استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بـمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar

إعداد

مُحَمَّد رزقي

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠١٤

طالب قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٤م /١٤٤٦هـ

رسالة

استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب (دراسة تجربية بـمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar)

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

محمد رزقي

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠١٤

طالب قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانري

AR-RANIRY

موافقة المشرفة

فضيلة الماجستير

تمت المناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٣٠ ديسمبر ٢٠٢٤م ٢٨

٢٨ جمادى الآخير ١٤٤٦هـ

بندا أتشيه

إعداد :

مُحَمَّد رزقي

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠١٤

لجنة المناقشة

الرئيسة	السكرتيرة
فضيلة الماجستير	لصمان البكالوريوس
العضو ١	العضو ٢
الدكتورة فطريان الماجستير	مُحَمَّد رضا الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣١٠٠٣

إقرار الباحث

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : محمد رزقي

مكان الميلادي وتاريخه : Rambong Lop، ٢٨ إبريل ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠١٤

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولم تقدّم للحصول على أيّة الدرجات الأكاديمية بجامعات ما، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدّها الآخرون إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلميّة المذكورة في مراجعها العلميّة. وأنا مستعد لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٢ ديسمبر ٢٠٢٤م

صاحب الإقرار

محمد رزقي

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠١٤

الاستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا اتَّقُوا اللّٰهَ حَقَّ تُقٰتِهٖ وَلَا تَمُوْتُنَّ اِلَّا وَاَنْتُمْ مُّسْلِمُوْنَ (٣)

{سورة العمران، آية ١٠٢}

وَقُلِ ٱعْمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُۥ وَٱلْمُؤْمِنُونَۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلْغَيْبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

{سورة التوبة، آية ١٠٥}

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

أهدى هذه الرسالة:

١- إلى أبي المكرم بوديمان وأمي المكرمة درمييانتي وباركهما الله وحفظهما في سلامة الدينا والآخرة

٢- وإلى مشرفتي فضيلة الماجستير، التي قد بذلت جُهْدَها في إشراف هذه الرسالة وأساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة.

٣- وإلى جميع الأصدقاء في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم في إنجاز هذه الرسالة، جزاهم الله خير الجزاء.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

الحمد لله ربّ العالمين والعاقبة للمتقين، فلا عدوان إلاّ على الظّالمين. والصّلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا وحبيبنا محمّد أرسله الله رحمة للعالمين، وعلى آله الطّيّبين وأصحابه ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

لقد تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بإذن الله وعنايته التي تقررها كلية قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلبة للحصول على شهادة S.Pd وتختص الرسالة عن " **استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar**" يتمنى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحث وللقارئين عامة.

ولا ينسى الباحث أن يقدم شكرا وتكريما لمدير جامعة الرانيري الإسلامية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والمعلمين الذين علموه علوما ونافعة. وكما يقدم بشكر جزيل لمشرفتي الكريمة فضيلة الماجستير، التي قد بذلت جهدها في إشراف هذه الرسالة. وأشكر أيضا لرئيس معهد Insan Qur'ani Aceh Besar وأساتذته وطلبته الذين أعانوهووظ في جمع البيانات لهذا البحث.

ثم يتوجه شكره وتقديره إلى والدين المحبوبين الكريمين بوديمان ودرمياتي الذين يدعواه ويشجّعاه في كل وقت. لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا والآخرة.

ويرى الباحث أن هذه الرسالة لايزال فيها الأخطاء، ولذلك يرجو من القارئين النقد والاقتراحات لإكمال هذه الرسالة. وأخيرا يشكر الباحث لكل من ساعده، ويدعو الله أن يرحمنا ويرفع درجتنا في الدنيا والآخرة، ويجمعنا في الجنة آمين يا مجيب السائلين.

قائمة المحتويات

موافقة المشرفة ..... أ

إقرار الباحث ..... ب

استهلال ..... ج

إهداء ..... د

شكر وتقدير ..... و

قائمة المحتويات ..... ط

قائمة الجداول ..... ي

قائمة الملحقات ..... ك

مستخلص البحث باللغة العربية ..... ل

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... م

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ن

الفصل الأول: أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ٢

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف البحث ٣

د- أهمية البحث ٣

هـ- الافتراضات والفروض ٣

و- حدود البحث ٤
ز- معاني المصطلحات ٥
ح- الدراسات السابقة ٨
ط- طريقة كتابة الرسالة ٨
الفصل الثاني: الإطار النظري ٩
أ- ألعاب التخمين ١٢
ب- وسيلة التعلمية ١٥
ج- المحادثة ١٦
الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلي ١٧
أ- منهج البحث ١٨
ب- مجتمع البحث وعينة البحث ١٨
ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ١٩
د- طريقة تحليل البيانات ٢٠
الفصل الرابع: نتائج البحث ٢١
أ- عرض البيانات ٢١
ب- تحليل البيانات ٣٢
ج- المناقشة ٣٣
د- تحقيق الفروض ٣٣

الفصل الخامس: الخاتمة ٣٥

أ- نتائج البحث ٣٦

ب- المقترحات ٣٦

المراجع ٣٧

أ- المراجع العربية ٣٦

ب- المراجع الإندونيسية ٣٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٤-١ : عدد الطلبة بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤م ٢٣

الجدول ٤-٢ : عدد المعلمين بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤م ٢٤

الجدول ٤-٣ : المباني والمرافق الدراسية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤م ٢٥

الجدول ٤-٤ : التوقيت في العملية التجريبية ٢٥

الجدول ٤-٥ : الأنشطة التعليمية قبل استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل في المحادثة بين الطلاب (اللقاء الأول) ٢٦

الجدول ٤-٦: الأنشطة التعليمية عند استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل في المحادثة بين الطلاب (اللقاء الثاني) ٢٨

الجدول ٤-٧ : نتائج الاختبار القبلي والبعدي ٣٠

الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار الطبيعي *(uji normalitas)* ٣١

الجدول ٤-٩: نتيجة الاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas)* ٣٢

الجدول ٤-١٠: نتيجة الاختبار باستخدام *Paired Sample T-Test*) ٣٢

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعبين المشرفين

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

٣- إفادة رئيس معهد Insan Qur'ani على إتمام البحث

٤- خطة عملية التعليم

٥- قائمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

٦- الصور الفوتوغرافية

٧- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب (دراسة تجريبية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar)

الاسم الكامل : مُحَمَّد رزقي

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠١٤

إن المشكلة في عملية تعلم اللغة العربية بمعهد Insan Qur'ani في الفصل الأول (ج) هو أن المعلمين لا يستخدمون وسيلة التي يمكن أن تسهل على الطلاب المحدثة، ولذلك يجد الطلاب صعوبة في المحادثات اليومية ويشعرون بالملل. ويهدف هذا البحث التعرف على فعالية استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب. وأما منهج البحث المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pre-Test Post- Test Design* ويقوم الباحث بالاختبار القبلي والبعدي كأدوات لجمع البيانات. وأما النتائج البحث هي أن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل فعال لترقية المحادثة بين الطلاب، كما تدل نتيجة الاختبار–ت *(Paired Sample T-Test)* على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ -sig. (2-tailed) وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تؤدي إلى أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود.

الكلمات المِفتَاحية: ألعاب التخمين، وسيلة ماذ أفعل، المحادثة

ABSTRACT

Research Title : Using the Guessing Style Game with Maza Af'al Media to Improve Students' Muhaddasah in Ma'had Insan Qur'ani.

Name : Muhammad Rizki

NIM : 210202014

The problem in the process of learning Arabic in Ma'had Insan Qurani class One C Tsanawiyyah is that the teachers do not use media that can make it easier for students to muhaddasah, as a result, students find it difficult in daily conversations and feel bored and fed up in learning Arabic. . This research process aims to identify the effectiveness of using Guessing Style Games with Maza Af'al Media in Improving Muhaddasah. The research method used is an experimental method with a model *One Group Pre-Test Post-Test Design* And Researchers used pre-test and post-test questions as instruments in collecting data. The results of implementing this game are effective in improving students' abilities in muhaddasah, based on the results of the Paired Sample T-Test with a significance level of sig. (2-tailed) 0.000 is smaller than the significance level of 0.05, which indicates that the Alternative Hypothesis (Ha) is accepted and the Null Hypothesis (H0) is rejected.

Keywords: Guessing Style Game, Maza Af'al Media, Muhaddasah.

AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Penelitian : Penggunaan Permainan Tebak Gaya dengan Media Maza Af'al Untuk Meningkatkan Muhaddasah Siswa di Ma'had Insan Qur'ani.

Nama Lengkap : Muhamad Rizki

NIM : 210202014

Adapun permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di Ma'had Insan Qurani kelas Satu C Tsanawiyyah adalah para pengajar tidak menggunakan media yang dapat memudahkan siswa dalam muhaddasah, akibatnya, para siswa merasa sulit dalam percakapan sehari-hari serta merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran Bahasa arab. proses Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektifitas terhadap Penggunaan Permainan Tebak Gaya dengan Media Maza Af'al dalam Meningkatkan Muhaddasah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan model *One Group Pre-Test Post-Test Design* dan Peneliti menggunakan soal pre-test dan post- sebagai instrument dalam mengumpulkan data. Adapun hasil penerapan permainan ini Efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam muhaddasah, berdasarkan hasil Paired Sample T-Test dengan tingkat signifikansi sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 dimana hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Nol (H0) ditolak.

