

البحث الجامعي  
تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات  
في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي

إعداد

نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

إشراف

الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٢٠١١٩٩٨٠٣١٠٠٧



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٢

تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات  
في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي

البحث الجامعي

مقدمة لإكمال شروط الاختبار للحصول على درجة سرجانا (S-1)

لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد

نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

إشراف

الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٢٠١١٩٩٨٠٣١٠٠٧



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٢

استهلال

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (سورة يوسف: ٢)

إهداء

أهدي هذا البحث إلى:

أبي وأمي المحبوب

أبي الكريم نور الدين وأمي الكريمة ستي هاجرة

عسى الله أن يرحمهما في الدنيا والآخرة ويعطيتهما طول العمر والصحة دئما

إخوتي

أخي المحبوب محمد فهمي وحيدتي وأختي المحبوبة أفي سافترتي

عسى الله أن يوفقهما في طلب العلم إلى ما فيه صلاحهما وأن يجعلهما من محبي

العلم

## كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، بفضل الله سبحانه وتعالى وامتنانه الذي دائما يعطي المحبة والحنان لعبده، بحيث يمكن لي إكمال هذا البحث الجامعي بموضوع " تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي" بدون مشاكا خطيرة. دائما ما يتم إعطاء الصلوات والسلام للنبي محمد صلى الله عليه وسلم. نرجو أن نتشفع دائما في وقت لاحق يوم الحساب، أمين.

بالطبع ولا شك، أعرف نفسي بأن إنجاز هذا البحث لا يخلو من مساعدة

أطراف مختلفة. لذلك، يريد الباحث هنا أن يعبر عن امتنانها ل:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد زين الدين الماجستير، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الدكتور بشري مصطفى الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير، مشرف هذا البحث الجامعي الذي قدم التوجيهات، والإرشادات، والمساعدات في هذا البحث من البداية إلى النهاية.
٥. فضيلة الأساتذ والأستاذات قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. فضيلة الأساتذ والأستاذات مدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي
٧. فضيلة الوالدين الأعزاء الذين قدموا الحب والارشاد مدى الحياة، أتمني تكون حياتكم طويلة مباركة وتكون نعمة في الدنيا والآخرة.

٨. شكرًا جزيلًا إلى صاحباتي القريب، حليلة الأولياء الذي ساعدني في شرح أجزاء من الأطروحة لم أفهمها.

مالانج، ١٠ ديسمبر ٢٠٢٢ م

الباحث



نور هادي

الرقم الجامعي: ١٨١٥٠٠٠٧

قسم تعليم اللغة العربية  
كلية علوم التربية والتعليم  
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج



### تقرير عميد كلية علوم التربية و التعليم

قد استكمل رئيسة قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية و التعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج البحث الجامعي الذي كسبه الباحث :

الاسم : نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

موضوع البحث : تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي

وقد نظرنا وأدخلنا فيه حق النظر، وأدخلنا بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب الإشتقاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا لقسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية و التعليم جامعة للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ م.

مالانج، ١٠ يناير ٢٠٢٣ م

عميد كلية علوم التربية والتعليم  
الأستاذ الدكتور الحاج  
رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢







### تقرير المشرف

إن هذا البحث الجامعي الذي قدمه الطالب:

الاسم : نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

موضوع البحث : تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ غيانيار

قد نظرنا وأدخلنا بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على شكل المطلوب لاستيفاء شروط المناقشة لاتمام الدراسة والحصول على درجة سرجانا (S-1) لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ م.

مالانج، ٢٠ ديسمبر ٢٠٢٢ م

المشرف

الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٢٠١١٩٩٨٠٣١٠٠٧



تقرير لجنة المناقشة

قد أجريت المناقشة عن البحث الجامعي الذي قدمه الباحث :

الاسم : نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

موضوع البحث : تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة

الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحها واستحقاقها على درجة سرجانا (S-1) لكلية علوم

التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية للعام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ م.

لجنة المناقشة:

(.....)  
(.....)  
(.....)

١. د. بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

٢. د. الحاج شهداء الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

٣. أ. د. الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٢٠١١٩٩٨٠٣١٠٠٧

مالانج، ١٠ يناير ٢٠٢٣ م



رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٤٠١١٩٩٨٠٣١٠٠٢



موعيد الإشراف

الاسم : نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

موضوع البحث : تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية

الإسلامية ٤٥ غيانبار

المشرف : الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

الرقم	التاريخ	الوصف	التوقيع
١.	٩ ديسمبر ٢٠٢٢	تقديم الموضوع	هـ
٢.	١٣ يناير ٢٠٢٢	تقديم الموضوع	هـ
٣.	٧ يونيو ٢٠٢٢	الفصل الأول	هـ
٤.	٧ يونيو ٢٠٢٢	الفصل الثاني	هـ
٥.	٨ يونيو ٢٠٢٢	الفصل الثالث	هـ
٦.	٨ يونيو ٢٠٢٢	اصلاح الفصل الأول- الفصل الثالث	هـ
٧.	٨ سبتمبر ٢٠٢٢	الفصل الرابع	هـ
٨.	١٠ أكتوبر ٢٠٢٢	اصلاح الفصل الرابع	هـ
٩.	٢٦ أكتوبر ٢٠٢٢	الفصل الرابع	هـ
١٠.	٧ نوفمبر ٢٠٢٢	الفصل الخامس	هـ
١١.	٨ ديسمبر ٢٠٢٢	الفصل السادس	هـ

١٢	٨ ديسمبر ٢٠٢٢	اصلاح الفصل الرابع- الفصل السادس	س
----	---------------	-------------------------------------	---

مالانج، ١٠ يناير ٢٠٢٣ م  
رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

## إقرار الباحث

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم : نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

موضوع البحث : تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي

أقر بأن هذه الرسالة التي حضرتها لتوفير شرط لنيل درجة سرجانا في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج تحت الموضوع "تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي".

حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية علوم التربية والتعليم.

مالانج، ١٠ ديسمبر ٢٠٢٢ م

صاحب الإقرار



نور هادي

الرقم الجامعي : ١٨١٥٠٠٠٧

## مستخلص البحث

نور هادي. ٢٠٢٢. تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. البحث الجامعي. قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشريف : الأستاذ الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير

الكلمات الرئيسية : لعبة اللغة صندوق الأشياء، تعليم المفردات

تعليم اللغة هي فهم وإتقان مفردات اللغة نفسها. كلما زاد العدد أو الزيادة في مفردات الشخص، يثبت أن هناك زيادة في القدرة في محاولة لتعليم اللغة. أما بالنسبة لبعض المشاكل الموجودة في هذه البحث، وهي أن إتقان المفردات للتلاميذ لم يكن بالشكل الأمثل. هناك عدة عوامل مؤثرة تتعلق بقلّة استخدام وسائل تعليم اللغة العربية وعدم اهتمام تلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي بتعليم اللغة العربية. لذلك يحاول الباحث تطبيق وسائل اللعبة اللغة صندوق الأشياء بتكرار في استخدام وسائل التعليم.

الأهداف هذا البحث (١) لوصف استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء في تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي و (٢) لوصف مدى تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء في تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. يستخدم هذا البحث نهجاً كمياً في شكل طريقة شبه تجريبية. تم تنفيذ هذا التصميم التجريبي في مجموعتين هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. كانت تقنيات وأدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي) والاستبيانات.

ونائج هذا البحث هو: (١) أن هذه اللعبة قادرة على تحسين إتقان المفردات لدى التلاميذ. باستخدام هذا الوسائل ، يفهم التلاميذ ويتقنون بسرعة أكبر ويصبح التلاميذ أكثر حماساً عند حدوث عملية التعليم. (٢) استخدام هذه اللعبة له تأثير على تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. بناءً على نتائج اختبار  $t$  بين الاختبار القبلي والبعدي، من المعروف أن قيمة (2-tailed)  $0.000 < 0.005$ . لذلك يمكن استنتاج أن هناك فرقا معنوياً بين مخرجات التعليم المفردات في الاختبار القبلي والبعدي. هذا يدل على  $H_0$  مرفض  $H_a$  مقبول.

## ABSTRACT

Nurhadi. 2022. The Influence of Shunduq Al-Asy Ya' Language Game on Vocabulary Learning at Islamic High School 45 Bali. Thesis. Arabic Language Education Department. Faculty of Education and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor : Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, M.A

---

Keywords : Shunduq Al-Asy Ya' Language Game, Mufrodat Learning

Learning a language is to understand and master the vocabulary of the language itself. The more number or increase in a person's vocabulary, proves that there is an increase in ability in an effort to learn the language. As for some of the problems found in this study, namely the students' mufrodat mastery was not optimal. There are several influencing factors related to the lack of use of Arabic language learning media and the lack of interest of MA 45 Bali students in learning Arabic. Therefore, researchers try to apply the language game media Shunduq Al-Asy ya' as an innovation in the use of learning media.

This study aims to 1) describe the use of the Shunduq Al-Asy ya' language game in mufrodat learning at MA 45 Bali and 2) describe how influential the use of the Shunduq Al-Asy ya' language game is in mufrodat learning at MA 45 Bali. This study uses a quantitative approach in the form of a quasi-experimental method. This experimental design was carried out in two groups, namely the control group and the experimental group. The data collection techniques and instruments used in this study were tests (pretest and posttest) and questionnaires.

The results of this study are: 1) that this game is able to improve students' mufrodat mastery. By using this media students understand and master more quickly and students become more enthusiastic when the learning process takes place. 2) The use of this game has an effect on mufrodat learning at MA 45 Bali. Based on the results of the t test between pretest and posttest, it is known that the value of Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . So it can be concluded that there is a real difference between mufrodat learning outcomes on the pretest and posttest. This shows that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  can be accepted.

## ABSTRAK

Nurhadi. 2022. Pengaruh Permainan Bahasa Shundug Al-Asy Ya' Dalam Pembelajaran Mufrodad Di MA 45 Bali. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Pembimbing : Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, M.A

---

Kata Kunci : Permainan Bahasa Shundug Al-Asy Ya', Pembelajaran Mufrodad

Mempelajari suatu Bahasa adalah memahami dan menguasai kosakata Bahasa itu sendiri. Semakin banyaknya atau bertambahnya kosakata seseorang, membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan dalam usaha mempelajari Bahasa tersebut. Adapun beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu penguasaan mufrodad siswa belum optimal. Adanya beberapa faktor yang memengaruhi terkait kurangnya pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab dan kurangnya minat siswa MA 45 Bali dalam mempelajari bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media permainan bahasa Shundug Al-Asy ya' sebagai sebuah inovasi pemanfaatan media belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan penggunaan permainan bahasa *Shundug Al-Asy ya'* dalam pembelajaran mufrodad di MA 45 Bali dan 2) Mendeskripsikan seberapa pengaruh penggunaan permainan bahasa *Shundug Al-Asy ya'* dalam pembelajaran mufrodad di MA 45 Bali. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa metode quasi eksperimen. Desain eksperimen ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (pretest dan posttest) dan angket.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) bahwa permainan ini mampu meningkatkan penguasaan mufrodad siswa. Dengan menggunakan media ini siswa lebih cepat memahami dan menguasai dan siswa jadi menjadi lebih bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. 2) Penggunaan permainan ini berpengaruh dalam pembelajaran mufrodad di MA 45 Bali. Berdasarkan hasil uji t antara pretest dan posttest, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata antara hasil belajar mufrodad pada pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  dapat diterima.

## محتويات البحث

أ	استهلال .....
ب	إهداء .....
ج	كلمة الشكر والتقدير .....
هـ	تقرير عميد كلية علوم التربية و التعليم .....
و	تقرير رئيس قسم تعليم اللغة العربية .....
ز	تقرير المشرف .....
ح	تقرير لجنة المناقشة .....
ط	موعيد الإشراف .....
ك	إقرار الباحث .....
ل	مستخلص البحث باللغة العربية .....
م	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية .....
ن	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية .....

### الفصل الأول: المقدمة

أ	خلفية البحث .....
ب	أسئلة البحث .....
ج	أهداف البحث .....
د	فروض البحث .....
هـ	فوائد البحث .....

و. حدود البحث ..... ٥

ز. تحديد المصطلحات ..... ٥

ح. الدراسات السابقة ..... ٦

## الفصل الثاني: الإطار النظري

### المبحث الأول : الوسيلة التعليمية

أ. مفهوم الوسيلة التعليمية ..... ١٠

ب. أهداف الوسيلة التعليمية ..... ١٠

ج. فوائد الوسيلة التعليمية ..... ١١

د. أنواع الوسيلة التعليمية ..... ١١

### المبحث الثاني : لعبة اللغة

أ. تعريف الألعاب اللغوية ..... ١٢

ب. أهمية الألعاب اللغوية وخصائصها ..... ١٣

ج. أنواع الألعاب اللغوية المتعلقة بالمحادثة ..... ١٣

### المبحث الثالث: صندوق الأشياء

أ. مفهوم صندوق الأشياء ..... ١٤

ب. مزايا وعيوب صندوق الأشياء ..... ١٥

ج. كيفية استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم ..... ١٦

### المبحث الرابع : التعليم المفردات

أ. مفهوم المفردات ..... ١٧

- ب. مفهوم التعليم المفردات ..... ١٨
- ج. الغرض الاتعليم المفردات ..... ١٨

### الفصل الثالث: منهج البحث

- أ. مدخل البحث ومنهجه ..... ١٩
- ب. متغيرات البحث ..... ٢٠
- ج. مجتمع البحث وعينته ..... ٢٠
- د. البيانات ومصادرها ..... ٢١
- هـ. طريقة جمع البيانات وأدواتها ..... ٢١
- و. اختبار الصلاحية واختبار الموثيقية (Uji Validitas dan Reliabilitas) ..... ٢٤
- ز. أسلوب تحليل البيانات ..... ٢٥

### الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها

- المبحث الأول: استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة  
الثانوية الإسلامية ٤٥ غيانيار ..... ٢٨
- المبحث الثاني: تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة  
الثانوية الإسلامية ٤٥ غيانيار ..... ٣٥

### الفصل الخامس: المناقشة

- المبحث الأول: استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة  
الثانوية الإسلامية ٤٥ غيانيار ..... ٤٠
- المبحث الثاني: تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة  
الثانوية الإسلامية ٤٥ غيانيار ..... ٤٢

## الفصل السادس: الاختتام

- ٤٤ ..... خلاصة
- ٤٥ ..... ب. الإقتراحات
- ٤٦ ..... قائمة المراجع
- ٤٩ ..... قائمة الملاحق

## الفصل الأول

### المقدمة

#### أ. خلفية البحث

الخطوة الأولى في التعليم اللغة هي فهم وإتقان مفردات اللغة نفسها. المفردات المتزايدة للشخص، بالطبع، هذا يثبت أن هناك زيادة في القدرة على التعليم اللغة. من المؤكد أن إدخال مفردات جديدة للتلاميذ يتطلب استراتيجيات ووسائل إعلام وأساليب مناسبة إلى حالة الطالب.

