فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

رسالة الماجستير

إعداد:

مفتاح الخيرة

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

رسالة الماجستير

مقدمة الى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لإستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير

فى قسم تعليم اللغة العربية

إعداد: مفتاح الخيرة

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلّية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

إستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيم

﴿وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِن كُنتُمْ صَادِقِينَ﴾

[سورة البقرة: ٣١]

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى:

والدي "سلطان مارسوكي" وأبي "جهري" ووالدتي "نوراني" وأمي"سودارمي" الذين قد ربوني وعلموني منذ صغري بكل صبر وحنان حتى بلغت ما أنا عليه الآن، أسأل الله أن يتقبل كل أعمالهم الصالحة، وأن يمنحهم جنات النعيم، وأن يغفر لهم ذنوبهم.

وأختي الحبيبة نورل الحكمة وأخي محمد مدثير اللذان يسعدانني، وإلى جدي " مارسوكي" وجدتي "سوتراة" وإلى جميع أفراد عائلتي الذين يشجعونني دائمًا، أسأل الله أن يجعلهم من عباده الصالحين، آمين.

موافقة المشرف

بعد الإطلاء على رسالة الماجستير التي إعدتها الطالبة:

الاسم : مفتاح الخيرة

رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

القسم :تعليم اللغة العربية

العنوان : فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

وافق المشرفان على تقديمها الى مجلس المناقشة

المشرفة الأول

د. أمي محمودة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٧٢٠٠٤

المشرفة الثاني

د. فيني ريسفاني بوريسة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠١٢٤٢٠١٥٠٣٢

إعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦ ٠٠٥٠١١٠٠١٢

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان: **فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي سولاوسي الجنوبية**، التي أعدتها الطالبة:

الاسم : مفتاح الخيرة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

قد قدمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الاثنين، بتاريخ ٢ يونيو ٢٠٢٤ م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادة:

د. توفيق الرحمن الماجستير — مناقشا أساسيا

رقم التوظيف: ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

د. نور حسنية الماجستير — رئيسة مناقشة

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٢٢٣٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

د. أمي محمودة الماجستير — مشرفة ومناقشة

رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٧٢٠٠٤

د. فيبي ريسفاتي بوريسة الماجستير — مشرفة ومناقشة

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠١٢٤٢٠١٥٠٣٢

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. شهداء الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : مفتاح الخيرة

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

العنوان : فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

أقر بأن هذا البحث الذي أعددته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. واذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو، ٢٢ مارس ٢٠٢٤

الطالبة،

مفتاح الخيرة

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه على كل حال، الذي قد أوجد من نوره نورا به عم الهدى، وبقدرة الله وبعونه تمت كتابة هذه الرسالة رغم أنها بعيدة من الكمال ولا تنكر الباحثة أن هذا العمل لم يكن كاملا إلا بمساعدة الغير مباشرة أم غير مباشرة.

وتتشرف الباحثة تقديم جزيل الشكر وتعظيم التقدير إلى من كان له فعالية الهامة لمساعدة إتمام كتابة الرسالة الماجستير. وأخصهم بالذكر:

١. أ. د زين الدين، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج على اتاحتي الفرصة لطلب العلم فى هذه الجامعة المباركة.
٢. أ. د. واحد موربي، عميد كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. د. شهداء، الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، لما قام به من إدارة الكلية والقسم.
٤. د. أمي محمودة الماجستير، ود. فيني ريسفاتي بوريسة الماجستير. المشرفة الأول، والمشرفة الثاني على هذ البحث. الذي وجها الباحث وارشداه واشرافا عليه بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذ البحث.
٥. فضيلة المحاضرين والمحاضرات بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. فضيلة مدير المدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

٧. وجميع المعلمين في المدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية. هذا، وترجو الباحثة أن يعطي الله عليهم خير الجزاء في الدينا والآخرة. والله الموافق إلى أقوم الطريق والحمد لله رب العالمين.

مالانخ، ٢٢ مارس ٢٠٢٤م
الطالبة

مفتاح الخيرة
٢٢٠١٠٤٢١٠٠٠٩

مستخلص البحث

مفتاح الخيرة، ٢٠٢٤، فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية.رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كليات الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامي الحكومية مالانخ. المشرفة الأولى د. أمي محمودة الماجستير، والمشرفة الثاني د. فيني ريسفاتي بوريسة الماجستير.

الكلمات المفتاحية: فعالية، لعبة اللوحة التفاعلية، وتعليم المفردات

أهداف هذا البحث هي: ١. لمعرفة تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم مفردات لدى طلبة، ٢. لمعرفة فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم مفردات لدى طلبة في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي.

استخدمت الباحثة الطريقة الكمية والنهج التجريبي في هذا البحث. استخدمت تقنية أخذ العينات الكاملة، حيث كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي سولاوسي الجنوبية والتي تتكون من ٦٠ طالبًا، ٣٠ منهم في المجموعة التجريبية و٣٠ في المجموعة الضابطة. استخدمت تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة، والتوثيق، والاختبار. أما تقنيات تحليل البيانات فقد تم استخدام اختبار الطبيعة، والتجانس، والفرضيات بمساعدة برنامج *SPSS 26*.

أظهرت نتائج هذا البحث أن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات يتضمن عدة خطوات: تقديم المواد، تقسيم المجموعات، لعب النرد، الإجابة على أسئلة المفردات في خانات الصور والبطاقات الخاصة، والطالب الذي يصل إلى الخانة الأخيرة يكون هو الفائز. تعليم المفردات باستخدام لعبة اللوح التفاعلية يُجرى بفعالية. وتشير قيمة الاحتمال Sig (٢-tailed) التي تبلغ ٠,٠٠٠ إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية كبيرة بين نتائج الاختبار بعد التدريس بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. وبالتالي، تم رفض الفرضية الصفرية (H0)، بينما تم قبول الفرضية البديلة (Ha).

ABSTRACT

Miftahul Khaerah, 2024, The effectiveness of the interactive board game in teaching vocabulary to Students at Darud Da'wah Wal Irshad Takkalasi High School, South Sulawesi. Master's Thesis, Department of Arabic Language Education, Postgraduate, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Adviser: 1. Dr. Hj. Umi Machmudah, MA., 2. Dr. Penny respati Yurisa, M.Pd.

Keywords: The Effectiveness, Interactive Board Game, and Teaching Vocabulary

---

The aims of this research are: 1. To determine the implementation of Interactive Board Game-based learning on students' Arabic vocabulary teaching, 2. To determine the effectiveness of Interactive Board Game-based learning on students' Arabic vocabulary teaching at Madrasah Tsanawiyah Darud Da'wah wal Irsyad Takkalasi.

Researchers used quantitative methods with experimental approaches. Researchers used total sampling techniques. The sample in this research was class VIII Madrasah Tsawiyah Darud Da'wah Wal Irshad Takkalasi South Sulawesi, totaling 60 students, namely 30 students from the experimental class and 30 students from the control class. Data collection techniques in this research are observation, documentation and tests. Data analysis techniques use normality, homogeneity and hypothesis tests with the help of SPSS 26.

The results of this research show that the application of interactive board game media in Arabic language learning has several steps, namely presenting material, dividing groups, playing dice, answering vocabulary questions in picture boxes and special cards. The student who reaches the last box is the winner. Teaching vocabulary using interactive board games is effective. This shows that the Sig (2-tailed) probability value of 0.000 indicates that there is a statistically significant difference between the post-teaching test results between the experimental class and the control class. So, the hypothesis (H0) is rejected, while the hypothesis (Ha) is accepted.

ABSTRAK

Miftahul Khaerah, 2024, Efektivitas Permainan Papan Interaktif dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah Darud Da'wah Wal Irsyad Takkalasi Sulawesi Selatan. Thesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: 1. Dr. Hj. Umi Machmudah, MA., 2. Dr. Penny respati Yurisa, M.Pd.

Keywords: Efektivitas, Permainan Papan Interaktif, dan Pengajaran Kosakata

---

Tujuan dari penelitian ini adalah; 1. untuk mengetahui penerapan permainan papan interaktif terhadap pengajaran kosakata bahasa Arab siswa, 2. untuk mengetahui efektivitas permainan papan interaktif terhadap pengajaran kosakata bahasa Arab siswa di Madrasah Tsanawiyah Darud Da'wah wal Irsyad Takkalasi.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif deengan pendekatan eksperimen. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel total sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII Madrasah Tsawiyah Darud Da'wah wal Irsyad Takkalasi Sulawesi Selatan yang berjumlah 60 siswa, yaitu 30 siswa dari kelas eksperimen dan 30 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis dengan bantuan SPSS 26.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan papan interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa tahap yaitu menyajikan materi, membagi kelompok, memainkan dadu, menjawab pertanyaan kosakata di kotak gambar dan kartu khusus, Siswa yang mencapai kotak terakhir ialah pemenangnya. Pengajaran kosakata menggunakan permainan permainan papan interaktif efektif dilakukan. Hal ini menujukkan bahwa nilai probabilitas Sig (2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil tes pasca-pengajaran antara kelas eksperimental dan kelas kontrol. Jadi, hipotesis (H0) ditolak, sementara hipotesis (Ha) diterima.

محتويات البحث

استهلال ..... أ

اهداء ..... ب

اعتماد لجنة المناقشة ..... ج

إقرار أصالة البحث ..... د

شكر وتقدير ..... هـ

مستخلص البحث ..... ز

مستخلص البحث باللغة الإنجلزية ..... ح

مستخلص البحث باللغة الإندونسية ..... ط

محتويات البحث ..... ي

الفصل الأول: الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة ١

ب- أسئلة البحث ٤

ج- أهداف البحث ٥

د- أهمية البحث ٥

هـ- فرضية البحث ٦

و- حدود البحث ٦

ز- تحديد المصطلاحات ٧

ح- الدراسة السابقة ٨

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الأول: لعبة اللوحة التفاعلية ١٤

أ- مفهوم لعبة اللوحة التفاعلية ١٤

ب- خطوات لعبة اللوحة التفاعلية ١٥
ج- مميزة لعبة اللوحة التفاعلية ١٥
المبحث الثاني: المفردات ١٦
أ. تعريف المفردات ١٦
ب. أهمية تعليم المفردات ١٧
ج. أنواع المفردات ١٨
د. أسس اختيار المفردات ٢٠
هـ. المؤشرات إستيعاب المفردات ٢٢
المبحث الثالث: مدرسة الثانوية ٢٣
أ- مفهوم مدرسة الثانوية ٢٢
الفصل الثالث: منهجية البحث
أ- مدخل البحث ومهجه ٢٥
ب- متغيرات البحث ٢٦
ج- مجتمع البحث وعينته ٢٦
د- البيانات ومصادرها ٢٧
هـ- أسلوب جمع البيانات ٢٨
و- أداوات البحث ٢٩
ز- إختبار الصلاحية وإختبار الموثوقية ٣٠
ح- أسلوب تحليل البيانات ٣٣
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها
المبحث الأول: تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية ٣٥

المبحث الثاني: مدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية ٤٠

الفصل الخامس: نتائج البحث ومناقشتها

أ- تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية ٤٩

ب- مدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية ٥٢

الفصل السادس: الخاتمة

أ- ملخص نتائج البحث ٥٤

ب- الإقتراحات ٥٥

قائمة المراجع **٥٦**

قائمة الملاحق **٦١**

السيرة الذاتية **٨٥**

قائمة الجدول

الجدول ١,١ الدراسات السابقة ١١

الجدول ٣,١ مخطط تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة ٢٥

الجدول ٣،٢ شبكة الإختبار ٣٠

الجدول ٣,٣ إختبار الصلاحية ٣١

الجدول ٣,٤ إختبار الموثوقية ٣٢

الجدول ٤,١ معايير نجاح الطلاب في الاختبار ٤٠

الجدول ٤,٢ النتيجة الدراسية لفصل الضابط ٤١

الجدول ٤,٣ النتيجة الدراسية للفصل التجريبي ٤٢

الجدول ٤,٤ الاختبار الحالة الطبيعية ٤٥

الجدول ٤,٥ الاختبار التجانس ٤٦

الجدول ٤,٦ الاختبار الفرضية ٤٧

الفصل الأول
الإطار العام

أ– المقدمة

نظام وزير الشؤون الدينية لجمهورية إندونيسيا رقم ٢ لسنة ٢٠٠٨ بشأن معايير الكفاءة ومعايير المحتوى للتعليم الديني الإسلامي واللغة العربية. محتوى اللائحة المتعلقة بأهداف المواد العربية هو: (١) تطوير القدرة على التواصل باللغة العربية شفهيا وكتابيا والتي تشمل أربع مهارات لغوية، وهي الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، (٢) تعزيز الوعي بأهمية اللغة العربية كواحدة من اللغات الأجنبية لتكون الأداة الرئيسية للتعلم، (٣) تطوير فهم العلاقة المتبادلة بين اللغة والثقافة فضلا عن توسيع الآفاق الثقافية.[١]

يتقن متعلم اللغة العربية ثلاثة أشياء على الأقل: إجادة اللغة العربية، ومعرفة اللغة والثقافة العربية، ومهارات اللغة العربية.[٢] لاكتساب الكفاءة، يجب على الطلاب التدرب باستمرار من خلال إثراء إتقان وتطوير المفردات العربية.[٣] تعتمد جودة المهارات اللغوية للشخص على كمية ونوعية المفردات التي لديه. كلما كانت مفردات المرء أكثر ثراء، زاد احتمال أن يكون ماهرا في اللغة.[٤]

---

[1] Depag RI, "Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008," *Jakarta: Depag RI*, 2008.

[2] M Arif, "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 1 (2020): 1–15, https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/431.

[3] A Anshar, "Korelasi Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab," *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 67–81, https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/8130.

[4] M N Salfiyani, D Darmiany, and ..., "Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Praya Tengah," *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (2021): 158–65, https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/33.

إتقان المفردات العربية هو أحد الجوانب المهمة لتعلم اللغة العربية.[٥] المفردات هي العنصر الأساسي والأكثر أهمية في اللغة في التواصل. بدون إتقان المفردات بشكل كاف، سيواجه الطلاب صعوبة في فهم النصوص العربية، شفهيا وكتابيا. تتكون مفردات اللغة من الكلمات التي تشكل النظام المعجمي.[٦] المفردات هي معجم ويتم تعريفها على أنها معرفة المتحدث بالكلمات الأساسية التي يمكن استخدامها في مجموعة متنوعة من السياقات اللغوية. المفردات هي وسيلة لحمل المعنى باللغة العربية.[٧] وفقا لمحمد كامل نقة، فإن المفردات هي وسيلة للتعبير عن الأفكار والمشاعر، مما يسمح للمتحدثين بصياغة الأفكار ونقلها باستخدام الكلمات.[٨] لذلك، فإن اكتساب المفردات مهم جدا في عملية تعلم اللغة العربية.

يمكن أن يكون افتقار الشخص إلى معرفة المفردات عقبة أمام التواصل، وبالتالي أمام اكتساب المهارات اللغوية والقواعد النحوية الأخرى. كما يوضح بحث فؤادة أن العامل المانع للطلاب من مواجهة صعوبة في تعلم اللغة العربية هو المفردات وأنماط الجمل للطلاب الذين لا يزالون محدودين للغاية.[٩] ويدعم هذا البيان رزاق وآخرون، الذي ذكر أن أحد عوامل ضعف الطلاب في إتقان اللغة العربية هو نقص المفردات.[١٠]

---

[5] M Fauziddin and M Fikriya, "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata," *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 46–54, https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/6.

[6] N Nuryadi, "Kata Dan Proses Pembentukan Kata Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia," *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa …* 4, no. 1 (2019): 124–27, https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/makna/article/download/1675/1445.

[7] Mohammad Taufiq Abdul Ghani and Wan Ab Aziz Wan Daud, "The Impact of Digital Game-Based Learning Towards Arabic Language Communication," *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 39, no. 1 (2023): 407–24, https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-23.

[٨] محمد كامل ناقة, "تعليم اللغة العربية بلغات االخرى : اسسه مداخله طرق التدريس" (مكة الملكرمة: جامعة ام القرى, ١٩٨٥), ١٦١.

[9] Shofwatul Fu'adah, "Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 30–39, https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.1014.

[10] Zainur Rijal Abdul Razak, Rosni Samah, and Sulaiman Ismail, "Tahap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar Universiti: Satu Kajian Korpus Di Universiti Sains Islam Malaysia,"

حدثت هذه المشكلة أيضا في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد تاكالاسي سولاوسي الجنوبية، حيث واجهت تحديات في عملية تعلم اللغة العربية. بناء على نتائج المقابلات مع الطلاب، من المعروف أنهم يشعرون بالملل ويواجهون صعوبات في عملية التعلم، وذلك لأن فهم مفردات الطلاب لا يزال ضئيلا. لم يتمكن معظم الطلاب من الرد على أسئلة الترحيب الشائعة باللغة العربية. من نتائج المقابلات مع المعلمين، من المعروف أن عملية التعلم لا تزال تستخدم أساليب التعلم التقليدية، أي من خلال شرح المواد وإعطاء المهام وفقا للكتاب المدرسي. يطلب من الطلاب فقط سؤال المعلمة إذا كانوا لا يفهمون. في ظل هذه الظروف، هناك حاجة إلى مزيد من الجهود من المعلمين للتغلب على هذه التحديات حتى تصبح عملية تعلم اللغة العربية، وخاصة المفرودات أكثر فعالية.

للتغلب على تحديات تعلم المفردات باللغة العربية، من الضروري تطبيق أساليب تعلم فعالة. طريقة التعلم الفعالة هي نهج يمكن أن يساعد المتعلمين على فهم المفردات وإتقانها جيدا.[١١] تظهر نتائج أبحاث كلارك أن طرق التدريس الفعالة تشمل الأنشطة النشطة، والموجهة نحو أهداف التعلم،[١٢] والمثيرة للاهتمام وتقديم ملاحظات مباشرة، وتحديات تتوافق مع فهم الطلاب ومهاراتهم. [١٣]

International Journal of Language Education and Applied Linguistics 10, no. 1 (2020): 71–80, https://doi.org/10.15282/ijleal.v10.3544.

[11] R U Baroroh and F N Rahmawati, "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif," *… Wutsqo: Jurnal Studi …*, 2020, https://www.jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/UrwatulWutsqo/article/view/181.

[12] Clark N Quinn, *Engaging Learning: Designing e-Learning Simulation Games* (John Wiley \& Sons, 2005).

[13] Valerie J Shute et al., "Modeling How Incoming Knowledge, Persistence, Affective States, and in-Game Progress Influence Student Learning from an Educational Game," *Computers \& Education* 86 (2015): 224–35.

اللعب غالبا ما يكون حلاً للمعلمين لإيجاد أنشطة تعلم أكثر نشاطا وإبداعا. يقول بعض الخبراء إن استخدام الألعاب في عملية التعلم غالبا ما يحفز الطلاب للانخراط أكثر في المواضيع التي يدرسونها.[١٤] يمكن للمعلمين أيضًا استخدام هذه الألعاب لخلق جو من المرح أثناء إجراء بعض التدريبات. هناك العديد من الألعاب التي يمكن للمعلمين استخدامها في عملية التعلم، مثل ألعاب الورق وألعاب الأدوار، إلخ. واحدة من الألعاب المثيرة والتحدية هي لعبة اللوحة التفاعلية. الألعاب اللوحية هي ألعاب ذات موضوع وغالبًا ما تعتمد على أشكال شائعة. خلال هذه الألعاب، يتعلم الطلاب المزيد لحل بعض الحالات الخاصة بمفردات جديدة، مما يجعلهم فائزين. وبالتالي، سيتعلمون مفردات اللغة العربية دون الشعور بالضغط والملل، كما قال الشامي الذي أكد أن هذه الألعاب قادرة على امتصاص المفردات.[١٥] وبالتالي، تكون تقنية لعب اللوحة التفاعلية مفتاحًا للتغلب على التحديات في عملية التعلم وتحسين نتائج تعلم الطلاب، خاصة في اتقان مفردات اللغة العربية.

وبناء على هذه الخلفية يهتم الباحثون بإجراء دراسة بعنوان " فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية" ويعتبر البحث مهما من أجل توفير فهم أفضل لاستخدام الأساليب في عملية التعلم وتحديد طرق أكثر فعالية في تدريس المفردات العربية. ومن المتوقع أن يكون هذا خطوة إلى الأمام نحو تعلم أكثر ابتكارا وفعالية.