Kata Kunci: Permainan Tebak Gaya, Media Maza Af'al, Muhaddasah.

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة هي أداة التواصل الأكثر أهمية في التفاعل مع أي شخص في هذا العالم، كثير ونبمجرد إنشاء اللغة، كان كل ذلك لتسهيل التواصل مع الآخرين. لغةكما أنها أداة التواصل الرئيسية والإبداعية والسريعة التي يستخدمها الإنسان لنقل أفكاره وخواطرهومشاعره. لا يمكن فصل اللغة عن حياة الإنسان، لأن الإنسان هو من يستخدمهااللغة نفسها للتفاعل.[١]

تخمين الأسلوب هو واحد من البدائل الممكنة التي يمكن استخدامها في تغليف عملية التعلم في الفصل لتقليل ملل الطلاب أثناء الدراسة. ومن خلال لعبة تخمين الكلمات والأساليب، لا يتم تدريب الطلاب فقط على القدرة على التركيز بشكل عالٍ في متابعة سير اللعبة. واحدة من فوائد تمارين تدريب العقل هي تقليل الضغط العصبي وتنظيف الذهن، وتحسين العلاقات الإنسانية وخلق جو دراسي وعمل جيد، بحيث تشعر بالاسترخاء والسعادة، وتزيد مهارات اللغة والطاقة، ويصبح الأشخاص أكثر حماسة وإبداعًا وكفاءة، ويشعرون بالصحة أكثر لأن الضغط النفسي ينخفض ويزيد أداء التعلم والعمل.[٢]

---

[1]Nandang Sarip Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pemikiran Islam*, vol. 37, No. 1 Tahun 2012, h. 82

[2]Dayita Wahyu Adinda, Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakra Negara Melalui Permainan Tebak Kata danTebak Gaya dalam Pembelajaran, *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, vol. 3, No. 2 Tahun 2023, h 16

مهارات التحدث هي أحد أنواع المهارات المطلوبة المحرز في تدريس اللغات الحديثة ومنها اللغة العربية. عملية التعلم سيكون التحدث بلغة أجنبية أمرًا سهلاً إذا كان المتحدث مشاركًا بنشاط في هذا الجهد يتواصل. ويذكر أيضًا أننا نتعلم القراءة بالقراءة،ومن هنا نتعلم التحدث عن طريق التحدث[٣]

إنسان قرآني هي معهد إسلامية تقع في آتشيه بيسار والتي تقع في منطقة سوكا مكمور الفرعية، هذه المؤسسة لديها برنامج تحفيظ القرآن، بغض النظر عن أن المعهد يدرس أيضًا اللغة العربية بهدف تسهيل فهم القرآن ، عملية تعلم اللغة العربية في معهد إنسان قرآني، لا يستخدم المعلمون وسائل التعليم كما يسر للتعلم، فإن التعلم يشعر بالملل، بسبب عدم وجوده إشراك الطلاب في عملية التعلم.

ومن هذه المشكلة، يريد الباحث أن يحاول عن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية في بحث تجربي عن الموضوع الرسالة وهي "**استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar.**

ب- سؤال البحث

بالنسبة إلى البيانات السابقة, يريد الباحث أن يحدد مسائل البحث كما يلي:

هل استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل فعال لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar؟

[3]Darwati Nalole, Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, No. 1 Tahun 2018, h. 130

ج- هدف البحث

التعرف على فعالية استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar

د- أهمية البحث

وأما أهمية البحث في هذه الرسالة فهي :

للطلاب : لتسهيل المحادثة بين الطلاب باللغة العربية.

للمعلمين : كوسيلة تعليمية للمعلمين لتطبيقها في تعلم المحادثة.

للباحث : أن يقدم مساهمات جديدة في تعلم اللغة العربية.

هـ- الافتراضات والفروض

الإقتراضات التي يعتمد عليها الباحث في هذا البحث هي ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar، وأما فرضا لهذا البحث، فيما يلي:

١) الفرض البديل (Ha) : إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل يكون فعالا لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar

٢) الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل غير فعال لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هـ- حدود البحث

وأما حدود لهذا البحث كما يلي:

١) **الحد الموضوعي** : يحدد الباحث هذا البحث تحت الموضوع "إستخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية غير فعال لتحسين المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar.

٢) **الحد المكاني** : يختار الباحث في الفصل الأول (ج) الثانوية بمعهد Insan Qurani Aceh Besar

٣) **الحد الزماني** : يجري هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

ز- معاني المصطلحات

أما موضوع هذا البحث فهو "استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب" ولذلك لابد الباحث قبل إبداء البحث لمفهوم عن المعانية الغريبة في المصطلحات التي يتضمنها الموضوع لتسهيل على فهم المسألة التي يبحث عنها الباحث وهي:

١. ألعاب التخمين

الألعاب التي يمكن أن تساعد على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. وهي احد من إحداها هي لعبة تخمين الأسلوب. هذه اللعبة عبارة عن نشاط حيث يُطلب من الأطفال أن يتخيلوا بعقولهم للتعبير عن شيء ما سوف ينقله. ونتيجة لذلك، سوف ترى

الإبداع والنشاط الأطفال في نقل الأفكار والمعرفة التي لديهم حول شيء ما عنوان. الهدف من لعبة تخمين الأسلوب هو المساعدة في تحفيز الذكاءات المتعددة مثل الذكاء اللفظي اللغوي، والذكاء الجسدي الحركي، والذكاء شخصي.[٤]

٢. المحادثة

المحادثة هو أساس تعلم اللغة العربية، أي التحدث أو القدرة على تصوير الكلام. كما أن المحادثة ليست فقط تعزيزا لمهارة الكلام للطلاب بل يمكن أن تعزز أيضا مهارات اللغة للطلاب، أي مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. ليس فقط في تعلم اللغة العربية فحسب، بل تعتبر المحادثة أيضا مساهمة في تطوير مهارات الطلاب، عندما يتعلم الطفل لغة أمه. لذا في البداية، سيستمع إلى اللغة التي يتحدثها الناس من حوله، ثم يحاول التحدث، ثم يتبع ذلك بالقراءة والكتابة.[٥]

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسات السابقة يساعد الباحث على مقارنة بين بحث السابق والحالي ليبحث الباحث شيئا مختلفا في بحث الأخرى يبحثه، والدراسات السابقة فهي كما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Aja Sofia Raihand, Permainan tebak gaya untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini 5 -6 tahun, *Jurnal pendidikan islam anak usia dini*, vol. 4, no 2 Tahun 2023, h. 96

[5] Zahirah Yakut Asyifa, "Upaya Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Muhadatsah", *Jurnal pendidikan dan humaniora*, vol. 2, No. 3 Tahun 2023, h. 103

١. **فعالية استخدام طريقة المحادثة بلعبة "ماذا أعمال" لترقية مهارة الكلام لدي الطلاب بمدرسة النجاح المتوسطة الإسلامية بكنبارو**[٦]

ومن أعراض البحث التعرف على العوامل الذين يمنعون التلاميذ من تكلم اللغة العربية ومعرفة التغيير الكبير عند تطبيق طريقة التعليم الترفيهي. و تستخدم الباحثة منهاجا كميا ونوع البحث هو دراسة شبه تجريبية. أما أدوات البحث لجمع البيانات فهي الملاحظة المباشرة والمقابلة الشخصية والإختبارات. ونتأج الباحث هي أن تطبيق طريقة التعليم الترفيهي باستعمال لعبة الاستماع والتكرر والتكلم قد قدرت لتطور مهارة التكلم في اللغة العربية في المدرسة الثانوية الرحمة باندونج.

أما الفرق بين البحث السابق والبحث الذي قامت به فإن البحث السابق يبحث عن تطبيق طريقة التعليم الترفيهي باستعمال لعبة الاستعمال والتكرر والتكلم لتطور مهارت التكلم في اللغة العربية. والإختلاف في البحث الحالي يبحث عن **استخدام ألعاب التخمين على بوسيلة ماذا أفعل لترقية لتحسين المحادثة باللغة العربية.**

٢. **تعليم اللغة العربية بالألعاب وأهدافها اللغوية بالمدرسة الإبتدائية ألو أوي لهؤمساوي".**[٧]

---

[٦] كرمنا عيشا كريما, **تعليم اللغة العربية بالألعاب** وأهدافها اللغوية بالمدرسة الإبتدائية ألو أوي لهؤمساوي, **رسالة عمالية** (أون سنن غننغ جتي, بندونج, ٢٠٢٠ م)

[٧] رسالة قدمتها أرنيتا في السنة ٢٠٠٧ بالموضوع تعليم اللغة العربية با لألعاب اللغوية المدسة الإبتدائية ألو لهؤسماوي

وأهدافها التعرف على استخدام الألعاب اللغاوية في ارتفاع كفاءة الطلبة قي اكتساب المفردات واستجابتهم في تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغاوية . ومنهج البحث هو بحث إجرائي. وأما نتائج البحث في هذه الرسالة فهي إن الطلبة مسرورون في تعليم اللغة باستخدام الألعاب اللغاوية وإن قدرة الطلبة في تعليم اللغة العربية تنمو بعد استخدام الألعاب اللغوية

وقد فرق البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحث فإن الباحث السابق يبحث عن تعليم اللغة العربية بالألعاب اللغوية. والإختلاف في أهداف ونتائج البحث. وأما هذا البحث عن فعالية **استخدام ألعاب التخمين على بوسيلة ماذا أفعل لترقية لتحسين المحادثة**

٣. **رسالة قدمتها منورة في السنة ٢٠١٩ بالموضوع " تأثير الطريقة التعلم الترفيهي بالأسلوب التعلم النشاطي على نتيجة تعلم الكلام للطلاب في المدرسة الثانوية الجهاد تانجونج بريوك جاكرتا الشمالية.**[٨]

وأهدافها التعرف على التأثيرات بين طريقة التعليم الترفيهي بالأسلوب التعليم النشاطي على نتيجة تعلم الكلام باللغة العربية للطلاب في المدرسة الثانوية الجهاد الفصل الأول تانجونج بريوك. يستخدم الباحث الطريقة التجريبية, وجرت هذه الطريقة بالفصلين.

