تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ MIN 44 Pidie

رسالة

إعداد

خير النساء

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية الجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٥م/١٤٤٦هـ

تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ MIN 44 Pidie

رسالة

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد:

خير النساء

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفة

الدكتورة سلامي محمود الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٨ يناير ٢٠٢٥ م / ٨ رجب ١٤٤٦هـ

بندا اتشيه

إعداد

خير النساء

رقم القيد. ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

لجنة المناقشة:

الرئيسة	السكرتيرة
الدكتورة سلامي محمود الماجستير	صفرية الماجستير
العضو ١	العضو ٢
الدكتور أزوير الماجستير	الدكتور حلمي الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

(ا. د. سفر الملك الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٩٧٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : خير النساء

مكان الميلادي وتاريخه : Titeue، ١٢ نوفمبر ١٩٩٩

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

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

بندا أتشيه، يوليو ٢٠٢٤م

صاحبة الإقرار

خير النساء

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

الاستهلال

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

فَاِذَا بَلَغْنَ اَجَلَهُنَّ فَاَمْسِكُوْهُنَّ بِمَعْرُوْفٍ اَوْ فَارِقُوْهُنَّ بِمَعْرُوْفٍ وَّاَشْهِدُوْا ذَوَيْ عَدْلٍ مِّنْكُمْ وَاَقِيْمُوا الشَّهَادَةَ لِلّٰهِ ۗ ذٰلِكُمْ يُوْعَظُ بِهٖ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللّٰهِ وَالْيَوْمِ الْاٰخِرِ ۗ وَمَنْ يَّتَّقِ اللّٰهَ يَجْعَلْ لَّهٗ مَخْرَجًا (٢) وَّيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ ۗ وَمَنْ يَّتَوَكَّلْ عَلَى اللّٰهِ فَهُوَ حَسْبُهٗ ۗ اِنَّ اللّٰهَ بَالِغُ اَمْرِهٖ ۗ قَدْ جَعَلَ اللّٰهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا (٣)

{سورة الطلاق، آية ٣-٢}

إِنَّآ أَنزَلۡنَٰهُ قُرۡءَٰنًا عَرَبِيّٗا لَّعَلَّكُمۡ تَعۡقِلُونَ

{سورة يوسف، آية ٢}

الإهداء

أهدى هذه الرسالة:

١- إلى أبي المكرم محمد داود وأمي المكرمة سرينا وباركهما الله وحفظهما في سلامة الدينا والآخرة وجميع أسرتي المحترمين

٢- وإلى مشرفتي سلامي الماجستير التي قد بذلت جُهْدَهَا 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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الشكر والتقدير

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 تبيعه بإحسان إلى يوم الدين.

لقد تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بإذن الله وعنايته التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية كمادة من المواد التي يتعلمها التلاميذ للحصول على شهادة S.Pd و تختص الرسالة عن تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ MIN 44 Pidie

تتمنى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحثة و للقارئين عامة. ولا تنسى الباحثة أن تقدم شكرا وتكريما لمدير جامعة الرانيري الإسلامية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والمعلمين الذين علموها علوما كثيرة ونافعة. وكما تقدم بالشكر الجزيل لمشرفتي الكريمة سلامي محمود الماجستير التي قد بذلت جهدها في إشراف هذه الرسالة. وتشكر أيضا لرئيس MIN 44 Pidie وأساتذته و تلاميذ الذين أعانوها في جمع البيانات لهذا البحث.

ثم تتوجه شكرها وتقديرها إلى والديها المحبوبين اللذين يدعوانها ويشجّعانها في كل وقت. لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا والآخرة.

وترى الباحثة أن هذه الرسالة لاتزال فيها الأخطاء، ولذلك ترجو من القارئين النقد والاقتراحات لإكمال هذه الرسالة. وأخيرا تشكر الباحثة لكل من ساعدها، وتدعو الله أن يرحمنا ويرفع درجتنا في الدنيا والآخرة، ويجمعنا في الجنة آمين يا مجيب السائلين.