ب- أسئلة البحث

بناء على الشرح من المقدمة السابقة، يمكن طرح الأسئلة التالية:

---

[14] Jialing Zeng, Sophie Parks, and Junjie Shang, "To Learn Scientifically, Effectively, and Enjoyably: A Review of Educational Games," *Human Behavior and Emerging Technologies* 2, no. 2 (2020): 186–95.

[15] S El-Shamy, *Training Games: Everything You Need to Know about Using Games to Reinforce Learning* (taylorfrancis.com, 2001), https://doi.org/10.4324/9781003448228.

١- كيف تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية؟
٢- ما مدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية؟

ج- أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث السابقة، فإن أهداف هذا البحث هي كما يلي:
١- لكشف عن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية
٢- لقياس على فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية

د- أهمية البحث

من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث قابلة للاستخدام ومفيدة نظريا وتطبيقيا.
١- الفوائد النظرية
أ) بناء أساس نظري وفهم أفضل حول استخدام لعبة اللوحة التفاعلية كأداة في تعلم اللغة العربية، بهدف تقديم إسهامات قيمة في تطوير النظرية والممارسة التربوية.
ب) تكون مرجعًا للباحثين والأكاديميين الآخرين الذين ينوون إجراء المزيد من الأبحاث حول استخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات.
ج) تقديم رؤى ووجهات نظر متنوعة حول تعلم اللغة العربية من خلال منهجية لعبة اللوحة التفاعلية، مما يسهم في تثريت المناقشات الأكاديمية في ميدان تعليم اللغة.

٢- الفوائد التطبيقية

أ) للمدرسة، توفر هذه الدراسة فوائد للمدارس في تحسين جودة التعلم ونتائج تعلم الطلاب، وبالتالي المساهمة في تحسين سمعة المدارس وقدرتها التنافسية في المجتمع.

ب) للمعلمين، توفر هذه الدراسة فهما أفضل لكيفية تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات، مما يساعد على تحسين جودة وفعالية التدريس.

ج) للطلاب، تستفيد هذه الدراسة بشكل مباشر من استخدام لعبة اللوحة التفاعلية كوسيلة تعليمية مناسبة وفعالة، من أجل تحسين فهم الطلاب ومهاراتهم في تعلم اللغة العربية.

د) يعد هذا البحث مرجعا للمؤسسات التعليمية الأخرى في تطوير أدوات تعليمية فعالة وكفؤة في تحسين مخرجات تعلم الطلاب.

هـ- فرضية البحث

في هذا البحث العلمي نوعي الفروض:

(Ha) فرض بديل: له تأثير على لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية.

(Ho) فرض الصفر: ليست له تأثير على لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي، سولاوسي الجنوبية.

و- حدود البحث

يحدد الباحث في هذا البحث، كما يلي:

١- الحدود الموضوعي: استخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات وتعلم مفردات المهنة.

٢- الحدود المكاني: فصل الثامن VIII(B1) وVIII(B2) في المدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي.

٣- الحدود الزماني: تم إجراء بداية هذا البحث من فبراير إلى أبريل ٢٠٢٤ م.

ز- تحديد المصطلحات

١- لعبة اللوحة التفاعلية

لعبة اللوحة التفاعلية المستخدمة في هذه الدراسة هي نوع من الألعاب التي تعتمد اللوحة كمكون رئيسي لها، من خلال تطبيق نموذج الثعابين والسلالم. في هذه اللعبة، تمتلئ اللوحة بالصور التي تصور مفردات المهنة وبطاقات الأسئلة المتعلقة بالمواد التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، هناك نرد يعمل كمحدد لعدد الخطوات أو الأرقام، ويستخدم لتحديد المدى الذي يجب أن يتقدم فيه اللاعب. يتم تنفيذ اللعبة من خلال إشراك مجموعات صغيرة تتكون من لاعبين أو أكثر.

٢- تعليم المفردات

في هذا البحث، يعد تعليم المفردات متغيرا تابعا، أي الهدف الذي يتم دراسته من خلال استخدام لعبة اللوحة التفاعلية. ويرتبط ذلك بكفاءة المفردات، والتي تشمل قدرة الطلاب على فهم معنى المفردات واستخدامها في الجمل.

ح- الدراسات السابقة

لتجنب تكرار البحث في نفس الموضوع، تبين الباحثة أوجه الاختلاف والتشابه بين البحث الحالي والبحوث السابقة. وبناءً على هذه المراجعة، تستنتج الباحثة ما يلي:

١-محمد صبر بريهاتين، ٢٠٢٢، "تطوير أداة تعليمية للحوار بين الأديان من خلال لعبة اللوحة رحلة السلام". يهدف هذا البحث إلى تطوير أداة تعلم، وهي لعبة اللوح رحلة السلام، لتعزيز حوار بين الأديان. يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير كأسلوب رئيسي في دراسة أنواع الحوار بين الأديان لفهم الطابع وتنفيذه، ثم تطوير أداة تعلم عبارة عن لعبة اللوح ذات فائدة للحوار عبر الأديان. تشير النتائج التي تم العثور عليها في هذا البحث إلى أن وسائط التعلم مثل لعبة اللوح يمكن تطويرها كأداة للحوار بين الأديان، حيث يمكن تطبيق لعبة رحلة السلام على مستوى الجذور وحتى بين النخب، وأن الحوار يعتمد بشكل أكبر على ذكاء وعواطف وروحانية الإنسان، بينما يكون هدف الحوار أكثر تركيزًا على تطوير الذات والمجتمع، ويتميز الحوار بأنه يسير بشكل أكثر استرخاء ومتعة وغير رسمي وغير صارم لأنه يتم عبر لوحة اللعب. يقدم هذا النموذج من خلال لعبة رحلة السلام وسيلة بديلة للحوار بين الأديان تمكن مشاركين متنوعين من مختلف الفئات أو المستويات، وذلك للمشاركة في حوار ذي أهداف ووظائف متنوعة.[١٦]

٢-مونتشاتري كيتموني، باتارالي ناينون ٢٠٢١. استخدام ألعاب اللوحة لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية للنباتات الزينة والنباتات المزهرة التي تباع في المجتمع لطلاب الصف الخامس في مدرسة نيكورنرادبورانا بتايلاند". الهدف من هذا

[16] M Sabar Prihatin, "Developing Interfaith Dialogue Learning Tool Through The Board Game Peace Journey" (Universitas Gadjah Mada, 2022).

البحث هو ١) تطوير مفردات اللغة الإنجليزية حول النباتات الزينية والمزهرة التي تباع في المجتمع باستخدام ألعاب اللوح، ٢) دراسة استبقاء التعلم بعد استخدام ألعاب اللوح، و٣) معرفة رضا الطلاب عن التعلم باستخدام ألعاب اللوح. أظهرت نتائج البحث أن درجات أداء ما بعد الاختبار كانت أعلى من درجات أداء قبل الاختبار عند مستوى دلالة إحصائي يبلغ ٠,٠٥. بالإضافة إلى ذلك، كانت درجات استبقاء التعلم أعلى من درجات ما بعد الاختبار عند مستوى دلالة إحصائي يبلغ ٠,٠٥. علاوة على ذلك، تبين أن رضا الطلاب كان على مستوى عال (المتوسط = ٢,٨٣، الانحراف المعياري = ٠,١٢).[١٧]

٣- شيه-يه تشن، جين-تشي تساي، شيانغ-ياو ليو، تشون-ين شانغ، ٢٠٢١. "تأثير لعبة اللوحة العلمية على تحسين مهارات حل المشكلات الإبداعية". تناقش هذه الدراسة تصميم واستخدام لعبة لوحة تعليمية للتعلم الكيمياء بهدف تعزيز المفاهيم العلمية للطلاب وتحسين مهارات حل المشكلات الإبداعية. بعد استخدام اللعبة، زادت معظم مهارات الطلاب، خاصة في بناء القدرة على العثور على حلول. تحسنت مفاهيمهم العلمية حول تقنيات ومنتجات الكيمياء أيضًا بشكل كبير بناءً على مقارنة نتائج الاختبار الأولي ونتائج الاختبار النهائي، مما يشير إلى أن لعبة اللوح العلمية يمكن أن تساعد الطلاب في تطوير رؤية شاملة حول وظيفة المعرفة الكيميائية.[١٨]

٤- إندرا نوسانتورو هاتاسورا، ٢٠٢٠. " تطوير نموذج وسائط تعليمية لألعاب اللوحة لتحسين المعرفة بالميزات المحلية". المنتجات التي تم إنتاجها كوسائل تعلم

[17] Montchatry Ketmuni and Pattaralee Naenon, "The Use of Board Games to Develop English Vocabulary of Ornamental and Flowering Plants Sold in the Community of Primary 5 (Grade 5) Students at Nikornradburana School, Thailand," *Psychology and Education* 58, no. 1 (2021): 1484–89.

[18] Shih Yeh Chen et al., "The Effect of a Scientific Board Game on Improving Creative Problem Solving Skills," *Thinking Skills and Creativity* 41, no. August (2021): 100921, https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921.

تشمل: لوح لعبة اللوح، كتيب الإرشاد، بطاقات (مهام، استثناءات، معدات، مسجلات، شخصيات اللاعبين، شخصيات الخصوم)، النرد، الأقمار (للاعبين والخصوم)، هدف الوسائط (إناء صغير) ووسائط الرمي (حبوب). أظهرت نتائج البحث وجود فارق كبير بين مستوى المعرفة قبل وبعد اختبار لعبة اللوح. بالإضافة إلى ذلك، قدم المشاركون ردود فعل إيجابية تجاه لعبة اللوح بمتوسط قيمة (٥,٦ على مقياس ١-٧)، مما يعني أن المشاركين يوافقون على أن لعبة اللوح يمكن اعتبارها وسيلة تعلم ممتعة للعب وتعزيز رغبة المشاركين في معرفة المزيد حول "كاسيبوهان بانتين كيدول". يدعم هذا أيضًا بنتائج المراقبة خلال سير اللعبة، حيث ظهر المشاركون متحمسين وسعداء أثناء اللعب. [١٩]

٥- إندانغ سوليستيانينغسيه، ريزكا فيبرياني، جي سيس براجدارتو، ٢٠١٩. "تأثير ألعاب اللوحة التفاعلية على اكتساب المفردات". تهدف الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام ألعاب اللوح التفاعلية على تحقيق مفردات الطلاب. أظهرت نتائج البحث وجود فارق يعتبر ذا دلالة بين الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام ألعاب اللوح التفاعلية والطلاب الذين لم يتم تدريسهم باستخدام ألعاب اللوح التفاعلية. [٢٠]

٦- و. تشاندرا دوي سافيتيري، ٢٠١٩. " فعالية وسائط ألعاب اللوحة على مهارات حل المشكلات في التعلم الموضوعي في المدارس الابتدائية ". تهدف هذه الدراسة إلى معرفة فعالية وسائط لعبة اللوح على قدرة حل المشكلات في التعلم الشامل في المدارس الابتدائية. أظهرت نتائج الاختبار وجود فرق دال بين

---

[19] Indra Nusantoro Hatasura, "Pengembangan Model Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningka Tkan Pengetahuan Keunggulanlokal" (Universitas pakuan, 2020), https://lib-pasca.unpak.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14056&keywords=.

[20] Endang Sulistianingsih, Rizka Febriani, and Jcs Pradjarto, "The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement," *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English* 5, no. 2 (2019): 127–39.

نتائج التعلم في الاختبار الأولي والاختبار النهائي. بناءً على نتائج اختبار التحليل المزدوج T-Test، يمكن اعتبار وسائط لعبة اللوح فعالة على قدرة حل المشكلات. يعود ذلك إلى أنه خلال عملية التعلم، يحصل الطلاب على وسائل لحل المسائل التي تتطلب منهم حلاً لمشكلات الحياة اليومية.[٢١]

بعد تفصيل الأبحاث السابقة، وجدت الباحثة أن الفارق الرئيسي في هذا البحث يتمثل في المتغير التابع له. كانت الدراسة الأولى مركزة على تطوير وسائط حوار بين الأديان، بينما يتم التركيز في هذا البحث على اكتساب مفردات اللغة العربية. يختلف هذا عن الدراسة الثانية التي تركز على تطوير مفردات اللغة الإنجليزية المتعلقة بالنباتات الزينية والزهور، في حين يتم التركيز في هذا البحث على اكتساب مفردات اللغة العربية. بينما يكمن الفارق مع الدراسة الثالثة في المتغير التابع له، وهو تحسين مهارات حل المشكلات الإبداعية.

الدراسة الرابعة، التي كانت تركز على معرفة الميزة المحلية، تختلف عن هذا البحث الذي يركز بشكل رئيسي على تعلم مفردات اللغة العربية. وبالمثل، الدراسة الخامسة التي تركز على مادة اللغة الإنجليزية، بينما يؤكد هذا البحث على تعلم اللغة العربية. في حين أن الدراسة السادسة، التي تم تصميمها لتطوير قدرات حل المشكلات في التعلم الشامل، تختلف عن هذا البحث الذي صمم لاكتساب مفردات اللغة العربية.

بشكل فريد في هذا البحث، صممت الباحثة لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة. تشمل هذه اللعبة اللوحة بطاقات الأسئلة ومشاركة الطلاب في اللعب بشكل جماعي. هذا يخلق عنصرا جديدا يعتبر ابتكارا في سياق هذا البحث.

---

[21] W C D Safitri, "Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. Mimbar PSGD Undiksha, 7 (2), 72--78," *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2019): 72–78.

الجدول ١,١. الدراسات السابقة

الرقم	الباحث والعام والموضوع والمصدر	أوجه التشابه	أوجه الإختلاف	أصالة البحث الحالي
١	محمد صبر بريهاتين، (٢٠٢٢م)، "تطوير أداة تعليمية للحوار بين الأديان من خلال لعبة اللوحة رحلة السلام".	استخدام لعبة اللوحة	استخدم الباحث السابق لتطوير وسائط حوار بين الأديان	كان الباحثة ستستخدم لعبة اللوحة في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية
٢	مونتشاتري كيتموني، باتارالي ناينون (٢٠٢١م). "استخدام ألعاب اللوحة لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية للنباتات الزينة والنباتات المزهرة التي تباع في المجتمع لطلاب الصف الخامس في مدرسة نيكورنرادبورانا بتايلاند".	استخدام لعبة اللوحة	استخدم الباحث السابق لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية	
٣	شيه-يه تشن، جين-تشي تساي، شيانغ-ياو ليو، تشون-ين شانغ، (٢٠٢١ م). "تأثير لعبة اللوحة العلمية على تحسين مهارات حل المشكلات الإبداعية".	استخدام لعبة اللوحة	استخدم الباحث السابق لتحسين مهارات حل المشكلات الإبداعية	
٤	إندرا نوسانتورو هاتاسورا، (٢٠٢٠). "تطوير نموذج وسائط	استخدام لعبة اللوحة	استخدم الباحث السابق لتحسين	

	تعليمية لألعاب اللوحة لتحسين المعرفة بالميزات المحلية".		المعرفة بالميزات المحلية	
٥	إندانغ سوليستيانينغسيه، ريزكا فيبرياني، جي سيس براجدارتو، (٢٠١٩). "تأثير ألعاب اللوحة التفاعلية على اكتساب المفردات".	استخدام لعبة اللوحة	استخدمها الباحث السابق على مادة اللغة الإنجليزية	
٦	و. تشاندرا دوي سافيتيري، (٢٠١٩). "فعالية وسائط ألعاب اللوحة على مهارات حل المشكلات في التعلم الموضوعي في المدارس الابتدائية".	استخدام لعبة اللوحة	استخدمها الباحث السابق على مهارات حل المشكلات في التعلم الموضوعي	

الفصل الثاني
الإطار النظري

المبحث الأول: لعبة اللوحة التفاعلية

أ- مفهوم لعبة اللوحة التفاعلية

اللعبة اللوحية التفاعلية هي نوع من الألعاب اللوحية التي تتضمن عناصر تفاعلية لتشجيع المشاركة والتعلم. تختلف عن الألعاب اللوحية التقليدية بما أنها تضمن التكنولوجيا الرقمية أو عناصر فيزيائية تفاعلية لجعل اللعبة أكثر إثارة وجاذبية.[٢٢] اللعبة اللوحية هي نوع من الألعاب تستخدم اللوح كعنصر رئيسي مع القطع والبطاقات كداعم لها.[٢٣] بينما تلعب اللعبة اللوحية بمشاركة لاعبين اثنين أو أكثر، حيث يكون لكل لاعب هدف أو غاية للفوز في اللعبة. تحتوي الألعاب اللوحية على عناصر استراتيجية وتعاون، وبعض عناصر الفرص أو الحظ. تحتوي كل لعبة لوحية على قوانين يجب أن يتبعها اللاعبون والتي تجعل كل لعبة فريدة من نوعها وغير متشابهة مع الألعاب الأخرى.[٢٤]

---

[22] Sulistianingsih, Febriani, and Pradjarto, "The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement."

[23] Dina Nurhayati and Mohammad Muhyidin Nurzaelani, "Pengembangan Board Games Sebagai Media Edukasi Covid–19 Di Kampung Sindang Rasa," *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif* 4, no. 1 (2020): 54–63.

[24] Albertus Ivan Wicaksono, Deny Tri Ardianto, and Erandaru, "Perancangan Boardgame Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 14 (2019): 10, http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667.

ب- خطوات لعبة اللوحة التفاعلية

قبل استخدام لعبة اللوحة، يتم اتخاذ الخطوات التالية كجزء من الإعداد للعب اللعبة الفعلية، والتي تساعد في خلق هيكل اللعبة وبيئتها. يمكن أن تتضمن هذه الأنشطة:[٢٥]

١- تقسيم الفصل إلى مجموعات فرعية أو فرق.
٢- الجلوس كل فريق على طاولته الخاصة.
٣- الحصول على اللاعبين يصطفون في مناطق اللعب المحددة.
٤- اختيار أسماء الفرق لكل فريق.
٥- الحصول على الفرق لتعيين الأدوار للاعبين وإنشاء العملية لتحديد أعضاء الفريق الذين سيجيبون على الأسئلة.
٦- توزيع مواد اللعبة، بالإضافة إلى أوراق اللعبة والأقلام وورق الرصاص.
٧- توزيع أوراق النتائج وأوراق الأسئلة ومواد اللعبة الأخرى.
٨- عرض معلومات اللعبة وتعليمات اللاعب.

ج- مميزة لعبة اللوحة التفاعلية وعيوبها

مزايا استخدام لعبة اللوحة في التعليم بالعديد من المزايا في التعليم، تشمل:

١- الترفيه والمتعة: تُعد لعبة اللوحة نشاطًا ممتعًا ومسليًا، مما يجعل عملية التعلم أكثر إثارة وجاذبية للطلاب.
٢- تحسين عملية التعليم والتعلم، تساعد لعبة اللوحة على تحسين عملية التعليم والتعلم من خلال جعلها أكثر تفاعلية وفعالية.

[25] Abdulkadir Erdogan, Merve Atasay Sunay, and Ayşegül Eryılmaz Çevirgen, "How to Play Board Games? A Framework Proposal for Classroom Settings," *Board Game Studies Journal* 16, no. 2 (2022): 101–22, https://doi.org/10.2478/bgs-2022-0021.

٣- المشاركة الفاعلة، تُشجع لعبة اللوحة على مشاركة الطلاب الفاعلة في عملية التعلم، مما يُساعدهم على فهم المواد بشكل أفضل.

٤- سهولة الفهم والاحتفاظ، تُساعد لعبة اللوحة على جعل المواد التعليمية أكثر سهولة في الفهم والاحتفاظ بها من قبل الطلاب.

وأما الرغم من مزاياها العديدة، إلا أن لعبة اللوحة لها بعض العيوب أيضًا، تشمل:

١- الإفراط في الاستمتاع، قد يُصبح الطلاب متحمسين للغاية للعبة، مما قد يُعيق تركيزهم على أهداف التعلم.

٢- صعوبة فهم القواعد أو التقنيات: قد يُواجه بعض الطلاب صعوبة في فهم قواعد اللعبة أو تقنياتها، مما قد يُعيق مشاركتهم الفعالة.

٣- الوقت الطويل، قد تتطلب لعبة اللوحة وقتًا طويلاً للعب، مما قد يُعيق كفاءة استخدامها في بعض الأحيان.