[٨]رسالة قدمتها منورة في السنة ٢٠١٩ بالموضوع " تأثير الطريقة التعلم الترفيهي بالأسلوب التعلم النشاطي على نتيجة تعلم الكلام للطلاب في المدرسة الثانوية الجهاد تانجونج بريوك جاكرتا الشمالية

وهماالفصل التجربي والفصل المضبوط للفصل التجريبي فيه ٢٥ طالبا وعلمتهم الباحثة باستخدام طريقة التعلم الترفيهي بالأسلوب التعلم الشاط.

وعلاقة البحث السابق والبحث الذي قامت به الباحثة فإن البحث السابق يبحث عن تأثير الطريقة التعلم الترفيهي بالأسلوب التعلم النشاطي على نتيجة تعلم الكلام. والإختلاف في أهداف ونتائج البحث وأما هذا يبحث عن فعالية **استخدام ألعاب التخمين على بوسيلة ماذا أفعل لترقية لتحسين المحادثة**

ط– طريقة كتابة الرسالة

إعتمدت الباحثة كتابة هذه الرسالة وتأليفها على طريق التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية أتشيه في كتابة:

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh 2016".

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ–ألعاب التخمين

١. مفهوم ألعاب التخمين

تعد ألعاب تخمين الكلمات وتخمين الأسلوب بديلاً يمكن استخدامه في تجميع التعلم في الفصل لتقليل ملل الطلاب في التعلم. وأيضًا من خلال لعب هذا النمط من الحزورات وألعاب التخمين، يتم تدريب الطلاب بشكل غير مباشر ليكونوا قادرين على التركيز بشكل كبير في متابعة سير اللعبة. من فوائد تمارين تدريب الدماغ تقليل التوتر العاطفي وتصفية الذهن، وتحسين العلاقات بين الأشخاص والأجواء الخاصة بالدراسة والعمل، بحيث يشعر الإنسان بمزيد من الاسترخاء والسعادة، وتتحسن المهارات اللغوية والذاكرة، ويصبح الإنسان أكثر حماساً، أكثر إبداعًا وكفاءة، يشعر الناس بصحة أفضل بسبب انخفاض التوتر وزيادة التحصيل التعليمي[٩]

الألعاب المستخدمة كوسيلة لتعلم اللغة العربية هنا هي الألعاب التعليمية. الألعاب التعليمية هي الألعاب التي تحتوي على عناصر تعليمية يتم الحصول عليها من شيء موجود ومتأصل ويصبح جزءاً من اللعبة نفسها. بصرف النظر عن ذلك، تحتوي هذه اللعبة أيضًا على حافز أو استجابة إيجابية لاستجابة اللاعب. وتشمل الحواس المعنية حواس السمع

[9] Dayita Wahyu Adinda, Nurlia Hidayati, Awanisul Huduni, " Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakranegara Melalui Permainan Tebak Kata dan Tebak Gaya dalam Pembelajaran", *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, Vol. 2, No. 2 Tahun, 2023, h. 15-18

والبصر والصوت والكتابة وقوة التفكير والتوازن المعرفي والمهارات الحركية والمودة والثروة الاجتماعية والروحية. والمفتاح الأساسي هو أن تعتبر اللعبة تعليمية إذا كانت لها قيمة استخدامية وفعالية وكفاءة مما يوجه العملية التعليمية بشكل إيجابي. هذا هو المكان الذي يوجد فيه السياق الحقيقي للعبة وجوهرها، أي كوسيلة أو كائن يوفر تأثير, ونماذج التعلم للمتعة ويدعم تحقيق الحافز الإيجابي لدى الطلاب. بمعنى آخر، الألعاب هي محاولة للتأثير على احتياجات الطلاب النفسية.[١٠]

٢. أهداف ألعاب التخمين

تهدف هذه اللعبة أيضًا إلى تحفيز استجابة اللاعب أو الاستجابة لها بشكل إيجابي. وتشمل الحواس المعنية حواس السمع والبصر والصوت والكتابة وقوة التفكير والتوازن المعرفي والمهارات الحركية والمودة والثروة الاجتماعية والروحية. والمفتاح الأساسي هو أن تعتبر اللعبة تعليمية إذا كانت لها قيمة استخدامية وفعالية وكفاءة مما يوجه العملية التعليمية بشكل إيجابي.

هذا هو المكان الذي يوجد فيه السياق الحقيقي للعبة وجوهرها، أي كوسيلة أو كائن يوفر تأثير ١١ Ru'sman، ونماذج التعلم للمتعة ويدعم تحقيق الحافز الإيجابي لدى الطلاب. بمعنى آخر، الألعاب هي محاولة للتأثير على احتياجات الطلاب النفسية.[١١]

---

[10] Dewien Nabielah Agustin, Muhammad Rosyid Asy'ari, "PENGGUNAAN PERMAINANTEBAKGAYADALAM MENINGKATKAN KEMAMPUANBERBICARABAHASAARAB" , *Journalof Arabic Teaching,Linguistic And Literature,* Vol. 01, No . 01 Tahun, 2022, h. 1-7

[11] Dewien Nabielah Agustin, Muhammad Rosyid Asy'ari, "Penggunaan Permainan Tebak Gaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab" , *Journalof Arabic Teaching,Linguistic And Literature,* Vol. 01, No . 01 Tahun, 2022, hal 4

٣. أهمية ألعاب التخمين

تتمثل أهم اللعبة التعلمية فيما يلي :[١٢]

أ) تعتبر ألعاب التخمين فعالة في تخصيص وتنظيم التعلم لتعليم الأطفال تحسين المحدَّثات

ب) اللعبة هي أسلوب يستخدمه المربون لمساعدتهم على حل مشكلة تشتت الانتباه التي يعاني منها بعض الأطفال.

ج) هي أداة يستخدمها الأطفال للتعبير والتواصل مع بعضهم البعض.

د) يسمح للطلاب باستكشاف واختبار قدراتهم ويعزز الثقة بالنفس وبالتالي زيادة محادثات الطلاب

هـ) يكتسب الطلاب المعرفة للعمل معًا ومعرفة أنماط الجسم

و) يتعلم الطلاب الالتزام بقوانين وقواعد اللعبة

ز) الطلاب لديهم شعور بالتماسك في المجموعة.

٤. أنواع ألعاب التخمين

يمكن تقسيم ألعاب تخمين الأسلوب إلى ثلاثة أنواع رئيسية مذكورة أدناه.

أ) الألعاب التخمين التي تم تصميمها خصيصًا لمساعدة الطلاب في تعلم أو حفظ كلمات معينة، مثل مكعبات الحروف الأبجدية أو الأرقام التي تُستخدم بشكل شائع.

---

[١٢] ايمان الخفان، **اللعب**، (الأردن: ٢٠١٥ م)، ص.١٨٦.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ب) ألعاب التخمين مصممة خصيصًا لمساعدة الطلاب على تعلم أو حفظ كلمات محددة، مثل المكعبات التي تحتوي على الحروف الأبجدية أو الأرقام التي تُستخدم بشكل متكرر.

ج) ألعاب التخمين التي تعتمد على التنافس بين الطلاب وتُجرى وفقًا لقواعد محددة مسبقًا.

ب- الوسيلة التعليمية

١- تعريف وسيلة

"وسائل" هي صيغة الجمع لكلمة "وسيلة"، ويقدم الخبراء قيودًا في تعريف هذا المصطلح. وذكر بعضهم تفسير سيبي ريانا على النحو التالي[١٣]:

١. تحمل التكنولوجي رسالة يمكن استخدامها لأعراض التعلم، من أجل ذلك فإن الوسائل هي امتداد للمعلم.

٢. تقدم الرابطة الوطنية للتعليم حدودا على أن الوسائل هي وسيلة الإتصال في شكل شيء مطبوع وسمعي بصري بما في ذلك تكنولوجي

٣. تعتبر الأساليب وسيلة لتشجيع تحفيز الطلاب حتى تتم عملية التعلم بشكل فعال.

٤. تنص جمعية تكنولوجيا الاتصالات التربوية على أن الإعلام يشمل كافة أنواع النماذج المستخدمة في عملية إيصال الرسائل.

---

[13] Cepi Riana Susilana, *Media Pelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan Dan Penilaian*, Bandung 2011. H. 7

٥. يتكون الإعلام من عناصر مختلفة تحيط بالطلاب وتلعب دوراً في تشجيعهم على التعلم

٢- أنواع الوسيلة التعليمية

هناك طرق تعليمية مختلفة في تعلم اللغة العربية. وبحسب رشدي أحمد طعيمة ومُحَمَّد السيد مناع، يمكن أن تنقسم هذه الطريقة إلى ثلاث فئات رئيسية، وهي[١٤]:

أ) الوسيلة السمعية

الوسيلة الصوتية هي الوسائط التي تتضمن حاسة السمع، مثل التسجيلات الصوتية، والهواتف، ومكبرات الصوت، وأشرطة الكاسيت، والراديو، وما شابه ذلك[١٥].