لكن، هناك عدم تطابق بين أهمية اللغة العربية والدافع لتعليم اللغة العربية. من بين العديد من العوامل أسباب ضعف الدافع لتعليم اللغة العربية، واحد منهم هو بسبب عدم اهتمام المعلم في زيادة دافعية تلاميذها على التعليم اللغة العربية.<sup>1</sup>

وصمة عار سلبية حول اللغة العربية الذي (قال) يصعب تعليمه لا يزال يتطور في المجتمع. على الرغم من أن اللغة العربية واللغات الأخرى لها صعوباتها وراحتها الخاصة اعتمادا على خصائص نظام اللغة نفسه، مثل النظم الصوتية والصرف والنحو ودلالاتها.<sup>2</sup> من هذا، فإنه يسبب مشاكل مختلفة في التعليم اللغة، بدءا من مشكلة الأساليب والوسائط التي سيتم استخدامها، وكذلك الدافع لتعليم التلاميذ.

مشكلة صعوبة التعليم اللغة العربية التي تجعل التلاميذ يشعرون بالدوار والتشعب، في الواقع هذا لا يجب أن يحدث عندما يتم تقديم اللغة العربية بشكل منهجي. تعليم اللغة العربية التقليدي مثل إعطاء الأولوية للكثير من حفظ المفردات، اتضح أنه لا يعطي الكثير من الربح، حتى أنه يمكن أن يجعل آراء التلاميذ حول التعليم اللغة العربية صعبة وصعبة وآفة، خاصة على مستوى المبتدئين.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Ulil Albab, "Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing," TAMADDUN: Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam 19, no. 1 (June 28, 2019): 32–48, <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v19i1.3398>.

<sup>2</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2011), hlm. 1.

<sup>3</sup> Tayar Yusuf & Saiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 190.

وفقا شاه، في عملية التعليم والتعليم يجب أن تشمل الطالب في مجملها، مما يعني أنه يمكن للتلاميذ استخدام قوة العقل والبصر والسمع والنفس الحركي. في عملية التعليم، يجب على المعلم دعوة التلاميذ للاستماع ثم يوفر المعلم الوسائط، ويعطي فرصا لتلاميذ للكتابة وطرح الأسئلة وإعطاء الإجابات بحيث يصبح جو التعليم عملية التعليمية والتعليم تفاعلية.

لعبة اللغة هي وسيلة جديدة في استخدام عملية التعليم اللغة العربية. له تأثير إيجابي في إتقان المهارات اللغوية للتلاميذ. لأنه في الأساس عند التعليم لغة أجنبية يتطلب جو تعليمي ممتع.<sup>4</sup> تتضمن الألعاب اللغوية وسائل إعلام يمكن أن تساعد في عملية التعليم الأنشطة العربية وكذلك من حيث تقييم نتائج التعليم التلاميذ.<sup>5</sup> في هذه الحالة، تعد لعبة اللغة أداة داعمة في عملية التعليم. واحدة من وسائل الألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها لتعليم اللغة العربية، خاصة في إدخال وإتقان مفردات جديدة، وهي لعبة اللغة صندوق الأشياء.

بناء على نتائج الملاحظات التي قدمها الباحث في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي، إتقان التلاميذ للمفردات ليس هو الأمثل. هناك العديد من العوامل التي تؤثر تتعلق بقلّة استخدام وسائط التعليم اللغة العربية وقلّة اهتمام التلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي في التعليم اللغة العربية. لذلك، يحاول الباحث تطبيق الوسائط ألعاب اللغة صندوق الأشياء كإبتكار في استخدام وسائط التعليم. تهدف هذه البحث إلى التعرف على أثر استخدام وسائط لعبة اللغة صندوق الأشياء في زيادة القدرة على حفظ المفردات.

---

<sup>4</sup> Awalia, "Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Media Permainan Bahasa pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Jembrak Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Tahun 2015", (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2015).

<sup>5</sup> Hasyim Haddade, *Reformasi Kurikulum Bahasa Arab*, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 170.

تهدف لعبة اللغة صندوق الأشياء لتدريب الذاكرة ويمكن أن تنقل ما أظهره المعلم قبل بدء اللعبة شفهي و كتابة<sup>٦</sup>. من خلال هذه اللعبة الإعلامية، يتعرض تلاميذ المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي لتجارب مباشرة وملموسة بطريقة ممتعة.

هناك العديد من الدراسات السابقة التي يكون مناقشتها هو نفسه تقريباً مثل هذه البحث، بما في ذلك: تطبيق وسيلة صندوق البضائع في ترقية قدرة حفظ المفردات العربية على تلاميذ الفصل الرابع في المدرسة المحمدية الابتدائية سينغوتان بانتول للسنة الدراسية ٢٠١٨/٢٠١٩،<sup>٧</sup> فعالية اللعبة لغة صندوق الأشياء نعم مقابل مخرجات التعليم لطلبة المواد العربية الصف الرابع مدرسة الابتدائية الخيرية ١ سيمارانج الفصل الدراسي الفردي ٢٠١٣-٢٠١٤،<sup>٨</sup> تجربة وسائط لعبة صندوق الأشياء في تعليم المفردات العربية في الفصل الخامس مدرسة الابتدائية الإسلامية التكامل ٣ بانخوتافن في العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٩.<sup>٩</sup>

من المشاكل المذكورة أعلاه، يريد الباحث إجراء بحث بالعنوان "تأثير لعبة اللغة

صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي"

## ب. أسئلة البحث

نظر إلى أسئلة البحث، وجدت الباحث أسئلة البحث كما يلي :

١. كيف استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي؟

---

<sup>6</sup> Hikmah Fajrianingsih, *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam)*, (Artikel: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan), hlm. 7.

<sup>٧</sup> صالحه، أوتي ريدى نور. تطبيق وسيلة صندوق البضائع في ترقية قدرة حفظ المفردات العربية على تلاميذ الفصل الرابع في المدرسة المحمدية الابتدائية سينغوتان بانتول للسنة الدراسية ٢٠١٨/٢٠١٩. (بحث الجامعي: جامعة ممددة ؤوكياكرتا).

<sup>8</sup> Muna, Izzatil. *Efektivitas Permainan Bahasa Sunduq Al-Asy ya' Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI Al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014*. (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang).

<sup>9</sup> Izzah, Zulfia Nailatul. *Eksperimentasi media permainan Bahasa Shunduq Al-Asy ya' dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018*. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).

٢. ما مدى تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي؟

### ج. أهداف البحث

نظر إلى خلفية البحث، وجد الباحث فأهداف البحث هي:

١. معرفة استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

٢. معرفة ما مدى تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

### د. فروض البحث

فروض البحث في هذا البحث هو أن تعليم عن تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات ويمكن أن يرقى استيعاب المفردات لدى تلاميذ مدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

### هـ. فوائد البحث

إن فوائد البحث في هذا البحث :

١. فائدة النظري : لزيادة المعرفة حول تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات، لجعل هذا البحث مرجعا لتعليم اللغة العربية المبتكر مع تطور العلوم.

٢. فائدة التطبيق :

أ. للباحث : من أجل الحصول على المؤن ليصبح معلمي تعليم اللغة العربية مبدعين ومبتكرين وتكون قادرين على تحفيز التلاميذ على تحسين فهمهم لتعليم اللغة العربية.

ب. للتلاميذ : توفير وسائط التعليم حتى لا يشعر التلاميذ بالملل في عملية التعليم.

ج. لمعلم : زيادة المعرفة حول وسائط التعليم التعليمية القائمة على الألعاب والتي تفيد في مساعدة المعلمين على إنشاء التعليم نشط وممتع.

## و. حدود البحث

هذه البحث لها حدودها، من بين أمور أخرى :

١. الحد الموضوعي :

في هذا البحث، يتعلق الموضوع الذي أثاره الباحث بتأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات. في لعبة اللغة صندوق الأشياء، تحتوي على شرح للمادة ومسابقات. أما بالنسبة لتعليم المفردات فقد استخدم الباحث مادة عن "مدرسة".

٢. الحد المكاني :

كان إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي في الفصل العاشر.

٣. الحد الزمني :

كان إجراء هذا البحث من نوفمبر إلى ديسمبر في العام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

## ز. تحديد المصطلحات

توحيد المفاهيم والحصول على صورة واضحة للمصطلحات الواردة في

عنوان هذا البحث يشرح الباحث هذه المصطلحات على النحو التالي:

١. وسيلة التعليمية

الوسيلة التعليمية هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسائل أو المعلومات في عملية التدريس والتعليم بحيث يمكن أن تحفز انتباه التلاميذ واهتمامهم بالتعليم.

٢. لعبة اللغة

لعبة اللغة هي لعبة الممارسة المهارات اللغوية مع عنصر من المرح.

٣. صندوق الأشياء

صندوق الأشياء هي وسيلة تعليمية يمكن استخدامها كأداة في التعليم بهدف إنشاء ردود فعل مباشرة على المواد التي يتم تدريسها.

٤. المفردات

المفردات هي مجموعة من الكلمات المستخدمة سواء كانت شفهيًا وكتابيًا ولها معنى و ترجمة دون أن تتركب بكلمات أخرى وترتيبها أبجديًا.

### ح. الدراسات السابقة

فيما يلي الدراسات السابقة ذات الصلة بهذه البحث :

١. بحث أجراه عزتل منى بعنوان " فعالية لعبة اللغة صندوق الأشياء على نتائج التعليم التلاميذ درس اللغة العربية فصل الأربعة المدرسة الخيرية الابتدائية الإسلامية الأهلية واحد سمارانج فصل دراسي فردي من العام الدراسي ٢٠١٣/٢٠١٤ " تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود فروق في مخرجات التعليم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. انطلاقًا من نتائج الاختبار البعدي التي أظهرت أن متوسط قيمة الصنف التجريبي أعلى من متوسط قيمة فئة الضبط.

٢. بحث أجرته زلفية نائلة العزة بعنوان " تجربة وسائط لعبة صندوق الأشياء في التعليم المفردات العربية لتلاميذ الفصل الثلاثة المدرسة سلسبيلا الابتدائية الإسلامية المتكاملة ثلاث بانجونتافان ٢٠١٧/٢٠١٨ " في هذه الدراسة ، زاد إتقان مفردات تلاميذ الصف الخامس أ ، أي متوسط القيمة من ٤٣,٧٤ إلى ٧٢,٠٨. أجرى الباحث اختبار T على صنفين تجريبيين وفئة ضابطة وحصلت على نتائج اختبار قيمة  $0,003 < sig$  ووفقًا لاتخاذ القرار الخاص باختبار العينات المستقلة ، فإن النتيجة هي قبول  $H_a$  ، مما يعني أن هناك فرقًا كبيرًا بين الفئتين.

٣. البحث الذي أجرته أوتي رضا نور صليحة بعنوان " استخدام صندوق الأشياء في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية لتلاميذ الصف الرابع المدرسة محمديّة الإبتدائية الأهلية سنجوتان بانتول للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩ " . تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود تأثير كبير جداً على قدرة التلاميذ على حفظ المفردات بعد تطبيق صندوق الأشياء ميدياً. زاد إتقان التلاميذ للمفردات اللغوية

، أي متوسط القيمة من ٦١,٧٤ إلى ٨٠,٠٠. تُعرف فروق ذات دلالة إحصائية بناءً على تحليل البيانات من خلال اختبار T للعينة المزدوجة ، والذي يُظهر قيمة أهمية قدرها ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥ ، لذلك يتم قبول H.

رقم	إسم الباحث، موضوع، البحث الجامعي وغيره، ناشر وسنة البحث	المساواة	الإختلاف	أصلية البحث
١	عزتل منى, فعالية لعبة اللغة صندوق الأشياء على نتائج التعليم التلاميذ الدرس اللغة العربية فصل الأربعة المدرسة الخيرية الابتدائية الإسلامية الأهلية واحد سمارانج فصل دراسي فردي من العام الدراسي ٢٠١٣/٢٠١٤. بحث الجامعي. معهد والي سونجو الإسلامية الحكومية. ٢٠١٣.	- البحث في تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء كوسيط للتعليم. - باستخدام المواد اللغة العربية. - استخدام طريقة البحث الكمي one group pre-test and post-test design.	- استخدم الباحثون السابقون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة الابتدية ، بينما استخدم الباحثون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة المتوسطة. - استخدام pre eksperimental design، استخدم الباحثون السابقون البحث eksperimen.	وأظهرت النتائج أن استخدام لعبة صندوق الأشياء كان فعالاً في تحسين مخرجات التعليم اللغة العربية.

<p>وأظهرت النتائج أن الالتعليم باستخدام لعبة صندوق الأشياء كان فعالاً في تحسين فهم المفردات العربية.</p>	<p>-استخدم الباحثون السابقون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة الابتدائية ، بينما استخدم الباحثون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة المتوسطة.</p>	<p>- البحث في تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء كوسيط لالتعليم. - باستخدام المواد اللغة العربية.</p>	<p>٢ زلفية نائلة العزة, تجربة وسائط لعبة صندوق الأشياء في التعليم المفردات العربية لتلاميذ الفصل الثلاثة المدرسة سلسبيلا الإبتدائية الإسلامية المتكاملة ثلاث بانجونتافان ٢٠١٧/٢٠١٨ . بحث الجامعي . جامعة سونان كاليجانغا الإسلامية الحكومية جوغياكرتا. ٢٠١٨ .</p>
<p>وخلصت نتائج الدراسة إلى أن الالتعليم باستخدام شذق العاصي يعانى من زيادة ملحوظة في زيادة القدرة على حفظ المفردات .</p>	<p>-استخدم الباحثون السابقون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة الابتدائية ، بينما استخدم الباحثون نطاق الالتعليم على مستوى المدرسة المتوسطة.</p>	<p>- البحث في تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء كوسيط لتعليم. - باستخدام المواد اللغة العربية.</p>	<p>٣ أوتي رضا نور صليحة, استخدام صندوق الأشياء في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية لتلاميذ الصف الرابع المدرسة محمدية الإبتدائية الأهلية سنجوتان بانتول للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩ . بحث الجامعي . جامعة</p>

			محمدية جوغياكرتا. .٢٠١٩	
--	--	--	----------------------------	--

## الفصل الثاني

### الإطار النظري

#### المبحث الأول : الوسيلة التعليمية

##### أ. مفهوم الوسيلة التعليمية

كلمة media (الوسيلة) مأخوذة من اللغة اللاتينية ماديوم (medium) وهي جمع كلمة "وسيط" والتي تعني حرفياً "وسيط أو مقدمة".<sup>١</sup> بينما في اللغة العربية ، فإن وسائل الإعلام هي "الوسيلة" التي تأتي من كلمة وسل - يبسل - وسيلة.<sup>٢</sup> الوسيلة التعليمية هي أداة يستخدم لنقل رسائل التعليم. بينما التعليم هو عملية اتصال بين التلاميذ والمعلمين ومواد التدريس.<sup>٣</sup> مع الوسيلة التعليمية سيساعد التواصل بين الثلاثة. وفقاً لأظهار أرشد ، فإن الوسيلة التعليمية هي كل ما يمكن أن ينقل الرسائل أو المعلومات في عملية التدريس والتعليم بحيث يكون هناك اهتمام واهتمام لدى التلاميذ بالتعليم.<sup>٤</sup> وبالتالي يمكن استنتاج أن الوسيلة التعليمية هي أداة أو وسيلة يستخدم كوسيط في عملية التعليم لتوضيح معنى الرسالة التي سيتم نقلها من أجل تحقيق أهداف تعليمية أفضل.

##### ب. أهداف الوسيلة التعليمية

أهداف الرئيسي من استخدام الوسيلة التعليمية هي أن الرسالة المنقولة يمكن فهمها على النحو الأمثل من قبل التلاميذ. من بين الأهداف الأخرى:

١. ساعد في تسريع الفهم في عملية التعليم.

---

<sup>1</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 73.