٤- الانتظار: قد يتطلب استخدام لعبة اللوحة مع مجموعات كبيرة من الطلاب انتظارًا طويلاً من قبل بعض المجموعات، مما قد يُعيق تركيزهم.[٢٦]

المبحث الثاني:المفردات

أ- تعريف المفردات

المفردات وفقا لقاموس كبير من الإندونيسية هي خزينة الكلمات.[٢٧] تمشيا مع الهداية والقمري، المفردات هي مجموعة من الكلمات أو المصطلحات التي يملكها ويستخدمها شخص ما في التواصل بلغة ما.[٢٨] بشكل عام، تتضمن

[26] Hadi Gunawan Sakti and Baiq Sarlita Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 116, https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791.

[27] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, *Jakarta: Gramedia*, 2019.

[28] N Hidayah and U K Qomariah, "Kamus Tematik Sains Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Mahasiswa Biologi," *Al-Lahjah* 3, no. 2 (2020): 20–28, http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/886.

المفردات الكلمات التي تحتوي على معنى ويفهمها المتحدث أو الكاتب. في هذا السياق، تتضمن المفردات أيضا مصطلحات وعبارات وتعبيرات مختلفة تشكل مفردات الشخص.[٢٩] علاوة على ذلك، أوضح شليحة (٢٠١٧:٦٢) أن المفردات هي لافادز مما يدل على معنى المفرود كل من إسم، فعل ، والرسائل التي يمكن أن تساعد البشر على نقل نواياهم للآخرين[٣٠].

ب- أهمية تعليم المفردات

المفرداتُ دور مهم للغاية في اللغة لأنها تتضمن معناها واستخدامها في التواصل، شفهيا وكتابيا.[٣١] كما كشف فهري وسديرتي، فإن الغرض من تعلم المفردات ليس فقط حفظ الكلمات، ولكن أيضا حتى يتمكن الطلاب من تطبيقها في التواصل، والكتابة، والترجمة.[٣٢] ستؤدي زيادة المفردات إلى تحسين المهارات اللغوية للشخص. لذلك، يمكن أن تكون القيود في المفردات عقبة في المهارات اللغوية.[٣٣] من المهم فهم المعنى اللفظي للمفردات. تصبح عملية تدريس المفردات مثيرة للاهتمام عندما يتمكن الشخص من فهم المعنى اللفظي

---

[٢٩] ميمون أحمد السلمي and -ميمون, "أثر برنامج تدريبي مقترح في تنمية تصورات معلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها عن تعليم المفردات ",مجلة كلية التربية (أسيوط) 38, no. 6 (2022): 129–58, https://journals.ekb.eg/article_266098_0.html.

[30] S Sholihah, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat," *Tarling: Journal Of Language Education* 1, no. 1 (2017): 62, https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/tarling/article/view/1122.

[٣١] A Kosasih, "الأنشطة و التدريبات فى تعليم المفردات العربية للناطقين بغيرها بجامعة بجاجاران باندونج الحكومية ", *Prosiding Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa …*, 2021, 123–33, http://www.prosiding.imla.or.id/index.php/pinba/article/view/261.

[32] I Fahri and S Sudiarti, "Analisis Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Buku "Belajar Cepat Tata Bahasa Arab "Di Uin Sultan Thaha Saifudin …," *Nazharat: Jurnal Kebudayaan* 29, no. o2 (2023): 105–26, https://www.nazharat.fah.uinjambi.ac.id/index.php/nazharat/article/view/108.

[٣٣] ريلاسيتا،و, إيليا،س and ,رحماواتي، رد, "فعالية طريقة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تامبأساري كراطان باسروان ," *Al-Lahjah* 6, no. 1 (2023): 7–18, https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/3575.

للكلمات.[٣٤] يمكن للمدرسين تطبيق الكلمات الجديدة التي يجدونها بطريقة مباشرة، على سبيل المثال من خلال الحوار بين الزملاء أو تطبيقها في جمل مفيدة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلم تكرار الكلمات الجديدة وحفظها.[٣٥]

ج- أنواع المفردات

هناك عدة تقسيمات للمفردات نعرض فيما يلى اكثرها شيوعا[٣٦]:

١- تقسيمها حسب المهارات اللغوية:

أ) مفردات للفهم *Understanding Vocabulary*، وهذه تنقسم إلى نوعين:

١) الاستماع ويقصد بذلك مجموع الكلمات التى يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتلقاها من أحد المتحدثين.

٢) القراءة ويقصد بذلك مجموع الكلمات التى يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

ب) مفردات للكلام *Speaking Vocabulary*، وهذه أيضا تنقسم إلى نوعين:

١) عادية *Informal*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في حياته اليومية.

٢) موقيفية *Formal*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى يحتفظ بها الفرد ولا يستخدمها إلا في موقف معين أو عندما تكن له مناسبة.

ج) مفردات للكتابة *Writing Vocabulary*، وهذه أيضا تنقسم إلى نوعين:

١) عادية ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الشخصى مثل أخذ مذكرات وكتابة يوميات.

---

[34] A Karami, "Implementing Audio-Visual Materials (Videos), as an Incidental Vocabulary Learning Strategy, in Second/Foreign Language Learners' Vocabulary Development: A …," *Journal on English Language Teaching*, 2019, https://eric.ed.gov/?id=EJ1220725.

[٣٥] أحيارالدين، أ and عمر، م, "الطريقة المباشرة في تعليم مفردات اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام عند مرحلة الإعداد اللغوي في جامعة الراية./12330 ,http://repository.uin-malang.ac.id ,2022 ,*EL-IBTIKAR: Jurnal …* ,"

[٣٦] سيف الدين, "طرق في تعليم المفردات اللغة العربية.30–310 :(2019) 2 no. ,7 *At-Tadris* ,"

٢) موقفية ويقصد بها مجموع الكلمات التى يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الرسمى مثل تقديم طلب للعمل أو استقالة أو كتابة تقرير.

د) مفردات كامنة *Potential Vocabulary*، وتنقسم كذلك إلى نوعين:

١) سياقية *Context*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى يمكن تفسيرها من السياق الذي وردت فيه.

٢) تحليلية *Analysis*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى يمكن تفسيرها استنادا إلى خصائصها الصرفية كأن نرى ما زيد عليها من حروف أو ما نقص، أو في ضوء الإلمام بلغات أخرى.

٢- **تقسيمها حسب المعنى، وهي:**

أ) كلمات المحتوى *Content Vocabulary*، ويقصد بها مجموع المفردات الأساسية التى تشكل صلب الرسالة مثل الأسماء والأفعال.

ب) كلمات وظيفية *Function Words*، ويقصد بها مجموع المفردات التى تربط المفردات والجمل التى يستعان بها على إتمام الرسالة مثل حروف الجر والعطف وأدوات الإستفهام وأدوات الربط بشكل عام.

ج) كلمات و عنتودية *Cluster Words*، ويقصد بها مجموع المفردات التى لا تنقل معنى معينا وهى مستقلة بذاتها وإنما تحتاج إلى كلمات أخرى مساعدة تنقل من خلالها إلى المستقبل معنى خاصا مثل (رغب) فهذه الكلمة تكون بمعنى أحب في قولنا: رغب في وتكون بمعنى انصرف في قولنا: رغب عن.

٣- **تقسيمها حسب التخصص، وتنقسم أيضا إلى نوعين:**

أ) كلمات خادمة *Service Words*، ويقصد بها مجموع الكلمات العامة التى يستخدمها الفرد في مواقف الحياة العادية أو استخداماته الرسمية غير التخصصية.

ب) كلمات تخصصية *Special Content Words*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى تنقل معانى خاصة أو تستخدم بكثرة في مجال معين. وتسمى أيضا بالكلمات المحلية *Local Words* والكلمات الاستخدامية *Utility Words*.

٤- **تقسيمها حسب الاستخدام، وهي نوعان:**

أ) كلمات نشيطة *Active Words*، و يقصد بها مجموع المفردات التى يكثر الفرد من استعمالها في الكلام أو الكتابة أو حتى يسمعها أو يقرؤها بكثرة.

ب) كلمات خاملة *Passive Words*، ويقصد بها مجموع الكلمات التى يحتفظ الفرد بها في رصيدة اللغوى وإن لم يستعملها. وهذا النوع من المفردات التي يفهم الفرد دلالاته واستخداماته عندما يظهر له على الصفحة المطبوعة أو يصل إلى سمعه.

د- أساس اختيار المفردات

في تعلم المفردات، يجب على المعلمةين إعداد المفردات لطلابهم. لذلك، يجب على المعلمةين الالتزام بمبادئ ومعايير واضحة. المبادئ في اختيار المفردات

التي سيتم تدريسها للمتعلمين الأجانب (بخلاف الناطقين باللغة العربية) هي كما يلي:[٣٧]

١- التواتر *(Frequency)*، هو اختيار المفردات التي غالبا ما تستخدم.

٢- التوزع (*Range*)، هو اختيار المفردات التي تستخدم على نطاق واسع في البلدان العربية، والتي لا تستخدم على نطاق واسع فقط في بعض البلدان العربية.

٣- المتاحية (*Avalability*)، بمعنى اختيار كلمات معينة ومعاني معينة أيضا. الكلمات المستخدمة في مجالات معينة.

٤- الألفة *(Familiarity)*، أي اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة وترك الكلمات التي نادرا ما تسمع عن استخدامها. مثل كلمة سمسون هي أكثر شهرة من كلمة دزوكا على الرغم من أن المعنى هو نفسه.

٥- الشمول *(Coverege)*، بمعنى اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مجالات مختلفة لا تقتصر على مجال معين. مثال على كلمة بيتون هو أفضل لاختيار من منزل، لأن استخدامه هو أكثر شيوعا.

٦- الأهمية، هو اختيار الكلمات التي غالبا ما يحتاجها الطلاب بدلا من الكلمات التي لا تكون مطلوبة في بعض الأحيان أو نادرا ما تكون مطلوبة.

٧- العروبة، هو اختيار الكلمات العربية، أي اختيار الكلمات العربية على الرغم من وجود مقارنات في اللغات الأخرى. أمثلة على اختيار كلمة حاتيف بدلا من الهاتف، أو كلمة ماليفا دامدا كلمة راديو وغيره.[٣٨]

أما وفقا عروسي ومطار، اختيار المفردات في برامج ومناهج تعليم اللغة العربية لغة ثانية هناك عدد من الأسس العلمية التي ينبغي مراعاتها، وهي:[٣٩]

---

[37] الدين.

[38] M A Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media* (repository.uin-malang.ac.id, 2008), http://repository.uin-malang.ac.id/1603/.

١- التواتر و الشيوع.
٢- قدرة الكلمة على الوجود في أكثر من بيئة أو موضوع أو بلد أو وسط اجتماعي.
٣- الألفة، مثل كلمة (شمس) التي تفضل على (ذكاء).
٤- الشمول، بحيث تغطي الكلمة عدة مجالات ف (بيت) أوسع وأشمل من منزل.
٥- ارتباط المفردة بحاجات المتعلمين.
٦- العروبة والفصاحة، فالهاتف أولى من التلفون والجوال أفضل من الموبايل.
٧- ارتباط المفردة بمستوى الطلاب المعرفي والعمري والثقافي.
٨- أهمية المفردة الاتصالية.

هـ- المؤشرات إستيعاب المفردات

يعتبر الطلاب قادرين على إتقان المفردات إذا وصلوا إلى مؤشرات إتقان المفردات. مؤشرات إستيعاب المفردات وفقا مصطفى، وهي:

١- الطلاب قادرون على ترجمة أشكال المفردات بشكل جيد.
٢- الطلاب قادرون على نطق وإعادة كتابة المفردات بشكل صحيح وصحيح.
٣- الطلاب قادرون على استخدام المفردات في الجمل الصحيحة، سواء في الكلام أو الشكل المكتوب.[٤٠]

---

[39] نجاة مطار, "دراسة قاموس مفردات اللغة العربية في الطور الابتدائي and اكرام عروسي (dspace.univ-tiaret.dz, 2023), http://dspace.univ-tiaret.dz/handle/123456789/12725.

[40] S Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Malang Press, 2017), http://repository.uin-malang.ac.id/1233/.

المبحث الثالث: مدرسة الثانوية

أ– مفهوم مدرسة الثانوية

مدرسة الثانوية هي وحدة تعليمية توفر التعليم العام بخصائص دينية إسلامية تتكون من ٣ (ثلاثة) مستويات على مستوى التعليم الأساسي كاستمرار للمدرسة الابتدائية أو MI أو أشكال أخرى معادلة، والتي يتم الاعتراف بوضعها على أنها مساوية أو معادلة للمدرسة الابتدائية و MI. يتم أخذ تعليم المدرسة الثانوية في غضون ٣ سنوات، بدءا من الصف ٧ إلى الصف ٩. يمكن لخريجي MTs مواصلة تعليمهم في المدرسة العليا أو المدرسة الثانوية العليا/المدرسة الثانوية المهنية. منهج مدرسة الثانوية هو نفس منهج المدرسة الإعدادية، إنه فقط في MTs هناك جزء أكبر من التعليم الديني الإسلامي. بالإضافة إلى تدريس مواد مثل المدرسة الابتدائية، يتم إضافته أيضا مع دروس أخرى، أحدها البهاسا العربية.[٤١]

اللغة العربية هي موضوع موجه لتشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز القدرات وتعزيز المواقف الإيجابية تجاه اللغة العربية على حد سواء تقبلا ومنتجا. القدرة على الاستقبال هي القدرة على فهم خطاب الآخرين وفهم القراءة. القدرة الإنتاجية هي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة للتواصل شفهيا وكتابيا.[٤٢]

مهارات اللغة العربية والموقف الإيجابي تجاه اللغة العربية مهمان جدا في مساعدة الطلاب على فهم مصادر التعاليم الإسلامية، وهي القرآن والحديث، وكذلك الكتب العربية المتعلقة بالإسلام. لذلك، يجب أن يكون لدى الطلاب

---

[41] C Abdullah and A Nurlaleli, "Implementation of Religious Character Education Levels of Madrasah Tsanawiyah Education Case Study at MTS Al-Fathimiyah Karawang," *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 6, no. 4 (2023): 472–81, https://www.al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/788.

[42] F Rosikh, "Pengajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah; Permasalahan Dan Alternatif Pemecahannya," *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan …* 15, no. 1 (2020): 24–34, https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/UQ/article/view/390.

مهارات اللغة العربية حتى يتمكنوا من فهم المفردات العربية المتعلقة بالمواد في كل من هذه المواد.

وفقا لمصطفى، فإن عدد المفردات التي يجب أن يدرسها ويتقنها الطلاب ينقسم إلى ثلاثة مستويات، وهي المستويات المبتدئة والمتوسطة والمتقدمة. للمبتدئين من المستوى ٧٥٠-١٠٠٠ مفردات، للمستوى المتوسط ١٠٠٠-١٥٠٠ مفردات وللمستوى المتقدم ١٥٠٠ - ٢٥٠٠ مفرد، بشرط أن يتعلموا بناء الجمل وأن يكونوا ماهرين في استخدام القواميس.[٤٣]

[43] Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه

هذا البحث استخدم البحث التجريبي بالمنهج الكمي. والمنهج الكمي هو منهج بحث يعتمد على الفلسفة الوضعية، ويستخدم لدراسة مجتمع أو عينة معينة. ويجمع البيانات باستخدام أدوات البحث بهدف اختبار الفرضية المحددة.[٤٤]

بناءً على تصميم البحث، استخدمت الباحثة تصميمًا شبه تجريبي *(Quasi Experimental Design)*. من نوع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. *(Nonequivalent Control Group Design)*. تم إجراء البحث باستخدام مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وفقا على سوجيونو (٢٠٢٢: ١٢٢)، يمكن وصف مخطط تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة *(Nonequivalent Control Group Design)* على أنه الجدول ١.

الجدول ٣,١ مخطط تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة

مجموعة	الاختبار القبلي	التجربه	الاختبار البعدي
تجريبية	O_1	×	O_2
ضابطة	O_3		O_4

معلومات:

التجريبية = مجموعة من الطلاب الذين يحصلون على تعلم المفردات باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية.

الضابطة = مجموعة من الطلاب الذين يحصلون على تعلم المفردات التقليدي أو لا يتلقون العلاج.

O_1 = نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية قبل العلاج.

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuatitatif*, ed. Setyawami (Bandung: Alfabeta, 2022).

O_2 = نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية بعد العلاج

O_3 = نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة قبل العلاج.

O_4 = نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة بعد العلاج

$\times$ = العلاج المعطى للمجموعة التجريبية.

= لم يعط أي علاج للمجموعة الضابطة

ب- متغيرات البحث

المتغيرات هي كل الأشياء التي تأخذ أي شكل قررته الباحثة لدراسته، بهدف الحصول على معلومات حولها، ثم استخدام هذه المعلومات لاستخلاص الاستنتاجات.[٤٥] في هذا البحث هناك متغيران هما المتغير المستقل والمتغير التابع.

١- المتغير المستقل (X) هو متغير الذي يؤثر أو يتسبب في ظهور المتغير التابع.[٤٦] المتغير المستقل في هذه البحث هو لعبة اللوحة التفاعلية.

٢- المتغير التابع (Y) هو المتغير المؤثر أو النتيجة، في وجود متغير مستقل.[٤٧] المتغير التابع في هذا البحث هو تعليم المفردات.

ج- مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث هو مجال عام يتألف من كائنات أو مواضيع بعدد وخصائص محددة يمكن أن تحددها الباحثة للتحقيق، ومنه يمكن للباحث استخلاص الاستنتاجات. في حين أن العينة هي جزء صغير من العدد الإجمالي والخصائص التي يمتلكها هذا السكان يختارها الباحث لتكون موضوع الدراسة.[٤٨]

---

[45] Sugiyono, ص٥٥.

[46] A A Tanjung and S E Muliyani, *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami* (books.google.com, 2021), https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=7sFHEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA54%5C&dq=metodologi+penelitian+sederhana+ringkas+padat+dan+mudah+dipahami%5C&ots=xzrXC4ScNI%5C&sig=KgzprLNR6GwnXjNwMJF4cw_ftkI.

[47] Tanjung and Muliyani.

[48] D E A Bambang Sudaryana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (books.google.com, 2022), https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=oKdgEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=P

يشمل المجتمع في هذا البحث هو جميع طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد، سولاوسي الجنوبية العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤. أخذ العينات في هذا البحث تم استخدام تقنية أخذ العينات الكلية. والعينة الإجمالية هي عينة من جميع أفراد المجتمع لأن العدد أقل من ١٠٠ شخص. ويبلغ عدد طلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد ٦٠ طالباً. بلغ عددهن ٣٠ طالبة $b^2$٨ كمجموعة تجريبية و ٣٠ طالبة $b^1$٨ كمجموعة ضابطة.

د- البيانات ومصادرها

البيانات هي نتائج المراقبة أو القياس التي قامت الباحثة بجمعها وتتضمن حقائق أو أرقام. وكما قال آدي وآخرون، يتسم النهج الكمي بكون بياناته أرقامًا إحصائية أو رموز قابلة للتحقيق. مصدر البيانات هو العنصر الذي يتم منه الحصول على البيانات.[٤٩] هناك نوعان من البيانات في هذا البحث، وهما البيانات الرئيسية والبيانات الداعمة، وهي كما يلي.

١- البيانات الرئيسية، وهي البيانات المتعلقة ببيانات نتائج اختبارات المعرفة والقدرة لدى الطالبات قبل وبعد تعليم المفردات باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية، وذلك من خلال توفير الاختبارات القبلية والبعدية، والبيانات من الاستبيانات، والبيانات من المقابلات مع معلمي الصف والطلبة.

٢- البيانات الداعمة في هذا البحث هي نتائج الوصف العام لموقع البحث، وعدد المعلمةين، وعدد الطالبات.

أما مصادر البيانات في هذا البحث فهي الأشخاص الذين قاموا بالاستجابة، وهم طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد تكلاسي.

P1%5C&dq=metodologi+penelitian+kuantitatif+bambang+sudaryana%5C&ots=4rsXl50DBs%5C&sig=ffRiOuSTF0zXHkFtydTrj_pKre8.

[49] Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, *Deepublish Publisher* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

والمعلومات مأخوذة من مدرس اللغة العربية يقوم بالتدريس في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي.