بند أتشية، ديسمبر ٢٠٢٤م

صاحبة الإقرار

خيرالنساء

رقم القيد: ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

قائمة المحتويات

قائمة المحتويات ..... ح

مستخلص البحث ..... ط

الفصل الأول ١

أساسية البحث ١

أ- مشكلة البحث ١

ب- أسئلة البحث ٢

ج- أهداف البحث ٢

د- أهمية البحث ٣

هـ- فروض البحث ٣

و- حدود البحث ٣

ذ- مصطلحت البحث ٤

ح. الدراسات السابقة ٥

ط. طريقة كتابة البحث ٧

الفصل الثاني ٨

الاطار النظري ٨

أ-الفصل الأول: لعبة "Truth or Dare " ٨

تعريف اللعبة "Truth or Dare " ٩

الفصل الثاني: نموذج التعليم Active Learning ١١

١. تعريف نموذج التعليم Active Learning ١١

الفصل الثالث: المفردات ١٢

٢. خطوات تعليم المفرادات ١٣

٣. أهمية المفردات ١٤

٤. أهداف تعليم المفراداة ١٤

الفصل الثالث ١٥

إجراءات البحث القلي ١٥

أ. منهج البحث ١٥

ب. مجتمع البحث وعينته ١٦

1. مجتمع البحث ١٦

2. العينة البحث ١٦

ج. طريقة جمع البيانات ١٦

١. الملاحظة المباشرة ١٦

2. الإختبار ١٧

د. طريقة تحليل البيانات ١٨

١. تحليل البيانات عن لاختبار ١٨

٢. تحليل البيانات عن ملاحظة المباشرة ١٩

الفصل الرابع..... ٢٠

نتائج البحث ٢٠

أ-عرض البيانات..... ٢٠

1. لمحة عن ميدان البحث..... ٢٠

ب-تحليل البيانات ٢٥

د-تحقيق الفروض ٣٥

الفصل الخامس ٣٦

الخاتمة..... ٣٦

أ-نتائج البحث ٣٦

ب-المقترحات ٣٦

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ MIN 44 Pidie

الاسم الكامل : خيرالنساء

رقم القيد : ٢٠٠٢٠٢٠٩٣

إن المشكلة في تعلم اللغة العربية صعوبة حفظ التلاميذ للمفردات بالإضافة إلى أن ذاكرة الحفظ لدى التلاميذ منخفضة أيضا. ويهدف هذا البحث للتعرف على فعالية تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية والتعرف على أنشطة المدرسة والتلاميذ بإستعمال لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learningفي تعليم المفردات العربية . وأما منهج البحث المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pre-Test Post- Test Design* وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي والملاحظة المباشرة كأدوات لجمع البيانات. والنتائج من هذا البحث هي: إن تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات العربية فعال كما تدل نتيجة الاختبار–ت *(Paired Sample T-Test)* على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠ (sig. (2-tailed وهي أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥ وهذه تؤدي إلى أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود. إن أنشطة المدرسة والتلاميذ عند تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning في تعليم المفردات جيد جدا. وجدت الباحثة نتيجةNP=٩٦،٦٦ % لملاحظة أنشطة المدرسة ونتيجة NP = ٨٩،٠٦% لملاحظة أنشطة التلاميذ، وتقع النتيجتان بين حد ٨١–١٠٠% بدرجة جيد جدا.

الكلمات المِفتَاحية: لعبة Truth or Dare، Active Learning تعليم المفردات العربية

ABSTRACT

Research Title : Application of Truth or Dare game with Active Learning model in learning Arabic vocabulary for student at MIN44Pidie
Name : Khairun Nisa
NIM : 200202093

The difficulty in learning Arabic is the difficulty of students memorizing vocabulary, and students' memorization memory is also very low. This study aims to determine the effectiveness of the application of Truth or Dare game with Active Learning model in teaching Arabic vocabulary and to find out the activities of the school and students by using Truth or Dare game with active learning model in teaching Arabic vocabulary. The research method used is the experimental method with the *One Group Pre-Test Post- Test Design* and the researcher uses pre-test, post-test and direct observation as data collection tools. The result of this research is:The result of the Paired Sample T-Test indicates that the application of the Truth or Dare game with the Active Learning model in teaching Arabic vocabulary has a significance level of 0.000 sig. (2-tailed), which is less than the significance level of 0.05, which means that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected. The activities of the teacher and students when applying the Truth or Dare game with the Active Learning model in teaching vocabulary are very good. The researcher found NP=96,66% for the observation of school activities and NP=89,06% for the observation of students' activities, and both results fall between 81-100% with a very good score.

Keywords: Truth or Dare game, Active Learning, learning Arabic vocabulary

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Penelitian : Penerapan permainan Truth or Dare Dengan Model Active Learning Dalam Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab pada siswa di MIN 44 Pidie

Nama Lengkap : Khairun Nisa

NIM : 200202093

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah sulitnya siswa menghafal kosakata dan daya ingat siswa terhadap kosakata juga sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan Truth or Dare dengan model Active Learning dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab dan untuk mengetahui aktivitas pihak sekolah dan siswa dengan menggunakan permainan Truth or Dare dengan model Active Learning dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-Test Post- Test Design* dan peneliti menggunakan pre-test, post-test dan observasi langsung sebagai alat pengumpul data. Hasil dari penelitian ini adalah: Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,000 sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, yang berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. .Aktivitas guru dan siswa ketika menerapkan permainan Truth or Dare dengan model Active Learning dalam pengajaran kosakata sangat baik. Peneliti menemukan NP = 96,66% untuk observasi aktivitas sekolah dan NP = 89,06% untuk observasi aktivitas siswi, dan kedua hasil tersebut berada di antara 81-100% dengan nilai sangat baik.

Kata Kunci: permainan Truth or Dare, Active Learning Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

العربية هي لغة القرآن وتسمى أيضا لغة الضاد لأنها الوحيدة في لغات التي تحتوي حرف الضاد. رغم أن اللغة العربية ليست اللغة الأم للاندونيسيين ولكنها لغة مهمة ومفضلة لديهم باعتبارهم الأكثر من المسلمين. وقد أقام بتدريستها في عدد من المدارس والمعاهد والجامعات[١]. تعليم اللغة العربية يعتمد على أربع مهارات، وهي مهارة الإستماع, والكلام, والقراءة, والكتابة. ومن عناصر اللغة الهامة في تعليم اللغة العربية هو المفردات.

الألعاب اللغوية وسيلة جيدة استفادات منها برامج تعليم اللغات وأثبت تطبيقاها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغتها. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معاجلة اللغة في اطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب. وقال الآخر أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية كما أنها تساعد الطلاب في سيطرة على اللغة الطالبة.

كثير من نماذج التعليم التي يمكن للمعلم استخدمها، أحدها نموذج *Active Learning*. نموذج *Active Learning* يهدف الى تحسين استخدام جميع الإمكانات التي يملكها

[١] محمد طاهر، محمد بيهقي، أم حنيفة، سلطان مسعود، المدخل إلى طرق تدريس العربية للإندونيسيين، (سورابايا: جامعة سونان أمبيل الاسلامية ، ٢٠١٣) ص ٧-٨

طلاب، حتى يمكن لجميع الطلاب تحقيق نتائج تعليمية مرضية وفقا للخصائص الشخصية لديهم.[٢]

يمكن أيضا تطبيق أسلوب *Active Learning* لتعليم اللغة العربية, مثل المفردات. في أي مجال من مجالات تعلم اللغة ، لا تزال المفردات هي أول شيء يجب تعلمه وله دور مهم للغاية في دعم قدرة الطلاب على التحدث بحيث يُطلب من التلاميذ أن يكونوا قادرين على حفظ أو تذكر المفردات من أجل تسهيل تعلم التلاميذ اللغة العربية في المستوى التالي.

ومع ذلك ، فإن المشكلة الشائعة التي نواجهها الآن هي صعوبة حفظ التلاميذ للمفردات بالإضافة إلى أن ذاكرة الحفظ لدى التلاميذ منخفضة جدا أيضا. كما حدث التلاميذ الصف الرابع في **MIN 44 Pidie**

من تلك المشكلة أراد الباحثة أن تبحث عن تطبيق لعبة **Truth or Dare** بنموذج **Active Learning** في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie**

ب- أسئلة البحث

١. كيف أنشطة المدرسة والتلاميذ بإستعمال لعبة **Truth or Dare** بنموذج **Active Learning**في تعليم المفردات العربية .

٢. هل تطبيق لعبة **Truth or Dare** فعال في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie** للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie**

ج- أهداف البحث

أما هدفا البحث فهي:

---

[٢] Umi Mahmuah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*(Malang: UIN-Maliki Pres, cet III 2019) hal 74

١. التعرف على أنشطة المدرسة والتلاميذ بإستعمال لعبة **Truth or Dare** بنموذج **Active Learning**في تعليم المفردات العربية .

٢. التعرف على فعالية تطبيق لعبة **Truth or Dare** بنموذج **Active Learning** في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie**

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث فهي:

١. للمدرس, لزيادة المعرفة والإبتكار لتعليم درس اللغة العربية للتلاميذ خاصة للمفردات.

٢. للتلاميذ, لزيادة حماسة التلاميذ في تعليم اللغة العربية وفي فهم المفردات.

٣. للباحثة, من هذاالبحث ترجوا الباحثة أن تزيد العلوم والخبرة في تعليم اللغة العربية.

هـ- فروض البحث

وأما الفرض البحث فهو:

١. الفرض البديل (Ha): إن لعبة **Truth or Dare** فعال لتنمية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات ب**MIN 44 Pidie**

٢. الفرض الصفري (Ho) : إن **Truth or Dare** غير فعال لتنمية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات ب **MIN 44 Pidie**

و- حدود البحث

وتكون حدود البحث:

١.الحد الموضوع

تحدد الباحثة في هذاالبحث عن الموضوع تطبيق لعبة **Truth or Dare** بنموذج **Active Learning**

في تعليم المفردات.

٢. الحد المكاني

تبحث الباحثة في هذه الرسالة بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية **MIN 44 Pidie** في الفصل الرابع.

٣. الحد الزماني

تحدد الباحثة في هذا البحث في السنة الدراسة ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

ذ- مصطلحت البحث

١. لعبة Truth or Dare

لعبة Truth or Dare هي صدرت من كلمة Truth بمعنى الصدق و Dare بمعنى شجع, عند إندريانتي وأصدقائها لعبة "Truth or Dare " هي لعبة التي تقيم جمعيا، باستخدام بطاقتين وهي بطاقة Truth وبطاقة Dare . في بطاقة Truth تشتمل الأسئلة التي تحتاج الإجابة نعم أو لا فقط، أما في بطاقة Dare تشتمل الأسئلة التي تحتاج الإجابة بشرح معية بعذر.[٣]

٢. حفظ المفردات

إن المفردات (حنري جوتور تاريجان (١٩٩٠) عنصور من عناصر اللغة الهامة بحيث يتضمن عليها المعانى واستخدام في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب, والشخص تزدادله مهاراته في اللغة إذا ازدادت مفرداته. لأن كفاءة مهارة لغة الشخص متوقف على المفردات التي استوعب معانيها اللفطية. و المفردات في إصطلاح القاموس

---

[٣]ترجيم من:

Muhammad A'nul Haq, *Pengaruh Permainan Truth Or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa*, Vol. 01 No. 03, Journal of Education and Religious Studies (JERS),2021, ,Hal. 2

العام للغة الأندونيسية هي قائمة الكلمات. المفردة هي اللفظ أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى المفردات ايضا هي عنصور من عناصر اللغة، لذالك تعليم المفردة هو عملية نقل العلوم من المدرس إلى المتعلم عن المفردات مناسبة با المادة الدراسية.[٤]

ح. الدراسات السابقة

الدراسات السابقة هي إحدى أساسيات البحث التي استخدمتها الباحثة للمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبياتها. وهذه الدراسة تساعد الباحثة للمعرفة مقارنة نتائج البحث والفرق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية.

١. الدراسة الأولى

قرة عين, تطبيق لعبة "Truth or Dare بنموذج Active Learning لترقية مهارة الكتابة لطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة تربية التلاميذ الثانوية كرانجي فاجيران (دراسة تجريبية) في السنة ٢٠٢٠

وأما نتيجة في مهارة الكتابة للطالبات فصل الحادي عشر (k) بعد تطبيق لعبة " Truth or Dare" بنموذج Active Learning فتكون في درجة "ممتاز". وجد فعالية تطبيق لعبة "Truth or Dare" بنموذج Active Learning لترقية مهارة الكتابة للطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة تربية التلاميذ الثانوية كرانجي فاجيران لامونجان لأن ما أكبر من هنا وهذا يدل على الفرضية الصرفية (Ho) مردودة والفرضية البدلية (Ha) مقبولة.