<sup>2</sup> لويس مكلوف، المنفذ في اللغة و الإعلام، (بيروت: دار المشرق، ١٩٨٦)، ص. ٩٠٠.

<sup>3</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 19.

<sup>4</sup> Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), hlm.7.

٢. القضاء على ملل الطالب في العملية التعليمية.
٣. زيادة نشاط الطالب في أنشطة التعليم.
٤. توضيح طريقة عرض الرسالة بحيث يسهل فهمها بحيث يمكن تحقيق أهداف التعليم.<sup>٥</sup>

### ج. فوائد الوسيلة التعليمية

- فوائد من الوسيلة التعليمية كأداة تعليمية، هو كما يلي:
١. تنمية دافعية التلاميذ للتعليم بسبب اهتمامهم بوسائط التعليم.
  ٢. يقوم التلاميذ بمزيد من الأنشطة في عملية التعليم ، بالإضافة إلى الاستماع إلى تفسيرات المعلم ، يقوم التلاميذ أيضًا بتنفيذ أنشطة أخرى مثل العرض والملاحظة وغيرها.
  ٣. مع طريقة التعليم المتنوعة ، ستجعل التواصل بين المعلم والطالب وأجواء التعليم أكثر تشويقًا.<sup>٦</sup>

### د. أنواع الوسيلة التعليمية

- الوسيلة التعليمية تنقسم إلى ثلاثة أنواع وهي:
١. الوسيلة البصرية هي جهاز يستخدم حاسة البصر. على سبيل المثال: الصور، الرسوم التوضيحية، شرائح الصور.
  ٢. الوسيلة السمعية هي جهاز يمكن أن يساعد في التعليم من خلال حاسة السمع ، على سبيل المثال: راديو، تسجيل صوتي، قرص مضغوط.

---

<sup>5</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 67.

<sup>6</sup> Hujair AH, "*Media Pembelajaran*", (Safiria Insania Press), hlm. 4.

٣. الوسيلة السمعية والبصرية، تشمل هذه الوسائط كلا من الحواس، أي البصر والسمع، على سبيل المثال: الرسوم المتحركة، والأفلام، والفيديو القصير.<sup>٧</sup>

## المبحث الثاني : لعبة اللغة

### أ. تعريف الألعاب اللغوية

اللعبة هو حاجة فطرية تنشأ بشكل طبيعي في كل فرد يحصل على المتعة. الرغبة في اللعب ليست دائما حاضرة لدى الأطفال فقط ولكن أيضا لدى البالغين. بالنسبة للأطفال ، يلعب اللعب قيمة مهمة لنموهم.<sup>٨</sup> بينما التعليم هو عملية فهم شخص ما من الجهل إلى المعرفة.

اللعب أثناء التعليم والتعليم أثناء اللعب شيان مختلفان. الفرق هو أنه إذا كان اللعب أثناء التعليم يعني عملية لعب الطفل للحصول على التعليم الذي يتم عادة خارج الفصل الدراسي. أثناء التعليم أثناء اللعب ، عادةً ما تتم عملية التعليم الأطفال المصحوبة بمفهوم اللعبة في الفصل الدراسي.<sup>٩</sup> فالفرق بينهما يكمن في المعنى والتنفيذ.

لعبة اللغة هي طريقة لتعليم اللغة من خلال لعبة تحتوي على عناصر من المرح وتدريب المهارات اللغوية بالإضافة إلى إدراك الدافع لدى الشخص بشكل مباشر أو غير مباشر.<sup>١٠</sup>

لذلك لعبة اللغة المستخدمة في التعليم اللغة العربية أن تخلق جوًا من الأنشطة التعليمية الممتعة وتدريب التلاميذ على التفكير النقدي والعمل مع بعضهم

---

<sup>٧</sup> يوليا موليدينا فطريانا، البحث الجامعي، "استخدام وسيلة كاهوت (Kahoot) في تعليم مهارة الإستماع بالبرنامج المكثف لتعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالاننج"، (مالاننج، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالاننج، ٢٠١٨)، ص ١٤.

<sup>٨</sup> Fathul Mujib dan Nailar Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 25-26.

<sup>٩</sup> Hasrian Rudi, *Belajar sambil Bermain & Bermain sambil Belajar*, (Artikel: Dosen FAI UMSU, Harian Medan Pos, 2015), hlm. 2.

<sup>١٠</sup> نصف مصطفى عبد العزيز، اللعب اللغوية في تعلم اللغة الأجنبية، (رياض: المملكة العربية السعودية، ١٩٨٣)، ص. ٧٧

البعض. لعبة اللغة لها غرض ليس فقط الحصول على المتعة ولكن أيضًا لتدريب وتطوير المهارات أو العناصر اللغوية.

## ب. أهمية الألعاب اللغوية وخصائصة

تساعد الألعاب اللغوية على إشراك الحواس الخمس في العملية التعليمية، وتعتبر الألعاب اللغوية من أفضل الطرق لمساعدة التلاميذ على الفهم. مبادئ عامة يجب وضعها في الاعتبار عند تصميم الألعاب اللغوية:

### ١. الألعاب اللغوية نشاط تعاوني

ومن المهم هو أنه لا بد في تصميم الألعاب اللغوية من مراعاة الموضوعية، وذلك بأن يكون لها قوة حافزة، ويكون للنشاط نقطة نهاية.

### ٢. أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض من الاتصالية

فاللغة هنا أداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط، ففي مثل هذا الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تحقق بها الأهداف الموضوعية.<sup>١١</sup>

## ج. أنواع الألعاب اللغوية المتعلقة بالمحادثة

هناك الألعاب اللغوية كثيرة، فيها يمكن الألعاب أن تدرب على المهارات اللغوية الرئيسية، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وتنقسم الألعاب اللغوية إلى عدة أنواع تبعا للمهارات أو العناصر اللغوية التي تدرب عليها إلى:

### ١. الألعاب الشفهية

المراد بالألعاب اللغوية الشفهية هي يتعليم الناس اللغة باستخدامها، وغالبا ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسة.

### ٢. الألعاب القرائية

---

<sup>١١</sup>ترميمي، نينورسي. الألعاب اللغوية وتطبيقها في تعليم المحادثة. (المجلات العلمية: 401-412، VOL. XIV NO. 2)

والمراد بالألعاب القرائية هي إن هؤلاء الدارسين يحتاجون إلى ألعاب " ما قبل القراءة" حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون على الاتجاه من اليمين إلى اليسار.

### ٣. الألعاب الكتابية

أما في الكتابة، فالدارس مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف وإمكان وصله ووصله بما بعده أم لا وما يحتاج منه إلى النقط ومالا يحتاج.

### ٤. ألعاب المفردات

أما المراد بألعاب المفردات وهي نوع من أنواع الألعاب اللغوية التي يستعملها المدرس في تعليم المفردات، فالمدرس أيضا يشرح المعاني المشكلة لا بد أن يستخدم الوسائل الإيضاحية والصور والوسائل التعليمية الأخرى حتى يسهل للطلبة أن يفهم المفردات أو الكلمة المشكلة في القراءة.

### ٥. ألعاب التراكيب

والمراد بالألعاب التراكيب في التدريس هي تركيب الجملة أو الكلمات في اللغة العربية، وأربع قطع من القراطيس توزع منها إلى أربع تلاميذ، ثم كل منهم يملأ في كل قطع بمفردة بشرط أن كل منها إذا تجمع فيجتمع منه الجملة المفيدة (ويمكن إجراؤها في فرقة التعليم)

## المبحث الثالث: صندوق الأشياء

### أ. مفهوم صندوق الأشياء

وفقاً لما قاله ناصيف مصطفى، فإن لعبة اللغة الصندوق هي تسميه الأشياء ووصفها والتعرف عليها.<sup>١٢</sup> وأوضح ناصيف مصطفى أن التسمية تستخدم عدة أسماء

<sup>١٢</sup> نصف مصطفى عبد العزيز، اللعب اللغوية في تعلم اللغة الأجنبية، (رياض: المملكة العربية السعودية، ١٩٨٣)، ص. ٧٧

مثل الساعة، والمشط، والذهب، وضمائر الملكية. يتكون شدة العاصي لغويًا من كلمتين هما صندوق والأشياء. وبحسب اللغة، فإن الشدة تعني الصندوق، والأشياء هو صيغة الجمع لكلمة سيئون التي تعني شيئًا، أو شيء، أو سلعة.

من ناحية أخرى، فإن لعبة اللغة صندوق الأشياء هي طريقة لتعلم اللغة من خلال الألعاب التي تحتوي على عناصر من المرح باستخدام كائنات الوسائل التي توضع في الصناديق. يهدف هذا إلى تدريب الذاكرة وكذلك نقل ما تم رؤيته وتذكره شفهيًا.<sup>13</sup>

عند التعبير عن معنى الرسالة من خلال اللغة، من المهم اختيار المفردات الصحيحة. لأنه يمكن استخدام فهم المفردات الصحيحة لفهم الرسالة بدقة أيضًا. يُصح المعلم عند إعطاء معنى المفردات للتلاميذ بتجنب الترجمة إلى اللغة الأم للتلاميذ قدر الإمكان لأنه عندما يستخدم المعلم اللغة الأم للتلاميذ، فلن يحدث الاتصال المباشر باللغة التي تتم دراستها. بالإضافة إلى ذلك، ينسى التلاميذ أيضًا بسرعة معنى الكلمات التي يحصلون عليها لأن التسليم أقل جدوى.

وهكذا يمكن الاستنتاج أن صندوق الأشياء هي نشاط لعب إبداعي وممتع لشخص ما لتحسين الذاكرة والتطبيق على حد سواء شفهيًا وكتابيًا من خلال هذه اللعبة.

## ب. مزايا وعيوب صندوق الأشياء

### مزايا صندوق الأشياء

1. الصندوق ليس كبيرًا جدًا يسهل حمله، لعبة مرنة، يمكن استخدامها بشكل فردي أو في مجموعات.
2. سهل التقديم.
3. سهل التخزين، لذا يمكن إعادة استخدامه.

---

<sup>13</sup> Fathul Mujib dan Nailar Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 87.

٤. قواعد اللعبة التي تتطلب من التلاميذ ذكرها بالكامل حتى يكون التلاميذ أكثر شمولاً في الإجابة.

### ج. كيفية استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم

في تدريس المفردات للتلاميذ، هناك عدة خطوات يجب مراعاتها حتى يكون التعلم ناجحاً. في هذه الحالة، اقتبس كل من إسماعيل شني وعبد الله كل من عبد الوهاب رشيدى ومملوات النعمة في كتابهما فهم المفاهيم الأساسية لتعلم اللغة العربية قائلين إنه من الأفضل تعليم المفردات أو المفردات من خلال المراحل التالية:

١. من خلال الإشارة مباشرة إلى الشيء (المفردات) الذي يتم تدريسه. على سبيل المثال، إذا قام المعلم بتدريس المفردات حيث يكون المرجع في بيئة الفصل الدراسي، فيمكن للمدرس فقط الإشارة إلى "سبورة"، فلن يحتاج المعلم إلى ترجمة الكلمة، ولكنه يشير مباشرة إلى العنصر المعني، وهو سبورة.

٢. من خلال تقديم المنمنمات للأشياء (المفردات) التي يتم تدريسها المفردات. مثال: يريد المعلم إعطاء مفردات منزل جميل وجميل ومريح، لذلك يحتاج المعلم فقط إلى تقديم صورة مصغرة للمنزل.

٣. من خلال توفير صور للمفردات التي تريد تدريسها. مثال: إذا أراد المعلم تدريس مفردات للأطباء، فيمكن للمدرس ببساطة عرض صور للمفردات.

٤. من خلال إظهار المفردات التي تريد نقلها. على سبيل المثال: يريد المعلم نقل المفردات (خاصة تلك المتعلقة بالأفعال) حتى يتمكن المعلم من القيام بذلك من خلال توضيح المفردات دون الحاجة إلى ترجمتها إلى اللغة الأم، مثل "يمشي"، يوضح المعلم ببساطة المشي أمام الفصل.

٥. عن طريق إدخال المفردات التي تدرس في الجمل. إذا أراد المعلم تدريس مفردات "جميل" فعليه أن يضعها في رقم "الفصل جميل ونظيف أو أحمد تلميذ جميل"، فلا داعي لترجمتها إلى لغته الأم.

٦. من خلال توفير كلمات معادلة، على سبيل المثال: عندما يعطي المعلم المفردات "الترادف" فصل = صف.
٧. بإعطاء الكلمة المعاكسة، مثال: عندما يريد المعلم أن ينقل المفردات الكبيرة، يجب على المعلم تقديم الكلمة المعاكسة صغير.
٨. من خلال تقديم تعريف لمفردات معينة. مثال: المسجد مكان الصلاة والإعتكاف.<sup>١٤</sup>

## المبحث الرابع : التعليم المفردات

### أ. مفهوم المفردات

بحسب حسين جونوس وآخرون. المفردات هي كلمة من المفردات. كما أوضح كريداكسانا أن المفردات هي كلمات معينة ستشكل لغة.<sup>١٥</sup> الكلمة هي أصغر جزء مجاني في اللغة ، وهذا التعريف يميز بين الكلمات والصرف. التعليم المفردات هو عملية تقديم المواد التعليمية على شكل كلمات أو مفردات كعنصر في التعليم اللغة العربية.<sup>١٦</sup>

المفردات مهمة كما أوضحها رذلية زيندن و آخرون. أن المفردات جزء مهم في التعليم اللغة لأن جوهر اللغة هو مجموعة المفردات. كما ذكر أحمد فؤاد أفندي في كتابه "منهجية التعليم اللغة العربية" أن المفردات من العناصر اللغوية التي يجب إتقانها من خلال التعليم اللغة الأجنبية لاكتساب مهارات التواصل بتلك اللغة.<sup>١٧</sup> لذلك يمكن الاستنتاج أن المفردات لها دور مهم في التعليم اللغة العربية وهي عبارة عن مجموعة من الكلمات التي تشكل لغة معروفة لشخص ما سيتم استخدامها للتواصل مع المجتمع.

---

<sup>14</sup> Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, hlm. 124-125.

<sup>15</sup> Fitrotul Aida, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodad Bahasa Arab", IAIN Pekalongan, hlm. 6.

<sup>16</sup> Baiq Tuhfatul Unsi, "Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", Jurnal Tafaqquh; Vol. 2. 1, 2014, hlm. 32-33.

<sup>17</sup> Fitrotul Aida, Op.Cit, hlm. 7.

## ب. مفهوم التعليم المفردات

ووفقًا لما نقله بهاء الدين عن أسيب هيرماوان في كتابه المعنون منهج التعليم اللغة العربية، فإنّ التعليم هو عملية تساعد التلاميذ على التعليم بشكل جيد.<sup>١٨</sup> لا تقتصر أنشطة التعليم على التدريس فحسب ، بل تُعد أيضًا جهودًا لتوليد الاهتمام والتحفيز وصلل الأنشطة التلاميذية ، بحيث تكون أكثر ديناميكية. لذا فإنّ المقصود بالتعليم المفردات هو عملية التفاعل بين التلاميذ والمعلمين. على أمل تحقيق الأهداف بين المعلمين والتلاميذ في التعليم وخاصة في التعليم اللغة العربية. معنى هذه الأهداف هو أنه يمكن للتلاميذ فهم المفردات وفهمها وإتقانها على أمل أن يكونوا قادرين على استخدام المفردات بشكل مناسب وصحيح.<sup>١٩</sup>

## ج. الغرض التعليم المفردات

في كل عملية التعليم، الهدف هو الشيء الرئيسي الذي يجب أن يكون هناك. وجود هدف يعني أن التعليم لديه اتجاهات وأهداف واضحة لما سيتم تحقيقه. وأوضح سيف مصطوف أهداف التعليم المفردات على النحو التالي:

- أ. تقديم المفردات الجديدة للتلاميذ.
- ب. تدريب التلاميذ على نطق المفردات بشكل صحيح وصحيح.
- ج. فهم المفردات كلاً من الكلمات والجمل.
- د. قدرة على التقدير والعمل على حد سواء شفويا وخطيا بشكل صحيح.<sup>٢٠</sup>

---

<sup>18</sup> Fitrotul Aida, *Op.Cit*, hlm. 7.