ب) الوسيلة البصرية

الوسائط المرئية هي الوسائط التي تتضمن حاسة البصر، مثل الخرائط والألواح البيضاء والرسوم التوضيحية والرسوم المتحركة والمجلات والبطاقات وغيرها[١٦].

ج) الوسيلة السمعية البصرية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٤ رشدي أحمد طعيمة ومُحَمَّد سيد مناع، **تعليم العربية والدين بين العلم الفن**، (القاهرة : دار الفكر العربي، ٢٠٠١ م) ص ١٢٤

١٥ مُحَمَّد عيسى الطيطي، **إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية**، (عمان: دار العلم الثقافة ٢٠٠٧) ص ٦٦-٦٧

١٦ مُحَمَّد عيسى الطيطي، **إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية** ...ص ٧٠-٧٣

الوسائل السمعية والبصرية هي الوسائط التي تستخدم حاستي السمع والبصر لتوصيل المعلومات إلى المتعلمين. تشمل الأمثلة مقاطع الفيديو والصور المتحركة مثل التلفزيون والأفلام والتسجيلات الصوتية المصحوبة بالشرائح ومنصات الوسائط الاجتماعية[١٧].

٣- أهداف الوسيلة التعليمية

أما أهداف الوسيلة التعليمية فهي:

أ) تبسيط عملية التعليم.

ب) زيادة كفاءة عملية التعليم.

ج) الحفاظ على الصلة بين المواد التعليمية والأهداف التعلمية.

د) يساعد على تركيز المتعلمين في عملية التعليم[١٨].

٤- فوائد الوسيلة التعليمية

وقد فصّل أرشاد أن فوئد الوسئل التعليمية، منها

أ. يساعد على شرح المواد التعليمية ويجعل عملية التدريس والتعلم أسهل.

ب. زيادة وتوجيه انتباه الطلاب، وتحفيزهم على التعلم، وتشجيع التفاعل المباشر مع البيئة، ومساعدة الطلاب على أن يصبحوا أكثر استقلالية.

ج. التغلب على القيود المتعلقة بالحواس والمكان والوقت[١٩]

---

١٧ مُحَمَّد عيسى الطيطي... ص ٧٥-٨٤

[18] Hujair AH sanaky, *Media Pelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta Dipantara, 2013 h. 5

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Gravindo Persada, 2016

ج- المحادثة

١. تعريف المحادثة

مصطلح المحادثة مشتق من صيغة المصدر الميمي من الفعل حادثَ-يحادثُ على وزن فَاعَلَ-يُفَاعِلُ. التعليم، تعد المحادثة واحدة من أساليب التدريب التي تهدف إلى تعزيز مهارة التحدث. وتشير مهارة التحدث إلى قدرة المتعلم على استخدام اللغة لتلبية احتياجات التواصل في مواقف الحياة الواقعية[٢٠].

المحادثة اليومية التي تطبقها مدرسة MTs Terpadu Darul Muttaqin Tegal مع الطلاب تتم من خلال تعليم المفردات والمحادثات باللغة العربية بين الطلاب قبل بدء الدروس. هذه المفردات تتناسب مع المواد التي ستتم دراستها في الدروس القادمة أو مع الأنشطة والحياة اليومية في المدرسة والمحيط المحيط بها[٢١].

٢. أهداف المحادثة

[20] Henry Guntur Taringan, *Pengajaran Remidi Bahasa*, (bandung: Angkasa, 1990), h. 136

[21] Hasil Wawancara Dengan Bapak Muhammad Lutfil Hakim, S. Ag(Guru Bahasa Arab) Pada Tanggal 20 Agustus 2019

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الهدف الرئيسي من تدريب التحدث للمستوى المبتدئ أو المتوسط هو مساعدة الطلاب على التواصل شفويًا باللغة العربية بطريقة بسيطة.[٢٢]. وفقًا للبروفيسور ح. محمود يونس، فإن هدف تعليم المحادثة هو:

١) تعويد الطلاب على التحدث باللغة العربية بطلاقة.

٢) توجيه الطلاب لكي يتمكنوا من شرح ما يخطر ببالهم وما تدركه حواسهم بكلمات دقيقة ومنظمة بشكل منهجي.

٣) تعويد الطلاب على تكوين آراء صحيحة والتعبير عنها بكلمات واضحة دون تردد.

٤) تدريب الطلاب على استخدام الكلمات بمهارة وترتيبها وفقًا للقواعد اللغوية، وقدرتهم على وضع كل كلمة (لفظ) في مكانها الصحيح[٢٣].

[22] Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), h. 114

[23] Mahmud Yunus, *Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Hidaya Karya Agung, 1983), h. 63

الفصل الثالث

إجراءت البحث الحقلي

أ- منهج البحث

كما هو موضح، هناك فئتان من الأساليب المحددة:الطريقة الكمية (*kuantitatif*) والطريقة والنوعي (*kualitatif*)[٢٤] . يستخدم الباحثون في هذه الأطروحة الأساليب التجريبية، أو البحث التجريبي(*experiment research*).[٢٥] ثم يستخدم الباحث منهج البحث العلمي لمعرفة كيفية تأثير الأسباب (المتغيرات المستقلة) على النتائج (المتغيرات التابعة). وقد أثر هذا بشكل كبير على تطور العلوم الطبيعية.[٢٦] أما تصميمات لمنهاج التربي وهي أربعة أقسام:

- **التصميمات التمهيدية** (*Pre -Experimental*)
- والتصميمات التجريبية (*True –Experimental Design*)
- والتصميمات شبه التجريبي (*Quazi -Experimental*)
- والتصميمات العاملية (*FactorialDesign*)

استخدم الباحث نموذج "تصميم (*Pre –Experimental*) المجموعة الواحدة قبل الاختبار وبعد الاختبار" لتصميم البحث قبل التجريبي. يتضمن ذلك اختبار الفصل

[24] Rusdi & kasmiati, *DasarDasar Konsep Penelitian dalam Bahasa Arab*. (Pekanbaru: Benteng Media. 2014), h. 22

[٢٥]صلح بن أحمد العسف، **المدخول عن البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: المكتبة العيكان، ١٣١٦هـ) ص. ٣٠٣

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 15

باختبار أولي لمعرفة الشروط الأولية ومقارنة النتائج مع الاختبار البعدي. اختبار قبلي قبل معاملة (إستخدام ألعاب التخمين) والاختبار البعدي بعد معاملة

Pre test	Treatment	Post test
O_1	X	O_2

Gambar 1.Rumus*Pre Experiment One Group Pre test –Post test Design*[٢٧]

التفصيل:[٢٨]

O_1 : الاختبار القبلي

O_2 : الاختبار البعدي

X : التجربية

ب- مجتمع البحث و عينة البحث

إن مجتمع في هذا البحث يعني جميع طلاب في الفصل الأول الثانوية بمعهد "Insan Qurani Aceh Besar للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ وعددهم ١٥١ طالبا. وأما عينته هي جميع الطلاب في الفصل الأول (ج) الثانوية بمعهد Insan Qurani Aceh Besar" وعددهم ٢٤ طالبا. فأخذ الباحث بالطريقة العمدية (*Purposive Sampling*). وتسمى أيضا بالطريقة المقصودة أو الاختيار بالخبرة تعني أساس الاختيار من خبرة الباحث ومعرفتها بأن العينات المخترة لها خصائص مناسبة لأعراض البحث.[٢٩]

[27] Rukimi Ningsih, Gunawan Adnan dan Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h. 47

[28]

[٢٩] رجاء محمود أبو علام، **مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، (كويت: مكتبة الفلاح، ١٩٧٩ م) ص.٨٢

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

للحصول على هذه الطريقة، يمكنك استخدام البيانات التالية:

إختبار

في هذه الدراسة يقوم الباحث بإجراء اختبارين: الاختبارات هي إحدى طرق جمع البيانات اللازمة للإجابة على أسئلة البحث:

١. الاختبار القبلي

الاختبار المسبق هو اختبار يتم إجراؤه قبل استخدام لعبة تخمين على بوسيلة ماذا أفعل لترقية. الغرض من هذا الاختبار هو تحديد مستوى تحصيل المشاركين في المحدَّثات قبل استخدام أدوات التعلم.

٢. الاختبار البعدي

الاختبار البعدي هو نشاط يتم إجراؤه بعد استخدام برنامج تخمين نمط الجسم ويهدف إلى تحديد تقدم الطلاب بعد استخدام طريقة تعلم تخمين نمط الجسم.

د- طريقة تحليل بيانات الاختبار

استعمل الباحث لتحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي بتحليل البيانات *(Paired Simple T-Test)* و *(Wilcoxon Sign Rank Test)* باستخدام البرنامج الإحصائي *"SPSS 25"*.

وإن كانت البيانات طبيعية *(Normal)* ومتجانس *(Homogen)* ، فقامت الباحثة باختبار *(Paired Simple T-Test)*، وإن كانت عكسها فقامت الباحثة باختبار *(Wilcoxon Sign Rank*

Test). ولمعرفة ذلك النتائج يحتاج الباحث إلى الاختبار الطبيعي *(Uji Normalitas)* ثم الاختبار المتجانسي *(Uji Homogenitas)* وستشرح الباحثة بيانهما فيما يلي:

أ) الاختبار الطبيعي *(Uji Normalitas)*

الاختبار الطبيعي هو الاختبار الذي يعرف به أن العينة طبيعية أم لا. وإن كان عدد العينة أصغر من ٥٠ فاستعتمل الباحثة *(Shapiro Wilk)* وإن كان أكبر من ٥٠ فاستعتمل الباحثة *(Kolmogrov-Smirnov)*. وتقوم الباحثة في هذا البحث باستعمال *(Shapiro Wilk)* لأن عدد العينة في هذا البحث ٢٤ طالبا وهي أصغر من ٥٠.

ب) الاختبار المتجانسي *(Uji Homogenitas)*

الاختبار المتجانسي هو الاختبار الذي يعرف به أن البيانات متجانسة أم لا. وإن كان مستوى الدلالة *(Sig)* أكبر من ٠،٠٥ فتكون البيانات متجانسة، وإن كان أصغر من ٠،٠٥ فتكون البيانات غير متجانسة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث

أ. عرض البيانات

كما قد سبق من البيانات السابقة في الفصل الثالث مما يتعلق بمنهج البحث، بحيث أن الباحث بيّن عن استخدام منهج البحث التجريبي في معهد Insan Qur'ani في فصل الأول (ج) الثانوية، ولذلك استخدم الباحث تصميم *One group Pre- Test Post- Test Design* في ذلك الفصل لتحقيقه بهذا المعهد في السنة الدراسية ٢٠٢٤م. بناء على رسالة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين في جامعة الرانيري بند أتشية برقم B-9132/Un.08 /FTK.1/TL00/9/ 2024. في التاريخ ٢٩ يولي ٢٠٢٤م

١). لمحة عن الميدن البحث

إن معهد Insan Qur'ani هو إحدى المعاهد بأتشيه بيسار (Aceh Besar) الذي يقع في قرية *Aneuk Batee, Suka Makmur*. هذا المعهد قد تم تأسيسه أستاذ مذكر ذوالكفلي (Ustaz Muzakkir Zulkifli S. Ag) في تاريخ ٢ مارس ٢٠١٤. توفر معهد Insan Qur'ani حاليا التعليم على مستويات : المدرسة العالية Insan Qur'ani، مع المدير أستاذ إرهامي رزالي (Ustaz Irhami Razali, M. TESOL) والمدرسة الثانوية Insan Qur'ani، المدير أستاذ وحيودين (Ustaz wahyudin, Lc). يقوم الباحث هذا البحث في المدرسة الثانوية.

وأما عدد الطلبة بمعهد الثاوية Insan Qur'ani يعني ٤٦١ طالبا، الذين يتكونون من ٢٠٧ طالبا و ٢٥٤ طالبة. وسيشرح الباحث عدد الطلبة في الجدول التالي:

الجدول ٤-١

عدد الطلبة بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية

٢٠٢٤-٢٠٢٥ م

الرقم	الصف الدراسي		عدد الطلبة		المجموع
			الطالب	الطالبة	
١	الفصل الأول	أ	٢٢		١٥١
٢		ب	٢٣		
٣		ج	٢٤		
٤		د		٢٧	
٥		هـ		٢٩	
٦		و		٢٦	
٧	الفصل الثاني	أ	١٩		١٣٨
٨		ب	١٩		
٩		ج	٢١		
١٠		د		٢٦	
١٢		هـ		٢٧	
١٣		و		٢٦	
١٤	الفصل الثالث	أ	٢٦		١٧٢
١٥		ب	٢٧		
١٦		ج	٢٦		

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧		د		٣١	
١٨		هـ		٣١	
١٩		و		٣١	
المجموع			٢٠٧	٢٥٤	**٤٦١**

لقد تبيّن في الجدول ٤-١ أن عدد الطلبة في الفصل الأول ١٥١ طالبا، والفصل الثاني ١٣٨ طالبا، والفصل الثالث ١٧٢ طالبا. واختار الباحث في الفصل الأول (ج) الثاوية كعينة البحث في هذه الدراسة.

يبلغ عدد المعلمين الذين يقومون بالتدريس بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤\٢٠٢٥م ٥١ شخصا منهم ٥ مدرسي لغة العرابية كما سيتم توضيحه في الجدول التالي :

الجدول ٤-٢

عدد المعلمين بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤-٢٠٢٥م

الرقم	أسماء المدرسات	القسم
١	Zaenuddin S.Pd.	اللغة العربية
٢	Ashari, S.Pd	اللغة العربية
٣	Iqbal Yahya, S.Pd	اللغة العربية
٤	Ulfa Marfirah, S.Pd	اللغة العربية

٥	Zikrina, S.Pd	اللغة العربية

وأما المباني والمرافق الدراسية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar كما في الجدول التالي:

الجدول ٤-٣

المباني والمرافق الدراسية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar في السنة الدراسية ٢٠٢٤ م

الرقم	المباني والمرافق الدراسية	العدد
١	المسجد	١
٢	المقصف	٢
٣	الملعب الرياضية	١
٤	الفصول الدراسية	١٨
٥	مكتبة	١
٦	مطبخ العام	١
٧	حمام الطلاب	٣
٨	حمام المعلمين	٤
٩	ادارة المعلمين	١
١٠	معمل	٢
١١	ادارة مدير المدرس	١
المجموع		**٣٥**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١) استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب.

يقوم الباحث بعملية تجربية لمعرفة قدرة الطلاب في المحادثة باستخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل. وفيما يلي التوقيت في العملية التجريبية.

التوقيت في العملية التجريبية

الجدول ٤-٤

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
الأول	الثلاثاء	٣ ديسمبر ٢٠٢٤	- الاختبار القبلي - عملية التعليم
الثاني	الأربعاء	٤ ديسمبر ٢٠٢٤	- استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل - الاختبار البعدي

عرف من هذا الجدول على أن الباحث قام بالبحث التجريبي بلقاءين وهي من ٣ إلى ٤ ديسمبر ٢٠٢٤. وسيشرح الباحث الأنشطة التعليمية عند استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب، في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤–٥

الأنشطة التعليمية قبل استخدام ألعاب **التخمين بوسيلة ماذا أفعل في المحادثة بين الطلاب**

(اللقاء الأول)

الرقم	أنشطة المدرس	أنشطة الطلاب
١	يدخل المدرّس إلى فصل الدراسة بإلقاء السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ويسأل المدرس كيف حالكم جميعا، ويطلب الطلاب بقراءة الدعاء.	يجيب الطلاب السلام و يجيب أيضا الحمدلله بخير ثم يقرءون الدعاء
٢	يعرف المدرّس نفسه ويشرح الأهداف عن حضوره في الفصل	يستمع الطلاب شرحه المدرس
٣	توزيع المدرس ورقة الاختبار القبلي	يجيب الطلاب الاختبار القبلي
٤	يأمر المدرس لجمع ورقة الاختبار القبلي	يجمع الطلاب ورقة الإجابة إلى المدرس
٥	يختتم المدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام.	يقرأ الطلاب الدعاء ويردون السلام

الجدول ٤-٦

الأنشطة التعليمية عند استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل في المحادثة بين الطلاب

(اللقاء الثاني)

الرقم	أنشطة المدرس	أنشطة الطلاب
١	يدخل المدرّس إلى فصل الدراسة بإلقاء السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ويسأل المدرس كيف حالكم جميعا، ويطلب الطلاب بقراءة الدعاء.	يجيب الطلاب السلام و يجيب أيضا الحمدلله بخير ثم يقرءون الدعاء
٢	يقوم المدرّس بتكرار المواد التعليمية السابقة	يستمع الطلاب إلى شرح المدرّس
٣	يشرح المدرّس الطلاب عن أهداف التعليم	يستمع الطلاب إلى شرح المدرس استماعا جيدا
٤	يفتح المدرس التعليم بشرح استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل	يلاحظ الطلاب استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل
٥	يشرح المدرس عن تركيب فعل المضارع في السبورة	يستمع الطلاب إلى شرح المدرس استماعا جيدا
٦	يأمر المدرس الطلاب بالتقدم مرة واحداة لتطبيق ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل	يتقدم الطلاب ويطبقون ألعاب التخمين بوسيلة ماذا

	بالقاعدة الصحيحة	أفعل
٧	يعطي المدرس الطلاب الفرصة لطرح الأسئلة حولا المواد التي لم تفهموه.	يسأل الطلاب بعض الأسئلة التي لم تفهموه
٨	يقوم المدرس بالاختبار البعدي	يجيب الطلاب بالاختبار البعدي جميعا.
٩	يختتم المدرس بقراءة الدعاء وإلقاء السلام.	يقرأ الطلاب الدعاء ويردون السلام

أ- تحليل البيانات

١) تحليل بيانات الاختبار

قام الباحث بالاختبار القبلي والبعدي لمعرفة فعالية استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب. والاختبار القبلي يؤدي إلى معرفة مدى محادثة بين الطلاب من قبل، وأما الاختبار البعدي لمعرفة فعالية استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب. وأما النتائج التي حصلت عليه الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي في الفصل الأول (ج) الثانوية، فهي كما في الجدول التالي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٧

