيين الطلاب كمراقبين.

---

[٥] أغوس سوبريجونو، **التعلم التعاوني: النظرية وتطبيقات فيكوم**, (يوجياكارتا: بوستكا بيلاجار، ٢٠١٥)، ص. ١٥٠.

٤- المناقشة والتقييم

المناقشة والتقييم لطريقة لعبة التخمين

المناقشة:

طريقة لعبة التخمين هي واحدة من الأساليب التعليمية التفاعلية التي تعزز من تفاعل الطلاب ونشاطهم في الصف. من خلال استخدام هذه الطريقة، يمكن تحقيق العديد من الأهداف التعليمية مثل تعزيز التفكير النقدي، وتنمية مهارات التواصل، وتشجيع التعلم النشط. فيما يلي بعض النقاط الرئيسية التي تمت مناقشتها حول هذه الطريقة:

١- تحفيز التفاعل والمشاركة:

- تُشجع هذه الطريقة الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم، مما يعزز من تفاعلهم وتواصلهم مع زملائهم.
- يعمل الطلاب بشكل جماعي مما يُعزز روح التعاون والعمل ضمن فريق.

٢- تنمية المهارات اللغوية:

- تساعد لعبة التخمين في تحسين مهارات التحدث والاستماع لدى الطلاب، حيث يحتاج الطلاب إلى وصف الصور بشكل دقيق والاستماع لتخمينات زملائهم.

٣- تعزيز التفكير النقدي والإبداعي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- يتعين على الطلاب استخدام التفكير النقدي والتفكير الإبداعي لتقديم أدلة واستنتاجات من أجل تخمين الصورة المعروضة.
- يشجع الطلاب على التفكير بشكل مختلف واستخدام خيالهم لتقديم أوصاف مفيدة.

٤- بيئة تعليمية ممتعة:

- تخلق هذه الطريقة بيئة تعليمية مرحة وممتعة، مما يقلل من شعور الطلاب بالضغط والخوف من الفشل.
- يعزز الجو المرح الرغبة في التعلم والمشاركة.

التقييم:

لتقييم فعالية طريقة لعبة التخمين في تحسين عملية التعلم، يمكن النظر إلى الجوانب التالية:

١- تقييم التحصيل الدراسي:

- ملاحظة مدى تحسن أداء الطلاب في المهارات اللغوية المطلوبة، مثل التحدث والاستماع، من خلال الاختبارات والتقييمات المستمرة.
- تحليل مستوى الفهم والاستيعاب للمادة المقدمة.

٢- تقييم التفاعل والمشاركة:

- قياس مدى تفاعل الطلاب خلال الدروس واستخدامهم للمهارات المكتسبة في الأنشطة الجماعية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- ملاحظة عدد المرات التي يشارك فيها الطلاب بنشاط في اللعبة ودورهم في تقديم التوجيهات والتخمينات.

٣- تقييم التغذية الراجعة:

- جمع آراء وملاحظات الطلاب حول طريقة التعلم بواسطة لعبة التخمين لمعرفة مدى استمتاعهم واستفادتهم منها.
- استخدام استبيانات أو مقابلات مع الطلاب للحصول على تغذية راجعة حول تجربتهم وآرائهم في هذه الطريقة.

٤- تحليل الجو العام للصف:

- ملاحظة التغير في الجو العام للصف من حيث الحماس والرغبة في التعلم، قبل وبعد استخدام طريقة لعبة التخمين.
- تقييم مدى تأثير الطريقة على بناء علاقات إيجابية بين الطلاب وتعزيز روح التعاون بينهم.

النتائج والتوصيات:

بناءً على المناقشة والتقييم، يمكن الاستنتاج أن طريقة لعبة التخمين فعالة في تحقيق العديد من الأهداف التعليمية وتحفيز الطلاب على المشاركة والتفاعل. ومع ذلك، يُنصح بتكييف هذه الطريقة حسب مستوى الطلاب ومحتوى الدروس، مع توفير الدعم اللازم للطلاب الذين قد يواجهون صعوبة في المشاركة. من المهم أيضًا الاستمرار في تقييم فعالية الطريقة وإجراء التعديلات اللازمة لتحسينها بما يتناسب مع احتياجات الطلاب والأهداف التعليمية.

ج- المبحث الثالث : مهارة القراءة

١- مفهوم مهارة القراءة

مهارة القراءة هي نشاط عقلية تشمل تفسير الرموز التي يتلقها القارئعن طريق عينيه وتتطلب هذه الرموز فهم المعاني. مهارة القراءة يكفي بذكاء الطالب، بل يهتم بوجود العوامل الخارجية والداخلية المشجعة على القراءة . القراءة هي مادة مهمة من المواد الدرس. لذلك القراءة هي من الوسيلة الأولى لتحقيق الأهداف التعليم اللغوي, لسي ما للمتعليم اللغة العربية لغير الناطقين الذي يسكن ويتعليم في دون البلاد العربية مثل المتعليم في اندونيسيا القراءة هي من إحدي المهارة اللغوية ليست سهلة و بسيطة لتصوت الأحرف أو الكلمات بل هي المهارة التي تضمن أنواع عمل العقل و الفكر.[٦]

بناء على المعلومات التي تقديمها الباحثة، يمكن أن نفهم أنه يقصد بمهارة القراءة هي قدرة الشخص على تفسير وقراءة شفرة اللغة في النص المكتوب وفهم محتوياته بمهارة القراءة الجيدة يستطيع الشخص أن يتفهمو يتجوب المواصلات المكتوبة. فلذلك فإن مهارة القراءة لها دور مهمة في تطوير المعرفة يتواجد من خلال القراءة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- أهداف مهارة القراءة

الهدف الأساسي من القراءة هو فهم المقروء، ولتحقيق هذا الهدف لبد من أن تكون القراءة السرية والقراءة الجهرية لتحقيق الهدف الثاني وهو صحة

---

[6] Bisri Mustafa dkk. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press)

المقروء، فإذا وجد وقت بعد فهم المقروء، تحول القراءة الجهرية لتحقق الهدف الثاني وهو صحة المقروء تقترح أهداف القراءة العامة هي[٧] :

١- تعريف الأصوات العربية

٢- النطق الصحيح في أثناء القراءة الجهرية

٣- معرفة نظم اللغة العربية المصورة (Transliteration)

٤- فهم معاني الكلمات من السياق

٥- فهم معاني الحمل في الفقرات

٦- فهم الفكرة الرئيسية في فقرة

٧- فهم المعاني البلاغية والمعاني الحرفية للنص

٨- فهم وطيفة علامة الترقيم

٩- استخدام المعجم في استخراج معاني الكلمات

١٠- استخدام التحليل التركيبي لتحديد معاني الكليات

١١- الميل المستمر في القراءة في اللغة العربية

١٢- تحديد تتابع الحواديث

١٣- استخراج النتاج

١٤- الوصول إلى التعليمات

١٥- ربط النتائج بأسبابه

---

[٧]فتحي على يونس، **تصميم المنهج لتعليم اللغة العربية للأجانب** (القاهرة: دار الثقافة للطباعة والنشر،١٩٧٨)، ص. ١٧٩

استنادا إلى مناقشة الهدف من القراءة أعلاه, يلخص الباحث أن الهدف العام من القراءة هو تحسين القدرة على القراءة, و يمكننا أن نتدرب على أن تكون قادرين على فهم واختيار معنى كل كلمة تتم وفقا للعديد من المعاني في القاموس.