هـ- أسلوب جمع البيانات

أسلوب جمع البيانات هي طرق أو تقنيات تستخدمها الباحثة لجمع البيانات من مصادر البيانات.[٥٠] الطرق التي ستستخدمها الباحثة في جمع البيانات في هذه البحث هي كما يلي:

١- الملاحظة

الملاحظة هي طريقة لرصد وتسجيل سلوك الفرد أو المجموعة مباشرة للتحليل والتسجيل النظامي.[٥١] أجرت الباحثة مرتين من الملاحظة، الملاحظة الأولى درست عملية تدريس اللغة العربية في الصف الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي. أما الملاحظة الثانية، فكانت للحصول على بيانات حول أنشطة الطلاب والمعلمين في عملية التدريس باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات. الملاحظة الثانية التي قامت بها الباحثة كانت ملاحظة مشاركة. في الملاحظة المشاركة، لم تكن الباحثة مجرد مراقبة خارجية، بل شاركت أيضًا في الأنشطة والتفاعلات التي حدثت في البيئة المدروسة، مثل مراقب ومعلم.

٢- التوثيق

التوثيق هو سجل للأحداث الماضية. يمكن أن تكون الوثائق في شكل كتابة أو رسومات أو عمل عدد كبير من الأشخاص. الباحثة تستخدم هذه الطريقة للحصول على البيانات المتعلقة بعدد الطلاب، والكتب المستخدمة، والأنشطة التعليمية في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي سولاوسي الجنوبية.

---

[50] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuatitatif*, ص 213.

[٥١] محمد رمضان, *مناهج البحث* (سيبتا ميديا نوسانتارا ، ٢٠٢١).

٣- الإختبار

في هذا البحث، قامت الباحثة بتطبيق طريقة الاختبار، وهي الاختبار القبلي والبعدي، لتقييم تأثير لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات. تم إجراء الاختبار الأول قبل تنفيذ لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على التعلم لقياس قدرات ومهارات الطلاب في فهم المفردات. بينما تم إجراء الاختبار الثاني بعد تنفيذ لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على التعلم بهدف تقييم نجاح الطلاب وفعالية لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على التعلم في تحسين فهم المفردات.

تم مقارنة نتائج الاختبارين لتحديد مدى التقدم الذي حققه الطلاب بعد تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية القائمة على التعلم. استُخدمت المواضيع في هذا البحث من كتاب اللغة العربية للصف الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي.

و- أدوات البحث

تم قياس الأدوات المستخدمة بهذا البحث في شكل أوراق الإختبار. وأما شبكة أدوات البحث التي تستخدم كما يلي:

الجدول ٣,٢ شبكة الإختبار

الكفاءات الأساسية	مؤشرات تحقيق الكفاءة	المؤشرات التقييم
فهم الوظيفة الاجتماعية وبنية النصوص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) للنصوص السردية البسيطة	يمكن للطلاب إكمال الجمل بالمفردات المناسبة.	C3
	يمكن للطلاب تحديد الترتيب النحوي المناسب.	C3

المتعلقة بالموضوع: المهنة التي تنطوي على أفعال الكلام من إعطاء وطلب المعلومات المتعلقة بالمهنة من خلال الانتباه إلى البنية النحوية **المصدرالصريح**	قدم نص بسيط، يمكن للطلاب إتقان الجمل المناسبة في النص البسيط.	C4
	يمكن للطلاب بناء جمل لتكون مثالية	C6
	يتم تقديم صورة. يمكن للطلاب تحديد الإجابات وفقا للصور المقدمة.	C3
	تقديم نص سردي بسيط، يمكن للطلاب فهم محتوى النص البسيط والإجابة على الأسئلة من النص	C2
تحليل الأفكار من النصوص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع: المهنة من خلال الانتباه إلى شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي **المصدرالصريح**	عند تقديم نص قراءة بسيط، يمكن للطلاب تحليل العبارات التي تتوافق مع النص المقدم.	C4
	يمكن للطلاب ترجمة الجمل إلى الإندونيسية	C2
	يمكن للطلاب ترجمة الجمل إلى اللغة العربية	C2
	الطلاب قادرون علىذكر مختلف المهن	C1
	تقديم قطع منفصلة، يمكن للطلاب ترتيب الكلمات في جمل مثالية باللغة العربية	C6

ز- إختبار الصلاحية وإختبار الموثوقية

١- إختبار الصلاحية

اختبار الصلاحية كخطوة تُستخدم لقياس مدى قدرة أدوات البحث أو أدوات جمع البيانات على قياس ما هو مقصود بالفعل[٥٢]. وأما اختبار الصلاحية المستخدمة من قبل الباحثة هنا هي بمساعدة (SPSS.26). لتحديد أرقام الأصناف أو اجابات المستجيبين صلاحية أو غير الصلاحية

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2020). hlm 206-208

فيجب أن يقارنه مع نتيجة الجدول r. معايير تقييم اختبار الصلاحية هي: (١) إذا كانت النتيجة إختبار r أكبر من r الجدول، فإن البيانات صالحة؛ (٢) إذا كانت النتيجة إختبار r أصغر من r الجدول، فإن البيانات غير صالحة. بعد أن قامت الباحثة بتجربة الأسئلة، تبين أن جميع الأسئلة صحيحة، ومعنى ذلك أن جميع الأسئلة جاهزة للاستخدام في الاختبار، والبيان التالي:

الجدول ٣,٣ إختبار الصلاحية

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P
P1	Pearson Correlation	1	,557**	,356	,259	,111	,523**	,259	,196	,196	,149	,259	,196	,356	,356	,196	,111	,523**	,111	,196	,149	,356	,356	,356	,745**	,259	,570**
	Sig. (2-tailed)		,001	,053	,167	,559	,003	,167	,299	,299	,432	,167	,299	,053	,053	,299	,559	,003	,559	,299	,432	,053	,053	,053	,000	,167	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	,557**	1	,695**	,557**	,371*	,473**	,557**	,473**	,473**	,415*	,557**	,473**	,695**	,695**	,473**	,371*	,473**	,371*	,473**	,415*	,695**	,695**	,695**	,415*	,557**	,950**
	Sig. (2-tailed)	,001		,000	,001	,043	,008	,001	,008	,008	,023	,001	,008	,000	,000	,008	,043	,008	,043	,008	,023	,000	,000	,000	,023	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	,356	,695**	1	,356	,200	,288	,356	,288	,288	,239	,802**	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	,464**	,239	,802**	,684**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000		,053	,288	,122	,053	,122	,122	,203	,000	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010	,010	,203	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	,259	,557**	,356	1	,111	,196	,630**	,196	,196	,149	,259	,196	,802**	,356	,196	,667**	,196	,111	,196	,447*	,802**	,356	,356	,149	,259	,621**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,053		,559	,299	,000	,299	,299	,432	,167	,299	,000	,053	,299	,000	,299	,559	,299	,013	,000	,053	,053	,432	,167	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,111	1	,294	,111	,294	,294	,224	,111	,294	,200	,535**	,539**	-,042	,049	-,042	,294	,224	,200	,200	,200	,000	,389*	,449*
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,559		,115	,559	,115	,115	,235	,559	,115	,288	,002	,002	,827	,797	,827	,115	,235	,288	,288	,288	1,000	,034	,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	,523**	,473**	,288	,196	,294	1	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,288	,135	,049	,135	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,351	,196	,435*
	Sig. (2-tailed)	,003	,008	,122	,299	,115		,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,122	,478	,797	,478	,797	,478	,645	,122	,122	,122	,057	,299	,016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	,259	,557**	,356	,630**	,111	,196	1	,196	,196	,447*	,259	,196	,802**	,356	,196	,667**	,196	,389*	,196	,149	,802**	,356	,356	,447*	,259	,673**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,053	,000	,559	,299		,299	,299	,013	,167	,299	,000	,053	,299	,000	,299	,034	,299	,432	,000	,053	,053	,013	,167	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	1	,135	,351	,523**	,135	,288	,288	,135	,294	,135	,294	,135	,351	,288	,288	,681**	,088	,523**	,549**
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299		,478	,057	,003	,478	,122	,122	,478	,115	,478	,115	,478	,057	,122	,122	,000	,645	,003	,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	1	,088	,196	,712**	,288	,288	,135	,049	,135	,049	,135	,351	,288	,288	,288	,088	,196	,458*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478		,645	,299	,000	,122	,122	,478	,797	,478	,797	,478	,057	,122	,122	,122	,645	,299	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	,149	,415*	,239	,149	,224	,088	,447*	,351	,088	1	,149	,088	,239	,239	,088	,447*	,088	,224	,088	,280	,239	,239	,239	,520**	,447*	,502**
	Sig. (2-tailed)	,432	,023	,203	,432	,235	,645	,013	,057	,645		,432	,645	,203	,203	,645	,013	,645	,235	,645	,134	,203	,203	,203	,003	,013	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	,259	,557**	,802**	,259	,111	,196	,259	,523**	,196	,149	1	,196	,356	,356	,196	,389*	,196	,389*	,196	,149	,356	,356	,356	,149	,630**	,596**

	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,000	,167	,559	,299	,167	,003	,299	,432		,299	,053	,053	,299	,034	,299	,034	,299	,432	,053	,053	,053	,432	,000	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	,712**	,088	,196	1	,288	,288	,135	,049	,423*	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,458*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478	,000	,645	,299		,122	,122	,478	,797	,020	,797	,478	,645	,122	,122	,122	,645	,299	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,802**	,200	,288	,802**	,288	,288	,239	,356	,288	1	,464**	,288	,535**	,288	,200	,288	,239	1,000**	,464**	,464**	,239	,356	,746**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,000	,288	,122	,000	,122	,122	,203	,053	,122		,010	,122	,002	,122	,288	,122	,203	,000	,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,535**	,288	,356	,288	,288	,239	,356	,288	,464**	1	,681**	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	,464**	,239	,356	,684**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,002	,122	,053	,122	,122	,203	,053	,122	,010		,000	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,539**	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,681**	1	,049	,135	,294	,423*	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,481**
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,002	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,000		,797	,478	,115	,020	,645	,122	,122	,122	,645	,299	,007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,667**	-,042	,049	,667**	,294	,049	,447*	,389*	,049	,535**	,200	,049	1	,049	,375*	,049	,224	,535**	,200	,200	,447*	,111	,526**
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,000	,827	,797	,000	,115	,797	,013	,034	,797	,002	,288	,797		,797	,041	,797	,235	,002	,288	,288	,013	,559	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	,523**	,473**	,288	,196	,049	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,423*	,288	,288	,135	,049	1	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,351	,196	,435*
	Sig. (2-tailed)	,003	,008	,122	,299	,797	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,020	,122	,122	,478	,797		,797	,478	,645	,122	,122	,122	,057	,299	,016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,111	-,042	,049	,389*	,294	,049	,224	,389*	,049	,200	,200	,294	,375*	,049	1	,049	,000	,200	,200	,200	,224	,111	,391*
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,559	,827	,797	,034	,115	,797	,235	,034	,797	,288	,288	,115	,041	,797		,797	1,000	,288	,288	,288	,235	,559	,033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,288	,423*	,049	,135	,049	1	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,413*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,122	,020	,797	,478	,797		,645	,122	,122	,122	,645	,299	,023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	,149	,415*	,239	,447*	,224	,088	,149	,351	,351	,280	,149	,088	,239	,239	,088	,224	,088	,000	,088	1	,239	,239	,239	,040	,447*	,439*
	Sig. (2-tailed)	,432	,023	,203	,013	,235	,645	,432	,057	,057	,134	,432	,645	,203	,203	,645	,235	,645	1,000	,645		,203	,203	,203	,834	,013	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P21	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,802**	,200	,288	,802**	,288	,288	,239	,356	,288	1,000**	,464**	,288	,535**	,288	,200	,288	,239	1	,464**	,464**	,239	,356	,746**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,000	,288	,122	,000	,122	,122	,203	,053	,122	,000	,010	,122	,002	,122	,288	,122	,203		,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P22	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,200	,288	,356	,288	,288	,239	,356	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	1	,464**	,239	,356	,622**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,288	,122	,053	,122	,122	,203	,053	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010		,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P23	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,200	,288	,356	,681**	,288	,239	,356	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	1	,239	,356	,653**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,288	,122	,053	,000	,122	,203	,053	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010		,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P24	Pearson Correlation	,745**	,415*	,239	,149	,000	,351	,447*	,088	,088	,520**	,149	,088	,239	,239	,088	,447*	,351	,224	,088	,040	,239	,239	,239	1	,149	,502**
	Sig. (2-tailed)	,000	,023	,203	,432	1,000	,057	,013	,645	,645	,003	,432	,645	,203	,203	,645	,013	,057	,235	,645	,834	,203	,203	,203		,432	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P25	Pearson Correlation	,259	,557**	,802**	,259	,389*	,196	,259	,523**	,196	,447*	,630**	,196	,356	,356	,196	,111	,196	,111	,196	,447*	,356	,356	,356	,149	1	,621**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,000	,167	,034	,299	,167	,003	,299	,013	,000	,299	,053	,053	,299	,559	,299	,559	,299	,013	,053	,053	,053	,432		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P	Pearson Correlation	,570**	,950**	,684**	,621**	,449*	,435*	,673**	,549**	,458*	,502**	,596**	,458*	,746**	,684**	,481**	,526**	,435*	,391*	,413*	,439*	,746**	,622**	,653**	,502**	,621**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000	,000	,013	,016	,000	,002	,011	,005	,001	,011	,000	,000	,007	,003	,016	,033	,023	,015	,000	,000	,000	,005	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

٢- اختبار الموثوقية

اختبار الموثوقية هو طريقة أو خطوة تستخدم في البحث لتقييم مدى اتساق أداة القياس أو أداة جمع البيانات وموثوقيتها في قياس نفس المتغير إذا تكررت في مواقف مماثلة. وأما صيغة اختبار الموثوقية المستخدمة هنا هي الفا كرونباك *(cronback alpha)*. اختبار الموثوقية في هذا البحث بمساعدة برنامج (SPSS.25). كرونباخ ألفا هو معيار يستخدم لوصف الارتباط أو العلاقة بين المقياس الذي تم إنشاؤه مع جميع المقاييس المتغيرة الموجودة. يقال إن الأداة المستخدمة في المتغير موثوقة إذا كانت نتيجة الفا كرونباك أكبر من (٠,٦٠).

الجدول ٣,٤ إختبار الموثوقية

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,898	25

انطلاقا من الجدول ٣,٤، أن نتيجة في اختبار الثبات ٠،٨٩٨ ويعتبر بأن هذه الأسئلة ثابتة.

ح- أسلوب تحليل البيانات

١- اختبار الحالة الطبيعية

يستخدم اختبار الحالة الطبيعية لتحديد البيانات التي يحصل الباحث لها توزيع طبيعي أو قريبة من التوزيع الطبيعي. استخدم الباحث اختبار كاموغروف سميرنف *(kolmogorov smirnov)*. يحسب اختبار الحالة الطبيعية بمساعدة SPSS 25. وأما أساس صنع القرار هو: (١) إذا كانت النتيجة المعنوية أكبر من ٠,٠٥، فإن توزيع النتيجة المتبقية بشكل طبيعي؛ (٢) إذا كانت النتيجة المعنوية أصغر من ٠,٠٥، فإن توزيع النتيجة المتبقية بشكل غير طبيعي.

٢- اختبار التجانس

يستخدم اختبار التجانس لتحديد التباين بين مجموعات البيانات المختلفة قابلا للمقارنة أو متجانسا. هذا افتراض مهم في التحليلات الإحصائية مثل ANOVA. إذا كان التباين بين المجموعات يختلف اختلافا كبيرا، فيؤثر على نتائج الاختبارات الإحصائية وتفسير النتائج. في هذا البحث، قارن الباحث قيمة التباين الأكبر مع التباين الأصغر في اختبار التجانس بمساعدة SPSS 26 في حساباتهم. أساس اتخاذ القرار من اختبار التجانس هذا هو: (١) إذا كانت النتيجة المعنوية أكبر من ٠,٠٥، فإن

البيانات متجانسة؛ (٢) إذا كانت النتيجة المعنوية أصغر من ٠,٠٥، فإن البيانات غير متجانسة.

٣- اختبار الفرضية

استخدم الباحث اختبار t المستقل في هذا البحث. إن إختبار الحالة الطبيعية وإختبار التجانس السابقة هي إختبار المتطلبات الأساسية لإختبار t. سيستخدم إختبار اختبار t المستقل ماكان النتيجة المتبقية بشكل طبيعي والبيانات متجانسة. وإن كان النتيجة المتبقية بشكل غير طبيعي والبيانات غير متجانسة فاستخدم الباحث إختبار (Mann-Whitney). استخدم الباحث SPSS 25 كمساعدة في حسابه. وأما أساس صنع القرار في اختبار الفرضية كما يلي:

أ) إذا كانت النتيجة المعنوية أصغر من ٠,٠٥ أو نتيجة t الحساب أكبر من نتيجة t الجدول أو نتيجة **U** الحساب أكبر من نتيجة U الجدول فيوجد فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية. اي يكون فعال.

ب) إذا كانت النتيجة المعنوية أكبر من ٠,٠٥ أو نتيجة t الحساب أصغر من نتيجة t الجدول أو نتيجة **U** الحساب أكبر من نتيجة **U** الجدول فلا يوجد فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية.

الفصل الرابع
عرض البيانات وتحليلها

قدمت الباحثة نتائج البيانات التي حصلت عليها في ميدان البحث بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية. قامت الباحثة باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة الفصل الثامن بمدرسة الثانوية. اختارت الباحثة فصلين، فصلا لمجموعة الضابطة (الفصل الثامن^{1}b) وفصلا آخر لمجموعة التجريبية (الفصل الثامن^{2}b).

هذا البحث تحلل الباحثة عن كيفية تطبيق ومدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية. وأما البيانات كما تلي:

المبحث الأول: تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

قامت الباحثة بتطبيق لعبة اللوحة التفاعلية لمعرفة فعاليتها في تعليم مفردات العربية التي تساعد الطلاب في فهم المفردات ومعانيها، وحفظها، وتدريبها في الجملة المفيدة أثناء تعلم اللغة العربية. يركز هذا البحث على الدرس الخامس بموضوع "المهنة" كفصل ضابط وتجريبي. بدأت الباحثة البحث باختبار قبلي في الفصلين لمعرفة إمكانية تمهيدية لدى الطلبة في فهم المفردات. وبعد ذلك، قامت الباحثة في اللقاء الأخير باالختبار البعدي لمعرفة فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات ورغبة الطلاب تطبيقها.

بدأ هذا البحث في التاريخ ١٧ فبراير إلى ٩ مارس ٢٠٢٤، في ثمانية لقاءات لدى طلبة الفصل الثامن بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. في هذا البحث، تم تنظيم المواد استنادًا إلى المنهاج، وخطة الدرس، وأداة الاختبار. تم تدريس كلتا المجموعتين باستخدام نفس المواد.

وكان هناك ثمانية لقاءات للعلاج. تقدم الباحثة خطوات تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات، وهو كما يلي:

الشكل ٤،١ خطوات تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية

اللقاء الأول: قامت الباحثة بإجراء اختبار قبلي على مجموعة التجربة في الفصل الثامنِ في يوم السبت، ١٧ فبراير ٢٠٢٤، من الساعة ١٠:٣٠ صباحا حتى الساعة ١١:٥٠، وكان جميع الطلاب حاضرين. قبل بدء الدرس، قدمت الباحثة نفسها وشرحت أهداف النشاط التعليمي في ذلك اليوم. بدأت خطوات التدريس بتحية الطلاب بالسلام، "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته"، وسألت عن أحوالهم. رد الطلاب بالإيجابية قائلين، "الحمد لله". بعد ذلك، قدمت الباحثة تشجيعا لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. شرحت الباحثة أهداف الدرس وقدمت تعليمات حول اختبار ما قبل الدرس والخطوات التي سيتم اتخاذها باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية في اللقاء القادم. بعد انتهاء الاختبار ما قبل الدرس، اختتمت الباحثة بقراءة، "الحمد لله والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته". https://bit.ly/اللقاءالاول.