<sup>19</sup> Sholihah, "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab", hlm. 66-67.

<sup>20</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 63.

## الفصل الثالث

### منهج البحث

#### أ. مدخل البحث ومنهجه

يستخدم الباحث المدخل الكمي. المدخل الكمي هو مدخل يتعلق بالمقترحات البحثية والعمليات والفرضيات، والانتقال إلى الميدان، وتحليل البيانات واستنتاجاتها وكتابتها باستخدام جوانب المقياس والرياضية والصياغة والبيانات الرقمية المتينة.<sup>1</sup> نوع البحث المستخدم هو الطريقة التجريبية. وبحسب جمرة، فإن الطريقة التجريبية هي طريقة لعرض الدروس، حيث يجري التلاميذ تجارب من خلال تجربة شيء تعليمي بأنفسهم.<sup>2</sup> وبالتالي، يتعين على التلاميذ تجربة أنفسهم، والبحث عن الحقيقة، أو محاولة العثور على قانون أو اقتراح، واستخلاص النتائج من العملية التي يمرون بها. يهدف استخدام الطريقة التجريبية إلى تمكين التلاميذ من العثور على إجابات أو مشاكل وإيجادها بأنفسهم من خلال إجراء تجاربهم الخاصة. باستخدام الطريقة التجريبية يتم تدريب التلاميذ على التفكير علمياً. من خلال الطريقة التجريبية يمكن للتلاميذ أيضاً العثور على دليل على حقيقة النظرية التي تعلموها.

الطريقة المستخدمة في هذه البحث هي تصميم شبه تجريبي. صرح سوجيونو أن السمة الرئيسية للتصميم شبه التجريبي هي تطوير تصميم تجريبي حقيقي، والذي يحتوي على مجموعة ضابطة ولكن لا يمكن أن يعمل بشكل كامل للتحكم في المتغيرات الخارجية التي تؤثر على تنفيذ التجربة.<sup>3</sup> ومن بين هؤلاء المجموعة التي تلقت العلاج المسمى بالمجموعة التجريبية، في شكل عملية تعليم المفردات مع لعبة صندوق

---

<sup>1</sup> Lukas S Musianto, "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian," Jurnal Ekonomi Manajemen Vol. 4 No. 2 (September 2002): 125.

<sup>2</sup> Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

<sup>3</sup> Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

الأشياء. وبالمثل، فإن المجموعة التي لم يتم علاجها كانت تسمى المجموعة الضابطة، في شكل التعليم التقليدي.

كان سبب استخدام الباحث لتصميم شبه تجريبي هو وجود متغيرات خارجية في هذه الدراسة لم يستطع الباحث التحكم فيها، حيث لم يتم اختيار المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية بشكل عشوائي.

### ب. متغيرات البحث

كان هذا البحث على متغيرين، وهما المتغير المستقل والمتغير التابع.

١. المتغير المستقل : هو متغير هو سبب تغير أو ظهور المتغيرات التابعة.<sup>٤</sup>

المتغير المستقل في هذا البحث هو لعبة صندوق الأشياء (X).

٢. المتغير التابع : المتغيرات الناتجة عن وجود المتغير المستقل.<sup>٥</sup> المتغير التابع

المستقل في هذا البحث هو نتائج التعليم المفردات (Y).

### ج. مجتمع البحث وعينته

١. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو وحدة من الأفراد أو الموضوعات في منطقة ووقت معين مع

بعض الصفات التي يجب البحث فيها.<sup>٦</sup> مجتمع هذا البحث هم تلاميذ الفصل

العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي، للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣،

بإجمالي ٣٠ طالبًا.

٢. عينة البحث

---

<sup>4</sup> Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan," Jurnal Pendidikan dan Keislaman, h. 346.

<sup>5</sup> Ibid, h.347.

<sup>6</sup> Supardi, "Populasi dan Sampel Penelitian," Unisia No.17, hlm.101.

عينة البحث هي جزء من مجتمع البحث الذي هو موضوع البحث كم مثل لأفراد المجتمع.<sup>٧</sup> العينة المستهدفة هم التلاميذ في الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي، بإجمالي ٣٠ طالبًا.

#### د. البيانات ومصادرها

البيانات التي يحتاجها الباحث في هذه البحث هي نتائج الاختبارات والاستبيانات حول فعالية استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء. ولجمع البيانات حول تأثير لعبة اللغة صندوق الأشياء استخدمت الباحث استبيانًا، أي يطلب من التلاميذ أن يجيبوا الأسئلة حسبما شعروا به. أما جمع البيانات حول نتائج التعليم التلاميذ، فاستخدم الباحث اختبارًا، أي أن التلاميذ طُلبوا من إجابة الأسئلة المطروحة في pre-test و post-test.

#### هـ. طريقة جمع البيانات وأدواتها

تعد طريقة جمع البيانات خطوة مهمة في البحث، لأن الغرض الرئيسي من البحث هو الحصول على البيانات التي تلي المعايير المحددة مسبقًا. أدوات البحث هي أدوات يستخدمها الباحث لتسهيل الحصول على بيانات البحث.<sup>٨</sup> طريقة جمع البيانات التي يستخدمها الباحث في هذا البحث هو :

##### ١. اختبار

اختبار هي أدوات التقييم المستخدمة لقياس مدى تحقيق أهداف التعليم.<sup>٩</sup> الاختبار المستخدم هو اختبار في شكل أسئلة الاختيار من متعدد ومليء مع المواد التي قدمها الباحث. اختبار نتائج التعليم لتلاميذ الفصل السبعة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كارانجاسم الذي سيتم تحليله هو اختبار

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, "Manajemen Penelitian", Jakarta: Rineka Cipta (2000) h.134.

<sup>9</sup> Abdul Kadir, "Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar" Vol. 8, No. 2 (2015): 12.

يتم إجراؤه باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء بعد تطبيق وسيلة التعليم باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء.

Pre-test يحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد من الموضوع الذي سيتم طرحه قبل تنفيذ التعليم. يهدف إلى تحديد القدرة الأولية للتلاميذ قبل المشاركة في التعليم.

Post-test يحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد من الموضوع الذي سيتم طرحه بعد تنفيذ التعليم. يهدف إلى قياس القدرة النهائية للتلاميذ.

## الجدول ١

### معيار نتيجة الإختبار للتلاميذ<sup>١٠</sup>

الرقم	فئة النتائج	التقدير	النسبة المئوية (%)
١	٩٠ - ١٠٠	ممتاز	٩٠% - ١٠٠%
٢	٨٠ - ٨٩	جيد جدا	٨٠% - ٨٩%
٣	٧٠ - ٧٩	جيد	٧٠% - ٧٩%
٤	٦٠ - ٦٩	مقبول	٦٠% - ٦٩%
٥	٠ - ٥٩	ضعيف	٠% - ٥٩%

## ٢. الإستبيان

وفقاً برأي حجار، فإن الاستبيان عبارة عن مجموعة من الأسئلة أو البيانات حول موضوع معين تُعطى للموضوعات، سواء بشكل فردي أو في مجموعات، للحصول على معلومات معينة، مثل التفضيلات والمعتقدات والاهتمامات والسلوكيات. الاستبيان المستخدم هو استبيان مغلق أو منظم. وفقاً لـ Arikunto، تم تقديم الإجابة على الاستبيان المغلق وعلى التلاميذ فقط

<sup>10</sup> Arikunto, Suharsimi, dkk, "Penelitian Tindakan Kelas" (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 96.

الاختيار. <sup>11</sup> هذا استبيان لتلاميذ الفصل العاشر، ويستخدم هذه الدراسة استبياناً لمعرفة إجابات لتلاميذ الفصل العاشر حول تدريس اللغة العربية باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء.

## الجدول ٢

### مقياس المعيار ليكرت

الدرجة	النتيجة	الإجابة
موافق جداً	٥	SS
موافق	٤	S
محايد	٣	N
غير موافق	٢	TS
غير موافق جداً	١	STS

أما نتيجة البيانات فتحليلتها الباحث باستخدام مقياس الاستحقاق ليكرت في الدوا الآتي :

## الجدول ٣

### مقياس استجابة التلاميذ<sup>12</sup>

القيمة	مقياس استجابة التلاميذ
٢٠-٠	لائق جداً
٤٠-٢١	لائق
٦٠-٤١	كفاية لائق
٨٠-٦١	نقصان لائق
١٠٠-٨١	غير لائق

<sup>11</sup> Ibid, 195.

<sup>12</sup> Sugiono, 2011, "Metode Penelitian Pendidikan", Bandung: Abeta, h.137.

## و. اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية (Uji Validitas dan Reliabilitas)

### ١. اختبار الصلاحية

اختبار الصلاحية هو اختبار يعمل على معرفة ما إذا كانت أدوات القياس صالحة أم غير صالحة.<sup>١٣</sup> يعد اختبار الصلاحية هذا مفيداً لمعرفة أن أدوات جمع البيانات قادرة حقاً على الكشف بشكل مؤكد عما سيتم بحثه. إذا كانت أدوات القياس صحيحة، فستكون نتائج القياس صحيحة بالتأكيد.

في هذه البحث، تم إجراء اختبار الصلاحية لتحديد مستوى دقة الاستبيان حول تأثير لعبة اللغة صندوق الأشياء. يمكن القول أن الاستبيان صالح إذا كان يوفر نتائج قياس دقيقة ودقيقة. ولكن إذا أعطى الاستبيان نتائج قياس غير ذات صلة، فيقال إنه استبيان ذو صدق منخفض. ثم يمكن استخدام الصيغة التالية :

$$\frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

الوضوح :

$r_{xy}$  : رقم مؤشر ارتباط لحظة المنتج

$\sum xy$  : مجموع حاصل ضرب X و Y

$\sum x$  : مجموع النقاط X

$\sum y$  : مجموع النقاط Y

N : عدد القضايا

إذا كان  $r_{hitung} > r_{tabel}$  يمكن القول أن العنصر الذي يتم اختباره صحيح.

### ٢. اختبار الموثوقية

<sup>13</sup> Nilda Miftahul Janna and H. Herianto, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," preprint (Open Science Framework, January 22, 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.

الموثوقية هي مؤشر يوضح إلى أي مدى يمكن الوثوق بأداة القياس أو الاعتماد عليها. يوضح هذا إلى أي مدى تظل نتائج القياس متسقة عند إجرائها مرتين أو أكثر لنفس الأعراض ، باستخدام نفس أداة القياس.<sup>١٤</sup> اختبر مصداقية أداة البحث باستخدام الصيغة Cronbach's Alpha. Cronbach's Alpha هو صيغة رياضية يستخدم لاختبار مستوى موثوقية المقياس، حيث يمكن القول إن الأداة يمكن الاعتماد عليها إذا كان لها معامل موثوقية أو ألفا (alpha) بقيمة ٠,٦ أو أكثر.<sup>١٥</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

الوضوح :

$r_{11}$  : موثوقية الأدوات

$k$  : عدد الأسئلة

### ز. أسلوب تحليل البيانات

تم إجراء تحليل البيانات في هذا البحث باستخدام التحليل الإحصائي الاستنتاجي. تم استخدام التحليل الإحصائي الاستنتاجي لاختبار فروض البحث.<sup>١٦</sup> الإحصائيات الاستدلالية هي طريقة يستخدم لتحديد السكان بناءً على عينة من خلال تحليل البيانات وتفسيرها في استنتاج.<sup>١٧</sup> قام الباحث بتحليل بيانات العينة المستخدمة لتعميم المجتمع وفي هذا التحليل استخدم الباحث صيغة اختبار-ت للعينة المزدوجة لاختبار فرضية البحث. قبل ذلك، سيتم إجراء اختبار أساسي، وهو اختبار الحالة الطبيعية.

<sup>14</sup> Ristya Widi E, *Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi, Stomatognatic (J.K.G. Unej)* Vol. 8 No. 1 (2011): 31.

<sup>15</sup> Ratika Zahra and Nofha Rina, "Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop MAYOUTFIT Di Kota Bandung," *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol. 6 No. 1 (June 30, 2018): 50, <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.648>.

<sup>16</sup> Ni Made Kania Indriani Putri dan Ni Wayan Sri Suprapti, "Aplikasi Model Tam Dalam Menjelaskan Niat Menggunakan Mobile Commerce Di Kota Denpasar", *E-Jurnal Manajemen Unud*, Vol. 5 No. 4 (2016): 2351.

<sup>17</sup> Andrian Eldanto, Genrawan Hoendarto, and Thommy Willay, "Penerapan Metode Statistika Inferensial Sebagai Alat Bantu Hitung Dengan Solusi Komprehesif" *Jurnal InTekSis* Vol. 5 No. 2, h. 24.

## ١. اختبار الحالة الطبيعية

يستخدم اختبار الحالة الطبيعية لاختبار ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها موزعة بشكل طبيعي أو على الأقل قريبة من الوضع الطبيعي.<sup>١٨</sup> هناك العديد من اختبارات الحالة الطبيعية للبيانات، بما في ذلك اختبار Liliefors واختبار Chi-Square واختبار Kolmogrov Smirnov وما إلى ذلك.<sup>١٩</sup> يستخدم الصيغة في هذه الدراسة برنامج الإصدار ١٦ من SPSS ، وهو اختبار Kolmogrov Smirnov. يقال أن البيانات طبيعية أم لا من خلال النظر إلى جدول مخرجات اختبار SPSS من خلال النظر إلى مستوى الأهمية. يتطلب تحليل الحالة الطبيعية القائم على طريقة Kolmogorov-Smirnov منحني طبيعي إذا كانت قيمة Asymp. Sig. أعلى من الحد الأقصى للخطأ، وهو ٠.٠٠٥.

## ٢. اختبار الفرضية

اختبار الفرضية المستخدم هو اختبار t للعينة المستقلة واختبار t للعينة المزدوجة، على النحو التالي:

أ. اختبار t للعينة المستقلة، يعمل على معرفة متوسط الفرق بين مجموعتين غير مرتبطتين (استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء). أحكام الاختبار إذا كان  $t_{tabel} > t_{hitung}$  ثم يتم Ha مقبول و Ho مرفوض. يمكن معرفة  $t_{hitung}$  بحساب درجات الحرية أو  $df = n - k$  أو عدد المستجيبين و عدد المتغيرات. بناءً على مقارنة القيم الاحتمالية (sig)، إذا كانت  $sig > 0,05$ ، فسيتم Ho مقبول أو  $sig < 0,05$  ثم يتم Ho مرفوض ويتم Ha مقبول. صيغة اختبار t للعينة المستقلة هي كما يلي:

$$t = \frac{x^1 - x^2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n^1} + \frac{S_2^2}{n^2}}}$$

<sup>18</sup> Fandy Adpen L, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran dan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn pada SMP Negeri 3 Kalidawir Tulungagung" Jurnal Rontal Keilmuan PPKn Vol. 2 No. 1 (April 2016): 3.