٣- أنواع مهارة القراءة

١ – القراءة الصامتة

القراءة الصامتة هي تفسير الرموز الكتابية وغيرها وإدراك مدلولاتها ومعانيها في ذهن القارئ دون صوت أو أهمة أو تحريك شفه، وتقوم على عنصرين هما: الأول: مجرد النظر بالعين إلى الرموز المقروءة. الثاني: النشاط الذهني الذي يستثير المنظور إليه من تلك الرموز.[٨] القراءة الصامتة هي القراءة التي تعمد إلى توفير القدرة على السرعة والفهم وتلخيص المقروء، إضافة الرياد حصلية القارئ اللغوية والفكرية حيث إن القراءة الصامتة تتيح للقارئ تأمل العبارات والتراكيب وعقد المقارنات بينها والتفكير فيها، كما أنها تنمي الرغبة القرائية.[٩] والقارئ الصامت يقرأ لنفسه فقط. ولذلك فهو يركز جهده على معنى المقروء ليدركه، دون أن يصرف جهدا آخر من أجل التلفظ، أو يشغل نفسه بمراعاة إخراج الحروف من مخارجها أو تمثيل المعنى المتضمن بكيفيات صوتية معنية، أو حتى التوفق للتنفس لانة يستطيع أن

---

[٨] عبد الله على مصطفى, **مهارات اللغة العربية** (عمان: دار امليسرة للنشر والتوزيع, ٢٠٠٢). ص.٩

[٩] خالد بن عبد العزيز النصار, **الإضاءة في أهمية الكتاب والقراءة** (الرياض: دار العاصمة, ١٤٢١). ص. ٤٩

يفعل ذلك اثناء القراءة بخلاف القراءة الجهرية. ومن هنا كانت القراءة الصامتة أكثر أنواع القراءة شيوغا وأسرع في الأداء.[١٠]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[١٠] عبد اجمليد سيد أحمد منصور, **علم اللغة النفسي** (الرياض: مطابع جامعة امللك سعور, ١٩٨٢). ص.

الفصل الثالث

إجزاء البحث الحقلي

أ – منهج البحث

إن منهج البحث الذي تعتمد عليه الباحثة في هذا البحث هو وهو المنهج الذي (Eksperimental Research) المنهج التجريبي تستطيع الباحثة بواسطة أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقبل) على النتيجة (المتغير التابع) وتستعمل الباحثة تصميم التمهيدية Pre- Eksperimental Design أي تصميم الذي لا يتم فيها ضبط المتغيرات ضبطا يمنع من تأثير كل العوائق التي تعوق الصدق الداخلي للتجربة.[١]

أما البحث التجريبي فيجري على أربعة أقسام وهي التصميمات التمهدية (Pre-Experimental Designs), والتصميمات تجريبية (Pre-Eksperimental Design) والتصميمات العاملية (Factorial Design), والتصميمات شبه التجريبية (Quazi-Experimental)[٢]. واختارت الباحثة في هذه الرسالة التصميمات التمهدية. وأما بحث التصميمات التمهدية ينقسم إلى ثلاثة تصميمات وهي :

١– التصميم الأول One-Shot Case Study

٢– التصميم الثاني One Group Pre-Test Post-Test Design

[1] Yusuf, A.M, *Metologi penelitian kuantitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan* (prenadamedia, Jakarta : 2014)

[٢] صالح بن حمد العساف **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية** (الرياض: للمكتبة العبيكان، ١٣١٢ هـ) ، ص ٢٣

٣- التصميم الثالث[٣] Static Group Comparison Design وتخصيص الباحثة في بحثها بالتصميم الثاني, Group Pre-Test, Post-Test Design وتأخذ الشكل التالى:

ت : خ١ x خ٢

التفضيل:

١- الرمز (خ ١) يرمز للاختبار القبلي.

٢- الرمز (خ٢) يرمز للاختبار البعدي.

٣- الرمز (X) يرمز للتجربة

٤- الرمز (ت) يرمز للمجموعة التجريبية.

ب- مجتمع البحث و عينته البحث

المجتمع في جميع الأفراد (الأشياء والعناصر) الذين لهم خصائص الوحدة يمكن ملاحظتها ولها أنواع، منها المجتمع الحدود والمجتمع غير محدود[٤]، وأما المجتمع في هذا البحث هو جميع الطلبة في الصف التاسع MTsN 4 Banda Aceh وعددهم ٢٣٠ الطلبة.

العينة هي جزء من الفرد مأخوذة من مجتمع الدراسة[٥]. " فأخذت الباحثة الطلبة في الفصل الثالث (٣) وعددهم ٣٢ طلبة. أما طريقة اختيار العينة فهي الطريقة العمدية أو العرضية وهذه الطريقة تسمى أيضا بالطريقة purpossive)

---

[٣] صالح بن حمد العساف, **المدخل إلى البحث** ..... ص. ٣١٥

[4] Ridwan, *Metode dan Teknik Menyususn Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2010, cet:7) hal.55

[5] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakrya. 2017) hal.250

(samplingالمقصودة أو الاختبار بالخيرة وهي تعني أن أساس الاختبار خبرة الباحثة ومعرفتها بأن هذه المفردة مجتمع البحث.

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

لجمع البيانات التي يتعلق بهذا البحث تستخدم الباحثة الأدوات التالية:

١- تحليل بيانات الاختبار

تستخدم الباحثة الاختبار الجمع البيانات بمهارة الكلام. هذا الاختبار يتكون من الاختبار الأول والاختبار الثاني. وتستخدم الباحثة الاختبار لمعرفة قدرة الطلبة في مهارة الكلام. وتقوم الباحثة با لاختبتار القلبي و الاختبار البعدي, أما الاختبار القلبي هو الاختبار الذى ستقوم الباحثة قبل تطبيق تمثيل الأدوات للمجموعتين, أما الاختبار البعدي هو الإختبار الذي ستقوم الباحثة بعد تطبيق التعليم للمجموعتين.

أ - الاختبار القبلي (Pre-Test)

الاختبار القبلي هو الاختبار ينفذ قبل تطبيق التدريبات وغرض هذا الاختبار لتحديد مستوى التحصيل الدراسين قبل إجراء التدريس بالستخدام لعبة Guessing Game في التدريس.

ب - الاختبار البعدي (Post-Test)

والاختبار البعدي هو الاختبار ينفذ بعد انتهاء إجراء التعليم باستخدام لعبة ,Guessing Game وغرض هذا الاختبار لتحديد الفصل التحصيل الدراسي

بعد تعليمها باستخدام لعبة Guessing Game. والحصول على البيانات قامت الباحثة بالإطلاع على الكتب العربية المتعلقة بالموضوع .

٢- الإستبانة

في هذا البحث، هناك عدة أشكال من تقنيات مراقبة استجابات الطلاب التي يمكن استخدامها وهي:

أ - الملاحظة، وهي نشاط مراقبة أنشطة المعلم أثناء عملية التعليم باستخدام نموذج لعبة Guessing Game، ومراقبة أنشطة الطلاب والمعلم أثناء سير عملية التعليم.

ب - الاستبيان، توزيع الاستبيانات لتقييم استجابات الطلاب تجاه عملية التعليم باستخدام وسيلة لعبة Guessing Game والتي يتم ملؤها من قبل الطلاب.