نتائج الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	أسماء الطلبة	نتيجة الاختبار القبلي	نتيجة الاختبار البعدي
١	الطالب (١)	٢٥	٩٠
٢	الطالب (٢)	٤٠	٨٥
٣	الطالب (٣)	٥٠	٩٦
٤	الطالب (٤)	٤٥	٩٨
٥	الطالب (٥)	٤١	٨٩
٦	الطالب (٦)	٥٠	٩٤
٧	الطالب (٧)	٤٨	٩٠
٨	الطالب (٨)	٤٠	٨٢
٩	الطالب (٩)	٤٩	٨٥
١٠	الطالب (١٠)	٤٥	٩٠
١١	الطالب (١١)	٤٥	٨٥
١٢	الطالب (١٢)	٥٥	٩٠
١٣	الطالب (١٣)	٤٠	٨٦
١٤	الطالب (١٤)	٤٥	٨٩
١٥	الطالب (١٥)	٥٠	٩٠
١٦	الطالب (١٦)	٤١	٨٥

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٧	الطالب (١٧)	٥٥	٩٢
١٨	الطالب (١٨)	٥٠	٩٥
١٩	الطالب (١٩)	٣٥	٨٥
٢٠	الطالب (٢٠)	٤٠	٩٥
٢١	الطالب(٢١)	٣٥	٨٦
٢٢	الطالب(٢٢)	٤٥	٩٠
٢٣	الطالب(٢٣)	٥٠	٩٨
٢٤	الطالب(٢٤)	٤٠	٩٠
مجموع		**١٠٥٩**	**٢١٥٥**
معدل		**=١٠٥٩:٢٤** **٤٤،١٢**	**=٢١٥٥:٢٤** **٨٩،٧٩**

لقد تبين من الجدول السابق أن نتيجة الاختبار القبلي التي حصلت عليه الطلاب بتقدير ١٢،٤٤ ونتيجة الاختبار البعدي بتقدير ٧٩،٨٩. وحصل الباحة هذه البيانات على سبيل البرنامج *spss statistic 25*.

ويقوم الباحث بالاختبار الطبيعي *(uji normalitas)* والاختبار المتجانسي *(uji homogenitas)*. وسيشرح الباحث نتيجة الاختبار الطبيعي في الجدوال التالي :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٨

نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Test Of Normality

*. This is lower bound of the true significance
a. Lilliefors Signiticance Correction

Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogrov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Pre_Test	.149	24	.177	.933	24	.112
	Post_Test	.190	24	.026	.933	24	.111

لقد تبين من الجدول ٤-٨ على أن نتيجة الاختبار القبلي بعد إجراء الاختبار الطبيعي (*Uji Normalitas*) حصلت على مستوى الدلالة (Sig) ٠،١١٢ يعني أكبر من (٠،٠٥) والاختبار البعدي حصلت على مستوى الدلالة (Sig) ٠،١١١ يعني أكبر أيضا من (٠،٠٥)، فتدل أن البيانات "طبيعية".

ثم تقوم الباحثة بالاختبار المتجانس (*Uji Homogenitas*)، وسيشرح الباحث في الجدول التالي:

الجدول ٤-٩

نتيجة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

Test Of Homogenity Of Variances

Hasil Belajar Siswa	Lavene Statistic		df1	df2	Sig.
	Based on Mean	3.614	1	46	.064
	Based on Median	2.901	1	46	.095
	Based on Median and with adjusted df	2.901	1	38.940	.097

	Based on trimmed mean	3.262	1	46	.077

لقد تبين من الجدول ٤-٩ على أن نتيجة الاختبار المتجانس *(Uji H0mogenitas)* حصلت على مستوى الدلالة (Sig) (٠،٠٧٧) أكبر من (٠،٠٥) فتدل على أن البيانات "متجانسة".

ويمكن اجراء اختبار *(Paired Sample T-Test)* بسبب أن البيانات من نتيجة الاختبار الطبيعي *(Uji Normalitas)* "طبيعية" والبيانات من نتيجة الاختبار المتجانس *(Uji H0mogenitas)* " متجانسة." فإجراء اختبار *(Paired Sample T-Test)* كمايالي:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الاختبار باستخدام (Paired Sample T-Test)

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the difference Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest-Posttest	-45.66667	6.51197	1.32925	-48.41643	-42.91690	-34.355	23	.000

لقد تبين من الجدول ٤-١٠ على أن نتيجة Paired Sample T-Test هي مستوى الدلالة sig (2-tailed) .000 يعني أصغر من نتيجة مستوى الدلالة (٠،٠٥) وتشرح هذه النتيجة أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود. أي استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل يكون فعالا لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar.

ج– المناقشة

لقد قام الباحث بالبحث التجريبي من تاريخ ٣ ديسمبر ٢٠٢٤م إلى ٤ ديسمبر ٢٠٢٤ م في الفصل الأول (ج) الثانوية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar عن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب. وأما أهداف هذا البحث هو التعرف على فعالية استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar.

وكان استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل فعالا لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar . وهذا يشرح من النتائج البحث من الاختبار القبلي والبعدي من برنامج Spss 25. يوجد الباحث أن نتيجة مستوى الدلالة Sig. 2-tailed ٠،٠٠٠ وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ فتدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود. إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل فعال لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar.

د– تحقيق الفروض

لقد شرح الباحث في الفصل الأول أن الباحث يستخدم الفرضين في هذا البحث كما يلي:

١. الفرض البديل (Ha) : إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل يكون فعالا لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar

٢. الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل غير فعال لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qurani Aceh Besar

وقام الباحث بتحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي بإجراء-*(Paired Sample T Test)* باستخدام برنامج *"Spss Statistic 25"* والنتيجة المحصولة على مستوى الدلالة Sig. 2-tailed ٠،٠٠٠ وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود. بناء على ذلك أن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل فعال لترقية المحادثة بين الطلاب بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

لقد قام الباحث بالبحث التجريبي عن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل لترقية المحادثة بين الطلاب في الفصل الأول (ج) الثانوية بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar ، فحصل الباحث النتائج كما يلي :

إن استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعل في الفصل الأول (ج) بمعهد Insan Qur'ani Aceh Besar فعال لترقية المحادثة بين الطلاب. وهذا باعتماد على نتيجة من الاختبار (*Paired Sample T-Test*) فحصلت على نتيجة مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ هي أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (H0) مردود.

ب- المقترحات

وأما المقترحات التي سيقدمه الباحث بعد البحث لهذه المشكلة السابقة، منها:

١) ينبغي لمدرس أن يستخدم ألعاب والوسيلة المناسبة للتعليم كألعاب التخمين والوسيلة ماذا أفعل لأنه تسهيل الطلاب في المحادثة.

٢) ينبغي للطلاب في معهد الثانوية Insan Qur'ani أن يمارسوا محادثة بين الطلاب في كل اليوم.

٣) ينبغي للقارئين تقديم التصحيحات والاقتراحات من الأخطاء للباحث في هذه الرسالة حتى تكون كاملة ومفيدة.

المراجع

أ- المراجع العربية

ايمان الخفان، ٢٠١٥، **اللعب**، الأردن.

رجاء محمود أبو علام، ١٩٧٩،**مدخل إلى مناهج البحث التربوي**، كويت: مكتبة الفلاح

رشدي أحمد طعيمة ومُحَمَّد سيد مناع،٢٠٠١، **تعليم العربية والدين بين العلم الفن**، القاهرة : دار الفكر العربي

صلح بن أحمد العسف، ١٣١٦، **المدخول عن البحث في العلوم السلوكية**،الرياض: المكتبة العيكان

مُحَمَّد عيسى الطيطي،٢٠٠٧، **إنتاج وتصميم الوسائل التعليمية**، عمان: دار العلم الثقافة .

أ- المراجع الإندونسية

Aja Sofia Raihand, 2023, "Permainan Tebak Gaya Untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun". *Jurnal pendidikan islam anak usia dini,* 4 (2) : 96

Ahmad Fuad Effendi. 2015. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat
Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran,* Jakarta

Cepi Riana Susilana. 2011. *Media Pelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan Dan Penilaian,* Bandung

Dayita Wahyu Adinda.2023. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakra Negara Melalui Permainan Tebak Kata danTebak Gaya dalam Pembelajaran", *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia,* 3 (2) :h. 16

Darwati Nalole. 2018. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (1): 130

Dayita Wahyu Adinda, Nurlia Hidayati, Awanisul Huduni. 2023. “Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 4A SDN 37 Cakranegara Melalui Permainan Tebak Kata dan Tebak Gaya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia,* 2 (2) : h. 5-18

Dewien Nabielah Agustin, Muhammad Rosyid Asy’ari. “Penggunaan Permainan Tebak Gaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab” , *Journal of Arabic Teaching,Linguistic And Literature,* 1(1) : 1-7

Hujair AH sanaky. 2013. *Media Pelajaran Interaktif-Inovatif,* Yogyakarta Dipantara.