<sup>19</sup> Achi Rinaldi dkk, "Statistik Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan" IPB Press: Bogor, 2020, h.33

<sup>20</sup> Ratika Zahra and Nofha Rina, Op. Cit, h. 51.

معلومة:

$$X^1 = \text{متوسط المجموعة أ}$$

$$X^2 = \text{متوسط المجموعة ب}$$

$$S^1 = \text{مجموعة الانحراف المعياري أ}$$

$$S^2 = \text{مجموعة الانحراف المعياري ب}$$

$$n^1 = \text{عدد العينات في المجموعة أ}$$

$$n^2 = \text{عدد العينات في المجموعة ب}$$

ب. Paired Sample T-Test

اختبار Paired Sample T-Test يهدف إلى تحديد ما إذا كان هناك اختلاف في متوسط عينتين مقترنتين أو مرتبطين (الاختبار القبلي والبعدي).<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Dinda Putri Prameswari and Theresia Sri Rahayu, "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis" Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 3 No. 1 (2020): 205.

## الفصل الرابع

### عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة جديدة تستخدم في تعليم اللغة العربية ولها تأثير إيجابي على إتقان المهارات اللغوية، لأن عملية تعليم لغة أجنبية تتطلب في الأساس وضعا لطيفا. إحدى الألعاب اللغوية الممتعة للغاية التي يجب دراستها هي صندوق الأشياء.

صندوق الأشياء هي طريقة لتعليم اللغة من خلال الألعاب التي تحتوي على عناصر من المرح باستخدام أشياء ملموسة كوسائل يتم وضعها في الصناديق. يهدف هذا إلى تدريب الذاكرة وفي نفس الوقت نقل ما تم رؤيته وتذكره شفهيًا.

يهدف استخدام هذه الوسائل إلى زيادة فهم التلاميذ للمفردات. خاصة في الفصل الثالث بعنوان "المدرسة". في أنشطة التعليم باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء، يراجع الباحث أولاً المفردات التي سبق دراستها. تتضمن عملية التعليم التي يتم إجراؤها ما يلي:

أ. في اليوم الأول، أجرى الباحث الاختبار القبلي مباشرة وقت إجراء البحث. تم إجراء هذا الاختبار القبلي في الفصل الضابطة والتجريبية. يتم إعطاء هذا الاختبار الأولي لقياس قدرات التلاميذ قبل تلقي العلاج.

ب. في اليوم الثاني والثالث أعطت الباحث العلاج وهو تطبيق التعليم التقليدي على الفصل الضابطة (فصل العاشر أ)، وقدمت الباحث العلاج على شكل لعبة اللغة صندوق الأشياء لتلاميذ الفصل التجريبي (فصل العاشر ب). في تنفيذ التعليم باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء، أعد الباحث أولاً أدوات لدعم تنفيذ لعبة

اللغة صندوق الأشياء. الأدوات المعدة عبارة عن صندوق وبطاقات صور. تتضمن خطوات عملية استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء ما يلي:

١. تبدأ اللعبة بإظهار المعلم جميع بطاقات الصور.
  ٢. يذكر المعلم الصور على البطاقة واحدة تلو الأخرى باللغة العربية.
  ٣. بعد عرض جميع العناصر، يتم وضع كل الصور في المربع.
  ٤. ثم يبدأ، يأخذ المعلم الصور بشكل عشوائي في المربع ويخمن جميع التلاميذ الصور باستخدام اللغة العربية معًا.
  ٥. مثل هذا حتى تنفذ كل الصور الموجودة في الصندوق.
  ٦. ثم يتقدم التلاميذ واحدًا تلو الآخر لتخمين الصورة التي التقطها المعلم حتى يحظى جميع التلاميذ بدورهم.
- ج. في اليوم الرابع، بعد الانتهاء من عملية تعليم المفردات العربية باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء والتعليم التقليدي، أجرى الباحث تقييمًا باختبار ما بعد، والذي يهدف إلى الحصول على بيانات حول مخرجات تعليم التلاميذ بعد تلقي العلاج.
- د. في اليوم الخامس، قدمت الباحث استبان بحثية لمعرفة إجابات التلاميذ حول استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء في تعليم مفردات اللغة العربية لفصل العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

قدم الباحث ١٠ إقرارات إلى ٣٠ المدعى عليه. البيانات من الاستبيان هي كما يلي:

#### الجدول ٤

##### بيانات المسح

رقم	اسم	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	مقدار
١	تلميذ ١	٤	٤	٤	١	٤	٣	٤	٣	٤	٣	٣٤
٢	تلميذ ٢	٣	٣	٢	٣	٤	٣	٣	٤	٤	٤	٣٣
٣	تلميذ ٣	٣	٣	٣	٣	٢	٢	٣	٣	٣	٣	٢٨
٤	تلميذ ٤	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٣٣
٥	تلميذ ٥	٤	٤	٣	٣	١	٣	٢	٤	٤	٣	٣٢
٦	تلميذ ٦	٣	٣	٣	٣	٢	٢	٣	٤	٤	٤	٣٢

٣٧	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٧	٧
٣٢	٤	٤	٣	٣	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٨	٨
٣١	٣	٣	٤	٣	٤	١	١	٣	٤	٣	٣	٩	٩
٢٩	٢	٣	٣	٤	٤	٢	٤	٣	٢	٢	٢	١٠	١٠
٣١	٣	٤	٣	٤	٤	٢	٤	٣	٣	٣	٣	١١	١١
٣٢	٢	٣	٤	٤	٣	٢	٣	٣	٣	٣	٣	١٢	١٢
٣٢	٤	٣	٤	٤	٣	٣	٤	٣	٢	٢	٢	١٣	١٣
٣١	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٣	٣	١٤	١٤
٣١	٣	٤	٤	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٢	٢	١٥	١٥
٣٢	٤	٤	٤	٤	٣	٢	٢	٣	٤	٤	٤	١٦	١٦
٣٤	٣	٣	٤	٤	٤	٢	٤	٤	٤	٤	٤	١٧	١٧
٢٥	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٢	٣	٤	٣	٣	١٨	١٨
٢٨	٣	٣	٤	٢	٢	٢	١	٤	٣	٣	٣	١٩	١٩
٣٢	٤	٣	٢	٣	٤	٢	٤	٣	٤	٤	٤	٢٠	٢٠
٢٥	٢	٢	٢	٣	٢	٢	٢	٣	٣	٢	٢	٢١	٢١
٢٨	٤	٤	٣	٤	٢	٢	١	٣	٤	٤	٤	٢٢	٢٢
٣٠	٢	٣	٣	٤	٤	٢	٤	٣	٤	٣	٣	٢٣	٢٣
٣٠	٤	٤	٣	٣	١	١	١	٤	٤	٤	٤	٢٤	٢٤
٣٥	٤	٣	٣	٤	٤	٤	٢	٤	٤	٤	٤	٢٥	٢٥
٣٢	٤	٢	١	٣	٤	٣	٤	٤	٣	٣	٣	٢٦	٢٦
٢٥	٣	٣	٣	٣	١	٣	٢	٢	٣	٣	٣	٢٧	٢٧
٢٤	٢	٢	١	٢	١	١	١	٢	٢	٢	٢	٢٨	٢٨
٣٠	٤	٤	٢	١	١	١	١	٤	٤	٤	٤	٢٩	٢٩
٣٠	٤	٣	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٣٠	٣٠

بعد اختبار الصلاحية من خلال جهاز كمبيوتر لوسائل العداد باستخدام SPSS (الحل الإحصائي والخدمي) لنظام التشغيل Windows، تم الإعلان عن ١٠ عناصر صالحة. يمكن ملاحظة أن قيمة الجدول  $r$  لـ ٣٠ مستجيباً هي ٠,٣٦١، ويمكن إعلانها صالحة إذا كان الجدول  $r_{table} > ٠,٣٦١$ ، فيما يلي بيانات من حساب اختبار الصلاحية لـ ١٠ عناصر:

## الجدول ٥

### اختبر صلاحية أدوات لعبة اللغة

Correlations		
		Total
Pernyataan1	Pearson Correlation	.522**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
Pernyataan 2	Pearson Correlation	.384*
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	30
Pernyataan 3	Pearson Correlation	.445*
	Sig. (2-tailed)	.014
	N	30
Pernyataan 4	Pearson Correlation	.375*
	Sig. (2-tailed)	.041
	N	30
Pernyataan 5	Pearson Correlation	.383*
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	30
Pernyataan 6	Pearson Correlation	.642**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Pernyataan 7	Pearson Correlation	.404*
	Sig. (2-tailed)	.027
	N	30
Pernyataan 8	Pearson Correlation	.418*

	Sig. (2-tailed)	.021
	N	30
Pernyataan 9	Pearson Correlation	.376*
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	30
Pernyataan 10	Pearson Correlation	.489**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	30
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

بعد أن تم الإعلان عن صحتها، تم إجراء اختبار الموثوقية بمساعدة SPSS 24، تم الإعلان عن موثوقية أداة قياس الوسائل لأنها كانت بقيمة أعلى من ٠,٦، أي ٠,٧٣١، يمكن الاطلاع على مزيد من المعلومات في الجدول أدناه:

### الجدول ٦

#### موثوقية أداة لعبة اللغة صندوق الأشياء

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.731	10

التحليل الوصفي لعدد إجابات الطلاب على الاستبيان بمقياس ليكرت التالي:

### الجدول ٧

#### التحليل الوصفي لعدد إجابات الطلاب على الاستبيان

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Std. Deviation
Total	30	24	37	918	3.069
Valid N (listwise)	30				

تظهر نتائج الاستبيان في الجدول بمقياس ليكرت على النحو التالي:

(١) عدد الطلاب في الفصل العاشر أ و ب يعني ٣٠ تلميذاً.

(٢) أقل عدد إجابات لكل تلاميذ يعني ٢٤.

(٣) الحد الأقصى لعدد الإجابات لكل تلاميذ يعني ٣٧.

(٤) عدد إجابات التلاميذ في التجربة يعني إجمالي ٩١٨.

يستخدم الباحث صيغة لتحديد نتائج الاستبيان على مقياس ليكرت، على النحو

التالي:

أ. النتائج القصوى

الدرجة القصوى = مجموعة الأسئلة × الدرجة على المقياس الأعلى × مجموعة التلاميذ

$$30 \times 5 \times 10 =$$

$$1500 =$$

ب. أدنى درجة

ت. أدنى درجة = مجموعة الأسئلة × أدنى درجة تم قياسها × مجموعة التلاميذ

$$30 \times 1 \times 10 =$$

$$300 =$$

نسبة قيم استجابة التلاميذ من الاستبيان هي كما يلي:

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

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{Frekuensi Jawaban Angket}}{\sum \text{Skor Maknimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{918}{1.500} \times 100\%$$

$$= 61\%$$

بعد معرفة عدد العمليات الحسابية السابقة ، يمكن ملاحظة أن قيمة الدقة تبلغ ٦١٪ ، لذا فهي في الفئة القوية.

المبحث الثاني: تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي، قام الباحث بجمع البيانات باستخدام أداة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي بحيث يتم الحصول على نتائج الاختبار القبلي والبعدي من الفئتين الضابطة والتجريبية، دون تلقي علاج ومعالجة باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء. يمكن رؤية نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الجدول التالي.

### الجدول ٨

#### نتائج الاختبار القبلي والبعدي لفئة التحكم والفئة التجريبية

رقم	فئة التحكم		فئة التجريبية		
	اسم	نتيجة		اسم	
		اختبار القبلي	اختبار البعدي		اختبار القبلي
١	در	٦٥	٨٠	أت أ	٩٠
٢	دسن	٦٠	٧٥	أف أ	١٠٠
٣	دد	٧٥	٨٥	أف أ	٩٠
٤	اه	٥٠	٧٥	أس أ	٩٠
٥	اه	٦٥	٨٥	ب ف	١٠٠
٦	ف أ	٦٠	٨٠	دس	٩٥
٧	ف أ	٥٥	٦٠	درف	٨٠
٨	ك ف ج	٥٥	٧٠	ف أ	٩٠
٩	م أ	٦٠	٧٥	ج أي	٩٥

١٠٠	٨٠	ل أ	٧٥	٥٥	ن	١٠
٩٥	٧٠	م أ	٧٠	٥٥	ر أ أ	١١
٩٠	٨٠	غ و	٧٥	٦٠	س ك	١٢
١٠٠	٨٠	ن ك س	٨٥	٦٠	ي ب	١٣
٨٥	٧٠	ن ج ر	٧٠	٥٥	ز أ أ	١٤
٩٥	٧٥	و	٧٥	٦٥	س	١٥
١٣٨٠	١٠٩٥	مجموع	١٢٣٥	١٠٢٥	مجموع	
٥,٢٧٨	٧٠,٢٠	الانحراف المعياري	٦,٢٣٠	٥,٨٧٦	الانحراف المعياري	
٩٢,٠٠	٧٣,٠٠	اجمالي	٨٢,٣٣	٦٨,٣٣	اجمالي	

## الجدول ٩

### اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest	Pretest Kontrol (Konvensional)	.212	15	.069	.897	15	.087
	Posttest Kontrol (Konvensional)	.206	15	.087	.905	15	.113
	Pretest Eksperimen (Shunduq Al Asyya')	.188	15	.161	.924	15	.224
	Posttest Eksperimen (Shunduq Al Asyya')	.173	15	.200*	.897	15	.086
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

يوضح الجدول نتائج اختبار الحالة الطبيعية باستخدام إحصائية SPSS 24، حيث يمكن ملاحظة أن القيمة المعنوية لـ Kolmogrof Smirnov هي  $0,0069 > 0,005$ . القيم المتبقية يتم توزيعها بشكل طبيعي.

يقاس تحليل نتائج تعليم تلاميذ الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء عن طريق الاختبارات. يتكون الاختبار من ٢٠ سؤالاً ويتم قياس كل سؤال بدرجة واحدة. لذا فإن حساب الدرجة التي تم الحصول عليها هو كما يلي:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

ثم تم إجراء اختبار t للعينات المستقلة، وكانت النتائج التالية:

## الجدول ١٠

### اختبار t عينة مستقلة

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Pretest	Equal variances assumed	.229	.636	6.419	28	.000	-15.000	2.337	-19.787	-10.213
	Equal variances not assumed			6.419	27.789	.000	-15.000	2.337	-19.788	-10.212

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Pretest	Equal variances assumed	.004	.951	7.461	28	.000	-17.333	2.323	-22.092	-12.575
	Equal variances not assumed			7.461	27.497	.000	-17.333	2.323	-22.096	-12.571

من الجدول يمكن ملاحظة أن قيمة سيغ (2 tailed) لمخرجات تعليم المفردات للفئتين الضابطة والتجريبية هي  $.000 < .005$ ، بحيث يمكن استنتاج أن  $H_0$  مرفوض  $H_a$  مقبول، مما يعني أن هناك تأثيراً من لعبة اللغة صندوق الأشياء. على نتائج التعليم في مادة "المدرسة" للصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. بناءً على قيمة  $t_{hitung}$ ، يمكن ملاحظة أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، أي  $7,461 > 2,048$ ، ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$  مقبول. قيمة أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، أي  $7,461 > 2,048$ ، ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$  مقبول.