اللقاء الثاني: تم إجراء البحث في المجموعة التجريبية يوم الأحد ١٨ فبراير ٢٠٢٤. وكانت المادة التي تمت دراستها هي المفردات المهنة. في النشاط التمهيدي، يحيي المعلمة الطلاب ويسألهم عن أحوالهم للتحقق من الحضور. ويحدد المعلمة أيضًا المادة المراد دراستها وينقل الأهداف التعليمية المراد تحقيقها، مع تقديم معلومات موجزة عن

الأنشطة التي سيتم تنفيذها. بعد ذلك، في صلب الدرس، يعرض المعلمة صور المهن على السبورة ويشرح للطلاب مفردات اللغة العربية حول المهن، مما يتيح لهم الفرصة لطرح الأسئلة على بعضهم البعض. بعد شرح المادة، شكل المعلمة ست مجموعات صفية، تتكون كل منها من خمسة أشخاص. يقدم المعلمة التدريب على المادة باستخدام لعبة لوحية تفاعلية. في المعالجة الأولى باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية، كان معظم الطلاب ما زالوا يشعرون بالارتباك بسبب كيفية اللعب، حيث إن اللعبة كانت عبارة عن سلم وحيد تحتوي كل خانة على سؤال باللغة العربية، بينما تحتوي بعض الخانات الأخرى على بطاقات أسئلة. نفد وقت المعلمة لأنه كان بحاجة إلى شرح قواعد اللعبة. وفي النهاية، يُمنح المعلمة الفرصة للطلاب لطرح الأسئلة ويطلب منهم حفظ المفردات التي أعطيت لهم، ثم يختتم الدرس بالترحيب. https://bit.ly/اللقاءالثاني.

اللقاء الثالث: تم إجراء البحث في المجموعة التجريبية يوم الخميس ٢٢ فبراير ٢٠٢٤. وكانت المادة التعليمية عبارة عن جمل بسيطة باستخدام المفردات المهنية التي تمت دراستها. خطوات التعلم هي في النشاط التمهيدي: يحيي المعلمة الطلاب بالتحية ويسألهم عن كيفية التحقق من الحضور. يدعو المعلمة الطلاب إلى تكرار المفردات المهنية من الاجتماع السابق. بعد ذلك، في النشاط الأساسي: يناقش المعلمة مع الطلاب أمثلة على الجمل التي تستخدم مفردات المهن. بعد ذلك، يُطلب من الطلاب أن يجتمعوا مع زملائهم في الفرق للتدريب باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية التفاعلية. في لعبة اللوحة التفاعلية، ستطلب أعمدة الأسئلة هذه المرة من الطلاب تكوين جمل بسيطة حول صور المهن المعروضة والإجابة على بعض الأسئلة لترجمة الجمل حول المواد المعطاة. بعد ذلك، في الختام: يمنح المعلمة الطلاب فرصة لطرح أسئلة حول الصعوبات التي يواجهونها في تكوين الجمل، يليها مراجعة المادة وإلقاء التحية الختامية. https://bit.ly/اللقاءالثالث.

اللقاء الرابع: تم إجراء البحث في المجموعة التجريبية يوم الأحد، ٢٥ فبراير ٢٠٢٤. وكانت المادة التعليمية تركز على فهم تراكيب الجمل المتعلقة بالمهنة. تبدأ

خطوات التعلم بتكرار موجز للجمل من الاجتماع السابق في النشاط التمهيدي. بعد ذلك، في النشاط الأساسي، يشرح المعلمة تراكيب الجمل في اللغة العربية المتعلقة بالمهن، مع التركيز على استخدام مصدر ينقسم إلى قسمين، وهما مصدر صريح ومصدر مؤول. ثم، يطلب المعلمة من الطلاب تحديد وتصحيح أخطاء القواعد النحوية في الجمل المتعلقة بالمهن.ثم، يطلب المعلمة من الطلاب أن يجتمعوا في مجموعاتهم. وبعد ذلك دارت مناقشة حول المصدر المدروس. في نهاية الدرس، يشرح المعلمة عن لعبة اللوحة التفاعلية للاجتماع القادم مع أعضاء مختلفين، ولكن الموضوع يظل حول الجمل المصدر الصريح والموول المتعلقة بالمهنة في اللعبة. ثم يُختتم الدرس بالسلام. https://bit.ly/اللقاءالرابع.

اللقاء الخامس: تم إجراء البحث في المجموعة التجريبية يوم الخميس، ٢٩ فبراير ٢٠٢٤. وكانت المادة التعليمية لا تزال تتعلق ببنية الجمل بمصدر صريح وموول المتعلقة بالمهنة. تبدأ خطوات التعلم بتكرار موجز لمادة الجمل من الاجتماع السابق في النشاط التمهيدي. في النشاط الرئيسي، يطلب المعلمة من الطلاب تشكيل عدة مجموعات تتألف من ٥ أعضاء يجب أن يكونوا مختلفين عن الأعضاء السابقين. في اللعبة، يُطلب من الطلاب تحديد مصدر صريح وموول في الجمل وتصحيح أخطاء النحو في الجمل المتعلقة بالمهن. في نهاية الحصة، يُجرى مناقشة حول القواعد النحوية التي تمت دراستها باستخدام لعبة الطاولة التفاعلية. بعض الطلاب لا يزالون ينظرون إلى مذكراتهم عند نسيانهم للتمييز بين مصدر الصريح ومصدر الموول. ثم يُختتم الحصة بالتحية الختامية. https://bit.ly/اللقاءالخامس.

اللقاء السادس: تم إجراء البحث في المجموعة التجريبية في يوم الأحد، ٣ مارس ٢٠٢٤. كانت مادة التعلم عبارة عن نص سردي حول "المهنة في المستقبل". أما خطوات التعلم فقد بدأت بتكرار موجز لمادة مفردات المهن من الاجتماع السابق في النشاط التمهيدي. بعد ذلك، في النشاط الأساسي، يبدأ المعلمة بقراءة نص سردي يحتوي على مفردات المهن وترجمته، ثم يطلب من الطلاب قراءته مرة أخرى بشكل جماعي. خلال هذه العملية، يحصل الطلاب على فرصة لطرح الأسئلة إذا كان هناك

شيء غير مفهوم. بعد ذلك، يوجه المعلمة الطلاب للتجمع مع مجموعاتهم لبدء اللعبة. في اللعبة، يُطلَب من الطلاب الإجابة على أسئلة حول النص السردي الذي تم شرحه سابقًا. ومع ذلك، هناك بعض المجموعات التي ما زالت تستعين بالقاموس للإجابة على الأسئلة. بعد انتهاء اللعبة، قام المعلمة والطلاب بمناقشة قصيرة. بعد ذلك، اختتم الدرس بتحية ختامية. https://bit.ly/اللقاءالسادس.

اللقاء السابع: أجري البحث على المجموعة التجريبية يوم الخميس، ٧ مارس ٢٠٢٤. في هذا الاجتماع، كان التركيز الرئيسي على مراجعة جميع المواد التي تم تعلمها سابقًا. بدأ المعلمة المرحلة التمهيدية بتحية الطلاب والتحقق من الحضور، ثم قدم إعادة مختصرة لمفردات المهنة من الدرس السابق لإنعاش ذاكرة الطلاب. في الأنشطة الرئيسية، طلب المعلمة من الطلاب أن يجتمعوا مع مجموعاتهم، ثم قام بتحضير لعبة لوحة تفاعلية مع أعمدة تحتوي على أسئلة تتعلق بمفردات المهنة، والنحو، وبنية الجملة، ونصوص سردية قصيرة. تتناوب مجموعات الطلاب في رمي النرد والتحرك على لوحة اللعبة. كل عمود يحتوي على سؤال يجب الإجابة عليه، مثل مهمة تحديد مفردات المهنة في جملة معينة، وترجمة جملة من اللغة الإندونيسية إلى اللغة العربية، وتكوين جمل بسيطة باستخدام مفردات المهنة، وأسئلة عن المصدر الصريح والمصدر المؤول. الطلاب الذين يهبطون على عمود يحتوي على بطاقة خاصة يمكنهم الحصول على نقاط إضافية أو عليهم الإجابة على سؤال إضافي. في نهاية اللعبة، يعلن المعلمة المجموعة ذات النتيجة الأعلى كالفائز، ثم يفتح جلسة أسئلة وأجوبة لمناقشة الصعوبات التي واجهت الطلاب أثناء اللعبة. كما يقدم المعلمة مراجعة سريعة للمواد التي تم تعلمها، ثم ينهي النشاط بتحية ختامية وإعلان للقاء القادم. https://bit.ly/اللقاءالسابع.

اللقاء الثامن: أجري البحث على المجموعة التجريبية يوم الخميس، ٩ مارس ٢٠٢٤. في الاجتماع الأخير للمجموعة التجريبية، أجرى الباحث اختبارًا بعديًّا. كجزء من التمهيد، بدأ الباحث الاجتماع بمراجعة المواد التي تمت دراستها في الاجتماعات

السابقة، مع تذكير الطلاب بالمفاهيم المهمة وتقديم تعليمات واضحة حول كيفية إجراء الاختبار البعدي. ثم في المرحلة الأخيرة، بعد اختبار البعد، أعلننا أي مجموعة كانت لديها درجة أو نقاط أعلى لتحديد الفائز. بعد ذلك، سألنا الطلاب عن كيفية تعلمهم باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية. أعرب معظم الطلاب عن اهتمامهم بتعلم اللغة العربية باستخدام هذه الطريقة لأنها ممتعة وتساعدهم على فهم المواد بطريقة تفاعلية. وأعربوا عن رغبتهم في المزيد من الألعاب لمقارنتها في تعلمهم في الصف. انتهى البحث بتقدير الطلاب على مشاركتهم وبتشجيعهم على الاستمرار في التعلم بنفس الحماس. https://bit.ly/اللقاءالثامن.

المبحث الثاني: مدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

تم إجراء هذا البحث في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد في تاكلاسي سولاوسي الجنوبية، باختيار عينة من فصل الثامن. نظرًا لاستخدام أسلوب التجريب، فإن هذا البحث يتطلب وجود مجموعة تحكم ومجموعة تجريبية. بعد تقسيم الطلاب، قامت الباحثة بإجراء اختبار قبلي لتقييم قدرات الطلاب في اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، قامت الباحثة أيضًا بإجراء اختبار قبلي واختبار بعدي على كلتا المجموعتين. تم استخدام نتائج الاختبار بعد ذلك لتقييم فعالية تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية. بعد قسم الطلاب إلى مجموعات، قامت الباحثة بإجراء اختبار قبلي لتقييم قدرة الطلاب في اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، نفذ الباحث اختبارًا قبليًا واختبارًا بعديًا على كلتا المجموعتين. تم استخدام نتائج الاختبار البعدي لتقييم فعالية تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية. بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام البيانات المتعلقة بنتائج الاختبار القبلي والبعدي بين الطلاب في كل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، ومعايير نجاح الطلاب في الاختبار، فإنها كالتالي:

الجدول ٤،١ معايير نجاح الطلاب في الاختبار

الرقم	التقدير	فئة النتائج	النسبة
١	جيدجدا	١٠٠ — ٩١	٪١٠٠ — ٪٩١
٢	جيد	٩٠ — ٨١	٪٩٠ — ٪٨١
٣	مقبول	٨٠ — ٧١	٪٨٠ — ٪٧١
٤	ضعيف	٧٠ – ٦٠	٪٧٠ – ٪٦٠
٥	**ضعيف جدا**	**أسفل من ٦٠**	**أسفل من ٦٠٪**

الجدول ٤،١ يوضح تطبيق معايير التقييم للطلاب، فإذا حصل الطلاب على درجة ٩١–١٠٠ فيظهر أن الطلاب يحصلون على نسبة ٩١٪–١٠٠٪ بتقدير جيد جداً، إذا حصل الطلاب على درجة ٨١–٩٠، فيظهر أن الطلاب يحصلون على نسبة ٨١٪ – ٩٠٪ بتقدير جيد، إذا حصل الطلاب على درجة ٧١ – ٨٠ فإنهم يحصلون على نسبة ٧١٪ – ٨٠٪ بتقدير مقبول، الطلاب الذين يحصلون على درجة من ٦٠ – ٧٠ يحصلون على نسبة ٦٠٪ – ٧٠٪ مع التقدير ضعيف، والطلاب الذين يحصلون على درجة أسفل من ٦٠ ثم تحصل على تقدير ضعيف جدًا.

١– نتائج الإختبار القبلي ولإختبار البعدي للمجموعة الضابطة

جدول٢،٤ النتيجة الدراسية لفصل الضابط (الفصل الثامن^{1}b)

الرقم	اسم الطالب	نتيجة االختبار القبلي	نتيجة االختبار البعدي
١	أيلا أزورا	٦٧	٧٠
٢	عينول عناية	٦٩	٧٢
٣	ألفية نور أرهام	٦٥	٧١
٤	آندي عينون جارية	٥٣	٧٣
٥	آندي نورول فاجريانا	٥٥	٧٠
٦	أنيسة أوليا مختار	٥١	٦٨
٧	اسماعيل حسنة	٦١	٧٣
٨	أيلا أزيورا	٥٢	٧٢

٩	أزيقرا م	٥٨	٦٩
١٠	عزيزة نورول علمي	٥٠	٧٠
١١	بيسي نورول كيرتاني	٦٢	٧٢
١٢	شيكا عليا كيرانا	٥٣	٦٩
١٣	ديا هاردينة	٥٤	٦٩
١٤	فتحية مثمينة	٦١	٧٠
١٥	فاطمة	٦٦	٧٠
١٦	الفطرية	٥٤	٦٨
١٧	جينا عميرة كوسوما	٥٦	٧٣
١٨	كرميلة	٥٦	٧٢
١٩	خير النساء	٥٩	٦٨
٢٠	مفتاح الجنة	٦٦	٧٠
٢١	مؤمنة بصير	٥٣	٦٨
٢٢	نادية موتيا	٥١	٦٨
٢٣	نايلة نجوى	٥٥	٧١
٢٤	نور فضيلة	٦٧	٧٢
٢٥	نور فيبريان أوسيانيلا أنور	٦٨	٧٣
٢٦	نور خالصة الأميرة قمر الدين	٧٠	٧٢
٢٧	نور مغفرة	٦٢	٧١
٢٨	نورولنيسا	٥٨	٦٨
٢٩	سلوى عقيلة	٧٣	٧٣
٣٠	سريانا	٥٠	٦٩
العدد		**١٧٧٥**	**٢١١٤**
المعدل		**٥٩**	**٧٠**

استنادا إلى الجدول ٤,٢، تظهر نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي أُجريت في الفصل الثامنb^1، الذي يمثل المجموعة الضابطة، أن المجموع الكلي لدرجات

الطلاب في الاختبار القبلي كان ١٧٧٥، مع أدنى درجة ٥١ وأعلى درجة ٧٣، والمعدل ٥٩. تُظهر هذه النتائج أن قدرة الطلاب على الكلمات تقع ضمن فئة الدرجات التي تقل عن ٦٠ بتقدير "ضعيف جدا". بعد إجراء الاختبار القبلي، تم الحصول على بيانات الاختبار البعدي بمجموع نقاط ٢١٩٠، وكانت الدرجة الأدنى ٦٨ والدرجة الأعلى ٧٣ والمعدل ٧٠، مما يشير إلى أن قدرة الطلاب على المفردات لا تزال ضمن فئة " ضعيف".

من النتائج التي تم الحصول عليها، يتضح أن إجمالي نقاط الاختبار لقدرات المفردات للطلاب في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة تدخل ضمن الفئة المنخفضة. ويرجع ذلك إلى نقص اهتمام الطلاب بتعلم مفردات اللغة العربية وقلة مشاركتهم في عملية التعلم.

٢– نتائج الإختبار القبلي ولإختبار البعدي للمجموعة التجريبية

جدول ٣،٤ النتيجة الدراسية للفصل التجريبي (الفصل الثامنb^2)

الرقم	اسم الطالب	نتيجة االختبار القبلي	نتيجة االختبار البعدي
١	آندي ستي نورفيزة عمران	٦١	٩٠
٢	إيرا فتري رمضان سعيد	٧٢	٨٨
٣	نفيلة سلسبيلا	٥٢	٨٠
٤	اميره غزه كفاية	٥٣	٨٣
٥	أريكا ظفيرة أنمين	٦٠	٨٤
٦	أ. زهرة مستدامة	٧٢	٩٢
٧	شافية خانة	٧٣	٩٠
٨	مفتاح جناهاد	٥٢	٨٠
٩	أسميراندا	٦٥	٨٦
١٠	المقدرياني	٦١	٨١
١١	فوزة رمضاني محفوفة بالمخاطر	٦٦	٨٧
١٢	فيترياني	٥٤	٨٠
١٣	عاتكة بلقيس	٦٥	٨١

١٤	سينفاه سوريان أور	٦٨	٨٥
١٥	فيتري زاتورا	٦٩	٩٢
١٦	نور فايزة	٥٥	٨٠
١٧	سياريفا نور هاليسا	٥٢	٨٠
١٨	أندي روحانا باغاسا	٥٧	٨١
١٩	أ. عناية أكبر	٦٠	٨٣
٢٠	فيروزا نائلة العزة	٦٠	٨٢
٢١	مكينة أوليه	٦١	٨٦
٢٢	وهيرة رمضاني	٥٧	٨٠
٢٣	نو قولدزي	٧٢	٩٠
٢٤	نور فضيلة صيام	٥٧	٨٢
٢٥	عينون شهيرة نور إنداه	٥٩	٨٥
٢٦	أ. أوسواتوري نور فاخوا	٥٥	٨٠
٢٧	زهراء نونين اسيفا	٦٣	٨٧
٢٨	تسالسا عقيلة رمضاني	٥٥	٨٨
٢٩	سوليستانا	٧٣	٩٢
٣٠	زلفا عفيفة بابيسي	٦٠	٨٥
العدد		**١٨٣٩**	**٢٥٤٠**
المعدل		**٦١**	**٨٥**

استنادا إلى الجدول ٤,٣، تظهر نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي أُجريت في الفصل الثامنb^2، كمجموعة تجريبية، أن المجموع الكلي لدرجات الطلاب في الاختبار القبلي كان ١٨٣٩، مع الدرجة الأدنى ٥٢، والدرجة العليا ٧٣، والمتوسط ٦١. تشير هذه النتائج إلى أن مستوى قدرات الطلاب في المفردات يقع ضمن فئة " ضعيف". بعد تنفيذ الاختبار القبلي، تم الحصول على بيانات الاختبار البعدي التي بلغ مجموع نقاطها

٢٥٤٠، مع الدرجة الأدنى ٨٠، والدرجة العليا ٩٢، والمتوسط ٨٥، مما يشير إلى أن مستوى قدرات الطلاب في المفردات قد وصل إلى فئة "الجيد".

من النتائج التي تم الحصول عليها، يتضح أن إجمالي نقاط اختبار قدرات المفردات للطلاب في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية قد شهدت زيادة. هذا يشير إلى أن استخدام لعبة اللوحة التفاعلية فعّال في تعلم المفردات العربية.

٣– تحليل البيانات

أ) اختبار الحالة الطبيعية

اختبار الحالة الطبيعية هو اختبار يُستخدم لمعرفة ما إذا كان توزيع العينة طبيعيًا أم غير الطبيعيا. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي هي اختبار كلموغوروف–سميرنف *(Kolmogorov- simornov)* باسنخدامٍ *Spss 26*. المعيار المستخدم هو إذا كانت النتيجة المعنوية أكبر من ٠,٠٥، فيُعتبر توزيع البيانات طبيعيًا. بالمقبل، إذا كانت النتيجة المعنوية أصغر من ٠,٠٥، فإن توزيع البيانات يُعتبر غير طبيعي. يُشرح اختبار الحالة الطبيعية بمزيد من التفصيل في الحسابات التالية:

جدول ٤،٤ الاختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.151	30	.079	.924	30	.033
Post-Test Eksperimen	.146	30	.105	.895	30	.006
Pre- Test Kontrol	.146	30	.100	.933	30	.061
Post-Test Kontrol	.170	30	.027	.896	30	.007

a. Lilliefors Significance Correction

الجدول المقدّم يُظهر أن قيمة الدلالة (sig) من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة .نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٠,٠٧٩، وهي أكبر من ٠,٠٥، ولذلك تعتبر البيانات طبيعية. من ناحية أخرى، نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٠,١٠٥، وهي أيضًا أكبر من ٠,٠٥، مما

يعني أن البيانات طبيعية. بينما نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة ٠,١٠٠، وهي أكبر من ٠,٠٥، مما يشير إلى أن البيانات طبيعية. ولكن، نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٠,٠٢٧، وهي أصغر من ٠,٠٥، لذالك تُعتبر البيانات غير طبيعية.