Henry Guntur Taringan. 1990. *Pengajaran Remidi Bahasa*. bandung: Angkasa

Hasil Wawancara Dengan Bapak Muhammad Lutfil Hakim, S. Ag 2019. (Guru Bahasa Arab)

Mahmud Yunus. 1983. *Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab*.Jakarta: HidayaKarya Agung

Nandang Sarip Hidayat. 2012. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1):. h. 82

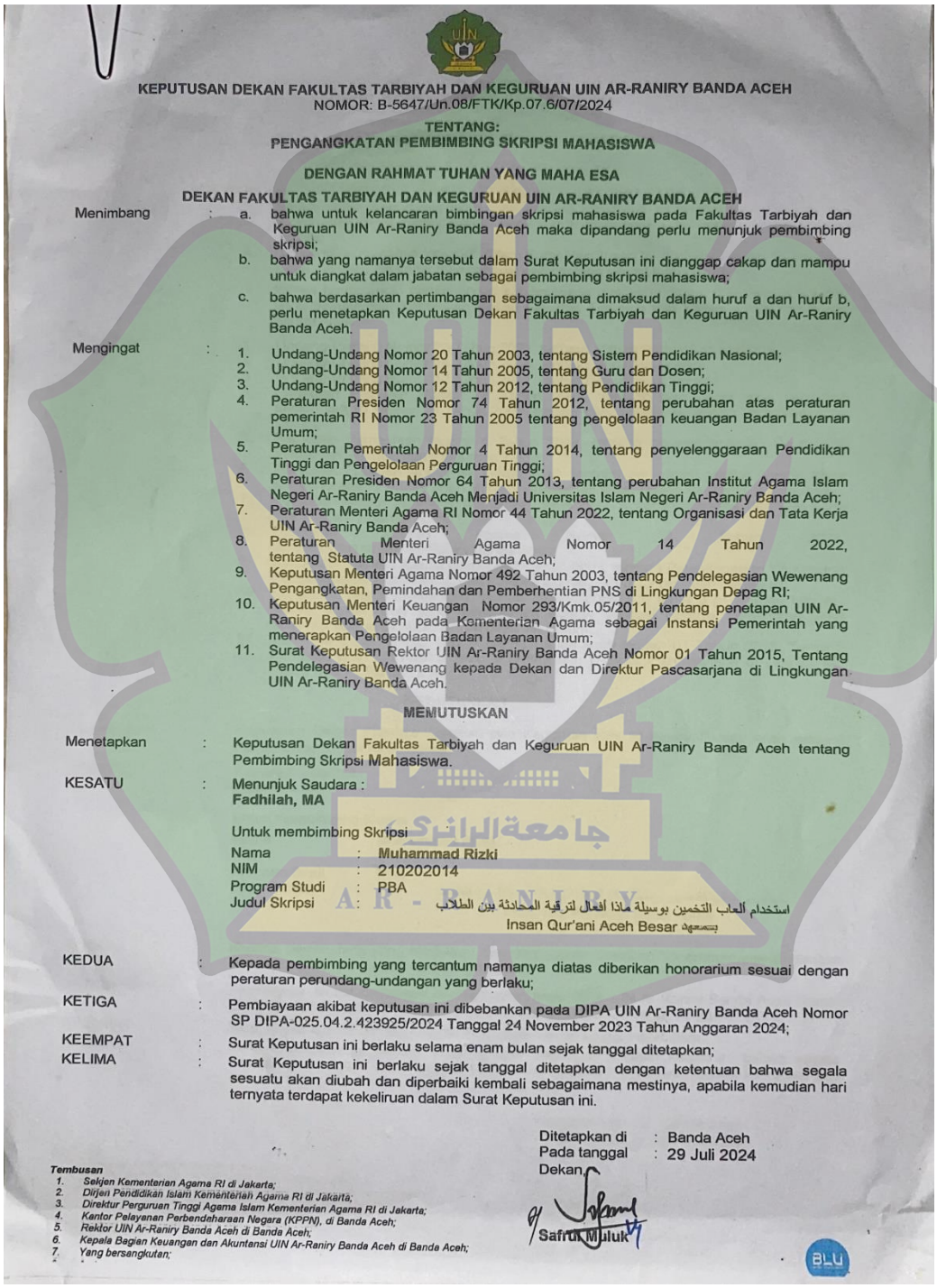
Rusdi & Kasmiati. 2014. *Dasar-Dasar Konsep Penelitian dalam Bahasa Arab*. Pekanbaru: Benteng Media

Rukimi Ningsih, Gunawan Adnan dan Mohammad Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Erhaka Utama.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Zahirah Yakut Asyifa.2023. “Upaya Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Muhadatsah”. *Jurnal pendidikan dan humaniora,* 2 (3):103

١) خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشية على تعيين المشرفين



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5647/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2024

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 pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. 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 :
Fadhilah, MA

Untuk membimbing Skripsi
Nama : **Muhammad Rizki**
NIM : 210202014
Program Studi : PBA
Judul Skripsi : استخدام ألعاب التخمين بوسيلة ماذا أفعال لترقية المحادثة بين الطلاب بتصعهد Insan Qur'ani Aceh Besar

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

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

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

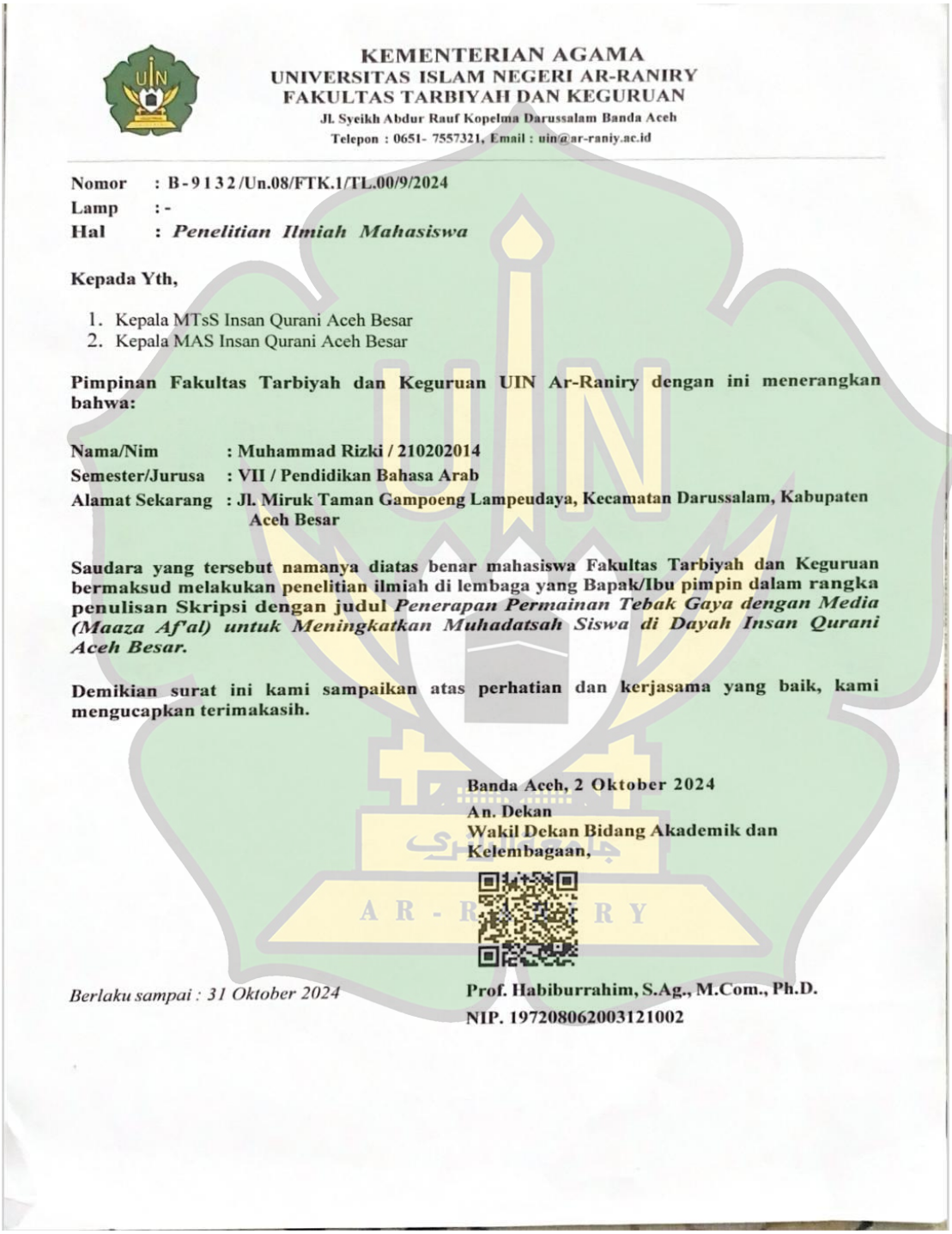
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

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;*

٢) إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام البحث



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-9132/Un.08/FTK.1/TL.00/9/2024
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. Kepala MTsS Insan Qurani Aceh Besar
2. Kepala MAS Insan Qurani Aceh Besar

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

Nama/Nim : **Muhammad Rizki / 210202014**
Semester/Jurusa : **VII / Pendidikan Bahasa Arab**
Alamat Sekarang : **Jl. Miruk Taman Gampoeng Lampeudaya, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Permainan Tebak Gaya dengan Media (Maaza Af'al) untuk Meningkatkan Muhadatsah Siswa di Dayah Insan Qurani Aceh Besar.*

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

Banda Aceh, 2 Oktober 2024
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 31 Oktober 2024

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

٣) إفادة رئيس معهد Insan Qur'ani على إتمام البحث

KEMENTERIAN AGAMA
DAYAH INSAN QUR'ANI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
Jln. Banda Aceh – Medan Km.12,5 Komplek Masjid Baitul 'Adhim
Desa Aneuk Batee Kec. Suka Makmur – Aceh Besar
E-mail : mts.insanquraani@gmail.com. hp. 08116714748
NSM : 121211060023 NPSN : 69895037

SURAT KETERANGAN
Nomor : a.157/Mts.01.04.102/XII/2024

Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Insan Qur'ani dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Muhammad Rizki
NIM	: 210202014
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Benar yang namanya tersebut di atas telah melakukan pengambilan data penelitian untuk penulisan Skripsi dari tanggal 03-04 Desember 2024 dengan Judul:

Penerapan Permainan Tebak Gaya dengan Media (Maza A'mal) untuk Meningkatkan Muhadatsah Siswa di Dayah Insan Qur'ani Aceh Besar

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 04 Desember 2024
Kepala Madrasah

Ariyuddin, Lc., M.Sh

A. Identitas

Nama Sekolah : MTsS Insan Qurani Aceh Besar

Satuan Pendidikan : Tsanawiyah

Kelas/Semester : VII/ganjil

Pelajaran : Bahasa Arab

Tema/Subtema : الأدوات المدرسية

Alokasi waktu : 2 JP x 40 Menit

B. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-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 atau teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

No. KD	Isi KD	IPK
KD-4	4.3 Mendemonstrasikan tindak tutur menunjuk fasilitas umum yang ada di lingkungan sekolah dengan memperhatikan	4.1.1 Menirukan contoh ungkapan sederhana

	susunan gramatikal (إشارة) + الخبر (نعت/ظرف المكان) Baik secara lisan maupun tulisan.	4.1.2 Menghafalkan ungkapan sederhana 4.1.3 Melakukan tanya Jawab sesuai contoh ungkapan yang diprogramkan dengan benar 4.1.4 Memperagakan ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon dalam teks dialog baik tanpa teks (halafan) atau dengan teks yang berkaitan dengan **مبتدأ (ضمير مفرد) + خبر**

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Menirukan contoh ungkapan sederhana tentang : الأدوات المدرسية dengan tepat Melalui diskusi
2. peserta didik dapat menghafal ungkapan sederhana teks bacaan tentang : الأدوات المدرسية dengan baik
3. peserta didik dapat Melakukan tanya Jawab sesuai contoh ungkapan yang diprogramkan dalam teks tentang الأدوات المدرسية dengan benar
4. peserta didik dapat Memperagakan ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon dalam teks dialog baik tanpa teks (halafan) atau dengan teks yang berkaitan dengan **مبتدأ (ضمير مفرد) + خبر** dengan baik dan benar

1. **Materi Pembelajaran**
2. **Pendekatan Dan Metode Pembelajaran**
   1. Pendekatan Saintifik (5)
   2. Metode Intiqoiyyah, diskusi dan tanya jawab
3. **Alat dan bahan**
   1. Alat dan bahan : papan tulis, spidol dan penghapus
4. Sumber Belajar: Buku Teks Bahasa Arab Kelas 7 (Kementerian Agama: 2020), dan lain-lain

5. **Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	➢ **Pertemuan Pertama** 1.Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (اَلسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ), memanjatkan syukur kepada Tuhan YME, dan berdoa.	10Menit

	2.Menanyakan kabar peserta didik, dilanjutkan mengabsensi/presensi 3.Mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan misalnya; senam ringan (brain game hand), bernyanyi (sesuai dengan materi), dan lain sebagainya 4.Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, serta tujuan dan manfaat mempelajari materi tentang الأدوات المدرسيةdalam kehidupan sehari-hari 5.Menjelaskan garis besar pembelajaran/cakupan materi tentang الأدوات المدرسيةserta langkah kegiatan yang akan dilaksanakan 6.Menjelaskan lingkup dan tehnik penilaian yang akan digunakan	
Inti	1. Peserta didik mengamati kembali ungkapan-ungkapan tentang الأدوات المدرسية 2. Peserta didik secara bersama-sama melafalkan kembali ungkapan tentang الأدوات المدرسية 3. Guru memerintahkan 2 orang siswa maju kedepan. 4. Kemudian guru menjelaskan mekanisme penerapan permainan tebak gaya dengan media maza af'al' 5. Guru menjelaskan tarkib fi'il mudharik di papan tulis 6. Kemudian guru memerintahkan siswa untuk maju edepan untuk menerapkan permainan tersebut dengan kaidah yang benar.	60 Menit
Akhir	1. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2.Guru menyiapkan fisik dan psikis serta memotivasi peserta didik 3.Guru memberikan penugasan 4.Guru Bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan bacaan "Alhamdulillah" dan berdoa agar menjadi ilmu yang bermanfaat 5.Menutup dengan mengucapkan salam " Assalamualaikum" dan doa	10 Menit

1. Evaluasi

Teknik Penilaian

a. Sikap : Observasi

b. Pengetahuan : Tes Muhadatsah

c. Keterampilan : Ekspresi dan Bahasa tubuh

1. **Penilaian Keterampilan**

Penilaian Keterampilan

Nama : ….
Kelas : ….

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	**Mengucapkan kalimat sesuai dengan struktur**	**1 – 4**
	a. Pengucapan makharijul huruf	4
	b. Kemampuan untuk berinteraksi dengan lawan bicara	3
	c. Penggunaan intonasi dan tekanan kata yang sesuai	2
	d. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang mendukung percakapan.	1
2	**Menyusun Kalimat**	**1 – 4**
	Tepat	4
	Cukup tepat	3
	Kurang tepat	2
	Tidak tepat	1
	Skor Maksimal	**8**

Pedoman penskoran :

Nilai Akhir = Jumlah Nilai Perolehan X 100 = ... X 100 = ...

Jumlah Skor Maksimal 8

Aceh Besar, 10 Oktober 2024
Guru ppl

Muhammad Rizki
NIM. 210202014

Mengetahui,
Guru pamong

Saiful Haris Maulidi S.Pd
NIP.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRE-TEST dan POST-TEST

Peneliti : Muhammad Rizki

Validator :

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen Pre-test dan Post-test serta megetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen pre-test dan post-test. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Setelah penggunaan permainan tebak gaya dengan media maza a'mal.

B. Petunjuk

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

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

   4 = Sangat Baik

   3 = Baik

   2 = tidak Baik

   1 = Sangat tidak Baik

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

C. Aspek Penilaian

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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

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

D. Komentar dan Saran

.....

.....

bisa di gunakan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen pre-test dan post-test ini dinyatakan:

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

Mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan penilaian bapak/ibu terhadap instrumen pre-test dan post-test

Banda Aceh, 03 Desember 2024,

Validator

Dr. Tarmizi Ninoersy, M.Ed

NIP. 197908192006041003

PRE TEST

A. PERAGAKAN DENGAN GERAK BADANMU SESUAI DENGAN KALIMAT DI BAWAH INI

- معلم يشرح الدرس (Guru sedang Menjelaskan Pelajaran)
- الطلاب يجلسون على الكرسي (murid-murid sedang duduk di kursi)
- معلم يمسح السبورة (Guru sedang menghapus papan tulis)
- الطلاب يكتبون في الكتاب (Murid-sedang Menulis di buku)
- معلم يكتب في السبورة (guru sedang menulis di papan tulis)
- مُحَمَّد يمسح السبورة (Muhammad sedang menghapus papan tulis)
- أحمد يشغل المصباح (Ahmad menyalakan lampu)
- الأستاذ يحمل الكتاب (Ustadz Membawa buku tulis)
- في الفصل ساعة (Di kelas ada jam)
- الطالب يكنس الفصل (Murid menyapu kelas)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

POST TEST

A. PERAGAKAN DENGAN GERAK BADANMU SESUAI DENGAN KALIMAT DI BAWAH INI

- أحمد يشغل المصباح (Ahmad menyalakan lampu)
- الطلاب يكتبون في الكتاب (Murid-sedang Menulis di buku)
- الطالب يكنس الفصل (Murid menyapu kelas)
- معلم يمسح السبورة (Guru sedang menghapus papan tulis)
- الطلاب يجلسون على الكرسي (murid-murid sedang duduk di kursi)
- في الفصل ساعة (Di kelas ada jam)
- الأستاذ يحمل الكتاب (Ustadz Membawa buku tulis)
- معلم يشرح الدرس (Guru sedang Menjelaskan Pelajaran)
- مُحَمَّد يمسح السبورة (Muhammad sedang menghapus papan tulis)

AR-RANIRY

الصور الفوتوغرافية

أولا : البيانات الشخصية

الاسم الكامل	: مُحَّد رزقي
رقم القيد	: ٢١٠٢٠٢٠١٤
محل الميلاد وتاريخه	: Rambong Lop، ٢٨ أبريل ٢٠٠٣
الجنس	: الرجال
الدين	: الإسلام
الجنسية	: الاندونسيه
الحال الإجتماعية	: غير متزوج
العنوان	: Desa Madat, Kecamatan Madat, Aceh Timur
العمل	: طالب
البريد الإكتروني	: 210202014@student.ar-raniry.ac.id
اسم الأب	: بوديمان
مهنة الأب	: موظف
اسم الأم	: درمييانتي
مهنة الأم	: ربة البيت
العنوان	: Desa Madat, Kecamatan Madat, Aceh Timur

ثانيا : خلفية التعليم

المدرسة الإبتدائية : MIN 11 Aceh Timur (سنة ٢٠٠٩-٢٠١٥م)

المدرسة الثانوية : MTsS Insan Qur'ani (سنة ٢٠١٥-٢٠١٨م)

المدرسة العالية : MAS Insan Qur'ani (سنة ٢٠١٨-٢٠٢٠م)

الجامعة : قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه (سنة ٢٠٢١-٢٠٢٤)