يهدف الاختبار الثاني، وهو اختبار t للعينة المزدوجة، إلى تحديد ما إذا كان هناك فرق في متوسط عينتين متزاوجتين. بالنتائج التالية:

### الجدول ١١

#### اختبار t للعينة المزدوجة

Paired Samples Test				
Paired Differences		t	df	

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PREKON - POSTKON	-16.000	5.412	1.397	-18.997	-13.003	-11.451	14	.000
Pair 2	PREEKS - POSTEKS	-18.333	8.381	2.164	-22.974	-13.692	-8.472	14	.000

بناءً على إخراج الزوج ١، يتم الحصول على قيمة سيغ. (2 tailed) من ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ، يمكن استنتاج أن هناك فرقاً في متوسط نتائج تعليم التلاميذ للفئة الضابطة والتحكم في الاختبار البعدي (النموذج التقليدي).

بناءً على إخراج الزوج ٢، يتم الحصول على قيمة سيغ. (2 tailed) من ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ، يمكن استنتاج أن هناك فرقاً في متوسط نتائج تعليم التلاميذ للفصل التجريبي والاختبار البعدي التجريبي (نموذج لعبة اللغة صندوق الأشياء).

لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيراً معنوياً (تم Ho مرفوض) قبل إجراء الاختبار القبلي وبعد إجراء اختبار البعدي في التعليمي لعبة اللغة صندوق الأشياء على نتائج تعليم التلاميذ في مادة درس اللغة العربية "المدرسة".

## الفصل الخامس

### المناقشة

المبحث الأول: استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

الألعاب اللغوية هي طريقة لتعليم اللغة من خلال لعبة تحتوي على عناصر من المرح وتدريب المهارات اللغوية بالإضافة إلى إدراك الدافع لدى الشخص سواء بشكل مباشر أو غير مباشر.<sup>١</sup> بناءً على نتائج البحث، أوضح تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء لتلاميذ أنهم بدوا متحمسين ومتحمسين أثناء الأنشطة التعليمية. هذا لأن التلاميذ لم يستخدموا لعبة اللغة صندوق الأشياء من قبل. الوسائل التعليمية هي أداة تستخدم كوسيلة في عملية التعليم لتوضيح معنى الرسالة التي سيتم نقلها من أجل تحقيق أهداف تعليمية أفضل.<sup>٢</sup>

استخدم الباحث في هذه البحث لعبة اللغة صندوق الأشياء لإتقان المفردات لتلاميذ، والتي كان يقوم بها التلاميذ وهم يضعون أيديهم في الصندوق، وبعد ذلك يكتشفون الأشياء الموجودة في الصورة ويذكرون اللغة العربية. إذا كان أداء التلاميذ جيداً فقد تطور إتقان المفردات لتلاميذ، وإذا كان الطفل لا يزال غير قادر على القيام بذلك، فهذا يعني أن تطور لغته لم يتقدم.

تهدف لعبة اللغة صندوق الأشياء إلى زيادة مفردات التلاميذ عند ذكر المفردات باللغة العربية. على الرغم من أن العناصر الموجودة في المربع بسيطة، إلا أن التلاميذ لا يعرفون ما هو في المربع. يركز هذا النشاط على قدرة التلاميذ على الملاحظة وشرح ملاحظاتهم.<sup>٣</sup>

---

<sup>1</sup> Hikmah Fajrianingsih, *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam)*.

<sup>2</sup> Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), hlm.7.

<sup>3</sup> Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

بناءً على نتائج البحث الموصوف في الفصل الرابع، يُذكر أن تحليل حسابات الاستبيان المعطاة للتلاميذ أظهر أن ما يصل إلى ٦١٪ من التلاميذ يوافقون على استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء في تعليم المفردات. هذا يعني أنه في عملية التدريس والتعليم يستخدم المفردات لعبة اللغة صندوق الأشياء، نعم إنها فعالة في الاستخدام. هذا البيان مدعوم أيضاً من خلال الاستجابة الإيجابية للتلاميذ في المشاركة في التعليم. وقد تجلّى رد الفعل الإيجابي لدى التلاميذ من خلال حماس التلاميذ وحماسهم للمشاركة في سلسلة تنفيذ لعبة اللغة صندوق الأشياء.

## المبحث الثاني: تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

أجري عملية البحث باستخدام عينتين، وهما فصل العاشر أ و الفصل العاشر ب، بلغ مجموعهما ٣٠ طالبًا. أعطيت الفصل العاشر ب العلاج لمعرفة مدى تأثير استخدام ألعاب اللغة صندوق الأشياء على تعليم المفردات، وقام الباحث بقياسها من خلال إجراء اختبار مسبق قبل تلقي العلاج واختبار لاحق بعد تلقي العلاج.

للإجابة على أسئلة البحث في هذه البحث، ما مدى تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء على تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. لذلك أثبت الباحث ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضيات. قبل اختبار الفرضية، أجرى الباحث اختبارًا أساسيًا أولاً وهو اختبار الحالة الطبيعية. يتم إجراء اختبار الحالة الطبيعية هذا لمعرفة ما إذا كانت نتائج البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. في الاختبارات التي تم إجراؤها في اختبار الحالة الطبيعية، حصل الباحث على بيانات تفيد بأن القيمة المعنوية لبيانات الاختبار القبلي على اختبار Kolmogorov Smirnov كانت  $0.05 > 0.069$  ،  $0.05 > 0.161$  ، لذلك يمكن استنتاج أن القيم المتبقية يتم توزيعها بشكل طبيعي. علاوة على ذلك، فإن بيانات الاختبار اللاحق في اختبار Kolmogorov-Smirnov هي  $0.05 > 0.087$  ،  $0.05 > 0.200$  ، لذلك يتم توزيعها بشكل طبيعي. نظرًا لتوزيع البيانات بشكل طبيعي، يتم الفرضية  $H_a$  مقبول و  $H_0$  مرفوض.

بعد إجراء اختبار الحالة الطبيعية، أجرى الباحث اختبار عينة غير متزوج أو اختبار  $t$  مستقل للعينة. يهدف اختبار  $t$  للعينة المستقلة إلى رؤية زيادة ، هل هناك فرق في متوسط العينتين المقترنتين. يمكن ملاحظة تأثير استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء على مخرجات تعليم المفردات من خلال قيمة  $\text{sig}$  (2 tailed) لمخرجات التعليم المفردات للفئة الضابطة والتجريبية وهي  $0.000$  . القيمة  $0.000 < 0.05$  لذلك يمكن استنتاج أن  $H_0$  مرفوض و  $H_a$  مقبول.

بمعنى أن هناك تأثير من لعبة اللغة صندوق الأشياء على مخرجات التعليم في مادة "المدرسة" للصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي. ثم يمكن ملاحظة أن قيمة  $t_{hitung} > t_{tabel}$  على متغير نتائج تعليم المفردات يمكن ملاحظة أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$  هي  $6,419 > 2,048$  ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$  مقبول. قيمة  $t_{hitung} > t_{tabel}$  هي  $7,461 > 2,048$  ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$  مقبول. وهذا يعني أن هناك تأثيرًا من لعبة اللغة صندوق الأشياء على نتائج التعليم في مادة "المدرسة" لتلاميذ الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

هذا البحث مدعوم ببحث سابق من قبل أوتي رضا نور صليحة بعنوان استخدام صندوق الأشياء في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية لتلاميذ الصف الرابع المدرسة محمدية الابتدائية الأهلية سنجوتان بانتول للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩. كان اختبار الفرضية المستخدم هو اختبار  $t$  للينة المزدوجة مع نتائج البحث التي تشير إلى وجود تأثير كبير على قدرة التلاميذ على حفظ المفردات بعد تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء.

يتضح هذا من خلال نتائج التوقيع. (2 tailed) من  $0,000 < 0,05$  لفئة التحكم في الاختبار القبلي مع التحكم في الاختبار البعدي (النموذج التقليدي). في حين أن التوقيع. (2 tailed) من  $0,000 < 0,05$  ، يمكن استنتاج أن هناك فرقًا في متوسط نتائج تعليم التلاميذ للفصل التجريبي والاختبار البعدي التجريبي (نموذج لعبة لغة اللغة صندوق الأشياء).

يمكن الاستنتاج أن هناك فرقًا معنويًا بين نتائج تعليم المفردات في بيانات الاختبار القبلي والبعدي. هذا يعني أن الفرضية  $H_a$  مقبولة و  $H_0$  مرفوض. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء له تأثير على تعليم المفردات لتلاميذ الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي.

## الفصل السادس

### الاختتام

#### أ. خلاصة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة التي تم إجراؤها، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

١. استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء في تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي يدل على أن تطبيق لعبة اللغة صندوق الأشياء في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي جيد بنسبة ٦١٪. هذا يعني أنه في عملية التدريس والتعليم في المفردات يكون التلاميذ متحمسين ويمكنهم قبول عملية التعليم من خلال تنفيذ لعبة اللغة صندوق الأشياء.

٢. استخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء لها تأثير على تعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية ٤٥ بالي حيث أظهر نتائج البحث أن القيمة المعنوية لبيانات الاختبار التمهيدي للفئة فصل العاشر أ و الفصل العاشر ب على Kolmogorov Smirnov الاختبار هو  $0,069 > 0,05$  ،  $0,161 > 0,05$  . لذلك يمكن استنتاج أن القيم المتبقية يتم توزيعها بشكل طبيعي. علاوة على ذلك، فإن بيانات الاختبار اللاحق للفئة فصل العاشر أ و الفصل العاشر ب في اختبار Kolmogorov-Smirnov هي  $0,087 > 0,05$  ،  $0,200 > 0,05$  ، لذلك يتم توزيعها بشكل طبيعي. نظرًا لتوزيع البيانات بشكل طبيعي، يتم الفرضية  $H_0$  مقبول و  $H_0$  مرفوض. تم الحصول على نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار  $t$  للعينة المستقلة بقيمة  $0,000 < 0,05$  ، قيمة  $t_{hitung}$  ويمكن ملاحظة أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$  هي  $6,419 > 2,048$  ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$  مقبول. قيمة  $t_{hitung} > t_{tabel}$  هي  $7,461 > 2,048$  ثم تم  $H_0$  مرفوض وتم  $H_a$

مقبول. ثم حصلت نتائج اختبار t للعينة المزدوجة على قيمة sig. (2 tailed) من  $0,000 < 0,05$  لفئة التحكم في الاختبار القبلي مع التحكم في الاختبار البعدي (النموذج التقليدي). في حين أن sig. (2 tailed) من  $0,000 < 0,05$ . يمكن الاستنتاج أن هناك فرقا معنويا بين نتائج تعليم المفردات في بيانات الاختبار القبلي والبعدي.

## ب. الإقتراحات

١. بالنسبة للمدارس في المرحلة الثانوية، من المؤمل أن تكون قادرة على تقديم مساهمة جيدة للمدرسة كمواضع تقييم لتحسين جودة تعليم اللغة العربية.
٢. بالنسبة للمعلمين، يجب أن يكونوا قادرين على إجراء تحسينات وتحسين جودة التعليم باستخدام الأساليب والوسائط في عملية التعليم. مع لعبة اللغة صندوق الأشياء، من المأمول أن يتم استخدامها كمدرس بديل في جعل التلاميذ نشيطين وفعالين ويشعرون بالسعادة عند التعليم حتى يتمكن التلاميذ من إتقان مفاهيم كل شيء يتعلمونه.
٣. بالنسبة للتلاميذ، يجب أن يحاول التلاميذ دائماً تحسين مهاراتهم في حساب الضرب وأن يكونوا قادرين على المعرفة حتى تكون نتائجهم التعليمية مثالية.
٤. بالنسبة للباحثين الآخرين، من المأمول أن يتم استخدام نتائج هذه البحث كمواضع مرجعية للبحث، والنظر في مزيد من البحث باستخدام لعبة اللغة صندوق الأشياء حتى تكون نتائج البحث أفضل.

## قائمة المراجع

- ترمیزی، نینورسی. الألعاب اللغوية وتطبيقها في تعليم المحادثة. (المجالات العلمية: (VOL. XIV NO. 2, 401-412
- لویس مکلوّف، المنفد فی اللغة و الأعلام. (بیروت: دار المشرق، ۱۹۸۶).
- یولیا مولیدینا فطریانا، البحث الجامعی. استخدام وسیلة کاهوت (Kahoot) فی تعلیم مهارة الإستماع بالبرنامج المكثف لتعلیم اللغة العربیة جامعة مولانا مالک إبراهیم الإسلامیة الحکومیة مالانج. (مالانج، جامعة مولانا مالک إبراهیم الإسلامیة الحکومیة مالانج، ۲۰۱۸)
- ناصر مصطف عبد العزیز. اللعب اللغویة فی تعلم اللغة الأجنبيّة. (ریض: المملكة العربیة السودیة، ۱۹۸۳).
- Abdul Kadir. *Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar*. Vol. 8. No. 2 (2015).
- Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Achi Rinaldi dkk. *Statistik Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. IPB Press: Bogor. 2020.
- Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*.
- Andrian Eldanto. Genrawan Hoendarto. and Thommy Willay. *Penerapan Metode Statistika Inferensial Sebagai Alat Bantu Hitung Dengan Solusi Komprehensif*. Jurnal InTekSis Vol. 5 No. 2.
- Arikunto. Suharsimi. dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008).
- Awalia. *Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Media Permainan Bahasa pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Jembrak Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang Tahun 2015*. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2015).
- Baiq Tuhfatul Unsi. *Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. *Jurnal Tafaqquh*; Vol. 2. 1, 2014.
- Dinda Putri Prameswari and Theresia Sri Rahayu. *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 3 No. 1 (2020).
- Fandy Adpen L. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran dan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn pada*

- SMP Negeri 3 Kalidawir Tulungagung. Jurnal Rontal Keilmuan PPKn Vol. 2 No. 1 (April 2016).*
- Fathul Mujib dan Nailar Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab.*
- Fitrotul Aida. *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab.* IAIN Pekalongan.
- Hasrian Rudi. *Belajar sambil Bermain & Bermain sambil Belajar.* (Artikel: Dosen FAI UMSU, Harian Medan Pos, 2015).
- Hasyim Haddade. *Reformasi Kurikulum Bahasa Arab.* (Makassar: Alauddin University Press, 2011).
- Hikmah Fajrianingsih. *Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam).* (Artikel: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan).
- Hujair AH. *Media Pembelajaran.* (Safiria Insania Press).
- Indah Komsiyah. *Belajar dan Pembelajaran.* (Yogyakarta: Teras, 2012).
- Lukas S Musianto. *Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian.* Jurnal Ekonomi Manajemen Vol. 4 No. 2 (September 2002).
- Nasution. S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990).
- Natalina Nilamsari. *Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif.* 2014.
- Ni Made Kania Indriani Putri dan Ni Wayan Sri Suprpti. *Aplikasi Model Tam Dalam Menjelaskan Niat Menggunakan Mobile Commerce Di Kota Denpasar.* E-Jurnal Manajemen Unud. Vol. 5 No. 4 (2016).
- Nilda Miftahul Janna and H. Herianto. *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS.* preprint (Open Science Framework, January 22, 2021).
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami.* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010).
- Rafika Ulfa. *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan.* Jurnal Pendidikan dan Keislaman.
- Ratika Zahra and Nofha Rina. *Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop MAYOUTFIT Di Kota Bandung.* LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 6 No. 1 (June 30, 2018).
- Risty Widi E. *Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi.* Stomatognatic (J.K.G. Unej) Vol. 8 No. 1 (2011).
- Sholihah. *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab.*

- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Abeta.
- Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta (2000).
- Supardi, *Populasi dan Sampel Penelitian*. Unisia No.17.
- Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Malang: UIN Malang Press, 2011).
- Tayar Yusuf & Saiful Anwar. *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995).
- Ulil Albab. *Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing*. TAMADDUN: Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam 19. no. 1 (June 28, 2019).

# قائمة الملاحق



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 2212/Un.03.1/TL.00.1/11/2022  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

25 November 2022

Kepada  
Yth. Kepala MA 45 Gianyar  
di  
Bali

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nurhadi  
NIM : 18150007  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023  
Judul Skripsi : تأثير لعبة اللغة صندوق الأشياء لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية 45 غياتيار  
Lama Penelitian : November 2022 sampai dengan Januari 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Muhammad Walid, MA  
NIR. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PBA
2. Arsip



YAYASAN PENOLONG PENDIDIKAN ANAK YATIM DAN MISKIN  
(YAPPENATIM)

MADRASAH ALIYAH "45" GIANYAR

NSM : 131251040001 NPSN : 60105478

Alamat: Jalan Astina Timur Po. Box 110 ☎ 0361 946176 Gianyar



**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 369.C/MA.45/XI/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah:

Nama : Dra.Hj. Andriyani, MA  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah 45 Gianyar

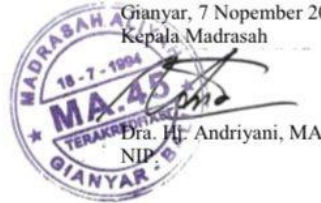
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama tersebut di bawah ini :

Nama : Nurhadi  
NIM : 18150007  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)  
Jenjang : Program Sarjana

Telah mengadakan penelitian di Madrasah Aliyah 45 Gianyar pada bulan Nopember sampai Januari dengan judul skripsi تأثير لعبة اللغة "صندوق الأشياء" لتعليم المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية 45 غيانيار

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 7 Nopember 2022  
Kepala Madrasah



Dra. Hj. Andriyani, MA  
NIP

## INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

### Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama, kelas dan nomor absen.
2. Jawablah sesuai pendapatmu dari pernyataan yang ada dalam angket dengan memberi tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan dari masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
B	Biasa
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

### Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :
3. No. absen :

**Berilah tanda (✓) sesuai pilihan anda!**

NO	Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	B	S	SS
1	Saya mampu mengoperasikan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' dengan mudah pada pembelajaran mufrodat bahasa arab.					
2	Saya lebih bersemangat untuk belajar mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.					
3	Saya lebih cepat memahami mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.					

4	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat sulit dioperasikan sehingga susah dipahami.					
5	Dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' mempermudah saya dalam memahami materi pelajaran.					
6	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat menarik dan tidak membosankan.					
7	Pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' membuat saya senang dalam belajar bahasa arab.					
8	Saya lebih mudah mengingat mufrodat yang diajarkan ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.					
9	Setelah mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih termotivasi untuk menguasai mufrodat.					
10	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih cepat dalam menjawab soal bahasa arab.					

## SOAL PRE-TEST

Nama :

Kelas :

No. absen :

### A. Jawablah pertanyaan dibawah ini

١. يُعْرِفُ الطَّالِبُ نَفْسَهُ فَيَقُولُ: أَنَا أَحُكُّكُمْ فِي اللَّهِ، إِسْمِي مُحَمَّدٌ .... شَارِعَ إِمَامٍ

بونجول رقم ٢٥ بأذانج سومطرة العَرَبِيَّة.

أ. هَوَايِي

ب. أَمَلِي

ج. عُنْوَانِي

د. وُلِدْتُ

هـ. تَخَرَّجْتُ

٢. أَيْنَ يَنَامُ التَّلَامِيذُ؟ التَّلَامِيذُ يَنَامُونَ ....

أ. فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ب. فِي عُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ

ج. فِي عُرْفَةِ الْبَيْتِ

د. فِي الْمَلْعَبِ

هـ. فِي عُرْفَةِ النَّوْمِ

٣. تَطْبُخُ الْأُمُّ الْأَطْعِمَةَ فِي ....

أ. عُرْفَةِ النَّوْمِ

ب. عُرْفَةِ الطَّعَامِ

ج. الْمَطْبَخِ

د. عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

٤. فِي الْمَسَاءِ يَسْتَرِيحُ أَعْضَاءُ الْأُسْرَتِي وَيَتَحَدَّثُونَ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النَّوْمِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الْحَمَّامِ

د. عُزْفَةَ الْجُلُوسِ

و. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

٥. وَ أَمَّا رَشِيدٌ فَيَذَاكِرُ دُرُوسَهُ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النَّوْمِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الْحَمَّامِ

د. عُزْفَةَ الْجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

٦. "هُوَايَةُ عَمَّارِ الْمَفْضَلَةُ قِرَاءَةُ كُتُبِ الثَّرَاثِ الْإِسْلَامِيِّ. " مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا

حَطُّ ....

أ. Pekerjaan

ب. Profesi

ج. Hobi

د. Cita-cita

هـ. Alamat

٧. "تَحْرَجُ رَفِيقِي فِي الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ بِلِي. " مَعْنَى

الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Lulus

ب. Lari

ج. Melanjutkan

د. Drop Out

هـ . Pulang

٨. "التلاميذ يُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ

....

أ. Makan

ب. Belajar

ج. Tinggal

د. Shalat

هـ. Bekerja

٩. "نَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي الْمَقْصَفِ عِنْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ

....

أ. Kantin

ب. Kelas

ج. Kantor

د. Lapangan

هـ. Masjid

١٠. "مَحَمَّدٌ الْآنَ يَتَعَلَّمُ فِي الصَّفِّ الْعَشْرِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ." مَعْنَى

الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Mengaji

ب. Masak

ج. Minum

د. Belajar

هـ. Tidur

## B. Coba Perhatikan bacaan di bawah ini!

لِلْمَدْرَسَةِ سَكَنٍ لِلتَّلَامِيذِ وَسَكَنٍ لِلطَّلِيَّاتِ، يَتَضَمَّنُ السَّكَنُ الْمَرْفِقَ الْعَامَّةَ الْمُحْتَلِفَةَ، وَمِنْهَا: الْمَسْجِدُ وَعُرْفَةُ النَّوْمِ وَالْحَمَّامُ وَالْمَطْبُخُ وَعُرْفَةُ الْأَكْلِ، وَيَتَضَمَّنُ السَّكَنُ كَذَلِكَ الْمَكْتَبَةَ، وَالْمَلْعَابَ، وَقَاعَةَ الْإِجْتِمَاعِ، وَالْمَقْصَفَ، وَغَيْرَهَا. وَيُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً وَيَدْرُسُونَ فِي السَّكَنِ.

Lalu artikan setiap kata yang diberi garis bawah !

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

## SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

No. absen :

### C. Jawablah pertanyaan dibawah ini

١١. أَيْنَ يَنَامُ التَّلَامِيذُ؟ التَّلَامِيذُ يَنَامُونَ ....

و. فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ز. فِي عُرْفَةِ الْمُدَاكِرَةِ

ح. فِي عُرْفَةِ الْبَيْتِ

ط. فِي الْمَلْعَبِ

ي. فِي عُرْفَةِ النَّوْمِ

١٢. يُعْرِفُ الطَّالِبُ نَفْسَهُ فَيَقُولُ: أَنَا أَحُوْكُمُ فِي اللَّهِ، إِسْمِي مُحَمَّدٌ ....

شَارِعَ إِمَامِ بُونَجُولِ رَقْمِ ٢٥ بَادَانَجِ سَوْمَطْرَةِ الْعَرَبِيَّةِ.

و. هَوَائِي

ز. أَمَلِي

ح. عُنْوَانِي

ط. وُلِدْتُ

ي. تَحَرَّجْتُ

١٣. تَطْبِخُ الْأُمُّ الْأَطْعِمَةَ فِي ....

ز. عُرْفَةِ النَّوْمِ

ح. عُرْفَةِ الطَّعَامِ

ط. الْمَطْبَخِ

ي. عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ك. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

١٤. فِي الْمَسَاءِ يَسْتَرِيحُ أَعْضَاءُ الْأُسْرَتِي وَيَتَحَدَّثُونَ فِي ....

هـ. عُزْفَةَ النَّوْمِ

و. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ز. الْحَمَّامِ

ح. عُزْفَةَ الْجُلُوسِ

ل. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

١٥. وَ أَمَّا رَشِيدٌ فَيَذَاكِرُ ذُرُوسَهُ فِي ....

و. عُزْفَةَ النَّوْمِ

ز. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ح. الْحَمَّامِ

ط. عُزْفَةَ الْجُلُوسِ

ي. عُزْفَةَ الْمَذَاكِرَةِ

١٦. "تَحَرَّجَ رَفِيقِي فِي الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ بَلِي."

مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

و. Lulus

ز. Lari

ح. Melanjutkan

ط. Drop Out

ي. Pulang

١٧. "التَّلَامِيذُ يُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا

حَطُّ ....

و. Makan

ز. Belajar

ح. Tinggal

ط. Shalat

ي. Bekerja

١٨. "هُوَايَةٌ عَمَّارُ الْمَفْضَلَةِ قِرَاءَةُ كُتُبِ التُّرَاثِ الْإِسْلَامِيِّ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي

تَحْتَهَا حَطُّ ....

و. Pekerjaan

ز. Profesi

ح. Hobi

ط. Cita-cita

ي. Alamat

١٩. "نَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي الْمَقْصَفِ عِنْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا

حَطُّ ....

و. Kantin

ز. Kelas

ح. Kantor

ط. Lapangan

ي. Masjid

٢٠. "مَحَمَّدٌ الْآنَ يَتَعَلَّمُ فِي الصَّفِّ الْعَشْرِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ." مَعْنَى

الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

و. Mengaji

ز. Masak

ح. Minum

ط. Belajar

ي. Tidur

#### D. Coba Perhatikan bacaan di bawah ini!

لِلْمَدْرَسَةِ سَكَنٌ لِلتَّلَامِيذِ وَسَكَنٌ لِلطَّالِبَاتِ، يَتَضَمَّنُ السَّكَنُ الْمَرْفِقَ الْعَامَّةَ الْمُحْتَلِفَةَ، وَمِنْهَا: الْمَسْجِدُ وَعُرْفَةُ النَّوْمِ وَالْحَمَّامُ وَالْمَطْبُخُ وَعُرْفَةُ الْأَكْلِ، وَيَتَضَمَّنُ السَّكَنُ كَذَلِكَ الْمَكْتَبَةَ، وَالْمَلْعَابَ، وَقَاعَةَ الْإِجْتِمَاعِ، وَالْمَقْصَفَ، وَغَيْرَهَا. وَيُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً وَيَدْرُسُونَ فِي السَّكَنِ.

Lalu artikan setiap kata yang diberi garis bawah !

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MA 45 Bali

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi Pokok : المدرسة والبيئة المحيطة بها

Kelas/Semester : X / I (Ganjil )

Tahun Ajaran : 2022/2023

Waktu : 2 x 40 Menit (2JP)

### I. Kompetensi Inti

- KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### II. Kompetensi Dasar

Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: المدرسة (مرافق المدرسة، الأدوات المدرسية) yang melibatkan tindak tutur memberi perintah, الأنشطة في المدرسة)

melarang, dan meminta izin dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal المفرد والمثنى والجمع

### **III. INDIKATOR PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

#### **A. Indikator Pembelajaran**

1. Mengartikan kosakata tentang tema المدرسة dari bahasa arab ke bahasa indonesia dan sebaliknya.
2. Mengemukakan bahasa arab dari gambar sekolah yang ditunjuk dan sebaliknya.
3. Menentukan jenis sekolah yang tepat sesuai deskripsi yang diberikan
4. Mengerjakan kuis tentang kosakata tema المدرسة

#### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mampu mengartikan kosa kata tentang tema المدرسة dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengemukakan bahasa arab dari gambar yang ditunjuk oleh guru dan sebaliknya dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menentukan gambar yang berkaitan dengan sekolah secara tepat sesuai deskripsi yang diberikan oleh guru.

### **IV. Metode Pembelajaran**

Metode diskusi

### **V. Media/Sumber belajar**

1. Sumber Belajar : LKS Kelas X
2. Media : Shunduq Al Asyia'

### **VI. PROSES PEMBELAJARAN**

#### **1. Pendahuluan**

Proses pembelajaran dibuka dengan salam dan sapa kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi mengenai pentingnya pembelajaran bahasa Arab baik untuk pendalaman keilmuan Islam maupun sebagai bahasa komunikasi.

#### **2. Kegiatan inti**

- a. Guru menunjukkan semua kartu bergambar.
- b. Guru menyebutkan satu persatu gambar pada kartu dengan menggunakan Bahasa arab.

- c. Setelah semua barang dipajang, barulah semua gambar dimasukkan kedalam kotak.
- d. Kemudian dimulai, guru mengambil gambar secara acak didalam kotak dan semua siswa menebak gambar tersebut menggunakan bahasa arab secara bersama-sama.
- e. Seperti ini sampai semua gambar yang terdapat di dalam kotak habis.
- f. Kemudian siswa maju satu persatu untuk menebak gambar yang diambil guru hingga seluruh siswa mendapat giliran.

### **3. Penutup**

Peserta didik diberi kesempatan untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari kemudian guru memberikan tanggapan serta apresiasi kepada peserta didik yang telah menunjukkan peningkatan sikap kerjasama dan disiplin dalam pembelajaran serta dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan yang akan datang kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

## **VII. Penilaian**

1. Sikap : Observasi
2. Pengetahuan : Tes Tulis
3. Keterampilan : Kegiatan Diskusi/Presentasi.

## INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

### Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama, kelas dan nomor absen.
2. Jawablah sesuai pendapatmu dari pernyataan yang ada dalam angket dengan memberi tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan dari masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
B	Biasa
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

### Identitas Responden

1. Nama : M. Alvin
2. Kelas : X IPS
3. No. absen : 09

**Berilah tanda (✓) sesuai pilihan anda!**

NO	Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	B	S	SS
1	Saya mampu mengoperasikan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' dengan mudah pada pembelajaran mufrodat bahasa arab.				✓	
2	Saya lebih bersemangat untuk belajar mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.				✓	
3	Saya lebih cepat memahami mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.			✓		
4	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat sederhana sehingga mudah dipahami.				✓	

5	Dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' mempermudah saya dalam memahami materi pelajaran.		✓			
6	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat menarik dan tidak membosankan.				✓	
7	Pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' membuat saya senang dalam belajar bahasa arab.			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat mufrodat yang diajarkan ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.		✓			
9	Setelah mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih termotivasi untuk menguasai mufrodat.			✓		
10	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih cepat dalam menjawab soal bahasa arab.				✓	

### INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Tulis nama, kelas dan nomor absen.
2. Jawablah sesuai pendapatmu dari pernyataan yang ada dalam angket dengan memberi tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan dari masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
B	Biasa
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

**Identitas Responden**

1. Nama : Niki Ketat Sumiati
2. Kelas : X IPA
3. No. absen : 13

**Berilah tanda (✓) sesuai pilihan anda!**

NO	Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	B	S	SS
1	Saya mampu mengoperasikan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' dengan mudah pada pembelajaran mufrodat bahasa arab.		✓			
2	Saya lebih bersemangat untuk belajar mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.			✓		
3	Saya lebih cepat memahami mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.			✓		
4	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat sederhana sehingga mudah dipahami.		✓			

5	Dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' mempermudah saya dalam memahami materi pelajaran.		✓			
6	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat menarik dan tidak membosankan.			✓		
7	Pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' membuat saya senang dalam belajar bahasa arab.				✓	
8	Saya lebih mudah mengingat mufrodat yang diajarkan ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.				✓	
9	Setelah mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih termotivasi untuk menguasai mufrodat.			✓		
10	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih cepat dalam menjawab soal bahasa arab.		✓			

### INSTRUMEN ANGKET UNTUK SISWA

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Tulis nama, kelas dan nomor absen.
2. Jawablah sesuai pendapatmu dari pernyataan yang ada dalam angket dengan memberi tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan dari masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
B	Biasa
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

**Identitas Responden**

1. Nama : *Leny Alishia*
2. Kelas : *X IPA*
3. No. absen : *10*

**Berilah tanda (✓) sesuai pilihan anda!**

NO	Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	B	S	SS
1	Saya mampu mengoperasikan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' dengan mudah pada pembelajaran mufrodat bahasa arab.			✓		
2	Saya lebih bersemangat untuk belajar mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.			✓		
3	Saya lebih cepat memahami mufrodat bahasa arab ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.			✓		
4	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat sederhana sehingga mudah dipahami.			✓		

5	Dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' mempermudah saya dalam memahami materi pelajaran.			✓		
6	Permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' sangat menarik dan tidak membosankan.			✓		
7	Pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya' membuat saya senang dalam belajar bahasa arab.			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat mufrodat yang diajarkan ketika menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya'.				✓	
9	Setelah mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih termotivasi untuk menguasai mufrodat.				✓	
10	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Bahasa Shunduq Al-Asya', saya lebih cepat dalam menjawab soal bahasa arab.			✓		

SOAL POST-TEST

85

Nama : Waslita

Kelas : X IPA

No. absen : 15

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini

1. أَيْنَ يَنَامُ الطُّلَّابُ؟ الطُّلَّابُ يَنَامُونَ....

أ. فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ب. فِي عُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ

ج. فِي عُرْفَةِ الْبَيْتِ

د. فِي الْمَلْعَبِ

هـ. فِي عُرْفَةِ النَّوْمِ

2. يُعْرِفُ الطَّالِبُ نَفْسَهُ فَيَقُولُ: أَنَا أَحُوْكُمْ فِي اللَّهِ، إِسْمِي مُحَمَّدٌ.... سَارِعَ إِمَامِ

بونجول رقم ٢٥ بادانج سومطرة الغريية.

أ. هُوَاتِي

ب. أَتَلِي

ج. عُنُوَانِي

د. وُلِدْتُ

هـ. تَخَرَّجْتُ

3. تَطْبُخُ الْأُمُّ الْأَطْعِمَةَ فِي....

أ. عُرْفَةِ النَّوْمِ

ب. عُرْفَةِ الطَّعَامِ

ج. الْمَطْبَخِ

د. عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ المِذَاكِرَةِ

٤. فِي المَسَاءِ يَسْتَرِيحُ أَعْضَاءُ الأَسْرِيِّ وَيَتَحَدَّثُونَ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النُّومِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

د. عُزْفَةَ الجُلُوسِ

و. عُزْفَةَ المِذَاكِرَةِ

٥. وَ أَمَّا رَشِيدٌ فَيُذَكِّرُ ذُرُوسَهُ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النُّومِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

د. عُزْفَةَ الجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ المِذَاكِرَةِ

٦. "تَخْرُجُ رَفِيعِي فِي المَدْرَسَةِ المَتَوَسِّطَةِ الإِسْلَامِيَّةِ الحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ بَلِي". مَعْنَى الكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Lulus

ب. Lari

ج. Melanjutkan

د. Drop Out

هـ. Pulang

٧. "الطُّلَابُ يُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً". مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Makan

ب. Belajar

ج. Tinggal

د. Shalat

هـ. Bekerja

٨. "هُوَ أَيْ عَمَّارُ الْمُفَضَّلَةِ قِرَاءَةُ كُتُبِ التُّرَاثِ الْإِسْلَامِيِّ. " مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حُطُّ

....

ا. Pekerjaan

ب. Profesi

ج. Hobi

د. Cita-cita

هـ. Alamat

٩. "تَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي الْمَقْصَفِ عِنْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ. " مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حُطُّ ....

ا. Kantin

ب. Kelas

ج. Kantor

د. Lapangan

هـ. Masjid

١٠. "مُحَمَّدٌ الْآنَ يَتَعَلَّمُ فِي الصَّفِّ الْعَشِيرِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ. " مَعْنَى الْكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حُطُّ ....

ا. Mengaji

ب. Masak

ج. Minum

د. Belajar

هـ. Tidur

### B. Coba Perhatikan bacaan di bawah ini!

لِلْمَدْرَسَةِ سَكَنٌ لِلطُّلَابِ وَسَكَنٌ لِلطَّالِبَاتِ، يَتَضَمَّنُ السَّكَنُ الْمَرْفُوقِ الْعَامَّةِ الْمِخْتَلِفَةَ،  
وَمِنْهَا: الْمَسْجِدُ وَعُرْفَةُ النَّوْمِ وَالْحَمَّامُ وَالْمَطْبُخُ وَعُرْفَةُ الْأَكْلِ، وَيَتَضَمَّنُ السَّكَنُ كَذَلِكَ  
الْمَكْتَبَةَ، وَالْمَلْعَابَ، وَقَاعَةَ الْإِجْتِمَاعِ، وَالْمَقْصَفَ، وَغَيْرَهَا. وَيُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ بِجَمَاعَةٍ  
وَيَدْرُسُونَ فِي السَّكَنِ.

Lalu artikan setiap kata yang diberi garis bawah !

1. Masjid



2. Kamar tidur
3. WC
- ④
5. Ruang makan
- ⑥ Meja
7. Lapangan
8. Kantin
9. Sholat
10. Besar

10

SOAL POST-TEST

Nama : Dimas shaleh

Kelas : ۵۱۴A

No. absen : 6

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini

۱. أَيْنَ يَنَامُ الطُّلَّابُ؟ الطُّلَّابُ يَنَامُونَ ....

أ. فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ب. فِي عُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ

ج. فِي عُرْفَةِ النَّبْتِ

د. فِي الْمَلْعَبِ

هـ. فِي عُرْفَةِ النَّوْمِ

۲. يُعَرِّفُ الطَّالِبُ نَفْسَهُ فَيَقُولُ: أَنَا أَحْمَدُ فِي اللَّهِ، إِسْمِي مُحَمَّدٌ .... شَارِعَ إِمَامِ

بُونَجُولِ رَقْمِ ۲۵ بَادَانِجِ سَوْمَطِرَةِ الْعَرَبِيَّةِ.

أ. هَوَاتِي

ب. أَمَلِي

ج. عُنْوَانِي

د. وُلْدَتِي

هـ. تَخَرُّجَتِي

۳. تَطْبِخُ الْأُمُّ الْأَطْعِمَةَ فِي ....

أ. عُرْفَةِ النَّوْمِ

ب. عُرْفَةِ الطَّعَامِ

ج. الْمَطْبَخِ

د. عُرْفَةِ الْجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ المَذَاكِرَةِ

٤. فِي المَسَاءِ يَسْتَرِيحُ أَعْضَاءُ الأَسْرِيِّ وَيَتَحَدَّثُونَ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النُّومِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

د. عُزْفَةَ الجُلُوسِ

و. عُزْفَةَ المَذَاكِرَةِ

٥. وَ أَمَّا رَشِيدٌ فَيَذَاكِرُ دُرُوسَهُ فِي ....

أ. عُزْفَةَ النُّومِ

ب. عُزْفَةَ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

د. عُزْفَةَ الجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةَ المَذَاكِرَةِ

٦. "تَخْرُجُ رُفْقِي فِي المَدْرَسَةِ المَتَوَسِّطَةِ الإِسْلَامِيَّةِ الحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ بِلِي." مَعْنَى الكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

Lulus /

ب. Lari

ج. Melanjutkan

د. Drop Out

هـ. Pulang

٧. "الطُّلَابُ يُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً." مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Makan

ب. Belajar

ج. Tinggal

د. Shalat /

هـ. Bekerja

٨. "هُوَ أَيْهُ عَمَّارُ الْمَفْضَلَةُ قِرَاءَةُ كُتُبِ التَّرَاثِ الْإِسْلَامِيِّ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ

....

ا. Pekerjaan

ب. Profesi

ج. Hobi

د. Cita-cita

هـ. Alamat

٩. "تَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي الْمَقْصَفِ عِنْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

ا. Kantin

ب. Kelas

ج. Kantor

د. Lapangan

هـ. Masjid

١٠. "مُحَمَّدٌ الْآنَ يَتَعَلَّمُ فِي الصَّفِّ الْعِشْرِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

ا. Mengaji

ب. Masak

ج. Minum

د. Belajar

هـ. Tidur

#### B. Coba Perhatikan bacaan di bawah ini!

لِلْمَدْرَسَةِ سَكَنٌ لِلطُّلَابِ وَسَكَنٌ لِلطَّالِبَاتِ، يَتَضَمَّنُ السَّكَنُ الْمَرْفِقَ الْعَامَّةَ الْمُخْتَلِفَةَ،  
وَمِنْهَا: الْمَسْجِدَ وَعُرْفَةَ النَّوْمِ وَالْحَمَّامَ وَالْمَطْبَخَ وَعُرْفَةَ الْأَكْلِ، وَيَتَضَمَّنُ السَّكَنُ كَذَلِكَ  
الْمَكْتَبَةَ، وَالْمَلْعَابَ، وَقَاعَةَ الْإِجْتِمَاعِ، وَالْمَقْصَفَ، وَغَيْرَهَا. وَيُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً  
وَيَدْرُسُونَ فِي السَّكَنِ.

Lalu artikan setiap kata yang diberi garis bawah !

1. مَسْجِدًا

2. Kamar Tidur
3. Kamar mandi
4. Dapur
5. Ruang makan
6. Perpustakaan
7. Lapangan
8. Kantin
9. Sholat
10. Besar

75

SOAL POST-TEST

Nama : NurSannah

Kelas : x IPS

No. absen : 16

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini

١. أَيْنَ يَنَامُ الطُّلَّابُ؟ الطُّلَّابُ يَنَامُونَ....

أ. فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ

ب. فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ

ج. فِي غُرْفَةِ الْبَيْتِ

د. فِي الْمَلْعَبِ

هـ. فِي غُرْفَةِ النَّوْمِ

٢) يُعْرِفُ الطُّلَّابُ نَفْسَهُ فَيَقُولُ: أَنَا أَحْوَكُمْ فِي اللَّهِ، إِسْمِي مُحَمَّدٌ.... شَارِعَ إِمَامِ

بُونَجُولِ رَقْمِ ٢٥ بَادَانَجِ سَوْمَطِرَةِ الْغَرَبِيَّةِ.

أ. هَوَاتِنِي

ب. أَمَلِي

ج. عُنْوَانِي

د. وُلْدَتِي

هـ. تَخَرَّجَتِي

٣) تَطْبِخُ الْأُمُّ الْأَطْعِمَةَ فِي....

أ. غُرْفَةِ النَّوْمِ

ب. غُرْفَةِ الطَّعَامِ

ج. الْمَطْبَخِ

د. غُرْفَةِ الْجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةُ المِذَاكِرَةِ

٤. فِي المَسَاءِ يَسْتَرِيحُ أَعْضَاءُ الأَسْرِي وَتَتَحَدَّثُونَ فِي ....

أ. عُزْفَةُ النَّوْمِ

ب. عُزْفَةُ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

ك. عُزْفَةُ الجُلُوسِ

و. عُزْفَةُ المِذَاكِرَةِ

٥. وَ أَمَّا رَشِيدٌ فَيَذَاكِرُ ذُرُوسَهُ فِي ....

أ. عُزْفَةُ النَّوْمِ

ب. عُزْفَةُ الطَّعَامِ

ج. الحَمَامِ

د. عُزْفَةُ الجُلُوسِ

هـ. عُزْفَةُ المِذَاكِرَةِ

٦. "تَخْرَجَ رِفْقِي فِي المَدْرَسَةِ المَتَوَسِّطَةِ الإِسْلَامِيَّةِ الحُكُومِيَّةِ الثَّانِيَةِ بِلِي." مَعْنَى الكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Lulus

ب. Lari

ج. Melanjutkan

د. Drop Out

هـ. Pulang

٧. "الطُّلَابُ يُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّنَنِ جَمَاعَةً." مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

أ. Makan

ب. Belajar

ج. Tinggal

د. Shalat

هـ. Bekerja

٨) "هُوَ أَيْ عَمَّارُ الْمَفْضَلَةِ قِرَاءَةُ كُتُبِ التَّرَاثِ الْإِسْلَامِيِّ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ

....

ا. Pekerjaan

ب. Profesi

ج. Hobi

د. Cita-cita

هـ. Alamat

٩. "تَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ فِي الْمَقْصَفِ عِنْدَ الْإِسْتِرَاحَةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

ا. Kantin

ب. Kelas

ج. Kantor

د. Lapangan

هـ. Masjid

١٠. "مُحَمَّدٌ الْآنَ يَتَعَلَّمُ فِي الصَّفِّ الْعَشِيرِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ." مَعْنَى الْكَلِمَةِ

الَّتِي تَحْتَهَا حَطُّ ....

ا. Mengaji

ب. Masak

ج. Minum

د. Belajar

هـ. Tidur

#### B. Coba Perhatikan bacaan di bawah ini!

لِلْمَدْرَسَةِ سَكَنٌ لِلطُّلَّابِ وَسَكَنٌ لِلطَّالِبَاتِ، يَتَضَمَّنُ السَّكَنُ الْمَرْفِيقَ الْعَامَّةَ الْمُحْتَلِفَةَ،  
وَمِنْهَا: الْمَسْجِدُ وَغُرْفَةُ النَّوْمِ وَالْحَمَّامُ وَالْمَطْبُخُ وَغُرْفَةُ الْأُكُلِ، وَيَتَضَمَّنُ السَّكَنُ كَذَلِكَ  
الْمَكْتَبَةَ، وَالْمَلْعَابَ، وَقَاعَةَ الْإِجْتِمَاعِ، وَالْمَقْصَفَ، وَغَيْرَهَا. وَيُصَلُّونَ فِي مَسْجِدِ السَّكَنِ جَمَاعَةً  
وَيَدْرُسُونَ فِي السَّكَنِ.

Lalu artikan setiap kata yang diberi garis bawah !

١. مەسجەد

2. Kamar Tidur
3. Kamar Mandi
- ④
5. Tempat makan
6. Perpustakaan
7. Lapangan
8. Kantin
9. sholat
10. Besar

## وثائق الأنشطة البحثية





## السيرة الذاتية

### أ. المعلومات الشخصية



الإسم : نور هادي  
المكان وتاريخ الميلاد : بالي، ١ ديسمبر ٢٠٠٠  
العنوان : سيند، كارانجاسم، بالي  
قسم : قسم التعليم اللغة العربية  
الجنسية : إندونيسية  
رقم الجوال : ٠٨٥٨١٦١٨٢٥٠٣  
البريد الإلكتروني : hadyenha.b@gmail.com

### ب. المستوى الدراسة

السنة	المستوى الدراسة
٢٠٠٦-٢٠٠٥	روضة الأطفال الأبرار بالي
٢٠١٢-٢٠٠٦	مدرسة سيندواتي الابتدائية الإسلامية بالي
٢٠١٥-٢٠١٢	مدرسة ابراهيمي المتوسطة الإسلامية ١ سوكرجو
٢٠١٨-٢٠١٥	مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ جمبرانا
٢٠٢٣-٢٠١٨	سرجنا في قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج