# استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج

**البحث العلمي**


**إعداد :**

**أحمد أبدل أكبر**

**الرقم الجامعي : ١٩١٥٠١٢١**



**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**


**٢٠٢٣**

# استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج

**البحث العالمي**

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكلوريوس


**إعداد:**

**أحمد أبدل أكبر**

**الرقم الجامعي : ١٩١٥٠١٢١**



**قسم تعليم اللغة العربية**

**كلية علوم التربية والتعليم**

**جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج**


**٢٠٢٣**

## خطاب الموافقة

البحث العلمي بعنوان " **فاعلية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة لدى طلبة الصف ٩ بمدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو**" الذي قدمه أحمد أبدل أكبر قد فحصته المشرف ووافقته على تقديمه أمام مجلس المناقشة في السنة ٢٠٢٣.

المشرف

الدكتور الحاج نور هادي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩١٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

رئيس القسم

الدكتور بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

## تقرير مجلس المناقشة

البحث العلمى بعنوان"**استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج**" الذي قدمته أحسن الخالقين زولين قد فحصه المشرف ووافقه علي تقديمه أمام مجلس في ٢٢ يونيو ٢٠٢٣

**مجلس المناقشة:**

الدكتورة مملوءة الحسنة، الماجستير — المناقشة الرئيسي

رقم التوظيف: ١٩٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

(_____)

الدكتور شهداء، الماجستير — المناقشة الثاني

رقم التوظيف: ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

(_____)

الدكتور نور هادي الماجستير — السكرتير

رقم التوظيف: ١٩١٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

(_____)

**مالانج، يونيو ٢٠٢٣**

**عميد كلية علوم التربية والتعليم**

**الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير**

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٤٠٣١٩٩٨٠٣١٠٠٢

## إقرار الباحث

بسم الله الرحمن الرحيم

أنا الموقع أدناه

الإسم : أحمد أبدل أكبر

الرقم الجامعي : ١٩١٥٠١٢١

عنوان البحث : **استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج**

أقرّ بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج قد كتبته بنفسي وليس من حق غيري. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

مالانج،

صاحب الإقرار

أحمد أبدل أكبر

الرقم الجامعي: ١٩١٥٠١٢١

# مواعد الإشراف

الاسم : أحمد أبدل أكبر

رقم الجامعي : ١٩١٥٠١١٥

المشرف : الدكتور الحاج نور هادي الماجستير

الموضوع: "فاعلية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة لدى طلبة الصف٩ بمدرسة الثنوية الفطاني فولجوكوسومو"

| الرقم | التاريخ | الوصف | التوقيع |
|---|---|---|---|
| ١ | ٢٧ أكتوبر ٢٠٢٢ | تقديم موضوع البحث العلمي | |
| ٢ | ٢٧ ديسمبر ٢٠٢٢ | الفصل الأوّل | |
| ٣ | ١٣ يناير ٢٠٢٢ | الفصل الثاني | |
| ٤ | ١٤ فبراير ٢٠٢٣ | الفصل الثالث | |
| ٥ | ٨ مارس ٢٠٢٣ | تصحيح خطة البحث العلمي | |
| ٦ | ١٠ مارس ٢٠٢٣ | موضوع البحث | |
| ٧ | ١٥ مارس ٢٠٢٣ | الاستشارة عن البحث | |
| ٨ | ١٥ مايو ٢٠٢٣ | الفصل الرّابع | |
| ٩ | ١٧ مايو ٢٠٢٣ | تصحيح الفصل الرّابع | |
| ١٠ | ١٩ مايو ٢٠٢٣ | الاستشارة عن الفصل الخامس | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ١١ | ٢٧ مايو ٢٠٢٣ | الفصل الخامس والسّادس | |
| ١٢ | ٢٩ مايو ٢٠٢٣ | الفصل الأوّل – السّادس | |

مالانج، ٢٩ مايو ٢٠٢٣

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٣١٠٠٣

**شعار**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

**فَبِاَيِّ اٰلَآءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبٰنِ (ارحمان: ٣٤)**

**عَنْ أَبِيْ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ جَاءَ رَجُلٌ إِلَى رَسُوْلِ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَ :يَا رَسُوْلَ اللهِ، مَنْ أَحَقُّ النَّاسِ بِحُسْنِ صَحَابَتِي؟ قَالَ أُمُّكَ، قَالَ ثُمَّ مَنْ؟ قَالَ أُمُّكَ، قَالَ ثُمَّ مَنْ؟ قَالَ أُمُّكَ، قَالَ ثُمَّ مَنْ، قَالَ أَبُوْكَ. (رواه بخاري مسلم)**

**" تحرك فإن في الحركة بركة، وكثرة الجلوس تقصر العمر"**

**إهداء**

**أهدي هذا البحث العمي إلى:**

**أمّي المحبوبة ميلفا زوليخة وأبي المحبوب إدي نيام**

**وأختي الصغير ثابيتا فائزة ثانية**

عسى الله أن يرحمهم في الدنيا والأخرة ويعطيهم طول العمر والصحة، أمين.

وإلى جميع أسرتي المحترمين وإلى جميع المشايخ الأعزاء أساتيذي المكترماء الذين قد علوموني وأرشدوني بالجهد وبالصبر من خلوص الصدر. وزملاء وأصحابي الذين يساعدوني ويرافقونني فى كفائة تعليمي.

(عسى الله أن يرحمهم في الدنيا والأخرة ويعطيهم طول العمر والصحة والبركة، أمين.)

## كلمة الشكر والتقدير

### بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله وكفى والصّلاة والسّلام على سيّدنا المصطفى محمّد أهل صدق والوفاء وعلى آله وصحبه ومن تبعه إلى يوم الجزاء. أمّا بعد.

أشكر شكر إلى الله عز وجل على نعمة القوّة والصحة والفرصة والإسلام والإحسان والإيمان حتى قد إنتهيت كتابة هذا البحث الجامعي. ثم أود أن أقدم خالص شكري وتقديري بمناسبة نهاية كتابة رسالتي، خصوصا إلى:

١. فضيلة **الأستاذ الدكتور الحاج محمّد زين الدين الماجستير**، مدير الجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة **الأستاذ الدكتور الحاج نور علي الماجستير**، عميد كلية التربية والتعليم بجامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة **الدكتور الحاج بشري مصطفى الماجستير**، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة **الدكتور نور هادي الماجستير**، مشرف هذا البحث العلمي الذي قد أرشدني في كل مراحل ويعطي علومه وأوقاته. لإكمال هذه عملية كتابة البحث العلمي من البداية إلى النهاية جيّدا. جزاكم الله أحسن الجزاء.
٥. فضيلة **الأساتذة** في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. فضيلة **الوالدين المحبوبين وأختي الصغير وجميع اعضاء أسرتي** الذين شجعون ورحيموني في طول حياتي.
٧. فضيلة **مشريفين قسم اللغة** في معهد سونان أمبيل بجامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٨. زملائي في **قسم تعليم اللغة العربية ٢٠١٩** فضيلة **مشريفين قسم اللغة** بجامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٩. عائلة كبيرة من مابالا توترسينا (Keluarga Besar Mapala Tursina)

١٠. جميع أصدقائي الذين كانوا معي في عملية العمل على أطروحة أنني لا أستطيع كتابة أسمائهم هنا ولكني أسمي أسماءهم في الدعاء.

١١. الشخص الذي سيرافق حياتي ، أيا كان ، هو شخص علاقات عامة

عسى أن يجري الله على كل خير وكل حب. أدرك أن هذا البحث لا يزال به العديد من النواقص، أقول عفوا منكم وآمل أن يساهم هذا البحث في المستقبل.

مالانج، ١٥ يونيو ٢٠٢٣

الباحث،

أحمد أبدل أكبر

الرقم الجامعي: ١٩١٥٠١٢١

## محتويات البحث


صفحة الغلاف ..... أ

قائمة المحتويات ..... ب

الفصل الأول: الإطار العام ..... ١

أ. المقدمة..... ١

ب.أسئلة البحث..... ٤

ج. حدود البحث ..... ٥

د. أهداف البحث ..... ٥

هـ. أهمية البحث ..... ٥

و. الدراسة السابقة..... ٦

ز. تحديد المصطلحات..... ٨

ح. هيكال البحث ..... ٩

الفصل الثاني: الاطار النظري..... ١٠

أ. البحث النظري ..... ..... ١٠

ب.البحث النظري على منظور الإسلام ..... ٢٦

ج. إطار التفكير..... ٢١

الفصل الثالث: منهجيّة البحث ..... ٢٧

أ. مدخل البحث ونوعه .....٢٧

ب.موقع البحث..... ٢٨

ج. حضور الباحث.....٢٩

د. مجتمع البحث..... ٢٩

هـ. البينات ومصادرها.....٣٠

و. أدوات البحث.....٣٢

ز. طريقة جمع البيانات.....٣٤

ح. فحص صحة البيانات.....٣٨

ط. تحليل البيانات.....٣٩

ي. أدوات البحث.....٤٠

قائمة المراجع .....٤٢

## مستخلص البحث

أحمد أبدل أكبر. ٢٠٢٣م."استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج". البحث الجامعي (S1) قسم التعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: محمّد إبن أحمد الماجستير.

---

الكلمة الأساسية: تعلم الوسائط, ألعاب الورق العربية, مهارة القراءة.

في الحياة اليومية للإنسان ، يمكن إثبات أن جميع الأفعال البشرية لا تفلت من اللغة. لأن اللغة هي أداة اتصال مهمة. في عالم التعليم في إندونيسيا ، يولي جميعهم تقريبا اهتماما كبيرا لدروس اللغة ، أحدها.

بحثت هذه الدراسة في تأثير متغير مستقل واحد على المتغير التابع. كمتغير مستقل (X) ، هذه الدراسة هي وسيلة لتعليم مهارة قروع. بينما المتغير التابع (Y) هو فهم الطالب لمهارات القراءة.في هذه الدراسة ، كانت عينات البحث ٢٩ طالبا في الصف ٨أ و ٣٠ طالبا في الصف ٨ ب في استخدم بطاقة المفردات لتعليم مهارة القراءة في المدرسة الفطاني الثانوية الاسلامية فونجوكوسومو مالانج.

يتم جمع البيانات في هذه الدراسة عن طريق الملاحظة والاختبارات والمقابلات والتوثيق. تم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام *SPSS* ٢٦ مع اختبار ارتباط بسيط. بناء على نتائج تحليل البيانات ، تعتبر وسائط ألعاب الورق العربية فعالة قليلا في زيادة فهم الطلاب للنص العربي من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار T على جدول اختبار T للعينة المستقلة والذي يوضح أن رقم T أكبر من جدول T وقيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥ ، ثم يتم رفض HI ويتم قبول HO.

وجاءت نتائج بحث المؤلف وفقا للملاحظات في المدارس أن التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق فعال قليلا وله تأثير إيجابي على تنمية قدرات الطلاب ومعارفهم واتجاهاتهم وتحفيز وزيادة وعي الطلاب في المشاركة في أنشطة التعليم والتعلم بشكل فعال.

وذكر معظم الطلاب أن التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق أكثر متعة من التعلم الذي يقوم به معلمون آخرون ، أي باستخدام المحاضرات والواجبات.

.

## ABSTRACT

Ahmad Abdal Akbar. 2023. “Learning Media, The Effectiveness of Using Card Game Media to Improve Maharatul Qiro'ah in 9th Grade Students of MTS Al Fathoni Poncokusumo Arabic Card Game, Maharah Qiro'ah”. Thesis. Arabic Education Department. Faculty of Tarbiyah Teaching and Learning. Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Dr. H. Nurhadi, MA

Keywords: Learning Media, Arabic Card Games, Maharah Qiro'ah.

In everyday life, it can be proven that all human actions cannot be separated from language. Because language is an important means of communication. In the world of education in Indonesia, almost all of them are very concerned about language lessons, one of them.

This study investigates the effect of one independent variable on the dependent variable. As an independent variable (X), this research is a means of teaching Maharah Qiro'ah. While the dependent variable (Y) is students' understanding of reading skills. In this study, 29 students in class 8A and 30 students in class 8 B at MTS Al Fathoni Poncokusumo Malang were taken as samples in this study.

Collecting data in this study is by observation, tests, interviews and documentation. The collected data were analyzed using SPSS 26 with a simple correlation test. Based on the results of data analysis, Arabic language card game media is considered to be slightly effective in increasing students' understanding of Arabic texts. It can be seen from the results of data analysis using the T-test on the Independent Sample T-test table which shows that the T-number is greater than the T-table and the value the significance is greater than 0.05, then HI is rejected and HO is accepted.

The results of the author's research are in accordance with observations at school stating that learning by using card game media is slightly effective and has a positive effect on developing students' abilities, knowledge, and attitudes as well as stimulating and increasing student awareness in participating in teaching and learning activities effectively. And most students stated that learning by using card games was more fun than learning by other teachers, namely by using lectures and assignments.

# ABSTRAK

Ahmad Abdal Akbar. 2023. “Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Maharatul Qiro’ah Pada Siswa kelas 9 MTS Al Fathoni Poncokusumo”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. H. Nurhadi, MA

**Kata Kunci:** Media Belajar, Permainan Kartu Bahasa Arab, Maharah Qiro’ah.

Pada keseharian manusia dapat dibuktikan bahwa semua tindakan manusia tidak luput dari bahasa. Sebab bahasa merupakan alat komunikasi yang penting. Dalam dunia pendidikan di indonesia hampir seluruhnya sangat memperhatikan pelajaran bahasa salah satunya.

Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Sebagai variabel bebas (X), penelitian ini adalah sarana pengajaran Maharah Qiro’ah. Sedangkan variabel terikat (Y) adalah pemahaman siswa terhadap keterampilan membaca. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah 29 siswa kelas 8A dan 30 siswa kelas 8 B di MTS Al Fathoni Poncokusumo Malang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan Observasi, Tes, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan SPSS 26 dengan uji korelasi sederhana. Berdasarkan hasil analisis data Media permainan kartu bahasa arab dinilai sedikit efektiv dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks bahasa arab dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji-T pada tabel uji-T Sampel Independent yang menunjukkan bahwa angka-T lebih besar dari tabel-T dan nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05, maka HI ditolak dan HO diterima.

Hasil penelitian penulis sesuai dengan observasi di sekolah menyatakan bahwa Pembelajaran dengan menggunaan media permainan kartu sedikit efektiv serta berpengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap siswa sertaa merangsang dan meningkatkan kepedulian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan efektiv. Dan sebagian besar siswa menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan media permainan kartu lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang lain yaitu dengan menggunakan media ceramah dan penugasan.

.

# الفصل الأول
# الإطار العام

## أ. المقدمة

في الحياة اليومية ، يمكن إثبات أن جميع الأفعال البشرية لا تفلت من اللغة. فاللغة هي أداة اتصال مهمة للطب والمعرفة والفهم في هذا النوع من العلوم، وهي مجموعة حول الرموز الصوتية التي يحكمها نظام معين، ويتعرف أفراد ثقافة معينة على دلالاتها لتحقيق التواصل. بين بعضها البعض.[١]

في عالم التعليم في إندونيسيا ، علاوة على ذلك في المؤسسات التعليمية الإسلامية والمدارس الداخلية الإسلامية وغيرها ، لا تنظر إلى اللغة العربية بعين واحدة ، في الواقع ، يولي كل التعليم تقريبا في إندونيسيا اهتماما كبيرا لأهمية اللغة العربية. يمكن إثبات ذلك من خلال التوازي بين المواد العربية والمواد الأخرى في مستويات وبرامج معينة.[٢]

في اللغة العربية ، عند تصنيفها وفقا للمهارة القادرة على تطوير لغة الطلاب ، هناك أربعة مهارة ، وهي الاستماع ، والكلام ، والقراءة، والكتابة.[٣] إذا تم تخفيضها أكثر ، فستكون ٢ ، وهي مهارة التلقية والمهارة الإنتاجية ، وتوجد مهارة الاستقبال في مهارة استمادان كيروعة. بينما توجد المهارات الإنتاجية في مهارة كلام وكتابة. يجب أن تكمل المهرة الأربعة المذكورة أعلاه بعضها البعض وتتقنها تماما كما تساهم الاستماع (الاستماع) والكلام (التحدث) والكتاب (الكتابة) بشكل كبير في القروعة (القراءة) والعكس صحيح.

---

[1] Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 59.

[2] Syarifah Aini dan Mu'allim Wijaya, Metode Mimicry-Memorization ( Mim-Mem Method ) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Peserta Didik Di Madrasah, Palapa, Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan 6, no. 1 (2018).

[3] رشدي أحمد ثوشيما "المهارات اللوغوية: مستوياتها، تادريسوها، شوباتوها"، (القاهرة، دار فكري العربي: ٢٠٠٤). ص. ٣٧.

مهارة القراءة هي واحدة من المهرة التي يجب أن يحققها الطلاب في تعلم اللغة العربية ، لأن الطلاب الذين لا يستطيعون القراءة سيجدون صعوبة في متابعة الدرس واللغة العربية ليست استثناء. لا يقتصر الأمر على رؤية النص العربي والنظر إليه فحسب ، بل يتعلق أيضا بكيفية فهم القارئ لما يقرأ بحيث يصبح النص المقروء نصا ذا معنى ، وليس مجرد رمز للصوت.[٤] أحد العلوم التي تدعم قدرة القروعة هو اللغة العربية النحوية نفسها ، والمعروفة باسم علم الأدوات (النحو والصرف). هذان العلمين لا ينفصلان ، لأنهما مرتبطان ببعضهما البعض. وفقا لبعض العلماء شرف كأمه و نحو كوالده. شرف الذي أنجب الحكم و نحو الذي تحسن من حيث الترتيب كان إعراب أيضا.[٥] كواحد من أكثر التخصصات تأثيرا في اللغة العربية ، فإن علم الأدوات (النحو والصرف) مهم جدا ولا يمكن تجاهله ، لأنه بدون معرفة نحو ستصبح اللغة العربية غير منتظمة ، لذلك ، في تعلم اللغة العربية ، من المهم جدا معرفة علم هذه الأداة.

في عملية التعليم والتعلم ، يسعى المعلم إلى نقل الرسائل إلى الطلاب. لكن إحداث تغيير في السلوك كما هو متوقع في عملية التعلم ليس بالأمر السهل. لأن الحصول على نفس الفهم بين المعلمين والطلاب حول معنى الرسالة المنقولة ليس بالأمر السهل. لذلك ، يحتاج المعلمون بصفتهم رأس الحربة في تحقيق الأهداف التعليمية إلى اختيار استراتيجيات تعلم فعالة وكفؤة.

في الواقع ، لا يزال التعلم الذي يطبقه المتعلمون اليوم يركز في الغالب على المعلم. يتم استخدام الطلاب فقط ككائنات تعليمية ، لذا فإن الأنشطة الطلابية ليست مثالية. لذلك ، هناك حاجة لاستراتيجيات تعلم اللغة العربية التي يمكن أن تزيد من نشاط

[4] Ibadi Rohman, Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang, Lisanul Arab Journal of Arabic Learning and Teaching 5, no. 1 (2016).

[5] .الوزاره. أنور، ترجمة علم شرف ماتان كيلاني ونادزم المقشود بعد الشرح، (باندونغ: سينار بارو للنشر)، ص. ٥

الطلاب في حل مشكلة ما. بمعنى آخر ، يجب جعل الطلاب مواد تعليمية ، وليس كائنات تعليمية.

وفقا لسيافروالدين وحيد ، "يجب أن يتمتع المعلمون بقدرات مختلفة تتعلق بالتدريس. وتشمل هذه القدرات ، إتقان وفقا لسيافروالدين وحيد "يجب أن يتمتع المعلمون بقدرات مختلفة تتعلق بالتدريس. وتشمل هذه القدرات إتقان المواد التعليمية ، واستخدام الأساليب ، واستخدام واختيار وسائل التدريس ، والقدرة على تطبيق التواصل بين الأشخاص ". هذا كما ورد في القرآن سورة النساء: ٦٣ ، المواد التعليمية ، واستخدام الأساليب ، واستخدام واختيار وسائل التدريس ، والقدرة على تطبيق التواصل بين الأشخاص "[٦]. هذا كما ورد في القرآن سورة النساء: ٦٣ ،

.... وَقُلْ لَّهُمْ فِيْٓ اَنْفُسِهِمْ قَوْلًا ۢ بَلِيْغًا

*"... dan katakanlah kepada mereka dengan perkataam yang berbekas pada jiwa mereka."*

العلاقة بين الآية أعلاه وعملية التعلم هي أن المعلم مطالب بنقل مادة تعليمية بوضوح للطلاب. من الواضح بمعنى أن المقصود بالمعلم هو نفس ما يلتقطه الطلاب بحيث يبقى الدرس في الطلاب حتى يتمكن الطلاب في النهاية من فهم المادة التعليمية. أن تكون قادرة على تقديم الدروس التي تطبع على الطلاب من ناحية أخرى من حيث الموضوع، يجب على المعلم أيضا ربط الموضوع بالأشياء التي تحدث في الحياة اليومية حتى يتمكن الطلاب من فهم الموضوع بشكل أفضل بسهولة. لذلك ، يجب إعطاء القيم في التعلم للطلاب. إحدى الطرق التي يمكن القيام بها هي دمج القيم في التعلم.

[6] Syafruddin Wahid, "*Komunikasi Antar Pribadi dalam Kegiatan Pembelajaran OrangDewasa",* dalam *Aneka Widya: Jurnal Pendidikan, hal. 149.*

تعتبر عملية التعلم التي حدثت حتى الآن في المدارس رتيبة بسبب عدم استخدام أساليب التعلم والوسائط. يتم التواصل أثناء التعلم في اتجاه واحد ، وبالتالي فإن التفاعل بين الطلاب والمعلمين والطلاب مع الطلاب ضئيل للغاية.

يميل بعض الطلاب إلى اعتبار المادة العربية "مهارة قروعة" مفهومة ، أو أن توصيل المواد جامد للغاية بحيث يجد الطلاب صعوبة في استيعاب الدروس المقدمة.

يمكن أن تحدث الصعوبات التي يواجهها الطلاب في عملية التعليم والتعلم إذا تلقى الدماغ تهديدات أو ضغوطا ، مما يؤدي إلى قدرة عصبية أصغر على التفكير العقلاني مما يؤدي إلى عدم قدرة الدماغ على الوصول إلى مهارات التفكير العالية. لذلك ، من أجل خلق جو لطيف في أنشطة التعلم ، فإن المفتاح هو بناء رابطة عاطفية بين المعلمين والطلاب ، أي من خلال خلق المتعة في التعلم ، وإقامة العلاقات ، وإزالة جميع التهديدات من جو التعلم[٧].

واحدة من المواد باللغة العربية هي مهارة قروع. مادة مهارة القراءةمفهومة وصيغية ، لذلك من المتوقع أن يكون الطلاب أسهل في الفهم. يميل تعلم مهارة القراءةإلى أن يكون أقل فعالية إذا كنت تستخدم فقط طرق المحاضرات أو أسئلة الممارسة العادية. لذلك ، هناك حاجة إلى بذل جهد لتكون قادرة على التغلب على تشبع الطلاب في عملية التعلم. تتمثل إحدى طرق تشغيل عملية التعلم بفعالية في استخدام وسائط التعلم.

وفقا لكين فريد ، "تعد وسائط التعلم إحدى الأدوات التي يمكن استخدامها كأداة لتقليل صعوبات الطلاب في التعلم. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن استخدام وسائل الإعلام كواحدة من الاستراتيجيات الفعالة الأخرى لتضمين الرسالة أو المادة التي يقدمها المعلم بشكل تفاعلي ".[٨] يجب أن تكون وسائط التعلم المستخدمة تواصلية وسهلة الاستخدام وتثير اهتمام الطلاب بأنشطة التعلم. لذلك ، سومياتي أسراء "في الأساس ،

---

[7] Bobbi de Poter, *Quantum Teaching,* (Bandung: Kaifa, 2005), cet XVI, h.22-23

[8] Ken Freed, *Media an Education,* dari: http//www.media-vision.com/ed-edmedia.html.,diakses: 10 November 2010

تعد وسائط التعلم ضرورية للغاية في محاولة لتنشيط أنشطة تعلم الطلاب. ومع ذلك، هذا لا يعني أن وسائل التعلم المستخدمة يجب أن تكون دائما متطورة وأن شرائها يتطلب تمويلا كبيرا".[٩]

واحدة من وسائل التعلم التي لا تتطلب تمويلا كبيرا ولكنها ممتعة وتعليمية هي استخدام الوسائط في شكل بطاقات. من المتوقع أن يكون لاستخدام وسائط بطاقة مهارة القراءةفي هذه الدراسة تأثير إيجابي على تعلم اللغة العربية لجعل أنشطة التعلم أكثر تشويقا ومتعة. بطاقة مهارة القراءةهي إحدى وسائل التعلم البديلة التي يمكن استخدامها في عملية تعلم اللغة العربية.

في التعلم باستخدام وسائط بطاقة مهارة القراءةيتطلب من المعلمين أن يكونوا مختلفين نسبيا عن التعلم التقليدي. في هذا التعلم ، دور المعلم كميسر ، يجب أن يكون الطلاب أكثر نشاطا وإبداعا وقدرة على التعاون مع أصدقائهم. يتم استخدام الوسائط على شكل بطاقة بحيث يتعلم الطلاب في مجموعات صغيرة لها مستويات مختلفة من القدرة. عند إكمال مهام المجموعة ، يتعاون كل عضو مع بعضهم البعض ويساعد على فهم مادة مهارة قروعة.

وفقا لمايكل سيفن ، "أحد أسباب استخدام وسائط البطاقات كأداة مساعدة تعليمية في هذه الحالة هو أن يتمكن الطلاب من تعلم نقل أساليب العلوم أو قدرات الاستفسار الشاملة إلى تجربة التعلم في المدرسة."[١٠] تشير الدراسات إلى أن الطلاب يتعلمون أكثر إذا كانت الدروس محفزة وممتعة وودية ولها رأي في صنع القرار. هذا يمكن أن يزيد من العلاقات والثقة في التدريس. لذلك من المأمول أن تؤدي رغبة الطلاب ونشاطهم في تلقي الدروس إلى زيادة دافع التعلم الذي سيكون له بعد ذلك تأثير إيجابي على نتائج التعلم.

---

[9] Sumiati Asra, *Metode Pembelajaran,* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), h. 170

[10] [10] Michael Sciven, *Taking Games Seriously,* dari: http//homepages.wmich.edu/~mscriven/taking%20games%20seriously%20complete,rtf., diakses: 10 November 2010

وسائط الألعاب هي ابتكار تعليمي مصمم لمساعدة الطلاب على فهم النظرية بعمق من خلال تجارب التعلم. حتى مع الألعاب يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب واهتمامهم وتحفيزهم في التعلم. وهذا يتماشى مع رأي عبد القادر الذي قال، الألعاب هي أحد البدائل، بالإضافة إلى نقل المعرفة للطلاب من خلال الاستقطاب والطباعة، كما أنها تعمل على تحفيز اهتمام الطلاب واهتمامهم. ووفقا لعبد القادر، فإن "وسائل الإعلام قادرة أيضا على تحفيز التفكير الابتكاري والإبداعي والنقدي لدى الطلاب حتى يتمكنوا من فهم الرسالة المقدمة. الاستجابات الإيجابية التي تنشأ بشكل تواصلي هي نتيجة الألعاب التي تم تصميمها وترتيبها بطريقة مثيرة للاهتمام ومنهجية ".[١١]

نظرا لأهمية استخدام وسائل الإعلام لتعزيز تحفيز الطلاب واهتمامهم ونشاطهم في التعلم ، وكذلك في محاولة لتحسين نتائج تعلم الطلاب على المواد الاقتصادية ، شعر الباحثون بالحاجة إلى إجراء دراسة بعنوان "فاعلية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة لدى طلبة الصف ٨ بمدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو مالانج"

## ب. أسئلة البحث

إعتمادا على أساس البحث, فالباحث يريد أن يجيب أسئلة البحث كما يالي:

١. كيف فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة في طلاب الصف ٨ بمدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو؟

[11] Abdul Kadir, "*Media Permainan Kokami",* dalam www.dunia guru.com, akses 10Novemver 2010.

**ج. حدود البحث**

تحديد الكائن في هذه الحالة يحصر الباحث المشكلة في عدم استخدام وسائط التعلم في أنشطة التعليم والتعلم المطبقة على تعلم اللغة العربية على مادة مهارة قروع. نتائج التعلم التي تمت دراستها هي على الجوانب المعرفية للطلاب.

**د. أهداف البحث**

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مستوى فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق في محاولة لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب على مادة مهارة قروع.

**د. فوائد البحث**

فوائد هذه الدراسة هي كما يلي:

١. تقديم مدخلات للأطراف ذات الصلة حول التعلم الذي يمكن أن يولد الدافع ويحسن نتائج تعلم الطلاب.
٢. كمادة مقارنة للمعلمين في تحديد طريقة التعلم الصحيحة على مادة مهارة قيارة.
٣. كمادة مرجعية للمعلمين لخلق تعلم إبداعي وفعال باستخدام مجموعة متنوعة من الوسائط ، بحيث يمكن فهم المواد المقدمة من قبل الطلاب بسهولة.
٤. توفير مدخلات لأعضاء هيئة التدريس كمرجع لاستخدامها في مزيد من البحوث.

**هـ. الدراسات السابقة**

في محاولة لدعم هذا البحث ، يقوم الباحث بإجراء بحث أولي حول الأدبيات الموجودة في شكل أعمال بحثية سابقة تتعلق بعنوان وصلة الموضوع قيد الدراسة.

يهدف هذا البحث إلى تقديم فروق بين بحث وآخر حتى يمكن حساب حقيقة البحث وتجنب عناصر الانتحال.

من العديد من عمليات البحث التي قام بها المؤلف ، وجد أن العديد من الدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع الذي سيناقشه المؤلف تشمل:

من بين العديد من الأبحاث التي أجراها المؤلف ، تضمنت العديد من الدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع الذي سيناقشه المؤلف ما يلي: الأولى هي دراسة أجراها دبليو سافيتري ، ٢٠٢١ بعنوان تأثير استخدام وسائط البطاقات التعليمية على مخرجات تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية للصف الثاني في *SDI Integral* لقمان الحكيم ٠٢ باتام. هذا النوع من البحث كمي. تشابه هذه الدراسة مع الأبحاث السابقة هو أن كلاهما يستخدم طريقتين لتحسين تعلم اللغة العربية مهارة قروعية

، الفرق في هذه الدراسة هو من جمع البيانات الهادفة.[١٢]

والثاني هو بحث الملكية *Anisatul Khairiah, 2011. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi.* هذا النوع من البحث كمي. تشابه هذه الدراسة مع الأبحاث السابقة هو أن كلا منهما يستخدم وسائط ألعاب الورق في التعلم موقع الاختلاف في هذا البحث هو من الكائن المدروس واستخدام الأساليب في المناقشة.[١٣]

والثالث هو بحث رحمي عزتي، ٢٠٢٣. تطبيق طريقة *Tgt (Time Games Tournamen)* باستخدام وسائط الورق لتحسين قدرة الطلاب على التعلم في مهارة استيما في *MTsS Unggul Nurur Rasyad Al-Aziziyah Pidie* هذا النوع من البحث كمي. معادلة هذه الدراسة هي إيجاد مخرجات التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق.[١٤]

| الرقم | إسم الباحث والموضع والشكل والسّنة | الشبه | الاختلاف |
|---|---|---|---|
| ١ | سافيتري ، ٢٠٢١ بعنوان تأثير | طرق تحسين تعلم | جمع البيانات عن |

[12] صافيتري، ٢٠٢١ بعنوان تأثير استخدام وسائط البطاقات التعليمية على مخرجات تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية للصف الثاني في معهد الشارقة للأوراق المالية والرقمية لقمان الحكيم ٠٢ باتام

[13] Anisatul Khairiah, 2011. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi.
.) 2021

[14] رحمي عزتي، ٢٠٢٣. تطبيق طريقة *Tgt (Time Games Tournamen)* باستخدام وسائط الورق لتحسين قدرة الطلاب على التعلم في مهارة استيما في *MTsS Unggul Nurur Rasyad Al-Aziziyah Pidie*.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | استخدام وسائط البطاقات التعليمية على مخرجات تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية للصف الثاني في *SDI Integral* لقمان الحكيم ٠٢ باتام | اللغة العربية مهارة قروعة | طريق *Purposive Sampling* |
| ٢ | *Anisatul Khairiah, 2011. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi. .) 2021* | استخدام وسائط ألعاب الورق في التعلم | جمع البيانات عن طريق*Purposive Sampling* |
| ٤ | أماليا سيترا٢٠٢١ (فعالية استخدام طريقة القيروع الجهرية لزيادة مهارات طلاب القرؤعة في المدرسة المتوسطة هاسيم أسياري باتو.) ٢٠٢٢ | مخرجات التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق | جمع البيانات عن طريق *Purposive Sampling* |

## و. تحديد المصطلحات

المصطلحات المستخدمة في الدراسة بعنوان " كيف فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة في طلاب الصف ٨ بمدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو " هي كما يلي:

١. وسائط التعلم

هي "موارد تعليمية أخرى غير المعلمين تسمى قنوات أو اتصالات لرسائل التدريس التي يحتفظ بها و / أو ينشئها المعلمون أو المعلمون"[١٥].

٢. ألعاب الورق في التعلم

ما يسمى بالألعاب هي مسابقات بين اللاعبين الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض باتباع قواعد معينة لتحقيق أهداف معينة.

٣. مهارة القراءة

مهارة القراءة هي واحدة من المهارات الأربع في دروس اللغة العربية وهي واحدة من المواد في مدرسة تسناوي الفتوني بونكوكوسو مالانج وهي أحد العوامل الرئيسية لهذه الدراسة.

[15] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan baru,* (Jakarta: Gaung PersadaPress, 2008), h.5

# الفصل الثاني
# الاطار النظري

## أ. البحث النظري

### ١. وسائط التعلم

تأتي وسائل الإعلام من الكلمة اللاتينية "*medius*" والتي تعني حرفيا الوسيط أو المقدمة. الوسيط هو "وسيط أو رسول رسالة من المرسل إلى مستقبل الرسالة".[١٦] بصرف النظر عن كونها مقدمة للرسائل ، تعد وسائل الإعلام أيضا وسيلة في عملية التعلم يمكن أن تثير اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم. يجادل عمر هامليك بأن "وسائل الإعلام التعليمية هي أدوات وأساليب وتقنيات يمكنها تبسيط التواصل والتفاعل في عملية التعليم والتدريس في المدارس.[١٧]

وفقا لمنادي ، فإن وسائط التعلم هي "موارد تعليمية بخلاف المعلمين تسمى القنوات أو جهات الاتصال لرسائل التدريس التي يحتفظ بها و / أو ينشئها المعلمون أو المعلمون"[١٨]

يتم طرح العديد من القيود من قبل الخبراء حول وسائل الإعلام. تقيد جمعية تكنولوجيا التعليم والاتصالات في أمريكا وسائل الإعلام "كأي شكل وقناة يستخدمها الناس لنقل الرسائل والمعلومات"[١٩]

---

[16] Arief Sadiman , dkk. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta :PT Raja Grafindo,2003) h. 6

[17] Oemar Hamalik, "*Media Pendidikan",* (Bandung: PT. Citra Aditya BAkti, 1994), h. 12.

[18] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan baru,* (Jakarta: Gaung PersadaPress, 2008), h.5

[19] Arief S. Sadiman, *"Media Pendidikan",* (Jakarta: PT. Raja Grafido Persada, 2005), h. 6.

بناء على الرأي أعلاه ، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم هي جميع الأشكال التي يستخدمها الأشخاص لمعالجة المعلومات في التعلم لتوفير الدافع والابتكار في التعلم بحيث يمكن أن تحدث عملية التعلم لدى الطلاب بفعالية وكفاءة. في هذه الحالة ، تعني الفعالية توفير نتائج عالية الاستخدام من حيث الرسالة واهتمامات الطلاب الذين يتعلمون في حين أن الكفاءة تعني وجود قابلية الاستخدام من حيث كيفية استخدامها والزمان والمكان. يقال إن الوسائط تكون فعالة إذا كان استخدامها سهلا ، وفي وقت قصير يمكن أن تصل إلى محتوى واسع والمكان المطلوب ليس واسعا جدا. يجب أن تكون وسائل الإعلام أيضا "تواصلية ، مما يعني أن وسائل الإعلام سهلة الفهم، وبعبارة أخرى، فإن ما يتم عرضه من خلال وسائل الإعلام يسهل على الطلاب فهمه".[٢٠]

يمكن أن يسمح الاستخدام الإبداعي للوسائط للطلاب بالتعلم بشكل أفضل وتحسين *performance* الطلاب وفقا للأهداف المراد تحقيقها. وبعبارة أخرى، فإن ما يتم عرضه من خلال وسائل الإعلام يسهل على الطلاب فهمه". لذا فإن وسائل الإعلام في التعلم هي جميع أشكال أدوات الاتصال التي يمكن استخدامها لنقل المعلومات من المصادر إلى الطلاب والتي تهدف إلى تحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم واستعدادهم لمتابعة أنشطة التعلم. يمكن أيضا استخدام الوسائط بالإضافة إلى استخدامها لتقديم التعلم ككل ، لتقديم أجزاء معينة من أنشطة التعلم ، وتوفير تعزيز الدافع.

وظيفة وسائط التعلم:

وذكر أزهر في حمالك أن "استخدام وسائل التعلم في عملية التعليم والتعلم يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويولد الدافع والتحفيز لأنشطة التعلم بل ويجلب التأثيرات

[20] Sardiman, A.M, *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar",*(Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada, 2004), hl. 206.

النفسية على الطلاب".[٢١] بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن تساعد وسائط التعلم الطلاب أيضا على تحسين الفهم وتقديم البيانات بشكل مثير للاهتمام وموثوق به ، وتسهيل تفسير البيانات وتكثيف المعلومات.

وقال الأسنوير إن وظيفة وسائط التعلم في أنشطة التعليم والتعلم هي "التغلب على الحواجز في التواصل ، والقيود المادية في الفصل الدراسي ، والموقف السلبي للطلاب وتوحيد ملاحظاتهم".[٢٢] يمكن استبدال العديد من الأشياء التي يستحيل القيام بها في الفصل الدراسي ، مثل الأشياء الكبيرة جدا ، بالصور أو إطارات الأفلام أو النماذج.

اقترح ليفي ولينتز كما نقل عن أزهر أرسياد أربع وظائف لتعلم وسائل الإعلام ، وخاصة وسائل الإعلام المرئية على النحو التالي:

ا. وظيفة الانتباه ، وهي جذب انتباه الطلاب وتوجيههم للتركيز على محتوى الدرس.

ب. الوظيفة العاطفية ، والتي يمكن رؤيتها من مستوى استمتاع الطلاب عند تعلم أو قراءة النصوص المصورة.

ج. الوظيفة المعرفية ، وهي أن الرموز / الصور المرئية تسهل تحقيق الأهداف لفهم وتذكر المعلومات / الرسائل الواردة في الصورة.

د. الوظيفة التعويضية ، وهي استيعاب الطلاب الضعفاء والبطيئين في تلقي وفهم محتوى الدروس المقدمة مع النص / المقدمة شفهيا.[٢٣]

مع استخدام الوسائط في عملية التعلم ، يمكن أن تضيف جاذبية للطلاب. في هذه الحالة ، يمكن ربط الوسائط بأنها ملفتة للانتباه وتبقي الطلاب مستيقظين ومنتبهين.

---

[21] Azhar Arsyad, "*Media Pendidikan"*, (Jakarta : Gramedia,2004) h.4

[22] Asnawir, *"Media Pembelajaran"*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.24.

[23] Azhar Arsyad, Media Pendidikan…, h.4

بالإضافة إلى ذلك ، يمكن لوسائل الإعلام أيضا تغيير دور المعلمين ليكونوا أكثر إيجابية. يمكن تقليل عبء المعلم على التفسيرات المتكررة للمحتوى ، حتى يتمكن من التركيز على جوانب مهمة أخرى من عملية التعلم ، على سبيل المثال كمستشار أو مستشار طلابي

عملية التعليم والتعلم التي يقوم بها المعلمون والطلاب هي عالم التواصل نفسه. في عملية التعليم والتعلم هناك تبادل للمعلومات والأفكار والأفكار بين الاثنين والذي يحدث أحيانا انحرافات بحيث لا يعمل التواصل بفعالية وكفاءة. للتغلب على الاحتمالات المذكورة أعلاه ، يمكن استخدام الوسائط التعليمية أو التعليمية في عملية *KBM* ، بحيث يكون هناك انسجام في تلقي المعلومات.

من الناحية الفنية ، تعمل وسائط التعلم كمورد للتعلم. في هذه الجملة ، تعني "موارد التعلم" معنى النشاط ، أي كقناة وناقل واتصال وغيرها.

يذكر مودهوفير في كتابه المعنون مبادئ إدارة مراكز مصادر التعلم (١٩٩٢) أن مصادر التعلم هي في الأساس مكونات للأنظمة التعليمية التي تشمل الرسائل والأشخاص والمواد والأدوات والتقنيات والبيئة ، والتي يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب. وبالتالي يمكن فهم موارد التعلم على أنها جميع أنواع الموارد الموجودة خارج الشخص (الطالب) وتسمح (تسهل) عملية التعلم.[٢٤]

تستخدم وسائل الإعلام في أنشطة التعلم لأنها تتمتع بالقدرة على تقديم الأحداث المعقدة والمعقدة لتكون أكثر منهجية وبساطة ، وزيادة جاذبية التعلم واهتمامه ، وتحسين منهجية التعلم. المعايير هي:

ا. مستوى الاهتمام

[24] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendektan Baru* (Jakarta : Gaung PersadaPress,2008) h. 37

ب. الفهم

ج. المصداقية

د. مستوى تحديد السلوك أو الحدث

هـ. دقة الرسالة المسلمة

و. القوة الكاملة للتركيز

ز. فعال[٢٥]

من الوصف الذي تم ذكره ، يمكن الاستنتاج أن وظيفة وسائل الإعلام لم تعد مجرد أداة ولكنها أصبحت جزءا لا يتجزأ من عملية التعلم. بمعنى آخر ، هناك تقسيم للمهام بين المعلمين ووسائل التعلم.

## ٢. ألعاب الورق في التعلم

ما يسمى الألعاب (*games*) هي مسابقات بين اللاعبين الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض باتباع قواعد معينة لتحقيق أهداف معينة. يجب أن تحتوي كل لعبة على أربعة مكونات رئيسية:

ا. وجود لاعبين

ب. هناك بيئة يتفاعل فيها اللاعبون

ج. وجود قواعد اللعبة، و

د. وجود أهداف معينة يتعين تحقيقها.

---

[25] Wahyu Sukartiningsih, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan dikelas I Sekolah Dasar Melalui Media Kata Bergambar*, Jurnal Pendidikan Dasar, vol 5. No. 1 2004, h. 56

كوسيلة تعليمية ، تسمح الألعاب بالمشاركة النشطة للطلاب للتعلم. الألعاب لديها القدرة على إشراك الطلاب بنشاط في عملية التعلم. الألعاب ممتعة للقيام بها ، أشياء مسلية ، تماما مثل ألعاب الورق. تتمتع وسائط الألعاب بالعديد من المزايا على النحو التالي:

ا. الألعاب هي شيء ممتع للقيام به

ب. تسمح الألعاب بالمشاركة النشطة للطلاب للتعلم.

ج. قد تقدم اللعبة ملاحظات فورية.

د. تسمح الألعاب بتطبيق المفاهيم أو الأدوار على المواقف والأدوار الفعلية في المجتمع.

هـ. اللعبة مرنة.

و. يمكن إنشاء الألعاب واستنساخها بسهولة.[٢٦]

تشمل عيوب وسائط اللعبة ما يلي:

ا. إنه مرن بحيث يجعل الطلاب منغمسين جدا في اللعب بحيث لا تتحقق أهداف التعلم.

ب. تعتمد فعالية التعلم على المواد المختارة على وجه التحديد.

ج. في بعض الأحيان تكون هناك حاجة إلى تكاليف كبيرة.

د. يستغرق وقتا طويلا.[٢٧]

في الوقت الحاضر ، أصبحت ألعاب الورق متنوعة بشكل متزايد ، وبعض ألعاب الورق تقوم بتبديل الوظائف ، ليس فقط للألعاب ولكن أيضا كوسيلة للتعلم. كما قال أحد المعلمين في *David Instituteof Comunication Studies, University of Leeds*

[26] Arief Sadiman , dkk." Media Pendidikan..., h. 78-79

[27] Arief Sadiman , dkk." Media Pendidikan..., h. 78-79

*Guantlett*, لقد ابتكر لعبة بطاقة نظرية تحتوي على أفكار ونظريات ثقافية. قال ديفيد ، إن لعبة الورق النظرية (البطاقة التعليمية) التي صنعها ، يمكن تطبيقها في عملية التعليم والتعلم. مع ألعاب الورق النظرية ، يمكن للاعبين تعلم وفهم الأفكار أو المفاهيم التي تبدو صعبة.[٢٨]

وسائط ألعاب الورق في هذه الدراسة عبارة عن حزمة من البطاقات المقدمة على شكل بطاقات عربية. في هذه الحالة ، تقوم كل مجموعة بإقران البطاقة وفقا لشريكها. لجذب انتباه الطلاب ، يتم تلوين المواد الأساسية للبطاقة. في استخدام وسائط البطاقة ، تم إعطاء مجموعة من الطلاب حزمة من البطاقات العربية.

قواعد لعبة الورق العربية:

١. هذه اللعبة هي منافسة بين المجموعات

٢. مجموعة واحدة من ٤-٥ لاعبين

٣. تحصل كل مجموعة على حزمة واحدة من البطاقات العربية

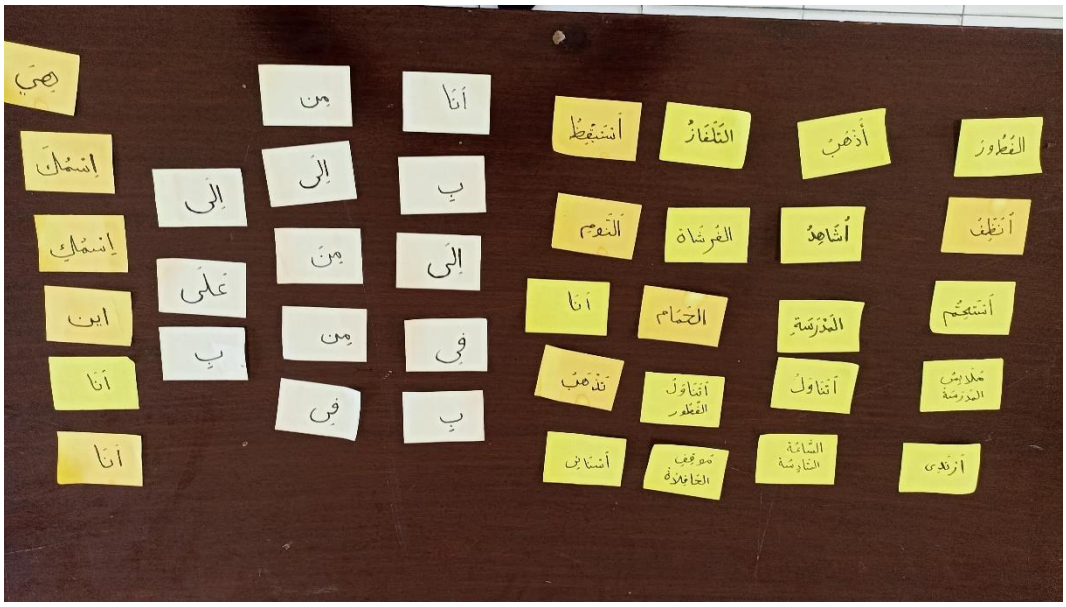
٤. تحاول كل مجموعة العثور على شريك من بطاقتها بالطريقة التي يقرأ بها كل طالب السؤال.

٥. يمكن للطلاب الذين لديهم بطاقة إجابة حسب السؤال وضع بطاقة الإجابة تحت بطاقة السؤال.

٦. يتم الإعلان عن اكتمال اللعبة عندما تكون وفقا للوقت المحدد. وينظر إلى الفائز من المجموعة التي تحل الأسئلة بشكل صحيح وسريع.

[28] Repository.upi.edu/operator/uploads/s_C0151_0605585_chapter2.pdf
Diakses kamis24/03/11

**مثال على البطاقة العربية**




### ٣. فهم مهارة القراءة

القراءة هي القدرة على التعرف على محتوى شيء مكتوب (الرموز المكتوبة) وفهمه من خلال قراءته أو هضمه بصمت. في جوهرها ، القراءة هي عملية التواصل بين القارئ والمؤلف من خلال النص الذي يكتبه. لذلك مباشرة في ذلك يحدث العلاقة المعرفية بين اللغة المنطوقة والكتابة. القراءة هي نشاط للحصول على المعنى المكتوب في النص. لتلبية هذه الاحتياجات ، بالإضافة إلى الاضطرار إلى إتقان اللغة المستخدمة ، يحتاج القارئ أيضا إلى تنشيط العمليات العقلية المختلفة في نظام الإدراك الخاص به.

يعرف عمر صديق مهارات القراءة بأنها معنى الكلمات المكتوبة أو معنى النصوص، بمعنى آخر يحول المؤلف أفكاره نحو القارئ، بينما يترجم القارئ تلك الأفكار

بناء على خبرته وخلفيته، ثقافيا ولغويا.[٢٩] مهارات القراءة (مهارة القروعة) هي مهارة لغوية يمتلكها الشخص في رؤية وفهم وتفسير ما تحتويه الكتابة بمهارة وطلاقة.

تتضمن مهارات القراءة (مهارة قراءة) شيئين ، وهما التعرف على الرموز المكتوبة وفهم محتوياتها.[٣٠] تعتمد القدرة على قراءة اللغة العربية بشكل كبير على فهم محتوى أو معنى القراءة. هذا يعتمد بشكل كبير على إتقان قواعيد أو اللغة العربية النحوية التي تشمل نحو و صرف. للقراءة ثلاثة عناصر ، وهي المعنى كعنصر من عناصر محتوى القراءة ، والكلمات كعناصر تحمل معنى ، والرموز المكتوبة كعناصر مرئية. كما أن مهارة القراءة (مهارة القراءة) تحتوي أيضا على ثلاثة عناصر. أولا ، عملية نشاط إبداعية نشطة. ثانيا ، كائن وموضوع نشاط القراءة هو رمز مكتوب كتدفق لأفكار أو أفكار الآخرين. ثالثا ، هناك فهم شامل.

١. الغرض من مهارة القراءة

الغرض العام من تعلم مهارة القيراوة هو تحسين فهم القراءة للمتعلمين ، مثل ربط أفكار القراءة بتجارب المتعلمين. من المفيد جدا الاستمرار في تنمية أفكاره وخبراته ليكون دائما متفائلا. الهدف المحدد للمستوى المتقدم هو تنمية القدرة على القراءة على مستوى عناصر الفهم القرائي بشكل صحيح وسريع وستساعده المعرفة المعرفية للمتعلم على التمييز بين الفكرة الرئيسية والفكرة الداعمة والقراءة النقدية.

٢. مراحل تعلم مهارة القراءة

[29] Ach. Sholehuddin & Mu'alim Wijaya, "Implementasi Metode Amtsilati dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qairo'ah", Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm. 7.

[30] Ulin Nuha, Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab, hlm. 100

القراءة هي واحدة من الأهداف الهامة جدا في برنامج تعلم لغة أجنبية وخاصة اللغة العربية. قال جراي إن هناك ثلاث مراحل في القراءة ، وهي قراءة النص ، في النص وخلف النص.[٣١] وهناك رأي آخر يقول إن مراحل تعلم مهارة القواقع تتكون من مراحل الحروف لمعرفة ما هو مكتوب في النص، والفهم لفهم النص أو تفسيره أو شرحه أو تحليله، والممارسة من خلال تقديم الآراء أو الحلول حول المشكلات الموجودة في حياة القارئ. هناك خمسة مستويات لتعلم القراءة، بما في ذلك:

(ا) الطبقة الأولى؛ الاستعدادات نحو القرؤعة.

عادة ما تكون نقطة البداية في هذا المستوى في الفترة التي لم يكن فيها الطفل في المدرسة الابتدائية بعد. يدور هدف التعلم فقط حول المعلومات والأشياء المتعلقة بالطفل أثناء نموه لدعم التحضير للقروعة.

(ب) الطبقة الثانية بداية تعلم القروعة.

عادة ما يتم تطبيق هذا المستوى على الصف الأول من الإبدائية الذي يعلم ويؤكد على النقاط الأساسية للكروعة والقدرة.

(ج) المستوى الثالث؛ التوسع والتنقيب (التوسع) في القرؤعة.

(د) الطبقة الرابعة؛ إثراء المعلومات وتحسين مهارات وكفاءات القراءة.

(هـ) المستوى الخامس؛ مستوى متقدم نحو متعلم لديه شخصية وذوق للقراءة، ويحب القراءة. وبصفة عامة ، تنقسم أنواع القراءة إلى قسمين ، وهما القرعة المقاسية والقرعة المواساعة، التفسير هو كما يلي:

١) القرعة المقاصفة

---

[31] ليلي فيترياني، "تطوير المواد التعليمية للمهارة القرائية القائمة على الشخصية في التعليم العالي"، النبغة، المجلد ٢٠.، العدد ٠١ (٢٠١٨)، ص ١٣

يهدف هذا النوع من القراءة إلى تطوير قدرة الطلاب على فهم النصوص المقروءة بالتفصيل ، والقدرة على نطق الحروف والكلمات بشكل جيد وسريع ، والقدرة على فهم معنى الكلمات أو الجمل أو التعميم بشكل جيد.

٢) القرعة المواساعة

يستخدم نموذج القراءة هذا بشكل شائع لقراءة النصوص الطويلة. في هذا التعلم تأتي المبادرة من الطالب ، بمعنى أن يمنح الطالب حرية اختيار الكتاب أو النصوص العربية التي يحبها وتجذب انتباهه.

**أ. البحث النظري على منظور الإسلام**

من منظور النظرية الإسلامية ، فإن تعلم مهارة القروحة أو القدرة على قراءة النصوص العربية أمر مهم للغاية لأن القرآن كمصدر رئيسي للتعاليم الإسلامية مكتوب باللغة العربية. لذلك ، يجب أن يكون الطلاب قادرين على قراءة وفهم النصوص العربية من أجل فهم تعاليم الإسلام بشكل صحيح. وفي هذا الصدد، تؤكد نظرية التعلم الإسلامي على أهمية تطوير القدرة على قراءة وفهم النصوص العربية منذ سن مبكرة، بما في ذلك في التعلم المدرسي. على سبيل المثال ، شجع النبي نفسه شعبه على تعلم القراءة والكتابة العربية.

أما بالنسبة لسياق تحليل الصعوبات التي يواجهها الطلاب في قراءة النصوص العربية، فإن نظرية التعلم الإسلامي تؤكد على أهمية مناهج التعلم المناسبة. في هذه الحالة ، يحتاج المعلمون إلى فهم الصعوبات التي يواجهها الطلاب وإيجاد استراتيجيات تعليمية فعالة لمساعدة الطلاب على التغلب على تلك الصعوبات.

بالإضافة إلى ذلك ، من منظور النظرية الإسلامية ، يجب أن يكون نهج التعلم موجها نحو بناء شخصية الطالب. يجب ألا يركز التعلم على إتقان مهارات القراءة

فحسب ، بل يجب أن يساعد الطلاب أيضا على تطوير الشخصية الجيدة ، مثل المثابرة والصبر والإخلاص في تعلم دين الإسلام. وبالتالي ، يجب النظر إلى تحليل الصعوبات التي يواجهها الطلاب في قراءة النصوص العربية في تعلم مهارة القواقع في سياق نظريات التعلم الإسلامي التي تشجع على تنمية شخصية الطلاب ومناهج التعلم المناسبة لمساعدة الطلاب على فهم التعاليم الإسلامية من خلال قراءة النصوص العربية.

**ب. إطار التفكير**

الإطار الذهني هو نموذج مفاهيمي لكيفية ارتباط النظرية بالعوامل التي تم تحديدها على أنها مهمة.[٣٢] لذا فإن الإطار الذهني الأول في هذه الدراسة هو وصف فاعلية استخدام الطريقة في تعلم مهارة القروح. الإطار الثاني للعقل هو وصف نتائج التعلم للطرق المستخدمة. الإطار الذهني الثالث هو وصف المشاكل في تعلم مهارة القراءة. الإطار الرابع للعقل هو وصف الحلول المعطاة في تعلم مهارة القراءة. الإطار الأخير للعقل هو الرغبة في معرفة رضا الطلاب أثناء استخدام وسائل الإعلام في تعلم مهارة القراءة.

**ج. فروض البحث**

الفرضية هي إجابة مؤقتة لصياغة مشكلة بحثية.[٣٣] وفقا للبيانات التي تم الحصول عليها أعلاه، فإن الفرضية التي تم الحصول عليها هي كما يلي:

من المتوقع أن يؤدي تعلم اللغة العربية في مهارة قاروعة باستخدام وسائط ألعاب الورق إلى تحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب.

---

[32] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, Bandung, 2013).

[33] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 1 (Bandung, ALFABETA, 2019), hlm.99

# الفصل الثالث

# منهجيّة البحث

## أ. مدخل البحث ونوعه

منهجية البحث هي في الأساس طريقة علمية للحصول على البيانات لغرض واستخدام محددين.[٣٤] انطلاقا من النهج التحليلي ، تستخدم هذه الدراسة نهجا نوعيا مع نوع من البحث شبه التجريبي.

اختار الباحثون المنهج الكمي لأن البيانات المنتجة على شكل أرقام وبيانات تكون من خلال اختبار فعالية استخدام وسائط البطاقة العربية على فهم الطلاب في تعلم مهارة القروع. بالإضافة إلى ذلك ، يختار الباحثون نهجا كميا بحيث تكون عملية البحث التي يتم إجراؤها أكثر منهجية.

اختار الباحثان نوع البحث شبه التجريبي لأنه طبق فئتين هما الصنف التجريبي الذي كان له معاملة خاصة بتطبيق وسائط استخدام البطاقات العربية في تعلم مهارة القروع، وصنف الضابط كصنف موازن لم يحصل على معاملة خاصة باستخدام وسائط استخدام البطاقات العربية. تصميم البحث هو:

| المجموعة | الإختبار القبلي | الإجراءات | الإختبار البعدي |
|---|---|---|---|
| التجريبية | $O^1$ | $X$ | $O^2$ |
| الضابطة | $O^1$ | - | $O^2$ |

[34] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2013) h.173

**ب. مكان البحث**

في هذه الدراسة ، اختار الباحثون مدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو لتكون موقع الدراسة. تم اختيار مدرسة الصنوية الثنوية الفطاني فونجوكوسومو لأنها تفي بالمعايير لاستخدامها كمكان للبحث وذات صلة بموضوع الدراسة التي سيتم بحثها من قبل الباحثين.

**ج. متغيرات البحث**

بحثت هذه الدراسة في تأثير متغير مستقل واحد على المتغير التابع. كمتغير مستقل (X) ، هذه الدراسة هي وسيلة لتعليم مهارة قروع. بينما المتغير التابع (Y) هو فهم الطالب لمهارات القراءة.

١. المتغيرات المستقلة (*independent variable*) هي المتغيرات التي تؤثر على المتغيرات الأخرى (*variabel terikat*). في هذه الدراسة، المتغير المستقل هو وسيلة استخدام البطاقات العربية.

٢. المتغيرات التابعة هي المتغيرات التي تعتبر متأثرة بمتغيرات أخرى (*Variable bebas*). في هذه الدراسة، المتغير التابع هو فهم الطلاب للنصوص العربية.

**د. مجتمع البحث و عينتة**

١. سكان

السكان هم جميع البيانات التي تهم الباحثين في الغرفة والبيئة والوقت المحدد. السكان هم الهدف الكامل للبحث الذي يمكن استخدامه كمصدر لبيانات البحث. وبالتالي ، فإن المجتمع في هذه الدراسة هو طلاب الصف ٨ من المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو المكونة من ٣ فصول.

قائمة عدد السكان ٩ طلاب الصف من المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو

عام ٢٠٢٢٢-٢٠٢٣

| No | الفصل | عدد الطلاب |
|---|---|---|
| ١ | ٨أ | ٢٩ |
| ٢ | ٨ب | ٣٠ |

ب. عينة

العينة هي جزء من جميع الأفراد الذين هم موضوع البحث. في هذه الدراسة ، أخذ الباحثون عينات من طلاب الفئة ٨أ كفئة تجريبية والفئة ٨ب كفئة تحكم.

**د. البيانات ومصادرها**

في هذه الدراسة ، تكون مصادر البيانات من نوعين:

١. مصادر البيانات الأولية

مصادر البيانات الأولية هي البيانات التي تم الحصول عليها مباشرة من موضوع البحث. في هذه الحالة ، يحصل الباحثون على البيانات أو المعلومات مباشرة باستخدام أدوات محددة مسبقا. (١)المصدر البيانات الأساسي في هذه الدراسة هو نتائج الاختبارات والملاحظات من البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج البحث الذي أجري.

٢. مصادر البيانات الثانوية

مصادر البيانات الثانوية هي مصادر بيانات البحث التي تم الحصول عليها من خلال وسائط وسيطة أو غير مباشرة في شكل كتب أو سجلات أو أدلة أو محفوظات موجودة ، منشورة وغير منشورة. . [٢] المصادر الثانوية في هذه الدراسة البيانات التي تدعم هذا البحث هي مجموعة من المجلات المتعلقة بهذا البحث، والبحوث السابقة

المتعلقة بالبحوث، وكتب دعم البحوث، والمقابلات مع المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو والطلاب في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو.

**هـ. أدوات البحث**

أدوات البحث هي أدوات يختارها ويستخدمها الباحثون في أنشطة التجميع الخاصة بهم بحيث تصبح هذه الأنشطة منهجية وميسرة وفقا له.[٣٥] يقال إن أدوات البحث صالحة إذا كان بإمكان الأداة قياس ما يجب قياسه.

يتضمن هذا البحث البحث الكمي ، ثم يتم تحليل البيانات التي تم جمعها كميا باستخدام الإحصاءات الوصفية. الإحصاء الوصفي هو إحصائيات تستخدم لتحليل البيانات من خلال وصف أو وصف البيانات التي تم جمعها كما هي دون قصد تقديم استنتاجات أو تعميمات معممة. لجمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الملاحظة والاختبارات.

١. ملاحظة

الملاحظة هي جزء من جمع البيانات. الملاحظة تعني جمع البيانات مباشرة من الميدان.[٣٦] الملاحظة هي طريقة أو طريقة لجمع المعلومات أو البيانات التي تتم عن طريق إجراء ملاحظات منهجية وتسجيل الظاهرة المستهدفة.[٣٧]

تم إجراء ملاحظات لمعرفة كيفية إجراء عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو ، والتي تم استخدامها بعد ذلك كأساس لاتخاذ القرارات بشأن

---

[35] Suharsimi Arikunto, *Manajemen* Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995) h.134

[36] J.R.Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya.* (Jakarta: Grasindo, 2010) h.110

[37] Siti Mania, *Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*. (Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Vol. 11 No.2 2008) h.221

الفصول التي يجب البحث فيها. في هذه الملاحظة ، لاحظ الباحثون مباشرة أنشطة تعلم اللغة العربية في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو.

ب. اجتبار

الاختبارات هي أدوات يستخدمها الباحثون لتحديد مستوى فهم الطلاب. باستخدام هذا الاختبار ، فإنه يعمل على الحصول على قيمة نتائج تعلم الطلاب فيما يتعلق بالقدرة على الإجابة على الأسئلة. سؤال الاختبار هذا على شكل مفردات واردة في النص العربي.

الاختبار المستخدم في هذه الدراسة هو اختبار شخصي (وصف) لأنه يمكن أن يسهل على الباحثين تحديد مستوى قدرة التفكير الإبداعي لدى الطلاب وعملية التفكير الإبداعي لديهم من خلال الاستجابة لإجابات الاختبار. (يمكن رؤية أسئلة الاختبار في الملحق).

باستخدام الاختبار ، سيتم الحصول على البيانات في شكل قيم من الاختبارات التي تم إجراؤها في وقت التجربة. كانت الاختبارات المستخدمة في هذه الدراسة هي الاختبار القبلي والبعدي. (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) سيتم استخدامه لاحقا لمعرفة فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق العربية على فهم الطلاب في تعلم مهارة القراعة.

**و. صحة البيانات وثقتها**

ا. اختبار الصلاحية

قبل استخدام الأداة لجمع البيانات ، من الضروري التحقق من صحة الأداة. وذكر سوجيونو أن الصك يقال إنه صالح إذا كان من الممكن استخدامه لقياس ما ينبغي

قياسه.إذا قيل إن الأداة غير صالحة ، فيجب تصحيحها حتى يمكن القول بأنها صالحة ومناسبة للاستخدام في استرجاع البيانات.

يجب أن تمر أداة القياس أو الأداة التي سيتم البحث عنها لتصبح أداة قياس باختبار الصلاحية والمسؤولية من البيانات ، ويمكن لاختبارات الصلاحية في رأي الخبراء استخدام صيغة لحظة منتج الشخص ، ثم بعد ذلك يتم اختبارها باستخدام اختبار $t$ وبعد ذلك يتم رؤية تفسير مؤشر الارتباط.[٣٨]

في هذه الدراسة ، تم إجراء صلاحية البناء على أسئلة اختبار القدرة على حل المشكلات الرياضية المعطاة. صلاحية البناء هي الصلاحية التي تقيس مدى قدرة عناصر الاختبار على قياس ما تريد حقا قياسه وفقا للمفاهيم والتعاريف المفاهيمية المعمول بها.

ب. موثوقيه

تستخدم اختبارات الموثوقية على الأدوات لتحديد ما إذا كانت البيانات المنتجة موثوقة أو صالحة. تستخدم اختبارات الموثوقية على الأدوات لتحديد ما إذا كانت البيانات المنتجة موثوقة أو صالحة.[٣٩] في هذه الدراسة ، تم استخدام الطريقة المستخدمة *Alpha Cronbach* لحساب موثوقية الاختبار. يتم إجراء اختبار الموثوقية باستخدام اختبار *Alpha Cronbach* للأجهزة التي تحتوي على أكثر من ١ إجابة صحيحة.[٤٠] هذه الأدوات هي على سبيل المثال أدوات في شكل مقالات أو استبيانات أو استبيانات. صيغة طريقة اختبار الموثوقية *Alpha Cronbach* هي:

---

[38] Aziz Alimul Hidayat. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validtas* Reliabilitas. (Surabaya: Health Books Publishing) h.12

[39] Budi Darma. *Statistika Penelitian Menggunakan* SPSS. (Jakarta: Guepedia, 2021) h.17

[40] Febrinawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.* (Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 7 No 1, 2018) h.22

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\{1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\}$$

$r_i$ = *koefisien reliabilitas Alfa Croncbach*

k = *jumlah item soal*

$\sum s_i^2$ = *jumlah varians skor tiap item*

$s_t^2$ = *varians total*

*Rumus varians item dan varians total,*

$$S_i^2 = \frac{JKi}{n} - \frac{JKs}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$S_i^2$ = *varians tiap item*

JKi = *jumlah kuadrat seluruh skor item*

$JKs$ = *jumlah kuadrat subjek*

n = *jumlah responden*

$s_t^2$ = *varians total*

$X_t$ = *skor total*

إذا تم حساب معامل موثوقية كرونباخ ألفا (ri) ، تتم مقارنة هذه القيمة بمعايير معامل موثوقية كرونباخ ألفا للأجهزة الموثوقة. يقال إن الأداة موثوقة إذا كان معامل موثوقية Alfa Cronbach أكثر من ٠,٧٠ $(ri > 0.70)$ ويذكر Streiner نفسه (٢٠٠٣) أن معامل موثوقية Alpha Cronbach ، يجب ألا يزيد عن ٠,٩٠ ( ri < 0.9).[٤١]

[41] Febrinawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.* (Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 7 No 1, 2018) h.22

## ز. طريقة جمع البيانات

أ. ملاحظة

وفقال *Sugiyono* ، فإن الملاحظة هي ملاحظة أو كتابة تحتوي على عملية البحث بأكملها ، ومراقبة المواقف والظروف.[٤٢] لذلك يمكن الاستنتاج أن الملاحظة هي نتيجة مراقبة مواقف وظروف معينة أثناء البحث في شكل بيانات صالحة وفقا لنتائج الملاحظات التي تم إجراؤهاز. في هذه الدراسة ، قدم الباحثون ملاحظات حول تعلم اللغة العربية التي أجريت في الصف ٨ مدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو. تم إجراء الملاحظة من خلال ملاحظة الأساليب والوسائط المستخدمة من قبل المعلمين في تعلم اللغة العربية للصف ٨ مدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو.

ب. اختبر

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة التي يجب على الطلاب الإجابة عليها لقياس فهمهم وإتقانهم للمواد المطلوبة والمناسبة لأهداف تعليمية محددة. في هذه الدراسة ، أجرى الباحثون الاختبار القبلي والاختبار البعدي. يتم إجراء الاختبار المسبق قبل تدريس مهارات القراءة باستخدام قاموس رقمي. يتم إجراء اختبار بعدي لتحديد قدرات الطلاب في نهاية الدرس باستخدام قاموس رقمي للمعنى.

| رقم | التقدير | مدى الدراجة |
|---|---|---|
| ١ | ممتاز | ١٠٠ |
| ٢ | جيد حدا | ٩٠-٩٩ |
| ٣ | جيد | ٨٠-٨٩ |
| ٤ | مقبول | ٧٠-٧٩ |

[42] Dinda Husnul Hotimah, *Teks Laporan Hasil Observasi & Teks Eksposisi*. (Jakarta: Guepedia,2022) h.9

| | | |
|---|---|---|
| ٥ | ضعيف | ٠-٦٩ |

معايير نجاح الطالب في الاختبار هي كما يلي:

## ح. تحليل البيانات

تهدف تقنيات تحليل البيانات إلى العثور على إجابات لأسئلة البحث أو حول المشكلات التي تمت صياغتها مسبقا. تحليل البيانات هو عملية البحث المنهجي عن البيانات وتجميعها وهي عملية استبيانات وملاحظات ميدانية ومواد أخرى بحيث يمكن فهمها بسهولة ويمكن إبلاغ النتائج للآخرين.[٤٣]

استخدم الباحثون تحليلين كميين للبيانات:

١. اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار الحالة الطبيعية للبيانات إلى إظهار أن بيانات العينة تأتي من مجتمع موزع بشكل طبيعي. في هذه الدراسة باستخدام الاختبار *Kolmogorov–smirnov* ، مع معايير الحالة الطبيعية التالية:[٤٤]

1) *Signifikasi uji (∝) = 0,05*
2) *Jika Sig. >∝ , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal*
3) *Jika Sig. <∝ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.*

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2004) h.88

[44] Juliansyah, *Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen*, (Jakarta: Gramedia, 2014) h. 47

٢. *N-Gain Score*

يهدف اختبار *N-Gain Score* إلى تحديد فعالية استخدام طريقة أو علاج معين (*treatment*) في مجموعة واحدة تصميم الاختبار القبلي ( *Pre-experimental design*) البحث أو البحث باستخدام مجموعة تحكم (*quasi experimental*) . يتم إجراء اختبار *N-Gain Score* عن طريق حساب الفرق بين قيم الاختبار القبلي والبعدي أو درجة الكسب ، وسنكون قادرين على معرفة ما إذا كان استخدام أو تطبيق طريقة معينة يمكن أن يكون فعالا أم لا.[٤٥]

في دراسة اختبار *N-Gain score* هذه باستخدام برنامج بيانات *SPSS* ٢٦ . تقسيم فئة الاستحواذ *N-Gain score* في شكل نسبة مئوية هو كما يلي:

| **Persentase (%)** | **Tafsiran** |
|---|---|
| <40 | Tidak efektif |
| 40-55 | Kurang efektif |
| 56-75 | Cukup efektif |
| >76 | efektif |

صيغة *N-Gain score* هي:

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

معلومات:

النتيجة المثالية = الدرجة القصوى (١٠٠)

[45] Safitri Nurul Zannah, Skripsi. *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa.* (Padalarang: UNPAS, 2017) h.63

٣. تحليل اختبار-*T*

استخدمت هذه الدراسة طريقة جمع البيانات الكمية. تهدف طريقة جمع البيانات الكمية إلى معرفة النتائج *pre-test dan post-test*. استخدم تحليل البيانات في هذه الدراسة الرموز التالية:

$$t = \frac{\mathcal{M}x - \mathcal{M}y}{\sqrt{\left\{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{n_1 + n_2 - 2}\right\}\left\{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right\}}}$$

*Pernyataan:*

*Mx* : *dari kelompok eksperimen*

*My* : *ukuran termodulasi dari kelompok kontrol*

$\sum x^2$ : *jumlah varians semua hasil dari kelompok eksperimen*

$\sum y^2$ : *jumlah varians semua hasil dari kelompok kontrol*

$n_1$ : *jumlah siswa dari kelompok kontrol*

$n_2$ : *jumlah siswa dari kelompok eksperimen*

٤. *N-Gain Score*

**ي. أدوات البحث**

أ. قبل الدراسة: قام الباحث بملاحظات على طلاب الصف ٨ من المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو حول تعلم مهارة القروعة، ثم صاغ الباحث مقترحا بحثيا، ثم تابع بعمل أدوات بحثية يتم اختبارها في الميدان.

ب. عند البحث: يختبر الباحثون الأدوات التي تم صنعها ، وذلك لإنتاج البيانات التي سيتم تحليلها بعد ذلك. تم إجراء البحث من خلال تقسيمه إلى فئتين ، وهما الفئة التجريبية والفئة الضابطة. في الفصل التجريبي ، سيتم تطبيق تعلم مهارة القراءةباستخدام وسائط ألعاب الورق العربية. في حين أن فئة التحكم لا تطبق التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية ، فإن فئة التحكم تعمل كمقارنة بين فعالية أو عدم فعالية الوسائط التي تم اختبارها.

ج. بعد الدراسة: اختبر الباحثون بيانات البحث باستخدام *SPSS*

# الفصل الرابع

# التعرض للبيانات ونتائج البحوث

## أ. مناقشة ١ مدرسة

١. هوية المدرسة

اسم المدرسة : الفطاني فونجوكوسومو مالانج

*NPSN* : ٢٠٥٨١٣٠٨

عنوان : الطريق السريع رقم ١ فونجوكوسومو

القرية : فونجوكوسومو

المنطقة : مالانج

٢. رؤية ورسالة وأهداف المدرسة

أ. رؤية المدرسة

خلق خريجين جيدين في مجالات العلوم *IPTEK* و *IMTAQ* وشخصية كريمة.

ب. مهمة المدرسة

١. تنظيم التعليم الجيد ، سواء في مجال العلوم *IPTEK* أو *IMTAQ* من خلال خلق بيئة نظيفة وجميلة ومريحة وسلمية ودينية

٢. تنفيذ التعلم والتوجيه بشكل فعال مع التفاني العالي

٣. تطوير المعرفة العامة والدينية من خلال استخدام التكنولوجيا حتى يتمكن الطلاب من التطور الأمثل

٤. تطوير قدرة وفهم قيم ومواقف واهتمامات الطلاب من أجل أن يكونوا قادرين على اتخاذ القرارات في شكل الكفاءة والنجاح بمسؤولية

٥. تزايد التقدير وممارسة التعاليم الدينية الإسلامية والثقافة الوطنية حتى يتحلى الطلاب بروح القومية والكاريزما.

ب. المناقشة ٢: الاطلاع على البيانات ونتائج البحوث

١. تطبيق وسائط ألعاب الورق العربية

تم إجراء هذا البحث في الفطاني فونجوكوسومو، مالانج. لم يتم استخدام وسائط ألعاب الورق العربية هذه كوسيلة لتعلم اللغة العربية في هذه المدرسة من قبل. هنا سيشرح الباحث عملية أو خطوات استخدام وسائط ألعاب الورق كوسيلة لتعلم اللغة العربية ، وخاصة في مهارة القروع.

قبل إجراء الدراسة ، أجرى الباحثون مقابلات مع معلمي المواد العربية ما إذا كان من الممكن التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو. من المقابلة، حصل الباحثون على معلومات تفيد بأن استخدام وسائط ألعاب الورق العربية كوسيلة للتعلم يمكن أن يتم لأنه في التعلم السابق تعلم الطلاب فقط من الكتب ومما شرحه المعلم. بالإضافة إلى ذلك ، يشعر الطلاب أيضا بالملل إذا تم تقديم التعلم بشكل رتيب ، لتقليل الملل ، يمكن استخدام وسائط ألعاب الورق العربية كوسيلة تعليمية بحيث يهتم الطلاب عندما يقدم المعلم دروسا في اللغة العربية ويحسن قدرات الطلاب.

بعد ذلك، أجرى الباحثون مقابلات مع معلمي اللغة العربية للحصول على معلومات حول أنشطة تعلم اللغة العربية ووسائل الإعلام والأساليب التي استخدمها المعلمون سابقا. بعد الحصول على المعلومات ، قام الباحث بشرح موجز للخطوات التي سيتم استخدامها فيما يتعلق باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية في عملية التعلم في الفصل.

الخطوة التالية ، يقوم الباحثون بإعداد أدوات التعلم التي سيتم استخدامها للتدريس مثل المواد والأساليب ووسائط ألعاب الورق العربية وأسئلة الاختبار القبلي والبعدي كأدوات بحثية للحصول على البيانات.

١. الاجتماع الأول. يبدأ الباحثون اجتماعهم الأول في الفصل التجريبي يوم الاثنين في الفصل ٨أ من الساعة ٩ صباحا حتى ١٠ صباحا. في هذا الاجتماع الأول ، يبدأ الباحثون بتقديم أنفسهم وذكر الغرض من الدراسة. ثم أعطت الباحثة أسئلة الاختبار القبلي للطلاب لقياس قدرات الطلاب قبل إجراء تجربة باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية. يمكن للطلاب الاستجابة بشكل جيد للبحث الذي تم إجراؤه.

ثم يتم منح الطلاب الوقت للقيام بأسئلة ما قبل الاختبار حتى نهاية ساعات الدراسة. ومن ثم يتم جمع الأسئلة للباحث لعملية جمع البيانات. ثم أنهى الباحث التعلم بإعطاء القليل من التحفيز للطلاب للبقاء متحمسين في التعلم وعدم الاستسلام بسهولة إذا كانوا يعانون من صعوبات في التعلم. ثم تنتهي الدراسة بالدعاء والتحية.

بينما عقد الباحثان الاجتماع الأول في الصف الضابط يوم الجمعة الساعة ٠٨,٠٠ ثم استراحة لمدة ٣٠ دقيقة ثم استأنفوا التعلم حتى الساعة ١٠,٠٠. في الاجتماع الأول لفئة التحكم ، بدأ الباحث بتقديم نفسه وشرح أنه كان يجري بحثا لإنجاز المشروع النهائي. يمكن للطلاب الاستجابة بشكل جيد. ثم قام الباحث بإجراء اختبار قبلي لطلاب الصف الضابط ، قبل إجراء الاختبار القبلي ، طلب من الطلاب مراقبة أسئلة الاختبار التي تم تقديمها ، ثم تم الترحيب بالطلاب لطرح أسئلة حول ما لم يتم فهمه من

الأسئلة ، ثم قام جميع الطلاب بإجراء الاختبار القبلي حتى نهاية وقت التعلم.

٢. الاجتماع الثاني. أجرى الباحثون اجتماعا ثانيا للتعلم في الفصل التجريبي يوم الثلاثاء من الساعة ٠٩,٠٠ إلى ١٠,٠٠. في هذا الاجتماع الثاني، بدأ الباحثون في إجراء التجارب من خلال تطبيق قاموس المعاني الرقمي في تعلم اللغة العربية في الفصول التجريبية.

تبدأ أنشطة التعلم بالتحية الافتتاحية وحضور الطلاب الغائبين والصلاة معا. ثم سأل الباحثون الطلاب عما إذا كانوا مستعدين أم لا لاستخدام وسائط ألعاب الورق العربية. وجميع الطلاب مستعدون ومتحمسون. قبل استخدام وسائط ألعاب الورق العربية في التعلم ، يسأل الباحثون الطلاب أولا عما إذا كانوا قد استخدموا سابقا وسائط ألعاب الورق العربية أو لم يستخدموا أبدا عند إجراء دروس اللغة العربية. النتائج التي حصل عليها الطلاب لم تستخدم أبدا وسائط ألعاب الورق العربية. لذلك ، يعلم الباحثون كيفية استخدام ألعاب الورق العربية للعثور على الجمل الصحيحة. وبعد أن شرح الباحث خطوات استخدام وسائط ألعاب الورق العربية، دعي الطلاب للتدرب على استخدام وسائط ألعاب الورق العربية لبناء الجمل الصحيحة.

الطلاب مدعوون لترتيب النصوص العربية وفقا للموضوع ، وهو "يومياتنا". يطلب من الطلاب تجميع النصوص العربية بشكل مستقل ولكن إذا واجهوا صعوبات يمكنهم أن يسألوا. بعد الانتهاء من تجميع النص العربي، طلب من بعض الطلاب تقديم نتائج ترتيب النص أمام

الفصل. ثم يقوم الباحث والطلاب بتجميع النص العربي معا لمعرفة ما إذا كان مطابقا للجملة الصحيحة.

بعد الانتهاء من تجميع النص العربي معا، قدم الباحث ملاحظات للطلاب حول الجمل التي بحثوا عنها في وسائط ألعاب الورق العربية. يقدم الباحثون اختبارات وفقا للجمل التي تتطابق مع الموضوع ثم يجيب عليها الطلاب.

وانتهى الاجتماع الثاني بتحفيز الباحثين للطلاب على الدراسة بجد والحماس للتعلم. اختتم الاجتماع بقراءة الصلوات معا واختتم بالتحية ، ثم تم الترحيب بالطلاب للعودة إلى منازلهم لأن الوقت قد حان للعودة إلى المنزل من المدرسة.

٣. الاجتماع الثالث. أجرى الباحثون دراسة اجتماع ثان في الفصل التجريبي يوم الاثنين في الساعة ٠٩,٠٠ إلى ١٠,٠٠. في هذا الاجتماع الثالث ، فتح الباحثون التعلم كالمعتاد ، أي بالتحية والحضور والصلاة قبل بدء الدرس.

في هذا الاجتماع الثالث ، كرر الباحثون المواد في الاجتماع السابق. شكك الباحثون في الجمل وفقا لموضوع "يومياتنا" وأعطوا كلمات عشوائية على السبورة لترتيبها في جمل صحيحة.

بعد تكرار المادة في الاجتماع السابق ، وجه الباحث الطلاب لفتح كتب *LKS* الخاصة بهم ، ثم تم توجيه الطلاب للإجابة على أسئلة نصية حول "الحياة اليومية" في كتاب *LKS* ، وتم تكليف الطلاب بمهمة الإجابة على

الأسئلة في كتاب *LKS* التي تطابق الجمل مع الكلمات التي تم اختيارها عشوائيا.

يتم إعطاء الطلاب ساعة درس واحدة للقيام بالمهمة التي تم إعطاؤها. ويتم استخدام الساعة التالية لمناقشة نتائج بنية الجملة والإجابة على الأسئلة في كتاب *LKS* معا.

بعد أن رن الجرس الثاني ، انتهى درس اللغة العربية. ثم أنهى الباحث التعلم مع حمد الله وأعلن للطلاب أن اللقاء القادم سيكون امتحانا بعديا للاختبار حتى يتعلم الطلاب ويستعدون لأنفسهم.

٤. الاجتماع الرابع. في هذا الاجتماع ، أجرى الباحث الأخير تجربة ، يوم الثلاثاء في الساعة ١٠,٠٠-١٢,٠٠. في هذا الاجتماع الأخير ، سيقوم الباحثون بإجراء اختبار بعدي لاختبار قدرات الطلاب بعد تطبيق وسائط ألعاب الورق العربية.

يبدأ الباحثون التعلم من خلال الافتتاح بالتحية ثم الحضور للطلاب ، وفتح التعلم بالصلاة معا. قبل البدء في الدراسة ، يكرر الباحث المادة التي تم تدريسها في الاجتماع السابق. كرر الباحثون المادة من خلال إعطاء الطلاب اختبارا عشوائيا للكلمات العربية على السبورة والسؤال عن كيفية أن يكون الترتيب الصحيح هو الجملة الصحيحة من الجملة التي تم ترتيبها في الاجتماع السابق.

بعد إعادة المادة في الاجتماع السابق ، قام الباحث بتوزيع أسئلة الاختبار البعدي على الطلاب. يقوم الطلاب بالأسئلة حتى نهاية ساعات

الدراسة. بعد قرع الجرس ، يطلب من الطلاب جمع إجابات ما قبل الاختبار التي تم إجراؤها.

بعد أن جمع جميع الطلاب إجابات الاختبار البعدي ، أعرب الباحث عن امتنانه للطلاب لقدرتهم على مساعدة البحث بسلاسة ، كما حفز الباحث الطلاب على أن يكونوا دائما متحمسين للتعلم ، خاصة في دروس اللغة العربية. قبل إغلاق الدراسة ، التقط الباحثون صورة مع طلاب الصف ٨أ، ثم أغلق الباحث التعلم بالتحية.

بالإضافة إلى ذلك ، أجرى الاجتماع الأخير للباحثين أيضا اختبارا مسبقا لفئة التحكم ، وهي ٨ب يوم الأربعاء في الساعة ٠٨,٠٠- ٠٩,٠٠. يبدأ التعلم بالتحية وأداء الخراجات للطلاب. ثم يكرر الباحث المادة التي تم تعلمها مسبقا من خلال إعطاء اختبار يتعلق بترتيب الجملة للنص الذي تمت دراسته.

وبعد إعادة المادة السابقة قام الباحث بتوزيع الأسئلة البعدية على الطلاب بعد الاختبار. يبدأ الطلاب في الإجابة على الأسئلة حتى وقت الفصل أخيرا. نظرا لأنه في الفصل ٨ب تم قطع الدرس عن طريق استراحة ، تم تأجيل الاستراحة بعد الانتهاء من الاختبار البعدي وتمت الموافقة عليها من قبل مدرس المادة واتفق مع الطلاب على التركيز على إجراء الاختبار.

بعد أن تصدر ساعة تغيير الفصل ، يطلب من الطلاب إرسال إجابات ما بعد الاختبار. بعد أن قدم جميع الطلاب إجابات الاختبار البعدي ، أعرب الباحث عن امتنانه للطلاب للمساعدة في عملية البحث. يحفز

الباحثون أيضا الطلاب على أن يكونوا دائما متحمسين للتعلم. ثم يغلق التعلم بتحية.

مع اللقاء الأخير وتوديع الطلاب ، انتهى البحث التجريبي الذي أجري في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو.

٢. فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق العربية.

أ. بيانات نتائج الاختبار

١. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي

| Absen | NIK | Nama | L/P | Pre - Test | Post - Test |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 121235070107210001 | ACHMAD DAVIN TAMAMI | L | 40 | 60 |
| 2 | 121235070107210003 | ALFI KHOIRUDIN | L | 50 | 70 |
| 3 | 121235070107210004 | ALMAY AZZAHRA | P | 70 | 80 |
| 4 | 121235070107210006 | AULIA NURUL QOLBI | P | 40 | 60 |
| 5 | 121235070107210009 | DEWI PUTRI LESTARI | P | 60 | 80 |
| 6 | 121235070107210013 | HABIBATUS SA'DIYAH | P | 70 | 70 |
| 7 | 121235070107210014 | HAIKAL AJI PUTRA P. | L | 50 | 80 |
| 8 | 121235070107210015 | JUWITA RISKIANA | P | 90 | 100 |
| 9 | 121235070107210017 | LENTERA HATI | P | 30 | 70 |
| 10 | 121235070107210019 | M. ESA ALFIANSAH | L | 40 | 60 |
| 11 | 121235070107210020 | M. FAIZAL ARDIANSAH | L | 40 | 70 |
| 12 | 121235070107210024 | MUHAMMAD ARIFAK | L | 60 | 90 |
| 13 | 121235070107210026 | M. MAULA KHARIRI | L | 70 | 80 |
| 14 | 121235070107210028 | M. ZAKY ULUL AZMY | L | 50 | 90 |
| 15 | 121235070107210029 | NADYA APRILIA PUTRI N. | P | 70 | 80 |
| 16 | 121235070107210031 | NIKEN BELGIS ARTALITA S. | P | 60 | 90 |
| 17 | 121235070107210033 | NURUL CHOIROTUL KH.S. | P | 50 | 80 |
| 18 | 121235070107210037 | RIYAN ANDIKA | L | 30 | 60 |
| 19 | 121235070107210039 | SITI MAULUDIAH | P | 80 | 100 |
| 20 | 121235070107210040 | VINA FIRNANDA | P | 30 | 80 |
| 21 | 121235070107210043 | ZAIDA NURI SAKILA | P | 60 | 90 |
| 22 | 121235070107210002 | ALFA KHOIRUDIN | L | 30 | 60 |
| 23 | 121235070107210005 | ANI AMINATUS SHOLIKHAH | P | 90 | 100 |
| 24 | 121235070107210007 | CANDA ARUM TRI NINGTIYAS | P | 40 | 70 |
| 25 | 121235070107210010 | DIAN AYU AMANDA PUTRI | P | 80 | 80 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 121235070107210011 | FAUZIATUL MUNAWAROH | P | 30 | 60 |
| 27 | 121235070107210012 | FEBRI DIAN FIRMANSYAH | L | 80 | 100 |
| 28 | 121235070107210016 | KHUSNUL KHOTIMAH | P | 50 | 70 |
| 29 | 121235070107210018 | MARETA ANANDA MAULUDIYA | P | 40 | 80 |

٢. اختبار ما قبل فئة التحكم ونتائج الاختبار البعدي

| Absen | NIK | Nama | L/P | Pre - Test | Post - Test |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 121235070107210021 | MUHAMAD ILHAM FIRMANSAH | L | 80 | 80 |
| 2 | 121235070107210025 | MUHAMMAD FAHRI BA'ADILAH | L | 30 | 40 |
| 3 | 121235070107210027 | MUHAMMAD VYOLE PRAYUDA PRATAMA | L | 60 | 80 |
| 4 | 121235070107210030 | NAJWA SELSA PUSPITASARI | P | 70 | 60 |
| 5 | 121235070107210032 | NUR IKHYA' ULUMUDDIN | L | 40 | 50 |
| 6 | 121235070107210034 | PUTRI NOVIYANA AMANDA | P | 60 | 70 |
| 7 | 121235070107210035 | RAMA GALIH ARDIANSYAH | L | 50 | 50 |
| 8 | 121235070107210036 | RATNA RAHAYU | P | 70 | 80 |
| 9 | 121235070107210041 | XECILYA NAURA PUTRI | P | 30 | 60 |
| 10 | 121235070107210042 | YESICA FIONA DISTRO | P | 70 | 70 |
| 11 | 121235070107210044 | ZISKHA NUR FIDIAS PUTRI | P | 80 | 80 |
| 12 | 121235070107220040 | M. SHEGAB ADITYA | L | 40 | 50 |
| 13 | 121235070107210021 | ABDULLAH BANI | L | 50 | 60 |
| 14 | 121235070107210025 | AISYAH MARDIYAH NOVIYANTI | P | 80 | 80 |
| 15 | 121235070107210027 | ALVI SYAFAATUL QODARIYAH | P | 50 | 50 |
| 16 | 121235070107210030 | ANINDYA ERFIRA CHOIRUNNISA | P | 60 | 80 |
| 17 | 121235070107210032 | BOY CAESAR UTOMO | L | 90 | 100 |
| 18 | 121235070107210034 | CAHAYA MAO LAODINATA | P | 40 | 60 |
| 19 | 121235070107210035 | DERRIS ARGA KURNIAWAN | L | 40 | 100 |
| 20 | 121235070107210036 | EQTADA BILLAH SUGIANTO | P | 80 | 80 |
| 21 | 121235070107210041 | KHAIFA HADID ARIANSYAH | L | 50 | 90 |
| 22 | 121235070107210042 | LESTARI AMELIA | P | 50 | 40 |
| 23 | 121235070107210044 | LUKMANNUR HAKIM | L | 30 | 40 |
| 24 | 121235070107220040 | M. RIZKY MAULANA | L | 60 | 50 |
| 25 | 121235070107210021 | MARTA SHEYLA PUTRI | P | 30 | 60 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 121235070107210025 | MAYA RAHMA DEWI | P | 80 | 80 |
| 27 | 121235070107210027 | MOCH. ABDI NUR CAHYO | L | 90 | 100 |
| 28 | 121235070107210030 | MOCHAMMAD BINTANG RIYADI PUTRA | L | 80 | 80 |
| 29 | 121235070107210032 | MUCHAMMAD FADLY MAULUDIN | L | 30 | 50 |
| | | | | | |
| 30 | 121235070107210040 | MUHAMMAD FAKHRI SYAWALUDDIN ZAHY | L | 80 | 100 |

٣.اختبار الحالة الطبيعية

يهدف اختبار الحالة الطبيعية إلى معرفة ما إذا كانت القيمة المتبقية موزعة بشكل طبيعي أم لا. نموذج الانحدار الجيد هو أن يكون له قيم متبقية موزعة بشكل طبيعي. أساس صنع القرار هو:

- إذا كانت قيمة الدلالة > ٠,٠٥ ، فإن القيمة المتبقية يتم توزيعها بشكل طبيعي
- إذا كانت قيمة الدلالة < ٠,٠٥ ، فإن القيمة المتبقية لا يتم توزيعها بشكل طبيعي

**Tests of Normality**

| | kelas | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| hasil | pre eksperimen | .159 | 29 | .060 | .924 | 29 | .038 |
| | post eksperimen | .162 | 29 | .050 | .904 | 29 | .012 |
| | pre kontrol | .163 | 30 | .042 | .912 | 30 | .017 |
| | post kontrol | .185 | 30 | .010 | .916 | 30 | .021 |

a. Lilliefors Significance Correction

في نتائج اختبار الحالة العادية ، من المعروف أن قيم الدلالة (tailed 2 sig) للبيانات من فصل التحكم التجريبي وما قبل الاختبار وبعده في اختبار Kolmogrov-Smirnov هي ٢,٠٠ و ٠,٣٦ لاختبارات الفصل التجريبي قبل وبعد الاختبار ، ثم

١,٤٠ و ٢,٠٠ لاختبارات فصل التحكم قبل وافتراضي ، لذلك لكل اختبار أكبر من ٠,٠٥ لذلك يقال أن البيانات طبيعية

٤. *N-Gain Score*

| **فئة تفسير فعالية N-Gain Score** | |
|---|---|
| التفسير | مثبة مثوية (%) |
| غير فعالة | ٤٠< |
| أقل فعالة | ٤٠-٥٥ |
| كاف فعالة | ٥٦-٦٧ |
| فعالة | ٧٦> |

**Descriptives**

| | kelas | | | Statistic | Std. Error |
|---|---|---|---|---|---|
| NGain_persen | eksperimen | Mean | | 54.4417 | 4.98897 |
| | | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 44.2223 | |
| | | | Upper Bound | 64.6612 | |
| | | 5% Trimmed Mean | | 54.9352 | |
| | | Median | | 50.0000 | |
| | | Variance | | 721.806 | |
| | | Std. Deviation | | 26.86645 | |
| | | Minimum | | .00 | |
| | | Maximum | | 100.00 | |
| | | Range | | 100.00 | |
| | | Interquartile Range | | 41.67 | |
| | | Skewness | | .075 | .434 |
| | | Kurtosis | | -.190 | .845 |
| | kontrol | Mean | | 26.3175 | 6.90315 |
| | | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 12.1989 | |
| | | | Upper Bound | 40.4360 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 5% Trimmed Mean | 25.3836 | |
| | Median | 16.6667 | |
| | Variance | 1429.606 | |
| | Std. Deviation | 37.81014 | |
| | Minimum | -33.33 | |
| | Maximum | 100.00 | |
| | Range | 133.33 | |
| | Interquartile Range | 44.64 | |
| | Skewness | .803 | .427 |
| | Kurtosis | -.108 | .833 |

بناء على حساب اختبار N-Gain Score ، يظهر أن متوسط درجة N-Gain للفصول التجريبية التي تطبق وسائط التعلم في البطاقات العربية الرقمي هو ٥٤,٤٤١٧ أو ٥٤,٤٪ ، بما في ذلك الفئة الفعالة قليلا. مع درجة N-Gain لا تقل عن ٠٪ وبحد أقصى ١٠٠٪.

وفي الوقت نفسه، كان متوسط درجة N-Gain للفئة الضابطة التي لم يتم تطبيقها على وسائط التعلم في البطاقات العربية الرقمي ٢٦,٣١٧٥ أو ٢٦,٣٪، بما في ذلك الفئة غير الفعالة.

لذا يمكن استنتاج أن استخدام الوسائط التعليمية البطاقات العربية الرقمي يعتبر أقل فعالية في تحسين فهم الطلاب للنصوص العربية على مادة "يومياتنا" لدى طلبة الصف الثامن الأساسي في مدرسة الفتوني بونجوكوسومو مالانج للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤

٥. اختبار *T* المستقل اختبار *T* لعينة مستقلة

بعد اختبار *N-Gain Score* ، فإن الخطوة التالية هي إجراء تحليل باستخدام اختبار *T* لأغراض مستقلة. يعمل هذا الاختبار على تحديد الفرق في المعدل بين الفصل التجريبي والفصل الضابط ومعرفة مدى تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع. يمكن رؤية البيانات *T* للعينة المستقلة في جدول الوجود مع الفرضية التالية:

*H0*: لا يوجد فرق متوسط بين الفصل التجريبي وفصل التحكم.

*HI*: هناك فرق متوسط بين الفصل التجريبي وفصل التحكم.

يعتمد أساس تحديد اختبار T المستقل على قيمة الأهمية (*tailed*-٢) التي تقيس وجود أو عدم وجود متوسط الاختلاف في الموضوعات التي تم اختبارها.

- تشير قيمة الدلالة *(2-tailed) > 0.05* إلى عدم وجود فرق متوسط بين موضوعات الدراسة.
- تشير قيمة الدلالة *(2-tailed) < 0.05* إلى متوسط الفرق بين موضوعات الدراسة.

**Group Statistics**

| | kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| hasil belajar siswa | eksperimen | 29 | 77.9310 | 13.19613 | 2.45046 |
| | kontrol | 30 | 69.0000 | 19.00091 | 3.46908 |

استنادا إلى جدول المخرجات "المجموعة الإحصائية" أعلاه ، من المعروف أن مقدار بيانات نتائج التعلم للفصل التجريبي هو ٢٩ طالبا ، بينما بالنسبة للفصل الضابط يصل إلى ٣٠ طالبا. كان متوسط درجات نتائج تعلم الطلاب أو المتوسط

للفصل التجريبي ٧٧,٩٣١٠، بينما كان للفصل الضابط ٦٩,٠٠٠٠. وبالتالي ، وصفيا إحصائيا ، يمكن استنتاج أن هناك فرقا في متوسط نتائج التعلم للطلاب بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. علاوة على ذلك ، لإثبات ما إذا كان الفرق كبيرا (حقيقيا) أم لا ، من الضروري تفسير ناتج "اختبار العينة المستقل" التالي:

**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 siswa | Equal variances assumed | 6.899 | .011 | 2.090 | 57 | .041 | 8.93103 | 4.27292 | .37466 | 17.48741 |
| | Equal variances not assumed | | | 2.103 | 51.802 | .040 | 8.93103 | 4.24726 | .40750 | 17.45456 |

استنادا إلى ناتج اختبار العينات المستقلة أعلاه ، من المعروف أن قيمة اختبار Sig. Levene لتساوي الفروق هي ٠,٠١١ > ٠,٠٥ ، لذلك يمكن تفسير أن تباين البيانات بين الفئة التجريبية وفئة التحكم هو **فرق كبير**. بحيث يسترشد تفسير جدول إخراج اختبار العينات المستقلة أعلاه بالقيم الواردة في جدول "الفروق المتساوية المفترضة".

استنادا إلى جدول إخراج "*Independent Samples Test*" في قسم "*Equal Variances Assumed*" ، من المعروف أن قيمة*Sig . (2-tailed)* هي ٠,٠٤١ ، وخلص إلى أن *Ho*مرفوض ويتم قبول *Hi*. وبالتالي ، يمكن استنتاج أن الفرق كبير بين متوسط نتائج التعلم للطلاب في الفصل التجريبي مع الفصل الضابط.

علاوة على ذلك ، من جدول الإخراج أعلاه ، من المعروف أن قيمة "Mean Difference" هي ٨,٩٣١٠٣. توضح هذه القيمة الفرق بين متوسط نتائج التعلم للطلاب في الفصل التجريبي مع متوسط نتائج التعلم للطلاب في الفصل الضابط أو ٧٧,٩٣١٠ – ٦٩,٠٠٠٠ = ٨,٩٣١٠٣ والفرق هو ٠,٣٧٤٦٦ إلى ١٧,٤٨٧٤١ (فاصل ثقة ٩٥٪ *Confidence Interval of the Difference Lower Upper*).

# الفصل الخامس

## فعالية استخدام وسائط ألعاب الورق العربية

في هذه المناقشة الثانية، سيقدم الباحثون نتائج البحث حول فعالية وسائط ألعاب الورق العربية لزيادة فهم الطلاب للنصوص العربية في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو. هذه النتيجة في شكل قيمة تمت معالجتها باستخدام *SPSS* ٢٦ في شكل اختبار ، أي اختبار *T* للعينات المستقلة. سترتبط النتائج التي تم الحصول عليها بالنظريات المناسبة وتدعم نتائج الدراسة.

قسم الباحثون فئتين في هذه الدراسة ، الفئة التجريبية (٨أ) وفئة التحكم (٨ب). بلغ عدد طلاب الفصل التجريبي ٢٩ طالبا ، بينما بلغ عدد طلاب الفصل الضابط ٣٠ طالبا. تمت معالجة الفئة التجريبية باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية ، ولم يتم التعامل مع فئة التحكم باستخدام وسائط ألعاب الورق العربية. ولتحديد مدى فعالية وسائط ألعاب الورق العربية في زيادة فهم الطلاب للنص العربي، قام الباحثون بقياسه بالاختبار القبلي والاختبار البعدي.

في دراسة فعالية وسائط ألعاب الورق العربية لتحسين فهم الطلاب للنصوص العربية في المدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو، تم الحصول على الفاتوني بونكوكوسومو من متوسط نتائج الاختبار البعدي للفئة التجريبية البالغ ٧٤,٨ ، وهو أكبر من متوسط فئة التحكم البالغ ٦٧. أظهر هذا فرقا بين كل فئة وحصلت الفئة التجريبية على نتائج أعلى من الفئة الضابطة على الرغم من عدم وجود فرق كبير. لذلك ، يمكن توضيح أن درجات الطلاب الذين يتعلمون استخدام وسائط ألعاب الورق العربية لديهم درجات أعلى من الطلاب الذين لا يستخدمون وسائط ألعاب الورق العربية.

قام الباحثون بتحليل البيانات باستخدام *SPSS* مع اختبار t لعينة مستقلة. سترتبط النتائج التي تم الحصول عليها بالنظرية المناسبة وتدعم نتائج الدراسة. بناء على نتائج اختبار *T* ، بلغ متوسط المجموعة التجريبية ٧٤,٨ أعلى من الفئة الضابطة بمتوسط ٦٧. أظهرت النتائج أن الفئتين لهما اختلافات وأن الفئة التجريبية كانت لها نتائج أعلى من الفئة الضابطة. لذلك يمكن استنتاج أن درجات الطلاب الذين يستخدمون وسائط ألعاب الورق العربية لديهم نتائج أعلى من الطلاب الذين لا يستخدمون وسائط ألعاب الورق العربية.

ثم يتم تحديد الفرضية في جدول اختبار *T* للعينة المستقلة بأن قيم الدلالة هي ٠,٠٣٤ > ٠,٠٥. لذلك تم رفض *HI* وقبل *Ho*. لذلك يمكن استنتاج أنه لا يوجد فرق كبير عن استخدام وسائط ألعاب الورق العربية في زيادة فهم الطلاب للنصوص العربية..

يمكن أن نستنتج أن استخدام وسائط ألعاب الورق العربية أقل فعالية في تعلم اللغة العربية ، وخاصة في مهارة القروة ، وهي فهم النصوص العربية. السبب في اعتبار وسائط ألعاب الورق العربية أقل فعالية هو أن الطلاب ما زالوا غير معتادين على استخدامها والطلاب معتادون على تأليف جمل من المعلم وغير معتادين على تأليف الجمل بأنفسهم. تعتبر وسائط ألعاب الورق العربية أقل فعالية في زيادة فهم الطلاب للنص العربي انطلاقا من نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار *T* على جدول اختبار *T* للعينة المستقلة والذي يوضح أن رقم *T* أكبر من جدول *T* وقيمة الدلالة أكبر من ٠,٠٥ ، ثم يتم رفض *HI* ويتم قبول *HO*.

وتتعارض نتائج هذه الدراسة مع نتائج بحث سابق أجرته أنيساتول خيرية بعنوان فاعلية استخدام وسائط ألعاب الورق في تحسين مخرجات تعلم الدراسات

الاجتماعية المتكاملة للطلاب في المواد الاقتصادية للعام الدراسي ٢٠١١/٢٠١٢. في هذه الدراسة ، ذكر أن استخدام وسائط اللعبة اعتبر فعالا في التعلم من خلال النظر إلى نتائج اختبار *T* حيث أظهرت نتائج المخرجات أنه في اختبار *t* للعينة المستقلة ، حصلت القيمة اللاحقة لطلاب الفصل التجريبي على أن قيمة *sighnifikan* كانت ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ومن تحليل اختبار *T* تم حساب قيمة *T* عند ٥,١٤٨ > جدول *T* ٢٠٤٥، ثم تم رفض *H0* ، مما يعني أن هناك فرقا في استخدام وسائط تعلم لعبة الورق لتعلم شيفا.[٤٦]

[46] *Anisatul Khairiah yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi Tahun Ajaran 2011/2012. (Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol. 15 No. 1 2020) h.2*

# الفصل السادس

# الخاتمة والمشورة

## أ. الخاتمة

١. بناء على تحليل البيانات ومناقشتها يمكن الاستنتاج أن: التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق له تأثير إيجابي على تنمية قدرات الطلاب ومعارفهم واتجاهاتهم وتحفيز وزيادة وعي الطلاب في المشاركة في أنشطة التعليم والتعلم بشكل فعال. وذكر معظم الطلاب أن التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق أكثر متعة من التعلم الذي يقوم به معلمون آخرون ، أي باستخدام المحاضرات والواجبات.

٢. بعد معالجة البيانات وتحليل نتائج الدراسة يمكن استنتاج أن استخدام وسائط ألعاب الورق العربية أقل فعالية في تعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة القروة وهي فهم النصوص العربية. السبب في اعتبار وسائط ألعاب الورق العربية أقل فعالية هو أن الطلاب ما زالوا غير معتادين على استخدامها والطلاب معتادون على تأليف جمل من المعلم وغير معتادين على تأليف الجمل بأنفسهم.

## ب. اقتراحات

١. يجب على المدرسة تقديم الدعم لتطوير أساليب التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق بحيث يمكن أن تسير عملية التعلم بشكل جيد.

٢. من المتوقع أن يكون المعلم:

ا. من المتوقع أن يكون المعلمون قادرين على تطبيق أساليب التعلم باستخدام وسائط ألعاب الورق لأن طريقة التعلم هذه قادرة على زيادة

فعالية تعلم الطلاب وخلق جو تعليمي جديد ممتع في تعلم اللغة العربية ، بحيث يتمكن الطلاب من تحقيق الإنجازات المثلى.

ب. يحفز المعلمون الطلاب على التعلم بشكل أفضل وستتحسن نتائج التعلم الخاصة بهم.

ج. يولي المعلمون مزيدا من الاهتمام للأنشطة الطلابية أثناء عملية التعلم

٣. يجب على الطلاب غرس الشعور بالمتعة في دروس اللغة العربية. لأن هذا سيسهل على الطلاب فهم الدرس حتى يتمكن من زيادة فعالية التعلم.

٤. لأولياء الأمور ، يجب تقديم الدعم أو التحفيز للطلاب ، بحيث يتم تحقيق توقعات المعلم وتشغيلها بشكل جيد.

# مراجع


رشدي أحمد ثوشيما "المهارات اللوغوية: مستوياتها، تادريسوها، شوباتوها"، (القاهرة، دار فكري العربي: ٢٠٠٤). ص. ٣٧.

الوزاره. أنور، ترجمة علم شرف ماتان كيلاني ونادزم المقشود بعد الشرح، (باندونغ: سينار بارو للنشر)، ص. ٥.

رمضان ديكي كورنياوان ، أثر الكفاءة الذاتية على قلق التحدث أمام الجمهور لدى طلاب البرنامج الخاص لتطوير اللغة العربية كلية علم النفس ، أطروحة برنامج دراسة علم النفس UIN مولانا مالك إبراهيم ، مالانج.

روشياتي ويرياتمادجا ، طرق البحث الإجرائي في الفصل الدراسي ... ، ص ١١٧

ليلي فيترياني، "تطوير المواد التعليمية للمهارة القرائية القائمة على الشخصية في التعليم العالي"، النبغة، المجلد ٢٠، العدد ٠١ (٢٠١٨)، ص ١٣.

Ulin Nuha, Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 59.

Syarifah Aini dan Mu‟allim Wijaya, Metode Mimicry-Memorization ( Mim-Mem Method ) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Peserta Didik Di Madrasah, Palapa, Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan 6, no. 1 (2018).

Ibadi Rohman, Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang, Lisanul Arab Journal of Arabic Learning and Teaching 5, no. 1 (2016).

Pakihun, M., Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang. "Problematika

Pembelajaran Qiro’ah untuk Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Aur Duri Sumani Solok." Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 3.2 (2021): 159-182.

Ramdani Fajar, 2016, Pengaruh Persepsi Penulisan Skripsi Berbahasa Arab dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Terhadap Tingkat Kecemasan Mahsiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Tesis Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana UIN Alauddin, Makassar.

"kamus". KBBI Daring, 2016. Web. 23 Feb 2019.

Lloyd, John Wills, et al. "Self-recording of attention versus productivity." Journal of Applied Behavior Analysis 22.3 (1989): 315-323.

Ach. Sholehuddin & Mu'alim Wijaya, "Implementasi Metode Amtsilati dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qairo'ah", Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm. 7.

Ulin Nuha, Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab, hlm. 100

Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 6

Kamisa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, …Hal. 264

Abdurrahmat Fathoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 104

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D… Hal. 241

# قائمة الملاحق

# شهادة إتمام البحث

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MTs AL FATHONI PONCOKUSUMO
Status : Terakreditasi "B"
NSM : 121235070107 NPSN : 20581308 NPWP : 00.517.746.4-657.000
*Jl. Raya No. 01 Poncokusumo Telp. (0341) 8561422 Kabupaten Malang 65157*

**SURAT KETERANGAN**
Nomor: 019/MTs.AF/57/629/HM/II/2023

Yang bertandatangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| NAMA | : Muhibbatul Karimah, S.Pd |
| PegID | : 20517879177001 |
| Jabatan | : Kepala Madrasah |
| Unit Kerja | : MTs Al Fathoni Poncokusumo |

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

| | |
|---|---|
| NAMA | : Ahmad Abdal Akbar |
| NIM | : 19150121 |
| Asal Perg. Tinggi | : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang |
| Jurusan | : Pendidikan Bahasa Arab |
| Fakultas | : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan |

Telah melaksanakan penelitan di MTs Al Fathoni Poncokusumo mulai bulan Januari hingga Februari 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul :

**فاعلية استخدام وسائط ألعاب الورق لزيادة مهارة القراءة لدى طلبة الصف ٩ بمدرسة الثنوية الفطاني فونجوكوسومو مالانج**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Februari 2023
Kepala Madrasah,

MUHIBBATUL KARIMAH, S.Pd
NIP. -

# أسئلة الإختبار القبلي

## اللأَنْشِطَةُ وَالتَدْرِيبَانَ

أكمِلِ الْجُمَلَ الآتِيَةِ بِحَرْفِ الْجَرِّ المناسب!

Sempurnakan kalimat berikut dengan huruf Jar yang sesuai!

إلى – من – ب – عن – على-في

١- أَسْكُنُ _____ مَدِيْنَةِ بَاغْي.

٢- الصَّلاَةُ خَيْرٌ _____ النَّومِ.

٣- أَغْسِلُ الْمَلاَبِسَ _____ الْمَاءِ.

٤- سَافَرْنَا _____ كُوتَا كِيْنَابَالُو.

٥- تَطِيْرُ الطَّائِرَةُ _____ الْجَوِّ.

٦- يَدْرُسُ الْمُعَلِّمُ _____ قِصَّةِ الأَنْبِيَاء.

٧- أَرْجِعُ _____ الْمَلْعَبِ قَبْلَ الْمَغْرِبِ.

٨- أَشْتَرِكُ _____ سِبَاقِ الْجَرْيِ.

٩- الْقَلَمُ _____ الْمَكْتَبِ الْمُرَبَّعِ.

١٠- أَرْسُمُ خَطًّا _____ الْمِسطَرَةِ الْمُستَطِيلَةِ.

## أسئلة الإختبار بعدى

أَكْمِلِ الْجُمَلَ الآتِيَةِ بِحَرْفِ الْجَرِّ المناسب!

Sempurnakan kalimat berikut dengan huruf Jar yang sesuai!

إلى – من – ب – عن – على-في

١. أَنَا أَسْتَيْقِظُ ..... النَّوْمِ فِي الثَّالِثَةِ وَالنِّصْفِ

٢. هُوَ يُجَفِّفُ شَعْرَهُ ..... مُجَفِّفِ الشَّعْرِ

٣. هِيَ تَذْهَبُ ..... مَوْقِفَ الْحَافِلاَتِ

٤. الْفَطُوْرُ ..... الْمَائِدَةِ

٥. أَنَا أَسْتَحِمُّ ..... الحمَّامِ

٦. فَاطِمَةُ تَكْنِسُ الْأَرْضِيَةَ ..... الْمِكْنَسَةِ

٧. هُوَ يَعْمَلُ الوَاجِبَ المنزِلِي ..... غُرْفَةِ المذَاكَرَةِ

٨. أَنَا أُنَظِّفُ أَسْنَانِي .... الفُرشَاةِ

٩. أَنَا أَضَعُ رَأْسِي .... الوِسَادَةِ و أَنَامُ

١٠. هُوَ يَتَنَاوَلُ الْفُطُر .... السَّادِسَة

# صورة للتدريس في الفصل تجريبي

## السيرة الذاتية

### أ. المعلومات الشخصية

الاسم : أحمد أبدل أكبر

مكان وتاريخ الميلاد: مالانج، ١٢ ديسمبر ١٩٩٩

الجنس : ذكر

العنوان : بدال فانديان عادي لويه قديري

كلية : كلية علوم التربية والتعليم

قسم : قسم تعليم اللغة العربية

الجنسية : الإندونيسية

رقم الجوال : ٠٨٥٨٥٦٥٠٦٨٥٢

البريد الأليكتروني : akbarahmadabdal@gmail.com

### ب. المستوى الدراسي

| المستوى الدراسي | السنة |
|---|---|
| روضة الأطفال منبع الحسان قديري | ٢٠٠٨ – ٢٠٠٩ |
| المدرسو الإبتدائية منبع الحسان قديري | ٢٠١٠ – ٢٠١٢ |
| المدرسة الثانوية الإسلامية بيت الرحمن قديري | ٢٠١٣ – ٢٠١٥ |
| المدرسة الثانوية الإسلامية الهدى قديري | ٢٠١٦ – ٢٠١٨ |
| جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج | ٢٠١٩ – ٢٠٢٣ |