ج - الاختبار، وهو تقديم الأسئلة للطلاب لقياس قدراتهم الأساسية اختبار قبلي (Pre Test) ولرؤية إتقانهم للتعلم اختبار بعدي (Post Test) من خلال وسيلة التعلم باستخدام لعبة التخمين في نص المحادثة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل بيانات الاستبانة

وتحليل البيانات عن نتيجة الاستبانة عند أنشطة التعليم والتعلم بين المدرسة والطلبة فتستخدم الباحثة الرموز كما يلي :

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\%$$

البيان :

P = نسبة المئوية

F = عدد الدرجة المحصولة

N = النتيجة الكاملة

وتعتمد التحليل الاستجابة على خمسة معايير[٦] :

٨١ – ١٠٠ = جيد جدا

٦١ – ٨٠ = جيد

٤١ – ٦٠ = مقبول

٢١ – ٤٠ = ناقص

٠ – ٢٠ = راسب

٢- تحليل بيانات الاختباران

للحصول على تحليل بيانات الاختبار قامت الباحثة باختبار (wilcoxon Sign Rank Test) أو اختبار (Paired Sample T-Test) باستخدام البرنامج الإحصاى المسمى ب."SPSS 26 " ولتحديد أو (wilcoxon Sign Rank Test) استخدام اختبار تنبغي الباحثة أن تقوم (Paired Sample T-Test) بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار المتناجسي (Uji Homogenitas). إذا كانت النتائج طبيعية (Normal) ومتجانسة (Homogen), فقامت الباحثة باختب, (Paired Sample Test) وإذا كانت عكسها فقامت الباحثة باختيار .(Wilcoxon Sign Rank Test)

[6] Suharsimi Arikonto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal.281

أ- الاختيار الطبيعي

الاختبار الطبيعي هو الاختبار لمعرفة العينة من مجموعة تكون طبيعية أو غير طبيعية.

فأخذت الباحثة عن طريقة اختبار (Shapiro-Wilk) لأن العينة في البحث أقل من خمسين (٥٠) وإذا كانت العينة أكثر من خمسين (٥٠) فأخذت الباحثة عن طريقة (Smirnof Koimonogrof-). تكون البيانات طبيعية إذا كان مستوى الدلالة (Sig). أكبر من ٠,٠٥ وتكون البيانات غير طبيعية إذا كان مستوى الدلالة (Sig) أصغر من ٠,٠٥.

ب- الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

الاختبار المتجانسي هو الاختبار لمعرفة أن البيانات تكون متجانسة أم لا. تكون البيانات متجانسة إذا كان مستوى الدلالة (Sig) أكبر من ٠,٥٠

فإذا كانت النتائج طبيعية (Normal) ومتجانسة (Homogen)، بعد قيام الاختبار فتقوم الباحثة باختبار (Paired Sample T-Test) وإذا كان عكسه فتقوم الباحثة باختبار(Willcoxon Sign Rank Test).

ويعتمد تحليل الاختبار على خمسة معايير:

٨١ – ١٠٠ = جيد جدا

٦١ – ٨٠ = جيد

٤١ – ٦٠ = مقبول

٢١ – ٤٠ = ناقص

الجدول ١–٣

معاير نتيجة الاختيار

مستوي الإتقان	الوزن	الدرجات بالحرف	التقدير
%١٠٠-٨٦	٤	A	جيد جدا
%٨٥-٧٥	٣	B	جيد
%٥٩-٦٠	٢	C	مقبول
%٥٩-٤٦	١	D	ناقص
%٤٥ >	٠	E	راسب

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٢–٣ أسئلة البحث وتحليلها

أسئلة البحث وتحليلها

الرقم	أسئلة البحث	تحليل البيانات
١	هل استخدام لعبة "Guessing Game" فعّالاً في ترقية مهارة القرأة في الصف التاسع بـ MTsN 4 Banda Aceh?	معايرتقديرالدرجات للمهارة القرأة
٢	كيف استجابة طلاب في الصف التاسع بـ MTsN 4 Banda Aceh في استخدام لعبة "Guessing Game" في مهارة القرأة؟	ورقة الملاحظة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الباب السابق فيما يتعلق بمنهج البحث, و في هذا الباب تشرح الباحثة نتائج البحث التى حصلت عليها بالمدرسة MTsN 4 Banda Aceh و للوصول على البنانات فقامت الباحثة بالبحث التجربي بهذه المدرسة للسنة الدراسة ٢٠٢٤/٢٠٢٥ اعتماد على رسالة عميد كلية التربية وتأهل المعلمين بجامعة الرانري دار السلام بندا آتشية.

١- لمحة عن ميدان البحث

إن المدرسة MTsN 4 Banda Aceh هي إحدى المدارسة المرحلة الثانويةتحت رعاية وزارة الشؤرن الدينية التي نقع في جالان روكوه أوتاما, قرية كوفيلما دار السلام, منطقة شيه كوالا في بندا آتشية. تأست المدراسة في ٢٢ مارس ١٩٩٦. الرئيس الحالى ل MTsN 4 Banda Aceh هو الدكتور إحسان, الماجستير.

كان عدد الطلاب في مدرسة MTsN 4 Banda Aceh ٦٠٧ طالباً. عدد الطلاب في كل فصل كما هو موضح في الجدوال التالي:

الجدوال ١–٤

المدرسون يدرّسون مادة اللغة العربية بـ MTsN 4 Banda Aceh

رقم	أسماءل المدرسات	المتخرج	التخصص
	ملتي	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية	اللغة العربية
	سوسيتا	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية	اللغة العربية
	ليزا	جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية	اللغة العربية

كان عدد الطلبة في المرحلة الثانوية ١٩٨ طالبا للسنة الدراسية٢٠٢٤– ٢٠٢٥ م، وهم يجلسون في الفصل الأول حتى الفصل الثالث. ويتضح عددهم لكل فصل في الجدول التالي:

الجدول ٢–٤

عدد الطالبة في المرحالة الثانوية بـ MTsN Banda Aceh ٢٠٢٤–٢٠٢٥

رقم	الفصل الدراسية	عدد الطالبة
.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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧.	الفصل الثالث (٥)	٣٣
١٨.	الفصل الثالث (٦)	٣٣
	المجموع	٦٠٧

أما الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم في المدرسة MTsN 4 Banda Aceh كما يلي :

الجدول ٣–٤

الوسائل و المباني لتحقيق أهداف التعليم و التعلم بـ MTsN 4 Banda Aceh

رقم	اسم الغرف	عدد
١.	إدارة رئيس المدرسة	١
٢.	الفصول الدراسية	١٠
٣.	إدارس المدرس	١
٤.	مكتبة	١
٥.	مختبر العلوم	١
٦.	الإرشاد التوجيهي	١
٧.	مقصف	٢
٨.	ملعب الرياضي	١
٩.	مصلى	١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٠.	مرحاض للمدرس	٣
١١.	مرحاض للطلاب	١
١٢.	مرحاض للطالبات	١
	المجموع	٢٤

٢- إستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لترقية الطلاب على مهارة القرأة

تعرض الباحثة العملية التجريبية عن استخدام لعبة Guessing Game لترقية الطلاب على مهارة القرأة بـ MTsN 4 Banda Aceh و تطبيق هذه لعبة في فصل الثالث. ومادة البحث التي أخذت الباحثة بمادة اللغة العربية بموضوع "سنة هجرية جديدة"

الجدول ٤-٤

التوقيت في العملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
اللقاء الأول	الخامس	٢٤ اوكتبر ٢٠٢٤	- الإختبار القلبي

			– عملية التعلم باستخدام لعبة Guessing Game – أنشطة التعلم عند إجراء الإختبار البعدي – الإستبيانات

لقد قمت الباحثة بالبحث التجريبي من ١٧ اوكتبر ٢٠٢٤ و تتضح أنشطة المدرسة والطلبة عند إستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لترقية الطلاب على مهارة القرأة لكل لقاء في الجدوال التالي :

الجدول ٥–٤

عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة الفصل بإلقاء السلام، وإعداد الطلبة المتابعة الدروس ثم تطلب المدرسة من الطلبة بقراءة الدعاء	يرد الطلبة السلام ثم يقرأ الدعاء

تقرأ المدرسة كشف الحضور وتدعو واحدا فواحدا	يجب ويستمع الطلبة على المدرسة
تعرف المدرسة اسمها وتشرح أهداف يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة التعليم والموضوع الدراسي	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة
تختبر المدرسة الطلبة الاختبار القبلي قبل استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة	يقوم الطلبة باالاختبار القبلي قبل استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة
تقرأ المدرسة الحوار ثم تشرح عن المعنى الحوار	يهتم الطلبة إلى المدرسة ويستمعونه جيدا
تطلب المدرسة الطلبة أن يقرأ الحوار مع أصدقاء بصوت بصوت واضح	يقرأ الطلبة الحوار مع أصدقاء بصوت واضح
تعطي المدرسة الفرصة للطلبة أن يسألوا عن الدرس أو العبارات التي لم يفهموها	يسأل الطلبة عن الدرس والعبارات الصعبة التي لم يفهمونه
تنقسم المدرسة الطلبة إلى أربعة مجموعة	يجلس الطلبة مع مجموعتهم
تطلب المدرسة من كل مجموعة واحدا فواحدا إلى أن تتقدم أمام الفصل ليبدأ اللعبة	تستعد كل مجموعة أن تتقدم أمام الفصل
تشرح المدرسة الخلاصة المواد الدراسية	يستمع الطلبة إلى المدرسة

تأمر المدرسة الطلبة ليخلصوا المواد الدراسية	يلخص الطلبة المواد الدراسية
تختم المدرسة بقراءة الدعاء وإلقاء السلام	يقرأ الطلبة الدعاء ويرد السلام
وأخيرا، تختم المدرسة الدروس بقراءة الدعاء و إلقاء السلام	يختتم الطلبة بقراءة الدعاء ويرد السلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب- تحليل البيانات

اختارت الباحثة MTsN 4 Banda Aceh لإجراء هذا البحث. فرأت الباحثة في مشكلة البحث في هذه المدرسة خاصة في الفصل الأول.

١- الاختبار القبلي والبعدي

قامت الباحثة بالاختبار القبلي وهو طريقة للتعرف على قدرة الطلبة على مهارة القرأة قبل استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة وتدريبه في مهارة القرأة. وأيضا قامت الباحثة بالاختبار البعدي للتعرف على قدرة الطلبة بعد تدريب استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة. وأما نتيجة التي حصل على الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي فهي :

الجدول ٦-٤

نتيجة الاختبار القبلي

الرقم	الطلبة	نتيجة الإختبار القبلي
١	الطالب ١	٣٠
٢	الطالب ٢	٣٠
٣	الطالب ٣	٢٠
٤	الطالب ٤	٤٠
٥	الطالب ٥	٠
٦	الطالب ٦	٤٠
٧	الطالب ٧	٣٠

٨	الطالب ٨	٥٠
٩	الطالب ٩	٦٠
١٠	الطالب ١٠	٣٠
١١	الطالب ١١	٤٠
١٢	الطالب ١٢	٤٠
١٣	الطالب ١٣	٤٠
١٤	الطالب ١٤	١٠
١٥	الطالب ١٥	٧٠
١٦	الطالب ١٦	٧٠
١٧	الطالب ١٧	٤٠
١٨	الطالب ١٨	٤٠
١٩	الطالب ١٩	٥٠
٢٠	الطالب ٢٠	٤٠
٢١	الطالب ٢١	٧٠
٢٢	الطالب ٢٢	٥٠
٢٣	الطالب ٢٣	٤٠
٢٤	الطالب ٢٤	٤٠
٢٥	الطالب ٢٥	٣٠
٢٦	الطالب ٢٦	٦٠
٢٧	الطالب ٢٧	٥٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢٨	الطالب ٢٨	٤٠
٢٩	الطالب ٢٩	٥٠
٣٠	الطالب ٣٠	٣٠
٣١	الطالب ٣١	٤٠
المجموع		**١٢٧٠**
المعدل		**٣١ : ١٢٧٠ = ٤٠,٩٦**

الجدوال ٤-٧

نتيجة الاختبار البعدي

الرقم	الطلبة	نتيجة الإختبار القلبي
١	الطالب ١	٩٠
٢	الطالب ٢	٩٠
٣	الطالب ٣	٨٠
٤	الطالب ٤	٩٠
٥	الطالب ٥	٤٠
٦	الطالب ٦	٨٠
٧	الطالب ٧	٨٠
٨	الطالب ٨	٨٠
٩	الطالب ٩	٨٠

١٠	الطالب ١٠	٧٠
١١	الطالب ١١	٧٠
١٢	الطالب ١٢	٨٠
١٣	الطالب ١٣	٧٠
١٤	الطالب ١٤	٧٠
١٥	الطالب ١٥	٩٠
١٦	الطالب ١٦	١٠٠
١٧	الطالب ١٧	٩٠
١٨	الطالب ١٨	١٠٠
١٩	الطالب ١٩	١٠٠
٢٠	الطالب ٢٠	٧٠
٢١	الطالب ٢١	١٠٠
٢٢	الطالب ٢٢	١٠٠
٢٣	الطالب ٢٣	٩٠
٢٤	الطالب ٢٤	٧٠
٢٥	الطالب ٢٥	٧٠
٢٦	الطالب ٢٦	٩٠
٢٧	الطالب ٢٧	١٠٠
٢٨	الطالب ٢٨	٧٠
٢٩	الطالب ٢٩	٨٠

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣٠	الطالب ٣٠	٩٠
٣١	الطالب ٣١	٨٠
المجموع		**٢٥٦٠**
المعدل		**٣١ : ٢٥٦٠ = ٨٢,٥٨**

ومن هذين الجدولين يدلان على أن النتيجة المعدلة في الاختبار القبلي تقديرها (٤٠,٩٦)، والنتيجة المعدلة في الاختبار البعدي تقديرها (٨٢,٥٨).

قبل ما قامت الباحثة بتحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي فقامت الباحثة أولا بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)، والاختبارت باستخدام برنامج: "SPSS" والجدول التالي بتضح على قيمة :

الجدول ٨–٤

الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Skor Siswa	Pre-test	.185	31	.008	.929	31	.041
	Post_test	.192	31	.005	.857	31	.001

a. Lilliefors Significance Correction

ومن الجدول ٨-٤ يدل على أن نتيجة الاختيار القلبي والبعدي باستعمال اختيار الطبيعي (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة (sig) (٠,٠٥ أصغر من ٠,٠٠٨). والاختيار البعدي بمستوى الدلالة (sig) (٠,٠٥ أصغر من ٠,٠٠٥). فتشير أن البيانات طبيعية (Normal). ثم تقوم الباحثة بالاختيار المتجانس (Uji Homogenitas). والجدول ٩-٤ يبين عن تحصل الاختيار المتجانس (Uji Homogenitas) كما يلي :

الجدول ٩-٤

نتيجة الاختيار المتناجس (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Siswa	Based on Mean	.286	1	60	.595
	Based on Median	.328	1	60	.569
	Based on Median and with adjusted df	.328	1	58.787	.569
	Based on trimmed mean	.344	1	60	.559

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول يدل على نتيجة الاختيار المتجانس (Uji Homogenitas) حصلت على مستوى الدلالة (sig) (٠,٠٥ أصغر من ٠,٥٥٩) فتشير إلى أن البيانيت متجانسة. حتى يمكن الباحثة بإجراء الاختيار ت (Paired Sample T-Test).

الجدول ١٠-٤

تحصل ت (Paired Sample T-Test)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	38.06	31	13.520	2.428
	Post-test	86.77	31	11.369	2.042

ومن الجدول ١٠-٤ يدل على نتيجة الاختيار القلبي ٣٨,٠٦ ونتيجة الاختيار البعدي ٨٦,٧٧ فيمكن إجراء اختبار – ت (Paired Sample T-Test) وتتضح في الجدول التالي :

الجدول ١١-٤

تحصل ت (Paired Sample Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1	Pre-test - Post-test	-48.710	4.275	.768	-50.278

Paired Samples Test

	Paired Differences	T	df	Sig. (2-tailed)

		95% Confidence Interval of the Difference Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-47.141	-63.433	30	.000

الجدول السابق يتضح أن نتيجة المستوى الدلالة (sig.2-tailed) ٠,٠٠٠ هي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥ فيدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول أي استخدم لعب Guessing Game بوسيلةالبطاقة فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة.

٣- تحليل البيانات عن الإستبانة قد اعتملت الباحثة على إستجابة الطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة على الرمز بما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

البيان :

P : نسبة المئوية

F : عدد الدرجة المحصولة

N : النتيجة الكاملة

الباحثة تحدد أساس أنشطة المدرسة و الطلبة عند إجراء عميلة التعليم على خمسة معايير وهي بما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٠٠-٨١ = جيد جدا

٨٠-٦١ = جيد

٦٠-٤١ = مقبول

٤٠-٢١ = ناقص

٢٠-٠ = راسب

١- الاستبانة

أما النتيجة من الإستبانة عن استجابة الطلاب في عملية التعليم باستخدام لعب Guessing Game بوسيلة البطاقة في الجدول الآتي:

وصف اختيارات الإجابة :

١ : أوفق بشدة ٣ : غير موافق

٢ : موافق ٤ : لا أوفق بشدة

٣ : محايد

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ١٢-٤

نتيجة التعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة

رقم	المؤشر	متوسط (%)	استجابة

١	لقد سمعت عن طريقة التعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة	٧٦	موافق
٢	طريقة لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة مناسبة لتعلم اللغة العربية اليومي	٧٩	موافق
٣	لا أشعر بالملل عندما يطبق المعلم طريقة التعلم بلعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة	٩٣	أوفق بشدة
٤	أنا سعيد جدًا باستخدام نموذج التعلم بلعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية	٨٠	موافق
٥	اللغة العربية درس سهل للغاية	٨٤	أوفق بشدة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٦	باستخدام نموذج التعلم لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة، تصبح مواد تعلم اللغة العربية أسهل	٨٨	أوفق بشدة
٧	لقد أصبحت أكثر نشاطًا في تلقي المواد التعليمية باستخدام نموذج التعلم الخاص بلعبة Guessing Game.	٨٩	أوفق بشدة
٨	أنا أستمتع بتعلم اللغة العربية لأنه يتم تشكيل مجموعات أثناء التعلم	٨٤	أوفق بشدة
٩	أنا أستمتع بتعلم اللغة العربية لأن المعلم يستخدم لعبة التخمين في التعلم	٨٤	أوفق بشدة
١٠	إذا كانت نتيجتي في اللغة العربية سيئة،	٨٩	أوفق بشدة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	فسأستمر في الدراسة بجد حتى تكون نتيجتي جيدة		
المجموعة		**٨٣,٨**	أوفق بشدة

ونتيجة الملاحظة أنشطة المدرسة عند استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة كما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{31} \times 100\%$$

$$= 26 \times 100 : 31$$

$$= 83{,}8\%$$

أما النتجة المحصولة هي ٨٤٪ تدل على أنها في حد ١ – ١٠٠ % بتقدير جيد جدا. وهذا يدل على أن أنشطة المدرسة في عملية تعليم والتعلم باستخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة فعالة.

ج- المناقشة

أما المناقشة في الفصل السابق أن نتيجة الاختبار القبلي (Uji Paired Sample T-Test) والاختبار البعدي إجراء اختبار باستخدام ببرنمج 26

SPSS فحصلت الباحثة على مستوى الدلالة (sig.2-tailed) . .... أن استخدام لعبة تخمين الصورة يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة. وأما استجابة الطلاب في عملية التعليم عند استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة حصلت على درجة جيد جدا بحيث النتيجة من ورقة ملاحظة المدرسة هي ٨٤ % وقعت في حد ١٠٠-٨١ %.

د- تحقيق الفرضين

قد ذكرت الباحثة في الفصل الثاني أن الفرضان في هذا البحث كما يلي :

١- الفرض البديل (Ha) : إن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة عند الطلبة بـ MTsN 4 Banda Aceh

٢- الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لم تكن فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة عند الطلبة بـ MTsN 4 Banda Aceh

وبتحصيل الاختبار-ت (Uji Paired Sample T-Test) في الجدول ١١-٤، أن نتيجة مستوى الدلالة (Sig.2-tailed) ٠,٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود، والفرض البديل (Ha) مقبول. وهذه تدل على أن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة تكون

فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTsN 4 Banda Aceh

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتيجة البحث

قد بحثت الباحثة با البحث التجربي عما يتعلق باستحدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطقة لترقية الطلاب على مهارة القرأة بـMTsN 4 Banda Aceh في الفصل الثالث "٣", وحصلت نتائج البحث كما يلى:

١- إن استخدام لعبة Guessing Game بوسيلة البطقة يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة القرأة بـ MTsN 4 Banda Aceh . ودليل على هذا أن نتيجة من الاختبار-ت (Uji Paired Sample T-Test) (Sig.2-tailed) ٠,٠٠٠ وهي أصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥.

٢- إن أنشطة المدرسة والطلبة عند عملية التعليم والتعلم في استخدام العبة Guessing Game بوسيلة البطقة في تعليم مهارة القرأة بـ MTsN 4 Banda Aceh جيد جدا. ونتيجة استجابة الطلاب الطلبة فهي ٨٤% وقعت بين حد ٨١-١٠٠ % بتقدير جيد جدا.

ب- المقترحات

اعتمادا على نتائج البحث أعلاها، تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية:

١- ينبغى لطالبة MTsN 4 Banda Aceh أن يتعلموا جيد في تعليم اللغة العربية وممارسة التحدث باللغة العربية في كثير من الأحيان.

٢- ترجو الباحثة من جميع المدرسين أن يستخدموا الوسيلة التعليمية المناسبة عند عملية التعليم. ليكون الطلبة متحمسين وناجحين. كوسيلة Guessing Game بوسيلة البطاقة التي استخدمتها الباحثة في تعليم مهارة القرأة.

٣- ترجو الباحثة للقارئين الإصلاح والنقد إذا وجدوا الأخطاء في هذه الرسالة لكي تكون رسالة كاملة ومفيدة للباحثة والقارئين.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

أغوس سوبريجونو، ٢٠١٥، **التعلم التعاوني: النظرية وتطبيقات فيكوم**, (يوجياكارتا: بوستكا بيلاجار) .

أغوس سوبريجونو، ٢٠١٥، **التعلم التعاوني: النظرية وتطبيقات فيكوم**, (يوجياكارتا: بوستكا بيلاجار)

امام أسراري, ١٩٩٩، **الوسائل المعينات في تعليم العربية**, (مكتبة أفكيب)

أمحد فؤاد حممود عليان، ٢٠٠٥، **(المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تدريسها)**, الرايض: دار المسلم للمشر والتوزيع .

حسن حمدي الطوانجي, **وسائل الإتصال والتكنولوجي في التعليم**, (كوين : دار القلم)

خالد بن عبد العزيز النصار، ١٤٢١، **الإضاءة في أهمية الكتاب والقراءة** (الرياض: دار العاصمة)

صالح بن حمد العساف **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية** (الرياض: للمكتبة العبيكان، ١٣١٢هـ)

عبد اجمليد سيد أحمد منصور، ١٩٨٢، **علم اللغة النفسي** (الرياض: مطابع جامعة امللك سعور).

عبد الله على مصطفى، ٢٠٠٢، **مهارات اللغة العربية** (عمان: دار امليسرة للنشر والتوزيع).

عدى كسمان، ٢٠١٧، **المدخل الاتصالى واستخدام في ترقية مهارة الكلام لدى الطلبة دراسة اجرئية،** (بندا آتشية: Naskah Aceh)

فتحي على يونس، ١٩٧٨، **تصميم المنهج لتعليم اللغة العربية للأجانب** (القاهرة: دار الثقافة للطباعة والنشر)

محمد على حسن الصوير وكى، ٢٠٠٥، **اللعبة اللغوي ودورها تنمية في تمنية العربية,** (أالردن : دار الندا)

محمود يونس، **قاموس عربي – إندونيسي,** الطباعة الثمانية, ١٤١١ هـ ١٩٩٠ م, (جاكرات: حمود يونس والذرية)

موليلوان، **نماذج تعليمية رائعة**: ٤٥ نموذجًا,الصفحة.

موليلوان، **نماذج تعليمية رائعة**: ٤٥ نموذجًا,الصفحة.

هينية تحرير الموقع, القموس المعاني عربي, *https://www.almaany.com/id/dict/ar-id*/ ١٢ فبراير ٢٠٢٣هـ

ويكيبيديا بالحصة العربية، دليل ويكيبيديا، أديس بالحصة العربية. ويكيبيديا، بالجزء العربي، ديدركا، بادا جولي، ٢٠٠٣، ومنكابي، ١٥١,٠٠٠، أرتكيل، بادا بادا جولي، ٢٠١١.

ب- المراجع الإندونيسية

Bisri Mustafa dkk**.** *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press)

https://www.scribd.com/document/402264953/*Speaking-Guessing-Game*

Nana Syaodih Sukmadinata, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Remaja Rosdakrya)

Ridwan, 2010, *Metode dan Teknik Menyususn Tesis,* (Bandung: Alfabeta, cet:7)

Suharsimi Arikonto, 2010¸Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara)

TADRIS AL-ARABIYAT: *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* Vol.4/No.1:122-141, Januari 2024 ISSN : 2774-6100 (online)

Yusuf, A.M, 2014 *Metologi penelitian kuantitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan* (prenadamedia, Jakarta)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 5654 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	:	**Silfiyana**
NIM	:	210202067
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	فعالية لعبة Guessing Game بوسيلة البطاقة لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـــــ MTsN 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.*

AR-RANIRY

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

Nomor : B-9259/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 : **Silfiyana / 210202067**
Semester/Jurusa : **VII / Pendididkan Bahasa Arab**
Alamat Sekarang : **Darussalam 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 "Guessing Game" Litarqiyyati Thullab bi Wasilati Bithaqati 'Ala Maharah Kalam bi 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-6213 /Kk.01.07/4/TL.00/10/2024 — 14 Oktober 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

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-9259/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	:	**Silfiyana**
NIM	:	210202067
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- 484/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-9259/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	: **Silfiyana**
N I M	: 210202067
Jurusan/Semester	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA / VII
Alamat	: Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Telah selesai melaksanakan penelitian ilmiah dan mengumpulkan bahan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **"Fa'aliyatu Lu'bah "Guessing Game" Litarqiyyati Thullah Qudrah Thullah bi Wasilati Bithaqati "Ala Maharah Kalam bi 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.

RENCANA PELAKSANA PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MTsN 4 Banda Aceh

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas / Semester : IX / II

Materi Pokok : رأس السنة الهجرية

Alokasi Waktu : 2 X 2 JP (40 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memehami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema :

رأس السنة الهجرية

Yang melibatkan tindak tutur menyatakan kejadian di masa lampau dengan memperhatikan susunan gramatikal

تصريف الفعل الماضي المجرد

3.2 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema :

رأس السنة الهجرية

dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal

تصريف الفعل الماضي المجرد

4.1 Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan kejadian di masa lampau dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal

تصريف الفعل الماضي المجرد

Baik secara lisan maupun tulisan.

4.2 Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema :

رأس السنة الهجرية

Dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal

تصريف الفعل الماضي المجرد

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.1.1 Melafalkan bunyi mufradat tentang رأس السنة الهجرية dengan lancer dan jelas

3.1.2 Menjalaskan frase tetang رأس السنة الهجرية dengan benar

3.1.3 Menulis kalimat Bahasa Arab terkait topik : رأس السنة الهجرية

4.1.1 Mempraktikkan ungkapan sederhana tentang topik : رأس السنة الهجرية

4.1.2 Menceritakan kembali tentang topik yang dipelajari menggunakan ungkapan sederhana dengan benar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu melafalkan bunyi mufradat yang terkait tema رأس السنة الهجرية dengan baik dan benar
2. Peserta didik mampu menjalaskan frase terkait tema رأس السنة الهجرية dengan baik dan benar
3. Peserta didik mampu menulis kalimat Bahasa Arab terkait tema رأس السنة الهجرية dengan baik dan benar
4. Peserta didik mampu mempraktikkan ungkapan sederhana terkait tema رأس السنة الهجرية dengan baik benar
5. Peserta didk mampu menceritakan kembali terkait tema رأس السنة الهجرية menggunakan ungkapan sederhana dengan baik dan benar

E. MATERI PEMBELAJARAN (Terlampir)

F. **PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab

G. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media :
   - Teks hiwar
2. Bahan :
   - Spidol
   - Papan tulis
   - Penghapus
   - Kartu
3. Sumber Belajar :
   - Masrukhin, Buku Peserta Didik Bahasa Arab MA kelas IX, Kementerian Agama Republik Indonesia 2020, Hal.
   - Mahmud Yunus, Kamus Arab-Indonesia, Penerbit: Mahmud Yunus Wadzurriyah, 1990, cet, 8.
   - KH. Ahmad Werson Munawir, Kamus Al-Munawir Arab-Indonesia terlengkap. Surabaya, puetaka Progresif 1984

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PENDAHULUAN, INTI, PENUTUP)

Kegiatan	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi kegiatan Guru dan Siswa	Alokasi waktu
Kegiatan Awal	a. Orientasi	- Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. - Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa. - Guru mempresentasikan kehadiran siswa.	
	b. Apersepsi	- Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan	

		siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	
	c. Motivasi	- Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.	5 menit
	d. Pemberian acuan	- Guru menjelaskan tentang kompetensi dasar yang akan dicapai. - Guru menjelaskan secara singkat kegiatan-kegiatan pembelajaran dan penggunaan media tebak kartu untuk pembelajaran keterampilan membaca.	
Kegiatan inti	a. Mengamati	- Siswa-siswa membentuk kelompok dengan jumlah 4/5 orang. - Siswa duduk di masing-masing kelompok. - Guru memberikan beberapa kartu yang berisi pertanyaan pada tiap-tiap kelompok. - Siswa mengamati kartu yang berisi pertanyaan yang diberikan oleh guru. - Masing-masing kelompok mulai berdiskusi.	
	b. Menanya	- Siswa menanyakan mengenai kosakata atau kalimat yang tidak dipahami.	80 menit
	c. Mengeksplorasi	- Siswa menuliskan kalimat yang berhubungan dengan	

		materi yang telah dipelajari.	
	d. Mengasosiasi	- Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD yang telah dibagikan.	
	e. Mengkomunikasi	- Siswa mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas dengan permainan tebak kartu - Masing-masing kelompok yang tidak mempresentasikan hasil kinerjanya mengamati hasil dari kelompok lainnya. - Guru menganggapi hasil kerja kelompok siswa	
Kegiatan Penutup	a. Kesimpulan	- Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dilakukan - Guru memberi penguatan tentang kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa mengenai materi pembelajaran tersebut.	5 menit
	b. Refleksi	- Guru bertanya mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan para siswa pun mengungkapkan kesan pembelajaran tersebut.	
	c. Menyampaikan pesan moral	- Guru memberikan pesan moral terkait dengan penanaman sikap KI-1 dan KI-2	

	d. Evaluasi	- Guru melakukan evaluasi belajar - Guru menugaskan siswa untuk belajar materi selanjutnya secara mandiri dirumah - Guru dan siswa mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah - Guru mengucapkan salam.	

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Instrument penilaian terlampir
2. Remedial

   Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

   1) Tuliskan beberapa mufradat yang berhubungan dengan materi pembelajaran !
   2) Carilah arti mufradat tersebut dikamus, lengkap dengan arti dan halaman kamusnya !
   3) Buatlah contoh kalimat dari mufradat yang berkenaan dengan materi !

3. Pengayaan

   Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

   Guru memberikan tugas pengayaan sebagai berikut :

   1) Mengerjakan latihan-latihan pada halaman selanjutnya yang berkaitan dengan materi

   رأس السنة الهجرية secara mandiri.

   2) Menyetorkan mufradat yang berkaitan dengan رأس السنة الهجرية

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penilaian Sikap

Indikator : Menunjukkan sikap santun dalam komunikasi dengan guru dan teman

Teknik Penilaian : Observasi

Instrumen Penilaian : Rubrik lembar penilaian sikap dan pedoman penskoran

No.	**Pertanyaan**	**Pilihan Jawaban**				
		Selalu	**Sering**	**Kadang-kadang**	**Tidak pernah**	**Skor**
1	Memulai memberikan pendapat dengan ucapan salam					
2	Santun dalam memberikan pendapat					
3	Menghargai pendapat orang lain					
4	Menggunakan kata-kata atau ungkapan santun.					
Jumlah Skor						

Keterangan				
Bila Pertanyaan Positif Selalu Sering Kadang-kadang Tidak pernah	 = Skor 4 = Skor 3 = Skor 2	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{100 skor maksimal}}$ X = ….		

	= Skor 1			

Lampiran 2 Penilaian Pengetahuan

Penilaian melalui tes lisan terl

Lampiran Materi Pembelajaran

القراءة :

استَمِعْ واقرأ النص

سنة هجرية جديدة

اليَوْم هو الأوّل مِنْ شَهْر مُحَرَّم، والمُسْلِمُوْنَ يَحْتَفِلُوْنَ بِسَنَةٍ هِجْرِيّة جَدِيْدَة.
إنَّهُمْ يَجْتَمِعُوْنَ في المَسْجِد، وَيَسْتَمِعُون إلَى المُحَاضَرَة الدِّيْنِيَّة الّتي يُلقِيها الأُسْتَاذُ أبُو بَكر.

قَالَ الأُسْتَاذُ في مُحَاضَرَتِه: "سأُحدِثُكُم اليومَ عَن هِجْرة الرَّسُول صلى الله عليه وسلم مِنْ مكَّةَ إلى المدينة.

هَاجَر الرَّسُول صلى الله عليه وسلم وأصْحَابُه مِنْ مكّةَ الى المدينة، تَرَكُوْا وَطَنَهُمْ وبُيُوتَهُم وَأَمْوَالَهم وتِجَارَتَهم في مكّة. حَاوَلَ الكُفَّارُ أنْ يَقْتُلُوا النَّبيَّ صلى الله عليه وسلم، وحَاوَلُوا أنْ يَمْنَعُوه ويَمنَعُوا أصحَابه من الْهِجْرَة، ولَكِنْ اللهَ حَفِظَ النَّبي صلى الله عليه وسلم ونجَّاه ونَجّى صاحِبَه في الهجرةِ أبا بكرٍ رضيَ الله عنه، كما نَجَّى اللهُ الصَّحابَةَ المُهَاجِرِين وجَعَلَهم يَصِلُوْنَ إلَى المدِيْنَةِ سَالِمِيْنَ.

كَانَت الهِجْرَةُ حَادِثَةً عَظِيْمَةً في التّارِيْخِ الإسْلاَمِيّ: لِذَا جَعَل المُسْلِمُون يَوْمَ الهِجْرَة أوّلَ يَوْمٍ في تَقْوِيْمِ العامِ الهِجْرِيّ. وَأوّلُ مَنْ وضَع التَّقْوِيْمَ الهِجْرِيَّ هُو عُمَرُ بنُ الخَطَّاب رَضِيَ الله.

UNIVERSITAS AR-RANIRY

اذكر!

أسماء الشهور القمرية

مُحَرَّم	صَفَر	رَبِيْع الأول	رَبِيْع الآخِر
جُمَادَى الأولى	جُمَادَى الآخِرة	رَجَب	شَعْبَان
رَمَضَان	شَوَّال	ذو القعْدَة	ذو الحِجَّة

اقرأ النص! قل(ص) إذا كانت العبارات صحيحة
وقل (خ) إذا كانت العبارات خطيئة!

١. المسلمون يحتفلون بالسنة الهجرية الجديدة في الأول من شهر رمضان.
٢. المسلمون يستمعون إلى المحاضرة الدينية باهتمام كبير.
٣. هاجر الرسول صلى الله عليه وسلم وأصحابه من مكة إلى القاهرة.
٤. الكافرون تركوا وطنهم و ذهبوا إلى المدينة.
٥. أراد الكفار أن يمنعوا النبي وأصحابه من الهجرة.
٦. استطاع الكفَّار أن يقتلوا النبي وأصحابه.
٧. جعل المسلمون يوم الهِجْرَة أَوَّلَ يومٍ من التقويم الهِجْرِيّ.
٨. كان للمهاجرين بيوت في المدينة.
٩. وصل النبي وأصحابه إلى المدينة سالمين، لأنّ الله نجَّاه و نجّى أصحابه.
١٠. كَانَت الهِجْرَةُ حَادِثَةً عَظِيْمَةً فِي التَّارِيْخِ الإِسْلَامِيّ.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الحوار

صالح : هَلْ احْتَفَلْتَ بِحُلُوْلِ سَنةٍ جديدة ؟

صادق : نَعَمْ ، احْتَفَلْتُ فِي الأُسْبُوعِ الماضِي, فِي قَاعَةِ المدْرَسَة. أنَا وَأَصْدِقَائِي نَظَّمْنَا الكَرَاسِي فِيها, و زيَّنَاهَا بِالأَزْهَارِ وَ الرُّسُوْمَاتِ الجَمِيلَة

صالح : مَنْ أَلْقَى المحَاضَرَة الدِّينِيَّة؟ وَ مَا مَوْضُوعُ الْمُحَاضَرَة؟

صادق : الأُسْتَاذِ عَبْدُ الرَّحِيمِ . وَ الْمَوْضُوع: هِجْرَة الرَّسُول صلى الله عليه و السلام

صالح : مَاذَا عَرَفْتَ عَنْ هِجْرَةِ الرَّسُولُ ؟

صادق : تَرَكَ الرَّسُوْلَ وَأَصْحَابه وَطَنَهُمْ وبُيُوتَهُم وَأَمْوَالَهُم في مكة و هاجروا إلى المدينة مخلصين الله وحاول الكُفَّار مَنعَ الرَّسُول و أَصْحَابه مِن أَنْ يُهَاجِرُوا إلى المدِينَة.

بلْ أَرَادَ الكُفَّارُ أَنْ يَقْتُلُوا الرَّسُولَ وَ لَكِنَّ الله نَجَّى الرَّسُولِ، وَوَصَلَ إِلَى المدِينَة سَالِما، وكَذَلِكَ أَصْحَابه.

صالح : هَلْ كَانَ فِي الْمَدِينَة بُيُوتٌ لِلْمُهَاجِرِين ؟

صادق : لا ، بل استضافهم الأنصار في بيوتهم، وصَارَتْ بُيُوت المدِينَة بُيُوتًا لِلْمُهَاجِرِين وَالأَنصار، وَصَارَت المدِينَة أيضًا وَطَنًا لِلْمُهَاجِرِينَ وَ الْأَنْصَارِ. وَتَشَارَكُ المهاجرون مع الأنصار فِي الأَمْوَالِ وَ التِّجَارَة

كَانَتْ الهِجْرَة حَادِثَةً عَظِيمَة فِي التَّاريخ الإِسْلَامِي وَجَعَلَ المسْلِمُوْنَ يَوْمَ الهِجْرَةِ أَوَّلَ يَوْمٍ فِي التقويم الهجري.

صالح : مَنْ وَاضِعُ التَّقْوِيمَ الهِجْرِي ؟

صادق : عُمَرُ بن الخطاب رضي الله عنه

الإختبار القلبي

Nama :

Mata Pelajaran :

Kelas :

(أ)

Bacalah huruf-huruf berikut dengan *Makharijul huruf* yang benar !

ص س ش ث ز ج ب ت ك ق

(ب)

Guru menyediakan beberapa kata yang sudah dipelajari dan meminta siswa untuk membacanya!

١. الفَلاحُ - يَزرَعُ - الرُّزَّ - فِي الْمَزْرَعَة

٢. المُدَرِّسُ - يُعَلِّمُ - الرِّيَاضِيات - في المدرسة

٣. طَبِيبٌ - يُعالِجُ - المرضى - فِي المُسْتَشْفَى

٤. ذَهَبَ - أبي - إلى الشوق

(ج)

Bacalah teks berikut dengan baik!

١. مَا هُوَ الْمَوْضُوعُ الْمُنَاسِبُ لِلنَّصِ السَّابِقِ ؟

٢. مَاذَ يَعْمَلُ الْكَنَّاسُ ؟

٣. مَاذَ يَعْمَلُ الشرطي؟

٤. اذكر المهنة في النص؟

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الإختبار البعدي

Nama :

Mata Pelajaran :

Kelas :

(أ)

Bacalah huruf-huruf berikut dengan *Makharijul huruf* yang benar !

ص س ش ث ز ج ب ت ك ق

(ب)

Guru menyediakan beberapa kata yang sudah dipelajari dan meminta siswa untuk membacanya!

١. سنة هجرية جديدة

٢. المُسْلِوْنَ – يَخْتَفِلُوْنَ – بِسَنَةٍ – هِجْرِيَّة – جَدِيْدَة

٣. اليَوْم - هوالأَوَّلُ - مِنْ شَهْرِ- مُحَرَّم

٤. بُيُوتَهُم – وَ- أَمْوَالهم – وتِجَارَتَهم - في مكة

(ج)

Bacalah dan pahami teks berikut dengan baik!

١. مَا هُوَ الْمَوْضُوعُ الْمُنَاسِبُ لِلنَّصِ السَّابِقِ ؟

٢. ذكرى هجرة الرسول!

٣. ذكرى نزول القران!

٤. اذكر أَسْمَاءَ الشُّهورِ الهِجرِيَّة !

الإستبانة

Keterangan pilihan jawaban :

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- N = Netral
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya pernah mendengar tentang metode pembelajaran *Guessing Game*					
2.	Metode *Guessing Game* cocok digunakan untuk belajar Bahasa Arab sehari-hari					
3.	Saya tidak merasa bosan ketika guru menerapkan metode pembelajaran *Guessing Game*					
4.	Saya sangat senang dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Guessing Game* dalam proses belajar mengajar Bahasa Arab					
5.	Bahasa arab adalah pelajaran yang sangat mudah					
6.	Menggunakan model pembelajaran *Guessing Game* pelajaran Bahasa Arab materi رأس السنة الهجرية menjadi lebih mudah					
7.	Saya menjadi lebih aktif dalam menerima materi رأس السنة الهجرية dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Guessing Game*					
8.	Saya senang belajar Bahasa Arab karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok					
9.	Saya senang belajar Bahasa Arab karena guru menggunakan permainan *Guessing Game* dalam pembelajaran					
10.	Jika nilai Bahasa Arab saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.					

Banda Aceh, 27 Oktober 2024

Pengamat / Observer

UIN
AR-RANIRY

السيرة الذاتية

- **البيانات الشخصية**

١. الاسم كامل	: سلفينا
٢. رقم التقيد	: ٢١٠٢٠٢٠٦٧
٣. محل الميلاد وتارخيه	: Sanehen ٢٦ مارس ٢٠٠٣
٤. الجنس	: الإناث
٥. الدين	: الإسلام
٦. الجنسية	: إندونيسية
٧. الحالة الاجتماعية	: غير متزوجة
٨. العنوان	: Takengon
٩. العمل	: طالبة
١٠. البريد الالكترونى	: silfiyanaaa@gmail.com
١١. الاسم الأب	: رمدان
١٢. العمل	: فلاح
١٣. اسم الأم	: نور حياتي
١٤. العمل	: موظفة
١٥. العنوان	: Takengon

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- **خلفية التعليم**

المدرسة الإبتدائية : SDN 8 Silih Nara (٢٠٠٩-٢٠١٤)

المدرسة المتوسطة : معهد أم الأيمان سمالنجا (٢٠١٥-٢٠١٧)

المدرسة الثانوية : معهد أم الأيمان سمالنجا (٢٠١٨-٢٠٢١)

الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانير الإسلامية الحكومية بندا أتشية

جامعة الرانري
AR-RANIRY