ب) اختبار التجانس

يهدف اختبار التجانس إلى تحديد مجموعتين أو أكثر من بيانات العينة تأتي من مجتمعات لها نفس التباين. يعد هذا الاختبار شرطًا قبل إجراء الاختبارات الأخرى، على سبيل المثال اختبارT واختبار Anova. يتم استخدام هذا الاختبار للتأكد من أن مجموعة البيانات تأتي من مجتمع له نفس التباين أو متجانس. أما أساس اتخاذ القرار من اختبار التجانس هذا هو: (١) إذا كانت النتيجة المعنوية أكبر من ٠,٠٥، فإن البيانات متجانسة؛ (٢) إذا كانت النتيجة المعنوية أصغر من ٠,٠٥، فإن البيانات غير متجانسة.ولذلك يُعرض اختبار التجانس بمستخدمة *Spss 26* للمجموعات التجريبية والتحكم استنادًا إلى الحسابات التالية:

جدول ٤،٥ الاختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.419	1	58	.520
	Based on Median	.409	1	58	.525
	Based on Median and with adjusted df	.409	1	57.958	.525
	Based on trimmed mean	.459	1	58	.501

بناء على نتائج اختبار التجانس، تبين أن قيمة الدالة الاحتمالية (sig) بناء على المتوسط *(Base on Mean)* تساوي ٠,٥٢٠، متجاوزة بذلك مستوى الدلالة المعتاد الذي يعتمد عادة عند ٠,٠٥. وهذا يُشير إلى أن توزيع الأبعاد بين مجموعة التجربة ومجموعة الضبط متجانس. وبمعنى آخر، لا توجد فروقات

ذات دلالة بين مجموعة التجربة ومجموعة الضبط في الخصائص أو الأبعاد الملاحظة. تشير هذه النتيجة إلى أن عملية تصنيف الموضوعات في مجموعة التجربة ومجموعة الضبط تمت بفعالية وبشكل متسق.

ج) اختبار الفرضية

اختبار العينات المستقلة *(Independent Sample T-Test)* يهدف إلى مقارنة المتوسطات بين مجموعتين غير مرتبطتين ببعضهما. قبل إجراء هذا الاختبار، ينبغي على الباحث التأكد من تجانس التباينات *(Homogeneity of Variance)* وطبيعية التوزيع *(Normality)* للبيانات في كل مجموعة، وهذه خطوات تم إنجازها مسبقًا بواسطة الباحث.. استخدم الباحث *SPSS 26* كمساعدة في حسابه. فأساس أخذ القرار كما يلي:

١) الفرضية البديلة (Ha): إذا كانت قيمة *(sig 2-tailed)* أقل من ٠،٠٥ ففرضية البديلة مأخوذ أن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية فعالاً في تعليم المفردات.

٢) الفرضية الصفرية (Ho): إذا كانت قيمة *(sig 2-tailed)* أكبر من ٠،٠٥ ففرضية الصفرية مأخوذ أن لعبة اللوحة التفاعلية غير فعّال في تعليم المفردات.

أما الحاصل الإحصائي فيما يلي:

جدول ٤،٦ الاختبار الفرضية

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar siswa	Kelompok Kontrol	30	15.50	465.00
	Kelompok Eksperimen	30	45.50	1365.00
	Total	60		

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar siswa
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	465.000
Z	-6.673
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

تعبر البيانات من الجدول ٤،٦ تظهر أن قيمة الدلالة الإحصائية *(Sig. 2-tailed)* في اختبار *(Mann-Whitney)* هي (٠،٠٠٠) أقل من (٠،٠٥) فتبين تلك النتيجية أن الفرض البديل (Ha) مقبولة والفرض الصفري (Ho) مردود. أظهرت نتائج التحليل وجود فارق معنوي بينهما، مع قيمة الاحتمالية-*(Sig. 2 tailed)* أقل من القيمة المحددة، وهي ٠,٠٥ . هذا يدل على أنه يمكن قبول Hα. وبالتالي، يمكن الاستنتاج بأن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية فعال في تعليم المفردات.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

هذا الفصل سيتم مناقشة النتائج التي تم الحصول عليها من تحليل بيانات البحث في تعلم مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة اللوحة التفاعلية. هذه النتائج تهدف إلى الإجابة على أسآلة البحث التي تم تحديدها في هذا البحث.

أ- تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

المناقشة في هذا البحث تُظهر أن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي سولاوسي الجنوبية قد أثبت فعالية كبيرة. وهذا مُدعم بالزيادة الكبيرة بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لطلاب الصف الثامن، مما يدل على أن هذه الطريقة تسهل تعلمًا أعمق. تتماشى هذه الزيادة مع نتائج البحث التي وجدها كيتموني وناينون (٢٠٢١)، اللذان كشفا أن استخدام اللعبة اللوحة يعزز الاحتفاظ بالمعرفة في تعلم المفردات الإنجليزية.[٥٣] بالإضافة إلى ذلك، يدعم البحث الذي أجرته سافيتري (٢٠١٩) هذه النتائج أيضًا بإظهار فارق كبير في نتائج التعلم بين الاختبار القبلي والاختبار البعدى عند استخدام لعبة اللوحة.[٥٤] هذه النتائج تؤكد أن استخدام اللعبة اللوحة التفاعلية لا يعزز فقط فهم المفردات ولكن يعزز أيضا الاحتفاظ بالمعلومات والدافع للتعلم بين الطلاب.

[53] Ketmuni and Naenon, "The Use of Board Games to Develop English Vocabulary of Ornamental and Flowering Plants Sold in the Community of Primary 5 (Grade 5) Students at Nikornradburana School, Thailand."

[54] Safitri, "Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. Mimbar PSGD Undiksha, 7 (2), 72--78."

فيما يلي، تم تنفيذ استخدام لعبة اللوحة التفاعلية في خمس من اللقاءات الثمانية كطريقة تجريبية في هذا البحث، وقد أظهرت فعالية ملحوظة في تحسين إتقان المفردات العربية لدى الطلاب. توفر لعبة اللوح التفاعلية، بتقديمها تنوعًا في عملية التعلم، تسهيلًا لفهم المفردات واحتفاظًا أفضل بها بين الطلاب. وتدعم هذه النتائج بحثًا أجراه مولياتي وسورياني (٢٠٢٣)، الذي يشير إلى أن تكامل الألعاب في التعليم يساعد على تحسين التفاعل والدافع لدى الطلاب، فضلاً عن تقوية ذاكرتهم لمادة التعلم.[٥٥] وبالتالي، تُظهر هاتان الدراستان أهمية استخدام نهج مبتكر وتفاعلي في التعليم لتحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل فعال.

اللعبة الوحة التفاعلية التي تم تعليمها تأخذ شكل لعبة لوحة تشبه لعبة السلم والثعبان، حيث تحتوي بعض الخانات على أسئلة مفردات عندما يصل الطلاب إلى تلك الخانات، يجب عليهم الإجابة عن أسئلة تتعلق بمفردات اللغة العربية. كما توجد خانات أخرى تطلب من الطلاب سحب بطاقة، تحتوي على أسئلة أكثر تحديدًا وعمقًا وتحديًا من الأسئلة في الخانات العادية. يضيف هذا النهج عنصر المفاجأة والتنويع إلى اللعبة مما يعزز مشاركة الطلاب، كما أثبتت ذلك بحث إيريك وآخرون (٢٠٢٤). تذكر هذا البحث أن النهج الذي يستفيد من التفاعل والتحديات في عملية التعلم يمكن أن يعزز مشاركة الطلاب ويعمق فهمهم للمادة، مما يؤكد على أهمية استخدام استراتيجيات تفاعلية في عملية التعلم.[٥٦]

لعبة اللوحة التفاعلية في الصف الثامن بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التكلاسي سولاوسي الجنوبية، قد أثبتت فعاليتها بشكل كبير في تحسين فهم

---

[55] Evi Mulyati and Lilis Suryani, "Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 8718–29.

[56] Febriani Ehrick, Mardi Takwim, and Bungawati Bungawati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–36.

الطلاب للمفردات وترجماتها. تظهر هذه الأدلة من خلال الاستجابة النشطة والمتحمسة للطلاب أثناء مشاركتهم في اللعبة، حيث كانوا يجيبون بنشاط على الأسئلة المطروحة. هذا النشاط يدل على أن هذه الطريقة التفاعلية في التعلم نجحت في زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم، متماشية مع نتائج بحث أجراه أولي وآخرون (٢٠٢٤). كشف هذا البحث أن الطرق التفاعلية في التعلم، مثل لعبة اللوحة، فعّالة ليس فقط في جذب انتباه الطلاب، بل أيضًا في مساعدتهم على فهم وتذكر المواد التي يتم تدريسها.[٥٧]

بالإضافة إلى ذلك، لعبت اللعبة اللوحة التفاعلية دورا في تعزيز التفاعل الاجتماعي بين الطلاب وبين الطلاب والمعلمين، مما أثرى تجربة التعلم بشكل عام. وفقًا لما ذكره سوليستيانينجسيه وآخرون (٢٠٢٣)، فإن التفاعل الاجتماعي الذي يحدث في التعليم المستند إلى اللعبة اللوحة التفاعلية يسهل تبادل المعرفة والخبرات بين الطلاب، الأمر الذي يكون مفيدا جدا في تعميق فهمهم للمفردات واستخدام اللغة بفعالية.[٥٨] وعليه، فقد تم تنفيذ استخدام اللعبة اللوحية التفاعلية بشكل صحيح في الصف الثامن بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد تكلاسي سولاوسي الجنوبية.

الاستنتاج الذي يمكن استخلاصه من البحث المذكور أعلاه هو أن تطبيق هذه اللعبة اللوحية التفاعلية فعّال للغاية وحاسم للطلاب والمعلمين في تعلم المفردات العربية. إذا تم ربط ذلك بالتدريس الذي يجري في الصف الثامن بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد تكلاسي سولاوسي الجنوبية، فإن ذلك يُظهر أيضا تأثيرا فعالا للغاية على الطلاب.

---

[57] Maria Anjelina Oli et al., "Penggunaan Media Papan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III Di SDK Bejo," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 691–702.

[58] Sulistianingsih, Febriani, and Pradjarto, "The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement."

ب- مدى فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

أثبت بحث استخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية فعاليتها من خلال نتائج الاختبار. تم الحصول على نتائج هذا البحث من خلال اختبارالحالة الطبيعية، اختبار التجانس، واختبار مان ويتني *(Mann-Whitney)*، الذي أظهر رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، أو استخدام لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات فعّال. وهذا كما دلته نتيجة اختبار الطلبة، أظهرت أن هناك زيادة في درجات الطلبة. أن قيمة *Asymp Sig (2-tailed)* البالغة من اختبار الفرضية *(Mann-Whitney)* هي(٠،٠٠٠) أقل من (٠،٠٥). وبالتالي، استنتاج أن تطبيق لعبة اللوحة التفاعلية فعّال جدا في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية، بينما استخدام الأساليب التقليدية بدون لعبة اللوحة التفاعلية أقل فعالية في تعليم المفردات لطلبة الفصل الثامن في مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي.

تتوافق نتائج هذا البحث مع الأبحاث التى أجراها سوليستانينجسيه وإخواتها حيث أظهرت النتائج أنه بناء على اختبار t فإن قيمة نسبة t هي ٨،٠٤ مع درجات حرية 50 (df) ومستوى دلالة (α) قدره ٥٪، وقيمة جدول t هي ١،٦٨. وهذا يعني أن عدد t أعلى من جدول t. وبذلك تم رفض الفرضية الصفرية (H0) بينما تم قبول فرضية البحث (H1).[٥٩] بمعنى آخر، أظهر الطلاب الذين تم تعليمهم

[٥٩] Sulistianingsih, Febriani, and Pradjarto.

باستخدام ألعاب اللوحة التفاعلية تحقيقا أفضل في مفردات اللغة مقارنة بالطلاب الذين لم يتم تعليمهم باستخدام هذه الألعاب.

وتتوافق نتائج هذا البحث مع البحث الذي أجرته نبيلة وإخواتها والذي أظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية في معارف الجيرماس لدى المجموعتين بعد إعطائهما التدخل نحو الأفضل. ومع ذلك، فإن متوسط الدرجة المعرفية للمجموعة التجريبية التي أعطيت اللعبة اللوحية كان أعلى (١٤,٤٥) من المجموعة الضابطة التي تلقتها فقط (٨,٤).[٦٠] هناك فرق كبير في الفرق في معارف الجيرماس بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، مما يدل على أن تقديم التدخل بألعاب الطاولة أكثر فعالية من طريقة المحاضرة وحدها. من هنا استنتاج أن اللعبة اللوحية التفاعلية فعّالة في التعليم. تعزز هذه الدراسة الأدلة السابقة على أن اللعبة اللوحية التفاعلية تُستخدم كوسيلة تعليمية وهي فعّالة في تعليم مفردات اللغة العربية.

[60] Bilqis Nabila, Syamsulhuda Budi Mustofa, and Bagoes Widjanarko, "Pengaruh Boardgame 'Germas Game' Dan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gerakan Masyarakat Hidup Sehat Pada Remaja Perempuan (Studi Pada Siswi Kelas 8 Smpit Daarussalaam, Sangatta, Kalimantan Timur)," *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)* 9, no. 3 (2021): 353–59, https://doi.org/10.14710/jkm.v9i3.29360.

الفصل السادس

الخاتمة

هذا الفصل يشرح الملاخصات والاقتراحات التي توصلت إليها الباحثة استنادا إلى نتائج البحث التي حصلت عليها. بالإضافة إلى ذلك، تصف الباحثة في هذا الفصل الاقتراحات التي قد تكون مفيدة للقراء والباحثين المستقبليين.

أ- ملخص

اعتمادا على تحليل البيانات الذي تم إجراؤه، توصل الباحثة إلى استنتاجات بعد استكمال إجراءات البحث العلمي فيما يتعلق بفعالية اللعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية. الاستنتاجات الناتجة هي كما يلي:

١- تم تطبيق اللعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية من خلال ثمانية لقاءات. أظهرت المجموعة التجريبية التي استخدمت لعبة اللوحة التفاعلية مشاركة فعّالة خلال عملية التعلم. في هذه اللعبة، يُطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة في مربعات الصور والبطاقات الخاصة على لوح اللعب. إذا كانت إجابتهم خاطئة، فلن يُسمح لهم بمتابعة اللعبة حتى يتمكنوا من تقديم إجابة صحيحة. يشجع آلية اللعبة التي تحتوي على عناصر السلم والثعبان الطلاب على التقدم أو التراجع، مما يضيف عنصر الاستراتيجية والحظ في عملية التعلم. يُعلن الطالب الذي يصل إلى المربع الأخير أولاً كفائز. أظهرت نتائج البحث أن استخدام اللعبة اللوحية التفاعلية كطريقة تدريس فعّالة في تعليم المفردات.

٢- وبناء على نتائج التحليل الذي تم إجراؤه، فإن قيمة الدالة الاحتمالية *Sig (2-tailed)* البالغة ٠,٠٠٠ تشير إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين نتائج

الاختبار البعدي بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. يوضح هذا الشكل أن احتمال الحصول على اختلاف ملحوظ في العينة منخفض جدا، أقل بكثير من مستوى الأهمية المحدد عادة عند ٠,٠٥ أو (٠,٠٠٠ <٠,٠٥). ولذلك توجد أدلة قوية على رفض الفرضية الصفرية (H0) وقبول الفرضية البديلة (Ha). بالإضافة إلى ذلك، أظهر اختبار الاعتدال واختبار التجانس واختبار مان ويتني التي تم إجراؤها أيضا أدلة تدعم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في سياق نتائج الاختبار البعدي. وهذا يؤكد أن التدخل أو العلاج المقدم للمجموعة التجريبية له تأثير حقيقي على النتائج المرصودة، على عكس المجموعة الضابطة التي لم تحصل على علاج مماثل.

ب- الاقتراحات

استنادا إلى نتائج البحث بعنوان "فعالية اللعبة اللوحية التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة مدرسة الثانوية دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية"، تقديم عدة اقتراحات كما يلي:

١- يُنصح المعلمون بتطوير وتطبيق أنواع مختلفة من ألعاب اللوح التفاعلية لزيادة الدافعية والمشاركة لدى الطلاب خلال عملية التعلم، خاصة في تعليم اللغة العربية.

٢- يتوقع من الطلاب أن يشاركوا بنشاط ويستغلوا كل فرصة تعليمية يتم تقديمها من خلال اللعبة اللوحة التفاعلية.

٣- يُتوقع من الباحثين المستقبليين أن يواصلوا استكشاف فعالية الألعاب اللوحية التفاعلية في تعلم لغات أخرى أو في سياقات تعليمية مختلفة.

قائمة المراجع

أ- المراجع العربية

أ, أحيارالدين، وعمر، م. ‘‘الطريقة المباشرة في تعليم مفردات اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام عند مرحلة الإعداد اللغوي في جامعة الراية .2022 ,… El-Ibtikar: Jurnal ’’. http://repository.uin-malang.ac.id/12330/.

الدين, سيف. ‘‘طرق في تعليم المفردات اللغة العربية–310 :(2019) 2 no. 7, At-Tadris ’’. 30.

السلمي–, ميمون أحمد، وميمون. ‘‘أثر برنامج تدريبي مقترح في تنمية تصورات معلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها عن تعليم المفردات ’’.مجلة كلية التربية (أسيوط) ,38 no. 6 (2022): 129–58. https://journals.ekb.eg/article_266098_0.html.

ريلاسيتا،و, إيليا،س ,ورحماواتي، رد. ‘‘فعالية طريقة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ المفردات في المدرسة الدينية مفتاح العلوم الأولى تامبأساري كراطان باسروان-Al ’’. Lahjah 6, no. 1 (2023): 7–18. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/3575.

عروسي, اكرام ,ونجاة مطار. ‘‘دراسة قاموس مفردات اللغة العربية في الطور الابتدائي ’’. dspace.univ-tiaret.dz, 2023. http://dspace.univ-tiaret.dz/handle/123456789/12725.

ناقة, محمد كامل. ‘‘تعليم اللغة العربية بلغات االخرى : اسسه مداخله طرق التدريس,’’ ١٦١. مكة الملكرمة: جامعة ام القرى,

الجمل, وائل محمد علي أحمد‘‘ برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية نواتج تعلم الكيمياء العضوية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمصر ... ’’..*التربية دراسات وبحوث* , 3, no. 1 (2020): 323–57. https://tessj.journals.ekb.eg/article_286460.html.

حريبة, قرين. ‘‘أثر برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية اللغوية في تنمية مهارات

." dspace.univ-jijel.dz, 2023. الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

http://dspace.univ-jijel.dz:8080/xmlui/handle/123456789/13228.

نجاة, قصير. ‘‘أثر التعلم القائم على اللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي ’’.

Université Abou El Kacem Saâdallah - Alger 2, 2020.

ب- المراجع الأجنبية

Abdul Razak, Zainur Rijal, Rosni Samah, and Sulaiman Ismail. "Tahap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar Universiti: Satu Kajian Korpus Di Universiti Sains Islam Malaysia." *International Journal of Language Education and Applied Linguistics* 10, no. 1 (2020): 71–80. https://doi.org/10.15282/ijleal.v10.3544.

Abdullah, C, and A Nurlaleli. "Implementation of Religious Character Education Levels of Madrasah Tsanawiyah Education Case Study at MTS Al-Fathimiyah Karawang." *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 6, no. 4 (2023): 472–81. https://www.al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/788.

Anshar, A. "Korelasi Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 67–81. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/8130.

Arif, M. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 1 (2020): 1–15. https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/431.

Baroroh, R U, and F N Rahmawati. "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif." *... Wutsqo: Jurnal Studi ...*, 2020. https://www.jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/UrwatulWutsqo/article/view/181.

Chen, Shih Yeh, Jen Che Tsai, Shiang Yao Liu, and Chun Yen Chang. "The Effect of a Scientific Board Game on Improving Creative Problem Solving Skills." *Thinking Skills and Creativity* 41, no. August (2021): 100921. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921.

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. *Jakarta: Gramedia*, 2019.