---

[٤] سيف الدين, طريق في تعليم المفردات اللغة, jurnal pendidikan bahasa Arab ,vol 7 no 2, ٢٠١٩, hal.2

وعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من ووجوه التشابه هي في تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذج Active Learning. ووجوه الإختلاف هي في المكان وزمان. والدراسة السابقة تبحث عن تطبيق لعبة "Truth or Dare بنموذج Active Learning لترقية مهارة الكتابة لطلاب في الفصل الحادي عشر بمدرسة تربية التلاميذ الثانوية كرانجي فاجيران. وأما الدراسة الحالية تبحث عن تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذ Active Learningفي تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie**

2. الدراسة الثانية

نيلي زولفة الجنة. ٢٠١٦٧٦٠٢٠٠٠٤ . أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (TRUTH OR DARE) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا . مقال. برنامج دراسة التعليم العربي. كلية الدين الاسلامي. جامعة يودارتا با سوروان.

كانت الأداة المستخدمة هي وجود الباحث، والتخطيط للباحث مع المعلم، وطرح الأسئلة واختبار الاختبار. بما في ذلك البحث الوصفي الكمي ونوع البحث المستخدم هو البحث التجريبي قبل الاختبار البعدي في عينة واحدة الاختبار القبلي – البعدي في مجموعة واحدة. يتم إجراء الاختبار على ثلاث مراحل. أولاً يتم إجراء الاختبار قبل الحصول على الحقيقة أو لعبة الجرأة ، والثاني هو علاج أو لعبة مع الحقيقة أو الجرأة والأخير هو اختبار بعد الحقيقة أو معالجة اللعبة. مصادر البيانات هي نتائج اختبار الطلاب كبيانات أولية ونتائج المقابلات مع مديري المدارس والمدرس وبيانات أخرى. أنواع البيانات الكمية السكان جميعهم من طلاب الفصل عشر المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكورجو والعينة هي فئة عشر علوم طبيعية ١ في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكورجو . تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلة والتوثيق والاختبار والتقييم تكون تقنية تحليل البيانات في شكل تحليل إحصائي.

الفرضية المستخدمة هي فرضية إيجابية، لأنها تعطي تأثيراً في شكل زيادة من الحساب النهائي يوضح اختبار T لهذه الدراسة، والذي يستخدم الحساب الإحصائي SPSS، علامة Sig, (٢ذيل)

< ٠,٠٥ ، وهو ٠,٠٠٠، مما يعني أن HO غير مقبول ويشير إلى أن متوسط درجات الاختبار القبليو البعدي مختلفاناً وأنها كعلاقة وتأثيرا قبلا لتعلم باستخداما الحقيقة أو لعبة الجرأة وبعد استخداما الحقيقة أو لعبة الجرأة، تبدو النتائج بعيدة.

وعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية من ووجوه التشابه هي في تطبيق لعبة Truth or Dare والدراسة السابقة تبحث عن أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (TRUTH OR DARE) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا . ووجوه الإختلاف هي في المكان وزمان. والدراسة السابقة تبحث عن أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة (TRUTH OR DARE) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا . وأما الدراسة الحالية تبحث عن تطبيق لعبة Truth or Dare بنموذ Active Learning في تعليم المفردات العربية للتلاميذ بـ **MIN 44 Pidie**

ط. طريقة كتابة البحث

وأما التأليف والكتابة لهذه الرسالة فتعتمد الباحثة على دليل إعداد وكتابة الرسالة العلمية (درجة المرحلة الجامعة الأولى) قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيرى الإسلامية الحكومية سنة ٢٠١٦[٥]

[٥] Mujiburrahman dkk., Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Arraniry Banda Aceh Tahun 2016, (Banda Aceh : FTK Arraniry Press, 2016