Ehrick, Febriani, Mardi Takwim, and Bungawati Bungawati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–36.

El-Shamy, S. *Training Games: Everything You Need to Know about Using Games to Reinforce Learning*. taylorfrancis.com, 2001. https://doi.org/10.4324/9781003448228.

Erdogan, Abdulkadir, Merve Atasay Sunay, and Ayşegül Eryılmaz Çevirgen. "How to Play Board Games? A Framework Proposal for Classroom Settings." *Board Game Studies Journal* 16, no. 2 (2022): 101–22. https://doi.org/10.2478/bgs-2022-0021.

Fahri, I, and S Sudiarti. "Analisis Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Buku "Belajar Cepat Tata Bahasa Arab "Di Uin Sultan Thaha Saifudin …." *Nazharat: Jurnal Kebudayaan* 29, no. o2 (2023): 105–26. https://www.nazharat.fah.uinjambi.ac.id/index.php/nazharat/article/view/108.

Fauziddin, M, and M Fikriya. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata." *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 46–54. https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/6.

Fu'adah, Shofwatul. "Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021): 30–39. https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.1014.

Ghani, Mohammad Taufiq Abdul, and Wan Ab Aziz Wan Daud. "The Impact of Digital Game-Based Learning Towards Arabic Language Communication." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 39, no. 1 (2023): 407–24. https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-23.

Hamid, M A. *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media*. repository.uin-malang.ac.id, 2008. http://repository.uin-malang.ac.id/1603/.

Hatasura, Indra Nusantoro. "Pengembangan Model Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningka Tkan Pengetahuan Keunggulanlokal." Universitas pakuan, 2020. https://lib-pasca.unpak.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14056&keywords=.

Hidayah, N, and U K Qomariah. "Kamus Tematik Sains Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Mahasiswa Biologi." *Al-Lahjah* 3, no. 2 (2020): 20–28. http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/lahjah/article/view/886.

Karami, A. "Implementing Audio-Visual Materials (Videos), as an Incidental Vocabulary Learning Strategy, in Second/Foreign Language Learners' Vocabulary Development: A …." *Journal on English Language Teaching*, 2019. https://eric.ed.gov/?id=EJ1220725.

Ketmuni, Montchatry, and Pattaralee Naenon. "The Use of Board Games to Develop English Vocabulary of Ornamental and Flowering Plants Sold in the Community of Primary 5 (Grade 5) Students at Nikornradburana School, Thailand." *Psychology and Education* 58, no. 1 (2021): 1484–89.

Kosasih, A. " الأنشطة و التدريبات فى تعليم المفردات العربية للناطقين بغيرها بجامعة بجاجاران باندونج الحكومية." *Prosiding Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa …*, 2021, 123–33. http://www.prosiding.imla.or.id/index.php/pinba/article/view/261.

Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif. Deepublish Publisher*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Mulyati, Evi, and Lilis Suryani. “Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 8718–29.

Mustofa, S. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Malang Press, 2017. http://repository.uin-malang.ac.id/1233/.

Nabila, Bilqis, Syamsulhuda Budi Mustofa, and Bagoes Widjanarko. “Pengaruh Boardgame ‘Germas Game’ Dan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gerakan Masyarakat Hidup Sehat Pada Remaja Perempuan (Studi Pada Siswi Kelas 8 Smpit Daarussalaam, Sangatta, Kalimantan Timur).” *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)* 9, no. 3 (2021): 353–59. https://doi.org/10.14710/jkm.v9i3.29360.

Nurhayati, Dina, and Mohammad Muhyidin Nurzaelani. “Pengembangan Board Games Sebagai Media Edukasi Covid–19 Di Kampung Sindang Rasa.” *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif* 4, no. 1 (2020): 54–63.

Nuryadi, N. “Kata Dan Proses Pembentukan Kata Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia.” *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa ...* 4, no. 1 (2019): 124–27. https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/makna/article/download/1675/1445.

Oli, Maria Anjelina, Konstantinus Dua Dhiu, Elisabeth Tantiana Ngura, and Yohanes Vianey Sayangan. “Penggunaan Media Papan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III Di SDK Bejo.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 691–702.

Prihatin, M Sabar. “Developing Interfaith Dialogue Learning Tool Through The Board Game Peace Journey.” Universitas Gadjah Mada, 2022.

Quinn, Clark N. *Engaging Learning: Designing e-Learning Simulation Games*. John Wiley \& Sons, 2005.

Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.

RI, Depag. “Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008.” *Jakarta: Depag RI*, 2008.

Rosikh, F. “Pengajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah; Permasalahan Dan Alternatif Pemecahannya.” *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan ...* 15, no. 1 (2020): 24–34. https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/UQ/article/view/390.

Safitri, W C D. “Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. Mimbar PSGD Undiksha, 7 (2), 72--78.” *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2019): 72–78.

Sakti, Hadi Gunawan, and Baiq Sarlita Kartiani. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 116. https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791.

Salfiyani, M N, D Darmiany, and ... “Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan

Praya Tengah." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (2021): 158–65. https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/33.

Sholihah, S. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat." *Tarling: Journal Of Language Education* 1, no. 1 (2017): 62. https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/tarling/article/view/1122.

Shute, Valerie J, Sidney D'Mello, Ryan Baker, Kyunghwa Cho, Nigel Bosch, Jaclyn Ocumpaugh, Matthew Ventura, and Victoria Almeda. "Modeling How Incoming Knowledge, Persistence, Affective States, and in-Game Progress Influence Student Learning from an Educational Game." *Computers \& Education* 86 (2015): 224–35.

Sudaryana, D E A Bambang, M Ak, H R R Agusiady, and ... *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. books.google.com, 2022. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=oKdgEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=metodologi+penelitian+kuantitatif+bambang+sudaryana%5C&ots=4rsXl50DBs%5C&sig=ffRiOuSTF0zXHkFtydTrj_pKre8.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2020.

———. *Metode Penelitian Kuatitatif*. Edited by Setyawami. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sulistianingsih, Endang, Rizka Febriani, and Jcs Pradjarto. "The Effect of Interactive Board Games (IBG) on Vocabulary Achievement." *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English* 5, no. 2 (2019): 127–39.

Tanjung, A A, and S E Muliyani. *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*. books.google.com, 2021. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=7sFHEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA54%5C&dq=metodologi+penelitian+sederhana+ringkas+padat+dan+mudah+dipahami%5C&ots=xzrXC4ScNI%5C&sig=KgzprLNR6GwnXjNwMJF4cw_ftkI.

Wicaksono, Albertus Ivan, Deny Tri Ardianto, and Erandaru. "Perancangan Boardgame Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol." *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 14 (2019): 10. http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667.

Zeng, Jialing, Sophie Parks, and Junjie Shang. "To Learn Scientifically, Effectively, and Enjoyably: A Review of Educational Games." *Human Behavior and Emerging Technologies* 2, no. 2 (2020): 186–95.

قائمة الملاحق

الرسالة الاستئذنية

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: https://pasca.uin-malang.ac.id/, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-581/Ps/TL.00/02/2024 13 Februari 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala MTS DDI Takkalasi
Jl. H. M. Tahir Dani No. 21 Takkalasi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	**MIFTAHUL KHAERAH**
NIM	:	220104210009
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. Hj.Umi Machmudah, M.A 2. Dr. Penny Respati Yurisa, M.Pd
Judul Penelitian	:	فعالية لعبة اللوحة التفاعلية في تعليم المفردات لدى طلبة بمدرسة الثانوية دار الدعـوة والإرشـاد التكلاسي، سولاوسي الجنوبية

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : 4Tqx9o

Dipindai dengan CamScanner

أدوات البحث

الاختبار القبلي والبعدي

Post-test ini dirancang sebagai evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi yang telah dipelajari. Post-test ini tidak berpengaruh pada nilai akhir siswa. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi setelah menjalani proses pembelajaran.
Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan jawablah sebaik mungkin. Jangan ragu untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas. Semoga post-test ini memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman siswa, dan mari bersama-sama menyambut hasil yang positif dan terus mengembangkan potensi belajar kita. Selamat mengerjakan, dan tetap semangat!

POST-TEST

Nama:

Kelas:

Mata Pelajaran:

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf ج ,ب ,أ atau د sebagai jawaban yang benar !

١. .....في المطبخ لصناعة الأَطْعِمَةَ وَالمشْرُوبَات

أ. الطباخ ب. الأسنان ج. الطبيب د. المعلمة

٢. .....في المستشفى المعالجة المرضى

أ. الطباخ ب. الطبيب ج. الشرطي د. الحلاق

٣. المهندس في المدرسة .....بناء القاعة الجديدة

أ. ل ب. من ج. إلى د. أن

٤. أريدُ ..... أَقْرَأَ الْقُرْآنِ

أ. من ب. ل ج. في د. أن

٥. أَحْمَدُ يُحِبُّ ..... يُصَوِّرَ الحَيَوَانَاتِ

أ. في ب. ل ج. أن د. و

كَانَ هُنَاكَ ثَلَاثَةُ إِخْوَة: أحمد، ومحمد، ومريم. كَانَ وَالِدُ أحمد يريد لابنِهِ دَائِمًا أَنْ يَصْبَحَ .....(٦) مثلها. و محمد كَان جَدُّه يُعَلِّمُهُ دَائِمًا الصَّيْدَ .....(٧) يَصْبَحَ صَيَّادًا مثله . ومريم كَانَتْ أُمُّهَا تريد لَهَا دَائِمًا أَنْ تَصْبَحَ مُعَلِّمَةً مِثْلَهَا . وَلَكِنْ كَانُوا لا يُرِيدُونَ هَذِهِ .....(٨) وَلَا يُحِبُّوْنَهَا.

٦. أ. خباز ب. حلاق ج. شرطي د. طَبِيْبً

٧. أ. ل ب. أن ج. في د. من

٨. أ. الرياضة ب. الْمِهَنِ ج. الساعة د. عيادة المريض

٩. الْمَزْرَعَةِ – الفَلَّاحُ – وَ – الرُّزُ – الدُّرَّةَ – فِي – يَزْرَعُ

الترتيب الصَّحِيحُ مِنَ الْكَلِمَاتِ السَّابِقَةِ هُوَ.....

أ. فِي الفَلَّاحُ يَزْرَعُ الْمَزْرَعَةِ الرُّزُ وَالدُّرَّةَ

ب. وَالدُّرَّةَ فِي الفَلَّاحُ يَزْرَعُ الرُّزُ الْمَزْرَعَةِ

ج. الفَلَّاحُ الرُّزُ يَزْرَعُ فِي الْمَزْرَعَةِ وَالدُّرَّةَ

د. الفَلَّاحُ يَزْرَعُ الرُّزُ وَالدُّرَّةَ فِي الْمَزْرَعَةِ

١٠. لتنظيم – الْمُرُورِ– في – السيارات – الشارع – شرْطِيُّ

الترتيب الصَّحِيحُ مِنَ الْكَلِمَاتِ السَّابِقَةِ هُوَ.....

أ. أالْمُرُورِ في لتنظيم الشارع شرْطِيُّ السيارات

ب. شرْطِيُّ في الْمُرُورِ الشارع لتنظيم السيارات

ج. شرْطِيُّ لتنظيم الْمُرُورِ في الشارع السيارات

د. شرْطِيُّ الْمُرُورِ في الشارع لتنظيم السيارات

١١. الصُّوْرَةُ الَّتِالي تَدُلُّ عَلَى.....

أ. رائد فضاء ب. خباز ج. صحفي د. قاضي

١٢. الصُّورَةُ الَّتِي تَدُلُّ عَلَى قاضي هِو.....

أ. ب. ج. د.

عِنْدَمَا عَادُوا إِلَى الْمُنْزِلِ ، قَالَ أَحمدُ لِوَالِدِهِ إِنَّهُ يُرِيدُ أَنْ يَصْبَحَ شُرْطِيًّا عِنْدَمَا يَكْبُرُ . فَوَافَقَ وَالِدُهُ وَقَالَ لَهُ : إِنَّ الشُّرْطِيَّ فَخَرٌ لِوَطَنِهِ ، فَاشْتَرَى لَهُ زِيَّ الشُّرْطِيِ وَسَيَّارَةَ شُرْطَةٍ صَغِيرَة وَقَالَ مُحمد لِجَدِهِ إِنَّهُ يُرِيْدُ أَنْ يَصْبَحَ رَجُلَ إِطْفَاءِ ، فَأَيَّدَه جَدُّهُ وَقَالَ لَهُ : أُرِيدُكَ أَنْ تُحَذِرَ أَصْدِقَاءَكَ دَائِمًا مِنَ الاقتراب مِنَ النَّارِ أَوِ الْأَلْعَابِ النَّارِيَّةِ . أَمَّا أُمُّ مريم فِي فَعَلِمَتْ أَنَّ ابْنَتَهَا تُرِيْدُ أَنْ تَصْبَحَ مُمَرِّضَةً ، فَاشْتَرَتْ لَهَا شَنْطَةَ الإِسْعَافَاتِ وَزِيَّ الْمُمَرِضَةِ وَقَالَتْ لَهَا : سَوْفَ تُصْبِحِيْنَ أَجْمَلَ مُمَرِضَةٍ فِي الْعَالَمِ ؛ فَفَرِحَتْ مَرِيمُ جِدًّا وَشَكَرَتْ وَالِدَتَهَا .

١٣. ما المهنة التي يريدها أحمد عندما يكبر ؟

أ. حداد ب. سباك ج. جزار د. شُرْطِيٌّ

١٤. ماذا تريد مريم أن تكون عندما تكبر ؟

أ.شُرْطِيٌّ ب. رَجُلَ إِطْفَاءِ ج. مُمَرِّضَةً د. طبيب

١٥. ماذا اشترت أم مريم لابنتها ؟

أ. شَنْطَةَ الإِسْعَافَاتِ وَزِيَّ الْمُمَرِضَةِ

ب.زِيَّ الشُّرْطِيِ وَسَيَّارَةَ شُرْطَةٍ

ج. الاقتراب مِنَ النَّارِ أَوِ الْأَلْعَابِ النَّارِيَّةِ

د. فَفَرِحَتْ مَرِيمُ جِدًّا وَشَكَرَتْ وَالِدَتَهَا

B. Tentukan Masdar Sharih dan Masdar Muawwal yang sesuai pada kalimat dengan tanda centang!

رقم	تبيين	مَصْدَرٍ صَرِيحٍ	مَصْدَرٍ مُؤَوَّلٍ
١٦	ذهَبَ الطَّاهِي إِلَى المطبخ لطبخ الرُّز		
١٧	الخَيَّاطُ يُرِيدُ أَنْ يَحُوكَ الثَّوْبَ الْجَدِيدَ		
١٨	أُحِبُّ رُكُوبَ السَّيَّارَةِ		
١٩	يُفَضِلُ أحمد أَنْ يَشْرَبَ الماءَ		
٢٠	جُهْدُكُمْ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ مَأْجُورٌ عِنْدَ اللهِ		

C. Jawablah Pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

٢١. تَرْجِمْ هَذِهِ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُوْنِيْسِيَّةِ!

"الطبيب في المستشفى المعالجة المرضى"

٢٢. تَرْجِمْ هَذِهِ الْجُمْلَةَ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ!

"Saya ingin membaca Al-qur'an"

٢٣. أُذْكُرْ خَمْسَةَ فُرُوعِ المهنة !

Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang sempurna dalam bahasa Arab!

٢٤. إلى – المدرس – المدرسة – لشرح الدروس

٢٥. سائق الحافلة – الحافلة – لقيادة الحافلة – في

إختبار الصلاحية وإختبار الموثوقية

أ. إختبار الصلاحية

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P
P1	Pearson Correlation	1	,557**	,356	,259	,111	,523**	,259	,196	,196	,149	,259	,196	,356	,356	,196	,111	,523**	,111	,196	,149	,356	,356	,356	,745**	,259	,570**
	Sig. (2-tailed)		,001	,053	,167	,559	,003	,167	,299	,299	,432	,167	,299	,053	,053	,299	,559	,003	,559	,299	,432	,053	,053	,053	,000	,167	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	,557**	1	,695**	,557**	,371*	,473**	,557**	,473**	,473**	,415*	,557**	,473**	,695**	,695**	,473**	,371*	,473**	,371*	,473**	,415*	,695**	,695**	,695**	,415*	,557**	,950**
	Sig. (2-tailed)	,001		,000	,001	,043	,008	,001	,008	,008	,023	,001	,008	,000	,000	,008	,043	,008	,043	,008	,023	,000	,000	,000	,023	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	,356	,695**	1	,356	,200	,288	,356	,288	,288	,239	,802**	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	,464**	,239	,802**	,684**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000		,053	,288	,122	,053	,122	,122	,203	,000	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010	,010	,203	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	,259	,557**	,356	1	,111	,196	,630**	,196	,196	,149	,259	,196	,802**	,356	,196	,667**	,196	,111	,196	,447*	,802**	,356	,356	,149	,259	,621**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,053		,559	,299	,000	,299	,299	,432	,167	,299	,000	,053	,299	,000	,299	,559	,299	,013	,000	,053	,053	,432	,167	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,111	1	,294	,111	,294	,294	,224	,111	,294	,200	,535**	,539**	-,042	,049	-,042	,294	,224	,200	,200	,200	,000	,389*	,449*
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,559		,115	,559	,115	,115	,235	,559	,115	,288	,002	,002	,827	,797	,827	,115	,235	,288	,288	,288	1,000	,034	,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	,523**	,473**	,288	,196	,294	1	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,288	,135	,049	,135	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,351	,196	,435*
	Sig. (2-tailed)	,003	,008	,122	,299	,115		,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,122	,478	,797	,478	,797	,478	,645	,122	,122	,122	,057	,299	,016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	,259	,557**	,356	,630**	,111	,196	1	,196	,196	,447*	,259	,196	,802**	,356	,196	,667**	,196	,389*	,196	,149	,802**	,356	,356	,447*	,259	,673**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,053	,000	,559	,299		,299	,299	,013	,167	,299	,000	,053	,299	,000	,299	,034	,299	,432	,000	,053	,053	,013	,167	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	1	,135	,351	,523**	,135	,288	,288	,135	,294	,135	,294	,135	,351	,288	,288	,681**	,088	,523**	,549**
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299		,478	,057	,003	,478	,122	,122	,478	,115	,478	,115	,478	,057	,122	,122	,000	,645	,003	,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	1	,088	,196	,712**	,288	,288	,135	,049	,135	,049	,135	,351	,288	,288	,288	,088	,196	,458*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478		,645	,299	,000	,122	,122	,478	,797	,478	,797	,478	,057	,122	,122	,122	,645	,299	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	,149	,415*	,239	,149	,224	,088	,447*	,351	,088	1	,149	,088	,239	,239	,088	,447*	,088	,224	,088	,280	,239	,239	,239	,520**	,447*	,502**
	Sig. (2-tailed)	,432	,023	,203	,432	,235	,645	,013	,057	,645		,432	,645	,203	,203	,645	,013	,645	,235	,645	,134	,203	,203	,203	,003	,013	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	,259	,557**	,802**	,259	,111	,196	,259	,523**	,196	,149	1	,196	,356	,356	,196	,389*	,196	,389*	,196	,149	,356	,356	,356	,149	,630**	,596**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,000	,167	,559	,299	,167	,003	,299	,432		,299	,053	,053	,299	,034	,299	,034	,299	,432	,053	,053	,053	,432	,000	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	,712**	,088	,196	1	,288	,288	,135	,049	,423*	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,458*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478	,000	,645	,299		,122	,122	,478	,797	,020	,797	,478	,645	,122	,122	,122	,645	,299	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,802**	,200	,288	,802**	,288	,288	,239	,356	,288	1	,464**	,288	,535**	,288	,200	,288	,239	1,000**	,464**	,464**	,239	,356	,746**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,000	,288	,122	,000	,122	,122	,203	,053	,122		,010	,122	,002	,122	,288	,122	,203	,000	,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,535**	,288	,356	,288	,288	,239	,356	,288	,464**	1	,681**	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	,464**	,239	,356	,684**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,002	,122	,053	,122	,122	,203	,053	,122	,010		,000	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,539**	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,681**	1	,049	,135	,294	,423*	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,481**
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,002	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,000		,797	,478	,115	,020	,645	,122	,122	,122	,645	,299	,007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,667**	-,042	,049	,667**	,294	,049	,447*	,389*	,049	,535**	,200	,049	1	,049	,375*	,049	,224	,535**	,200	,200	,447*	,111	,526**
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,000	,827	,797	,000	,115	,797	,013	,034	,797	,002	,288	,797		,797	,041	,797	,235	,002	,288	,288	,013	,559	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	,523**	,473**	,288	,196	,049	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,423*	,288	,288	,135	,049	1	,049	,135	,088	,288	,288	,288	,351	,196	,435*
	Sig. (2-tailed)	,003	,008	,122	,299	,797	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,020	,122	,122	,478	,797		,797	,478	,645	,122	,122	,122	,057	,299	,016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	,111	,371*	,200	,111	-,042	,049	,389*	,294	,049	,224	,389*	,049	,200	,200	,294	,375*	,049	1	,049	,000	,200	,200	,200	,224	,111	,391*
	Sig. (2-tailed)	,559	,043	,288	,559	,827	,797	,034	,115	,797	,235	,034	,797	,288	,288	,115	,041	,797		,797	1,000	,288	,288	,288	,235	,559	,033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	,196	,473**	,288	,196	,294	,135	,196	,135	,135	,088	,196	,135	,288	,288	,423*	,049	,135	,049	1	,088	,288	,288	,288	,088	,196	,413*
	Sig. (2-tailed)	,299	,008	,122	,299	,115	,478	,299	,478	,478	,645	,299	,478	,122	,122	,020	,797	,478	,797		,645	,122	,122	,122	,645	,299	,023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	,149	,415*	,239	,447*	,224	,088	,149	,351	,351	,280	,149	,088	,239	,239	,088	,224	,088	,000	,088	1	,239	,239	,239	,040	,447*	,439*
	Sig. (2-tailed)	,432	,023	,203	,013	,235	,645	,432	,057	,057	,134	,432	,645	,203	,203	,645	,235	,645	1,000	,645		,203	,203	,203	,834	,013	,015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P21	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,802**	,200	,288	,802**	,288	,288	,239	,356	,288	1,000**	,464**	,288	,535**	,288	,200	,288	,239	1	,464**	,464**	,239	,356	,746**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,000	,288	,122	,000	,122	,122	,203	,053	,122	,000	,010	,122	,002	,122	,288	,122	,203		,010	,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

P22	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,200	,288	,356	,288	,288	,239	,356	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	1	,464**	,239	,356	,622**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,288	,122	,053	,122	,122	,203	,053	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010		,010	,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P23	Pearson Correlation	,356	,695**	,464**	,356	,200	,288	,356	,681**	,288	,239	,356	,288	,464**	,464**	,288	,200	,288	,200	,288	,239	,464**	,464**	1	,239	,356	,653**
	Sig. (2-tailed)	,053	,000	,010	,053	,288	,122	,053	,000	,122	,203	,053	,122	,010	,010	,122	,288	,122	,288	,122	,203	,010	,010		,203	,053	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P24	Pearson Correlation	,745**	,415*	,239	,149	,000	,351	,447*	,088	,088	,520**	,149	,088	,239	,239	,088	,447*	,351	,224	,088	,040	,239	,239	,239	1	,149	,502**
	Sig. (2-tailed)	,000	,023	,203	,432	1,000	,057	,013	,645	,645	,003	,432	,645	,203	,203	,645	,013	,057	,235	,645	,834	,203	,203	,203		,432	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P25	Pearson Correlation	,259	,557**	,802**	,259	,389*	,196	,259	,523**	,196	,447*	,630**	,196	,356	,356	,196	,111	,196	,111	,196	,447*	,356	,356	,356	,149	1	,621**
	Sig. (2-tailed)	,167	,001	,000	,167	,034	,299	,167	,003	,299	,013	,000	,299	,053	,053	,299	,559	,299	,559	,299	,013	,053	,053	,053	,432		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P	Pearson Correlation	,570**	,950**	,684**	,621**	,449*	,435*	,673**	,549**	,458*	,502**	,596**	,458*	,746**	,684**	,481**	,526**	,435*	,391*	,413*	,439*	,746**	,622**	,653**	,502**	,621**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000	,000	,013	,016	,000	,002	,011	,005	,001	,011	,000	,000	,007	,003	,016	,033	,023	,015	,000	,000	,000	,005	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

ب. إختبار الموثوقية

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,898	25

- إختبار الحالة الطبيعية تستخدم لمعرفة عينة في الحالة الطبيعية أم غير الطبيعي

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.151	30	.079	.924	30	.033
Post-Test Eksperimen	.146	30	.105	.895	30	.006
Pre- Test Kontrol	.146	30	.100	.933	30	.061
Post-Test Kontrol	.170	30	.027	.896	30	.007

a. Lilliefors Significance Correction

- اختبار التجانس لتحديد التباين بين مجموعات البيانات المختلفة قابلا للمقارنة أو متجانسا

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.419	1	58	.520
	Based on Median	.409	1	58	.525
	Based on Median and with adjusted df	.409	1	57.958	.525
	Based on trimmed mean	.459	1	58	.501

- إختبار (Mann-Whitney)

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar siswa	Kelompok Kontrol	30	15.50	465.00
	Kelompok Eksperimen	30	45.50	1365.00
	Total	60		

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar siswa
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	465.000
Z	-6.673
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Eksperimen

Sekolah : MTs DDI Takkalasi **Mata Pelajaran : Bahasa Arab**		**Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Genap** **Alokasi Waktu : 8 x 40 menit (4 x Pertemuan)**
Materi Pokok	**:**	**المهنة**
Sub Materi	**:**	• Kosa Kata Memberi dan Meminta Informasi Terkait Profesi dengan Memperhatikan Susunan Gramatikal **المصدرالصريح** • Teks Naratif Sederhana Terkait dengan Tema **المهنة** Menggunakan Bentuk, Makna dan Fungsi Susunan Gramatikal **المصدرالصريح**
Kompetensi Dasar	**:**	**3.9, 3.10; 4.9,4.10**

Alat dan Media Pembelajaran					
Alat **Media Pembelajran**	**:** **:**	**Kartu, Papan Ular Tangga**	**Sumber belajar**	**:**	**Buku Guru & Siswa**

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.9.1 Menjelelaskan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna dan gramatikal) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema **المهنة** yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait *mufrodat* profesi dengan memperhatikan susunan gramatikal **المصدرالصريح** 3.10.1 Menjelaskan bentuk, makna dan fungsi kaidah **المصدرالصريح**terkait *mufrodat* **المهنة** 3.10.2 Menggunakan kaidah **المصدرالصريح** dalam menyusun teks bahasa arab terkait *mufrodat* **المهنة** dengan baik dan benar. 4.9.1 Mempraktekkan ungkapan sederhana tentang memberi dan meminta informasi terkait profesi dengan memperhatikan susunan gramikal **المصدرالصريح**baik secara lisan maupun tulisan. 4.10.1 Menyusun teks naratif sederhana terkait dengan *mufrodat* **المهنة** dengan menggunakan bentuk, makna dan fungsi susunan gramatikal **المصدرالصريح**
TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik mampu memahami *mufrodat* yang terkait dengan tema **المهنة** disertai dengan pengucapan yang baik dan benar. 2. Peserta didik mampu menyusun teks bahasa arab terkait *mufrodat* **المهنة**dengan memperhatikan susunan gramatikal **المصدرالصريح** 3. Peserta didik mampu menirukan dan memahami makna teks sederhana terkait *mufrodat* **المهنة** dengan benar.

مجموعة تجريبية			
اللقاء	الموضوع	النشاطات	الوسائل التعليمية
١	**المهنة**	**Pendahuluan** ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru menanyakan materi yang akan dipelajari. ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ✓ Guru memberikan informasi singkat mengenai aktivitas yang akan dilaksanakan. **Inti** ✓ Guru menjelaskan kosakata bahasa Arab tentang profesi. ✓ Guru menunjukkan kartu gambar profesi di papan tulis. ✓ Siswa menuliskan bahasa Arabnya sesuai dengan gambar secara bergantian. ✓ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ✓ Guru memperkenalkan permainan board game interaktif model ular tangga menggunakan kartu. ✓ Aturan permainan dijelaskan dengan singkat. ✓ Siswa bermain permainan model ular tangga menggunakan kartu. ✓ Setiap langkah di ular tangga dikaitkan dengan kata-kata bahasa Arab atau pertanyaan terkait profesi. ✓ Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat. ✓ Peserta didik berbagi pengalaman, kosakata yang dipelajari, dan pertanyaan yang muncul selama permainan. **Penutup** ✓ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kosakata yang belum dipahami. ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru meminta siswa menghapalkan kosakata yang telah diberikan	الكتاب المدرسي، البطاقة، علامات والسبور

	✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa membaca dan mengulangi kosakata yang dipelajari sebelumnya ✓ Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. **Inti** ✓ Guru memperlihatkan contoh kalimat yang menggunakan kosakata profesi Bersama siswa. ✓ Guru menjelaskan makna kalimat yang dilihatkan kepada siswa. ✓ Siswa diminta untuk memberikan cotoh kalimat dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. ✓ Guru meminta siswa kumpul dengan teman kelompoknya masing-masing ✓ Siswa diminta bermain permainan model ular tangga menggunakan kartu. ✓ Setiap langkah di ular tangga dikaitkan dengan kosakata bahasa Arab atau pertanyaan terkait profesi. ✓ Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat. ✓ Peserta didik berbagi pengalaman, kosakata yang dipelajari, dan pertanyaan yang muncul selama permainan. **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	**المهنة**	٢
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya. ✓ Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan **Inti** ✓ Guru menjelaskan mengenai penggunaan Masdar yang terbagi menjadi dua, yaitu Masdar sharih dan	**المهنة**	٣

	Masdar muawwal.kepada siswa terkait kosakata profesi. ✓ Guru meminta siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan tata bahasa pada kalimat yang berkaitan dengan profesi ✓ Guru meminta siswa untuk kumpul dengan kelompoknya masing-masing ✓ Setiap kelompok mendapatkan kartu board game ✓ Masing-masing anggota kelompok harus menjelaskan makna kosakata yang ada pada kartu. ✓ Siswa berdiskusi untuk menyusun kalimat sederhana menggunakan qawaid masdar. ✓ Guru memberikan arahan dan bimbingan. ✓ Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kalimat yang telah disusun. **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk minggu berikutnya ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru mereview materi pembelajaran sebelumnya mengenai Masdar. ✓ Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan **Inti** ✓ Guru meminta siswa untuk membentuk beberapa kelompok berbeda ✓ Siswa bermain permainan model ular tangga menggunakan kartu. ✓ siswa diminta untuk mengidentifikasi Masdar sarih dan Masdar muawwal pada kalimat yang berkaitan dengan profesi di papan board game ✓ Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat. ✓ Peserta didik berbagi pengalaman, kosakata yang dipelajari, dan pertanyaan yang muncul selama permainan. **Penutup**		٤

	✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk minggu berikutnya ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa mereview pembelajaran sebelumnya **Inti** ✓ Guru membacakan dan menerjemahkan teks naratif terkait kosakata profesi ✓ Guru meminta siswa membacakan ulang teks naratif yang diberikan bersama-sama ✓ Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti ✓ Guru meminta siswa kumpul dengan kelompoknya untuk memulai permainan ✓ Guru meminta setiap kelompok mempunyai perwakilan untuk bermain ✓ Siswa yang tidak bermain membantu teman kelompoknya menjawab pertanyaan yang ada di kartu. ✓ Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	**المهنة**	٥
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa mereview pembelajaran sebelumnya **Inti** ✓ Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing Guru meminta siswa membacakan ulang teks naratif yang diberikan bersama-sama		٦

	✓ Guru mempersiapkan permainan board game interaktif yang telah disesuaikan dengan kolom-kolom yang berisi pertanyaan terkait kosakata profesi, tata bahasa, struktur kalimat, dan teks naratif pendek. ✓ Kelompok siswa bergantian melempar dadu dan maju di papan permainan sesuai dengan angka dadu. ✓ Siswa yang tidak bermain membantu teman kelompoknya menjawab pertanyaan yang ada di kartu. ✓ Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat **Penutup** ✓ Guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi sebagai pemenang, ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas Kontrol

Sekolah : MTs DDI Takkalasi **Mata Pelajaran : Bahasa Arab**	**Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Genap** **Alokasi Waktu : 8 x 40 menit (4 x Pertemuan)**

Materi Pokok	**:**	**المهنة**
Sub Materi	**:**	• **Kosa Kata Memberi dan Meminta Informasi Terkait Profesi dengan Memperhatikan Susunan Gramatikal المصدرالصريح** • **Teks Naratif Sederhana Terkait dengan Tema المهنة Menggunakan Bentuk, Makna dan Fungsi Susunan Gramatikal المصدرالصريح**
Kompetensi Dasar	**:**	**3.9, 3.10; 4.9,4.10**

Alat dan Media Pembelajaran					
Alat Media Pembelajran	**:**	**Kartu, Papan Ular Tangga**	**Sumber belajar**	**:**	**Buku Guru & Siswa**
	:				

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.9.1 Menjelelaskan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna dan gramatikal) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema **المهنة** yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait *mufrodat* profesi dengan memperhatikan susunan gramatikal **المصدرالصريح** 3.10.1 Menjelaskan bentuk, makna dan fungsi kaidah **المصدرالصريح**terkait *mufrodat* **المهنة** 3.10.2 Menggunakan kaidah **المصدرالصريح** dalam menyusun teks bahasa arab terkait *mufrodat* **المهنة** dengan baik dan benar. 4.9.1 Mempraktekkan ungkapan sederhana tentang memberi dan meminta informasi terkait profesi dengan memperhatikan susunan gramikal **المصدرالصريح**baik secara lisan maupun tulisan. 4.10.1 Menyusun teks naratif sederhana terkait dengan *mufrodat* **المهنة** dengan menggunakan bentuk, makna dan fungsi susunan gramatikal **المصدرالصريح**
TUJUAN PEMBELAJARAN
4. Peserta didik mampu memahami *mufrodat* yang terkait dengan tema **المهنة** disertai dengan pengucapan yang baik dan benar. 5. Peserta didik mampu menyusun teks bahasa arab terkait *mufrodat* **المهنة** dengan memperhatikan susunan gramatikal **المصدرالصريح** 6. Peserta didik mampu menirukan dan memahami makna teks sederhana terkait *mufrodat* **المهنة** dengan benar.

مجموعة ضابطة			
اللقاء	**الموضوع**	**النشاطات**	**الوسائل التعليمية**
١	**المهنة**	**Pendahuluan** ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru menanyakan materi yang akan dipelajari. ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ✓ Guru memberikan informasi singkat mengenai aktivitas yang akan dilaksanakan. **Inti** ✓ Guru menjelaskan kosakata bahasa Arab tentang profesi secara lisan. ✓ Siswa memperhatikan penjelasan guru ✓ Guru menujukkan gambar profesi di buku kepada siswa. ✓ Guru menyebutkan kosakata bahasa Arabnya dan siswa mengulang apa yang disebutkan oleh guru ✓ Guru mengajak siswa untuk menjawab pertanyaan kosakata terkait profesi ✓ Guru memberikan contoh kalimat mengenai kosakata profesi ✓ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kosakata yang belum dipahami. **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru meminta siswa menghapalkan kosakata yang telah diberikan ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	الكتاب المدرسي، علامات والسبورة

	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa membaca dan mengulangi kosakata yang dipelajari sebelumnya. ✓ Guru memberikan informasi singkat mengenai aktivitas yang akan dilaksanakan. **Inti** ✓ Guru menunjukkan bentuk kalimat sederhana menggunakan koskata profesi di buku ✓ Siswa memperhatikan penjelasan guru ✓ Guru membaca kalimat tersebut, siswa diminta untuk mengikutinya ✓ Guru menerjemahkan kalimat yang ada di buku. ✓ Siswa diminta untuk mengulangi kalimat tersebut setelah guru, untuk mempraktikkan pengucapan. ✓ Guru menanyakan kepada siswa tentang makna dari kosakata yang digunakan dalam kalimat. ✓ Siswa diminta untuk membuat kalimat sendiri menggunakan kosakata profesi yang telah dipelajari. ✓ Guru memberikan umpan balik terhadap kalimat yang dibuat oleh siswa. ✓ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kosakata yang belum dipahami. **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Pembelajaran diakhiri dengan tugas rumah untuk menulis beberapa kalimat menggunakan kosakata yang telah dipelajari. ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	المهنة	٢

	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa membaca dan mengulangi kosakata yang dipelajari sebelumnya. **Inti** ✓ Guru meminta siswa untuk membuka buku pelajaran bahasa Arab terkait materi profesi ✓ Guru mengajak siswa untuk mengerjakan soal-soal terkait kosakata profesi pada pertemuan sebelumnya ✓ Siswa mengerjakan soal yang diberikan ✓ Guru mengoreksi jawaban siswa yang kurang tepat **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	**المهنة**	٣
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru mereview pembelajaran sebelumnya, dengan melakukan tanya jawab kepada siswa ✓ Guru memberikan informasi singkat mengenai aktivitas yang akan dilaksanakan. **Inti** ✓ Guru menjelaskan mengenai Masdar sharih kepada siswa terkait kosakata profesi ✓ Guru meminta siswa untuk membuat contoh mengenai Masdar sharih kepada siswa di papan tulis. ✓ Guru mengoreksi tulisan siswa jika kurang	**المهنة**	٤

	tepat ✓ Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk minggu berikutnya ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru mengulangi Pelajaran sebelumnya mengenai Masdar sharih ✓ Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari. **Inti** ✓ Guru menjelaskan mengenai Masdar sharih kepada siswa terkait kosakata profesi ✓ Guru meminta siswa untuk membuat contoh mengenai Masdar sharih kepada siswa di papan tulis. ✓ Guru mengoreksi tulisan siswa jika kurang tepat ✓ Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini ✓ Guru menutup pelajaran dan mengucap salam	**المهنة**	٥
	Pendahuluan ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa (mengecek kehadiran peserta didik). ✓ Guru bersama siswa membaca dan	**المهنة**	٦

	mengulangi kosakata yang dipelajari sebelumnya **Inti** ✓ Guru membacakan teks naratif terkait kosakata profesi ✓ Guru meminta siswa membacakan ulang teks naratif yang diberikan bersama-sama ✓ Guru menerjemahkan teks naratif per kalimat ✓ Guru meminta siswa menuliskan terjemahannya ✓ Guru meminta beberapa siswa yang ditunjuk untuk menjawab pertanyaan guru terkait teks naratif ✓ Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai kosakata yang belum dipahami **Penutup** ✓ Menyimpulkan pembelajaran hari ini Guru menutup pelajaran dan mengucap salam		

التوثيق

مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة

١- مجموعة تجريبية في الصف الثامن b²٨

اللعبة المستخدمة في المجموعة التجريبية هي لعبة اللوحة التفاعلية.

مرحلة بدء اللعبة، في هذه المرحلة تتناوب ممثلات كل مجموعة في رمي النرد لتحديد عدد الخطوات على لوحة اللعبة.

مرحلة الإجابة على الأسئلة، في هذه المرحلة تقوم الطالبات بالإجابة على الأسئلة الموجودة في مربعات اللوحة والتي تكون على شكل صور وبطاقات خاصة موجودة على اللوحة.

٢- مجموعة ضابطة في الصاف الثامن b^{1}٨

في هذه المرحلة تشرح المعلمة للطالبات المادة المفردات الموجودة في الكتاب في المجموعة الضابط.

في هذه المرحلة تطلب المعلمة من الطالبات أن يسألن عن أي شيء لم يفهمنه.

السيرة الذاتية

أ- المعلومات الشخصية

الإسم	: مفتاح الخيرة
مكان الميلاد وتاريخه	: بارو، ٢٥ أبريل ١٩٩٩
العنوان	: بارو، بارو، سولاويسى الجنوبية
الجنسية	: الإندونيسية
رقم الهاتف	: ٠٨٢١٥٥٣٢٨٧٨٩
البريد الإلكتروني	: miftahulkhaerah25@gmail.com

ب- المرحل الدراسية

المدرسة روضة الأطفال Pertiwi بارو

المدرسة الإبتدائية Inpres Coppo بارو

المدرسة المتوسطة الإسلامية بمعهد دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

المدرسة الثانوية الإسلامية بمعهد دار الدعوة والإرشاد التاكلاسي سولاوسي الجنوبية

بكلوريوس (سرجانا) شعبة تعليم اللغة العربية قسم تعليم اللغة الأجنبية كلية اللغة والأدب جامعة ماكسر الحكومية

ماجستير قسم تعليم اللغة العربية في الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج