UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

تأثير استخدام لعبة "كاهوت" على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو

البحث التكميلي

مقدم لنيل الشهادة المرحلة الجامعية

UIN SUSKA RIAU

إعداد :

تشنتيا أوزكا لغني

رقم القيد : ١٢١١٠٢٢٢٩٤٦

كلية التربية والتعليم

جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

١٤٤٦هـ /٢٠٢٥م

تأثير استخدام لعبة "كاهوت" على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو

البحث التكميلي

مقدم لنيل الشهادة المرحلة الجامعية

إعداد :

تشنتيا أوزكا لغني

رقم القيد : ١٢١١٠٢٢٢٩٤٦

قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم

جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

١٤٤٦هـ /٢٠٢٥م

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أدناه :

الاسم : شنتيا أوزكا لغني

رقم القيد : ١٢١١٠٢٢٢٩٤٢

العنوان :بكنبارو

أقر بأن هذا البحث الذي قدمته لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم الجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو، وموضوعه :" **تأثير استخدام لعبة كاهوت لعبة مهارات القراءة في اللغة العربية لتلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكانبارو**".

وهذا البحث أعددت به بنفسي وليس من إبداع غيري أو تأليف الآخرين. وإذ ادعى أحد في المستقبل أنه من تأليفه ويتبين صحة إبداعه فإني أتحمل المسؤولية على ذلك ولن يكون المسؤولية على المشرف أو على جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتي ولا يجبرني أحد.

بكنبارو, ٠٨ ذوالقعدة ١٤٤٦هـ

٠٦ مايو ٢٠٢٥م

توقيع الباحثة

شنتيا أوزكا لغني

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

موافقة المشرف

البحث التكميلي تحت الموضوع: "**تأثير استخدام لعبة كاهوت على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لتلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكانبارو**" الذي أعدته الطالبة: شنتيا أوزكا لغاني, رقم القيد: ١٢١١٠٢٢٢٩٤٦، قد تمت له تعديلات من قبل المشرف وموافق للمناقشة في الامتحان النهائي لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

بكنبارو, ٢٢ ذوالحجة ١٤٤٦هـ

١٨ يونيو ٢٠٢٥م

المشرف

دادنج فردوس الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨١٠٣٠٢٢٠٢٣٢١١٠١٥

حققها

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج جوكا فامل

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٦٢٧١٩٩٩٠٣١٠٠٢

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة البحث التكميلي تحت الموضوع: :"**تأثير استخدام لعبة كاهوت على ترقية مهارات القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكانبارو**" الذي أعدته الطالبة: شنتيا أوزكا لغني, رقم القيد: ١٢١١٠٢٢٢٩٤٦، وقررت اللجنة بنجاحها واستحقاقها على شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

يكنبارو, ١٧ ذوالقعدة ١٤٤٦هـ
١٥ مايو٢٠٢٥م

المناقشة الأولى

الدكتورة نيلي يسرى الماجستيرة

المناقشة الثانية

الدكتورة نور جهايا الماجستيرة

المناقشة الثالثة

كسمياتي الماجستيرة

المناقش الرابع

أمريزال الماجستير

عميد
كلية التربية والتعليم

الدكتور الحاج قدر يوسف

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٥٢١١٠٠٤٢١٠٠١

الاستهلال

قال الله تعالى عز وجل في القرآن الكريم :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (العلق : ١)

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ (الزمر : ٩)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا (البقرة : ٢٨٦)

أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال:

خيركم من تعلم القرآن وعلمه (رواه البخاري)

مَن سَلَكَ طَرِيقًا يَلتَمِسُ فِيهِ عِلمًا، سَهَّلَ الله لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الجَنَّة (رواه مسلم)

وقال العربي:

من يزرع يحصد

العِلْمُ نُورٌ وَالجَهْلُ ظُلْمَةٌ

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

الإهداء

الحمد الله رب العلمين، قد تمت الباحثة من كتابة هذا البحث الشروط المقررة لنيل شهادة للمرحلة في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم الجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

وفي هذه المنافسة أهدي هذا البحث الجميع الأحباء الآتية :

١. لوالدي، وهو الرجل الأكثر صورا من بين جميع الرجال الذين قابلتهم، شكرا جزيلاً لك يا أبي.

٢. لوالدي، وهي المرأة عظيمة جدا، وقوية جدا، وطيبة القلب جدا، وحافظ رائعا لأطفالها، شكرا جزيلاً لك يا أمي .

٣. للأخي الصغير المحبوب

٤. لمشرفي الدي قد علمني وأرشدني طول دراستي

٥. للأستاذي الكرام الذي أبعدني من مر الجهل إلى حلوة التعلم

٦. لجميع الأصحاب الذي صاحبوني في جزني وفرحي

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخّص

شنتيا أوزكا لغني، (٢٠٢٥): تأثير استخدام ألعاب"كاهوت" لعبة مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو

هذا البحث يهدف إلى معرفة عملية تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة ألعاب "كاهوت"، وكذلك تأثير استخدامها على ترقية مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو. هذا البحث هو بحث كمي باستخدام المنهج شبه التجريبي. ومجتمع البحث جميع تلاميذ الصف العاشر في المدرسة، وعددهم ١٦٢ تلميذا. أما العينة المستخدمة فالصف العاشر-١ بوصفه الصف التجريبي ويضم ٢٤ تلميذا (ولكن لم يشارك في البحث سوى ٢٢ تلميذا)، والصف العاشر-٤ بوصفه الصف الضبطي ويضم ٢٣ تلميذا. وقد تم جمع البيانات باستخدام تقنيات الملاحظة، والاختبار القبلي والبعدي، والتوثيق. وتم اختبار طبيعة توزيع البيانات باستخدام اختبارشابيرو-ويلك، وأظهرت النتائج أن البيانات لا تتوزع توزيعا طبيعيا بشكل كامل، لذلك تم استخدام اختباراختبار مان—ويتني يوغير البارامتري لاختبار الفرضيات. وبناءً على نتائج تحليل اختبار الفرضية، تم الحصول على قيمة دلالة إحصائية مقدارها ٠,٠٠١ (القيمة الاحتمالية التقريبية ثنائية الطرف)، وهي أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥، فالفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وبعبارة أخرى، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين نتائج تعلم التلاميذ الذين استخدموا ألعاب "كاهوت"والذين لم يستخدموها. وهذا يثبت أن استخدام ألعاب "كاهوت"له تأثير إيجابي في ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو.

الكلمات الأساسية: ***تأثير،ألعاب "كاهوت" ، مهارة القراءة***

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Chintia Auzuka Lagani (2025): The Effect of Using Kahoot Game in Increasing Student Reading Skills at the Tenth Grade of Senior High School of Islam As-Shofa Pekanbaru

This research aimed at finding out Arabic learning process with Kahoot game media and the effect of its use toward the increase of student reading skills at the tenth grade of Senior High School of Islam As-Shofa. It was quantitative research with quasi-experimental approach. All the tenth-grade students at Senior High School of As-Shofa were the population of this research, and they were 162 students. The samples were 24 the tenth-grade students of class 1 as the experimental group (but only 22 students participated in this research), and 23 students of class 4 as the control group. Observation, pre-test and post-test, and documentation were the techniques of collecting data. Data normality test was carried out with Shapiro-Wilk, and its results showed that not all data were normally distributed. Therefore, non-parametric Mann-Whitney U test was used to test the hypothesis. Based on the results of the hypothesis test analysis, the score of significance was 0.001 (Asymp. Sig. 2-tailed). This score was lower than the significance level of 0.05, so H_0 was rejected, and H_a was accepted. In other words, there was a significant difference in the learning achievement between students taught by using Kahoot game and those who did not use it. This proved that there was a positive effect of using Kahoot toward the increase of student Arabic reading skills at the tenth grade of Senior High School of Islam As-Shofa.

Keywords: Effect, Kahoot Game, Reading Skills

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Chintia auzuka lagani, (2025): Pengaruh Penggunaan Permainan Kahoot Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas X SMA Islam As-Shofa Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan Kahoot serta pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas X MA As-Shofa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA As-Shofa yang berjumlah 162 siswa. Adapun sampel yang digunakan yaitu kelas X-1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa (namun hanya 22 siswa yang mengikuti penelitian), dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk, dan hasilnya menunjukkan bahwa tidak semua data berdistribusi normal. Oleh karena itu, digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.001 (Asymp. Sig. 2-tailed). Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan permainan Kahoot dan yang tidak menggunakannya. Ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas X MA As-Shofa.

Kata Kunci : Pengaruh, Permainan Kahoot, Keterampilan Membaca

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله والصلاة والسلام على حبيب الله محمد صلى الله عليه وسلم، وعلى اله وصحبه أجمعين، أما بعد.

قد تمت الباحثة من كتابة هذا البحث لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم الجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

وفي هذه المناسبة قدمت الباحثة جزيل الشكر والعرفان إلى والدي المحبوبين، أبي ذو القرنين وأمي ميا صفينة، فالله يجزيكما الله حنان الأخرة، آمين. ثم أقول: جزاكم الله خير ما جزى رسولا عن رسالته ونبيا عن أمته إلى صاحب الفضيلة:

١. الدكتورة الحاجة ليني نوفيانتي الماجستيرة كمدير جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو والأستاذة الدكتورة الحاجة حلمياتي الماجستيرة كنائبة المدير الأولى والأستاذ الدكتور الحاج مسعود زين الماجستير كتائب المدير الثاني والأستاذ الدكتور إيدي إروان الماجستير كتائب الثالث.
٢. الدكتور الحاج قدر كعميد كلية التربية والتعليم والدكتور الحاج زركشيه كتائب العميد الأول والأستاذة الدكتورة زبيدة أمير كتائبة العميد الثانية و الأستاذة الدكتورة اميرة دنياني كتائبة العميد الثالثة.
٣. الدكتور الحاج جون فامل كرئيس قسم التعليم اللغة العربية وكسمياتي الماجستيرة ككاتبة لقسم التعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

٤. أستاذي دادنخ فردوس الماجستير كالمشرف على كتابة هذا البحث الذي يرشدني ودافعني كل الوقت.

٥. الدكتور الحاج يثمر الدين كمشرف الأكاديمي الذي يرشدني ودافعني كل الوقت.

٦. جميع المحاضرين والمحاضرات وأعضاء والموظفين والموظفات في كلية التربية والتعليم بجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

٧. لجميع أصدقائي من الفصل هـ٢٠٢٠ في قسم تعليم اللغة العربية

٨. لجميع الأصدقاء في كلية التربية والتعليم

٩. لجميع الأصدقاء في جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

يكنبارو, ٢٢ ذوالحجة ١٤٤٦هـ

١٨ يونيو ٢٠٢٥م

توقيع الباحثة

شنتيا أوزكا لغني

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

محتويات البحث

إقرار الباحثة ..... أ

موافقة المشرف ..... ب

تقريرلجنة المناقشة ..... ج

الإهداء ..... ه

ملخّص ..... و

ABSTRACT ..... ز

ABSTRAK ..... ح

الشكر والتقدير ..... ط

محتويات البحث ..... ك

قائمة الجدول ..... ن

الفصل الأول : أساسية البحث

أ.خلفية البحث ١

ب.مشكلات البحث ٤

ج.حدود البحث ٥

ج.أسئلة البحث ٥

د.أهداف البحث ٥

هـ.أهمية البحث ٥

الفصل الثاني : الإطار النظرى

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

أ.مفهوم النظري ٢٧
ب.مفهوم الإجرائى ٢٧
ج.إطار تفكير وفروض البحث ٢٩
د.الدراسات السابقة ٣٠

الفصل الثالث : منهجية البحث

أ.تصميم البحث ٣٣
ب.زمان البحث ومكانه ٣٤
ج.أفراد البحث وموضوعه ٣٤
د.مجتمع البحث وعينته ٣٤
و.طريقة جمع البيانات ٣٦
ز.أدوات البحث ٣٨
ح.طريقة تحليل البيانات ٤٠

الفصل الرابع : عرض البيانات وتحليلها

أ.وصف الميدان البحث ٤٢
ب.عرض البيانات بالملاحظات ٤٨
ج.عرض البيانات من الاختبار ٦٢
د.عرض البيانات بالإختبار ٦٨
و.تحليل البيانات ٧٤

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل الخامس : الاختتام ٨٠

أ.نتائج البحث ٨٠

ب.توصيات البحث ٨٠

المراجع ٨٢

الملاحق ٨٧

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

قائمة الجدول

الجدول ٣. ١ ..... ٢٤
الجدول ٣. ٢ ..... ٢٥
الجدول ٣. ٣ ..... ٣٤
الجدول ٣. ٤ ..... ٣٨
الجدول ٣. ٥ ..... ٣٩

الجدول ٤. ١ ..... ٤٤
الجدول ٤. ٢ ..... ٤٥
الجدول ٤. ٣ ..... ٤٧
الجدول ٤. ٤ ..... ٤٨
الجدول ٤. ٥ ..... ٤٨
الجدول ٤. ٦ ..... ٤٩
الجدول ٤. ٧ ..... ٥٢
الجدول ٤. ٨ ..... ٥٢
الجدول ٤. ٩ ..... ٥٤
الجدول ٤. ١٠ ..... ٥٦
الجدول ٤. ١١ ..... ٦٠
الجدول ٤. ١٢ ..... ٦٢
الجدول ٤. ١٣ ..... ٦٥

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الجدول ٤. ١٤ ..... ٧٧
الجدول ٤. ١٥ ..... ٧٨
الجدول ٤. ١٦ ..... ٧٩
الجدول ٤. ١٧ ..... ٧٢
الجدول ٤. ١٨ ..... ٧٣
الجدول ٤. ١٩ ..... ٧٤
الجدول ٤. ٢٠ ..... ٧٥
الجدول ٤. ٢١ ..... ٧٦
الجدول ٤. ٢٢ ..... ٧٨

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

الفصل الأول

أساسية البحث

أ. خلفية البحث

إن الأنشطة التعليمية في الفصل هي عمل يتضمن المعلم والتلاميذ معًا لتحقيق هدف معين. التعلم هو نشاط ذهني لا يمكن ملاحظته من الخارج [١]. كما أن التعلم هو نشاط واعٍ يقوم به الفرد من خلال التدريب أو التجربة، مما يؤدي إلى تغيير السلوك ويشمل جوانب معرفية، وجدانية، وحركية. خلال عملية التعلم، يجب أن يُحفز كل طالب على المشاركة بنشاط للوصول إلى أهداف التعلم، مما يتطلب مساعدة المعلم لتحفيز ودعم التلاميذ للمشاركة بشكل كامل في عملية التعلم [٢].

لتعلم اللغة العربية أربع مهارات أساسية مطلوبة: مهارة الاستماع, مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة. الاستماع والكلام هما مهارتان ترتبطان باستخدام اللغة العربية في السياق الشفوي، في حين أن الكتابة والقراءة هما مهارتان ترتبطان باستخدام اللغة في السياق الكتابي. لتعلم اللغة العربية، تعد هذه المكونات الأربعة مهمة للغاية لأنها مهارات لا يمكن فصلها عن بعضها [٣].

تعد مهارة القراءة قدرة تُستخدم للتواصل، أي إيصال المعاني الموجودة أو المضمّنة في الرموز المكتوبة. وبالتالي، فإن القراءة هي القدرة على رؤية الرموز المكتوبة وتحويلها إلى كلام منطوق (القراءة الشفوية)[٤]. كما أن فتح الرازى نقل أن القراءة مهارة مهمة لأنه بإتقانها يستطيع الطالب أن يفتح آفاقًا واسعة من المعرفة ويكشف عن

---

[1] Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1.2 (2017).

[2] W Indayani, B Ibrahim, and S Suroyo, 'Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4.3 (2022), 11182–88.

[3] Putri Hardiyanti, 'Mafhum Maharah Qiraah Dan Maharah Kitabah', *Islamic Education*, 2.2 (2022), hal. 139.

[٤] نفس المرجع, , ص. ٤٠

التراث الثقافي المكتوب في النصوص القديمة [٥]. وذكر عباس نوال وسعيدي فريدة في ضرورة القراءة للأفراد، أنها القراءة مفتاح العلم كجواز السفر للسفر حول العالم بدون تأشيرة. فالقارئ يتعرف على العلماء من خلال أفكارهم وكتاباتهم، فالقراءة تجعل القارئ كأنه يعرف كاتبها وإن لم يلتق به شخصياً، فحبذا لو كان ذلك منذ الصغر لما في ذلك من فوائد عظيمة كالكنوز التي لا تنفد [٦].

كما أن الحاجة الضرورية للمهارة في القراءة مهمة أيضًا للجيل الجديد الذي سيبني المجتمع من خلال تقدمهم وإسهاماتهم. إذا كانوا قادرين على التواصل مع الآخرين وفهم ثقافة الآخرين، يمكنهم المساهمة بشكل أكبر. ويمكن تحقيق ذلك من خلال أدوات التواصل الأساسية مثل القراءة. ولذلك، فإن إحدى الطرق لتوضيح أهمية القراءة للمجتمع هي رفع المستوى الثقافي للمجتمع[٧].

كما أن كل مادة لابد بهدف أو غاية يراد تحقيقها. فمهارة القراءة تهداف إلى: (١) مهارات النطق: إتقان النطق، ومهارات سرعة القراءة، وفهم المعنى، وتحديد نقطة الوقف عند انتهاء المعنى، وكذلك تأليف عناوين الأقسام الفرعية وحسن الأداء في القراءة؛ (٢) الثراء اللغوي: زيادة المفردات اللغوية، والتعرف على تراكيب الجمل الجديدة، وفهم الغرض من النص، وممارسة التعابير الجيدة، وزيادة الاهتمام بالقراءة الجادة؛ (٣) الأهداف الرئيسية: إتقان النطق الصحيح مع الفهم الكامل للمقطع [٨].

وفي إجراء هذه الأهداف الضرورية هناك مشكلات يجب أن يواجهها في مواجهة هذه الأهداف. والمشكلات في مهارة القراءة، حسب رأي Wildan

---

[٥] فتح الرازى, 'تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا ,'التدويس مجلة اللغة العربية ,٨,١) ٢٠٢٠ ,(١٧٠–٢٠٠.

[٦] عباس نوال و سعدي فريدة ,القراءة أنواعها وأهدافها وأساليبها البيداغوجية في الطور المتوسط ,جامعو البويرة ,٢٠١٩ , XI.

[٧] نفس المرجع, ص. ١٤

[٨] سعدون محمد الساموك, 'دراسة كتاب: مناهج اللغة العربية و طرق تدريسها–لسعدون محمود الساموك و هدى علي جواد الشمري', ٢٠٢٠.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Mahmudin هي مشكلات لغوية وغير لغوية مثل مشكلة المفردات المعقدة، والقواعد اللغوية، وعلم الأصوات، وضعف دافعية التعلم لدى التلاميذ، وقلة الوسائل التعلمية وغيرها. وأضاف Wildan أيضًا أن المشكلة الرئيسية التي تواجه التلاميذ في تعلم اللغة هي أن معرفتهم وإلمامهم باللغات الأخرى، وخاصة اللغة الأم، ستؤثر وتصبح مشكلة فريدة من نوعها في تعلم اللغة العربية [٩].

وعلى هذا الأساس قال Saidun[١٠]: إن تدريس اللغة العربية في المدارس العربية على الرغم من وجود كثير من أوجه القصور والضعف فيه سواء من الناحية النظرية أو العلمية، فإن المناهج وطرق التدريس ومشكلات مرافق التدريس ونوعية المعلمين المحتاجين وغير ذلك مما يمكن اعتباره موضوع بحث وعمل يحتاج إلى بحث من قبل المهتمين بمجال تعليم اللغة العربية وخاصة تعليم اللغة العربية لغير العرب.

لمواجهة هذه المشكلات، فإن أحد الحلول المبتكرة هو استخدام لعبة Kahoot. كاهوت! هو موقع إلكتروني يجمع بين ميزات لعبة والاختبارات. يمكن للمعلمين استخدام هذه الميزة لتقييم التعلم ويمكن إجراؤها في الوقت الفعلي في الفصل الدراسي. وجد Korkmaz وÖz وكذلك Marsa، Kuspiyah وAgustina ، أن استخدام كاهوت له تأثير إيجابي في عملية التعلُّم، وأوصوا باستخدامه في الصفوف الدراسية. وفي السياق المحلي، أثبتت دراسة أجراها أحمد فاجر وجوليانتي أن ٩٠٪ من الطلاب أفادوا بأنهم أصبحوا أسرع في فهم النصوص العربية بعد استخدامهم لكاهوت في دروس اللغة العربية[١١].

[9] Wildan Mahmudin, 'Problematika Pembelajaran Al-Qira`Ah Dan Solusi Pemecahannya', *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2019), <https://doi.org/10.47971/tjpi.v1i1.103>.

[10] Fiddaroini Saidun, 'Strategi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab', *Surabaya: Jauhar*, 2006.

[11] Ahmad Fajar and Julianti Julianti, 'The Effectiveness of Using Kahoot in Teaching Arabic at Junior High School', *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 2.1 (2023), 71–82 <https://doi.org/10.15408/kjar.v2i1.34203>.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

وبناءً على ذلك، اهتمت الباحثة بإجراء ملاحظات في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية. ومن الملاحظات الأولية للباحثة في الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية في بكانبارو، أن عملية التعليم التي يقوم بها المعلم تركز فقط على أنشطة قراءة النصوص العربية وترجمتها، دون التأكيد على إتقان قواعد اللغة العربية وكذلك في إتقان مخارج الحروف الهجائية. بالإضافة إلى ذلك، لا يُمنح الطلاب فرصة كافية لممارسة مهارة قراءة النصوص العربية بشكل فعّال. وكان المعلمون لقد حاول تصميم واستخدام وسائل تعليمية متنوعة على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى التلاميذ، بما في ذلك إشراك التلاميذ في ألعاب تعليمية متنوعة. ومع ذلك، لم تسفر هذه الجهود عن نتائج مهمة في ترقية مهاراة القراءة لدى التلاميذ على النحو الأمثل.

ومن خلال الملاحظات التي تم رصدها وجدت الباحثة الظواهر المنحرفة عن الجهود المبذولة كما هي :كان التلاميذ يقرؤون نصوص العربية متعلثما،وكان التلاميذ يقرؤون نصوص العربية بنغم التلاوة القرآن وكان التلاميذ صعبة في نطق الحروف أو الكلمات في العربية .

لذلك، بناءً على تلك ظواهر المنحرفة، تهتم الباحثة وترغب في تجربة لعبة من أجل ترقية مهارات القراءة لدى التلاميذ وخلق تعلم سهل وممتع. وذلك باستخدام لعبة Kahoot في تعلم اللغة العربية.

وبناءً على الشرح السابق فإن الباحثة تهتم بإجراء بحث حول "تأثير استخدام لعبة كاهوت على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو".

ب. مشكلات البحث

١. قلة اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية.

٢. عدم تحدث التلاميذ باللغة العربية باستمرار.

٣. ضعف تفاعل الطلاب مع النصوص القرائية التقليدية .

٤. عدم قدرة بعض المعلمين على استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة بفعالية.

٥. الطلاب يشعرون بالملل من أساليب التدريس الرتيبة.

ج. حدود البحث

بناءً على تحديد المشكلة التي لاحظتها الباحثة، سيقتصر البحث على: "تأثير استخدام لعبة كاهوت على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لتلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكانبارو".

ج. أسئلة البحث

١. هل استخدام لعبة كاهوت مؤثر على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لتلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ؟

د. أهداف البحث

١. لمعرفة ما إذا كان استخدام لعبة كاهوت مؤثرا على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لتلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية.

هـ. أهمية البحث

١. للتلاميذ :تعتبر نتائج البحث مفيدة للتلاميذ على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية وجعلهم أكثر اهتمامًا بتعلم اللغة للمعلمين.

٢. للمعلمين :تعتبر نتائج البحث مفيدة كمرجع وإرشاد للمعلمين للتركيز على ترقية قدرات اللغة العربية لدى التلاميذ لتحقيق الأهداف المرجوة.

٣. للباحث :تُعد هذه الفوائد فرصة للباحث لزيادة المعرفة والخبرة في البحث المتعلق بتعلم اللغة العربية.

٤. للمدرسة: تكون نتائج البحث بمثابة دليل للمدرسة في حل المشكلات وزيادة اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ز. مصطلحات البحث

١. التأثير

التأثير في البحث هو الأثر أو النتيجة التي تحدثها متغير مستقل على متغير تابع، وعادة ما يتم قياسه لكشف العلاقة السببية أو الارتباط بين المتغيرات[١٢].

٢. كاهوت:

كاهوت! هو لعبة حيث تتحول غرفة الصف مؤقتًا إلى عرض لعبة يقوم فيه المعلم بدور مُقدم العرض والتلاميذ هم المتسابقون. هذه ال هي نتيجة لمشروع بحثي بدأ في جامعة العلوم والتكنولوجيا النرويجية في عام ٢٠٠٦، حيث تم تطوير العديد من النماذج الأولية وتقييمها من خلال التجارب على مدى عدة سنوات.[١٣].

٣. مهارة القراءة

مهارة القراءة هي نشاط ذهني يتضمن تفسير الرموز التي يتلقاها القارئ عبر عينيه. وبسبب عوامل معينة، تشمل مهارات القراءة القدرة الذهنية للتلاميذ والتركيز أثناء عملية القراءة.[١٤]

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2017).

[13] Alf Inge Wang and Rabail Tahir, 'The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review', *Computers and Education*, 149.May 2019 (2020), 103818 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

[١٤] أقيف خلمية, 'تعليم مهارة للناطقين بغيره لساننا, , ٩,٢،(٢٠٢٠)،٣١.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

الفصل الثاني

الإطار النظرى

أ. المفهوم النظري

١. الوسائل التعليمية

أ) تفريف الوسائل التعليمية

تأتي كلمة وسائل جمع من وسيلة, من الكلمة التي تعني حرفيًا الوسيط أو المعرّف. من وجهة نظر التعليم والتعلم، تعمل وسائل التعليمية والتعلم كحلقة وصل بين المعلمين والتلاميذ لتمكين التعلم الفعال. وبشكل أكثر تحديدًا، يميل تعريف الوسائط في عملية التعليم والتعلم إلى تعريفها على أنها أدوات بيانية أو فوتوغرافية أو إلكترونية لالتقاط المعلومات المرئية أو اللفظية ومعالجتها وإعادة بنائها[١٥].

الوسائل التعليمية عبارة عن الوسائل التي يستعين بها المدرس في التدريس. وقد تأتي هذه الوسائل في صورة الأدوات التعليمية كالسبورة والطلاسة والطباشير وغيرها[١٦]. وتماشيًا مع ذلك، ووفقًا لعمر حماليك، فإن وسائل التعليم هي أدوات وأساليب وطرائق وتقنيات تُستخدم من أجل زيادة ترقية التواصل والتفاعل بين المعلمين والتلاميذ في عملية التعليم والتدريس في المدرسة[١٧]. ووفقًا لـ"Musfiqon"، فإن وسائل التعليم يمكن أن تعمل كحلقة وصل بين المعلمين والتلاميذ بحيث يصبح التعلم فعالاً وكفؤاً، ويوضح الرأي المقدم أن الوسائط وسيلة لنقل المعلومات أثناء عملية التعلم[١٨].

---

[15] Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23–35.

[١٦] قسم المنهج الدراسي, "أصول التربية والتعليم", ٣ (فونورزغو: بكلية المعلمين الإسلامية, ٢٠١٤), p. ٢٤.

[17] Oemar Hamalik, 'Media Pendidikan', *(*الطموحات*) EL-THUMUHAT*, 1980.

[18] Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran*, *Tahta Media Group*, 2021.

UIN SUSKA RIAU

إن دور وسائل في التعلم يتمثل بالطبع في تقليل العقبات التي تعترض عملية التعلم بحيث يتم تحقيق أقصى قدر من نتائج التعلم. وفي عملية التعلم، تؤدي وسائل التعليم وظيفة ناقل للمعلومات من المصدر (المعلم) إلى المتلقي (الطالب)[١٩].

بالإضافة إلى ذلك، ووفقًا لما ذكره موحان في مجلة إحسان أكتر نار ورفقت علي أكبر، إذا تم تصميم وسائل التعليم بشكل صحيح وإنتاجها بمهارة واستخدامها بشكل فعال فإن لها تأثيرًا كبيرًا على التعليم والتعلم لأنها تحدث تأثيرًا[٢٠]: يوفر الوقت ،ويزيد من الاهتمام، ويحتفظ بالانتباه ،وتبسيط الأفكار،ويعزز المفاهيم،و يساعد في الذاكرة.

ب) أنواع وسائل التعليمية

وسائل الإيضاح نوعان : الوسائل الحسية، والوسائل اللغوية[٢١].

(١) الوسائل الحسية هي ما تؤثر في القوى العقلية بواسطة الحواس بعرض نفس الشيء أو نموذجه أو صورته ونحو ذلك.

(٢) الوسائل اللغوية هي ما تؤثر في القوى العقلية بواسطة الألفاظ كالتوضيح بذكر المثال أو التعريف. من الوسائل اللغوية: الأمثلة والقصة، والمحادثة، والوصف والتمثيل، ووضع الكلمة في جملة مفيدة عندما تستخدم لتوضيح المعاني والحقائق.

وفي هذه الحالة يقدم Lewis وآخرون تصنيفاً لوسائل التعلمية بطرق مختلفة بناءً على هذا التصنيف، ويمكن تصنيف وسائل التعلمية العامة/ الأنواع على النحو التالي[٢٢]:

---

[19] ninik uswatun Fadhillah, 'Media Pembelajaran', 13.Ii (2006), 166–73.

[20] Ahsan Akhtar Naz, 'Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration', 18, 35–40.

[٢١] قسم المنهج الدراسي , ص. ٢٥.

[22] Ahsan Akhtar Naz. 36-37

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- وسائل التعلمية المطبوعة وهي الصحف والمجلات والملاحق والدوريات والنشرات والنشرات والنشرات والملصقات وما إلى ذلك.
- وسائل الرسوم البيانية أي المخططات الشفافة العلوية والمخططات النموذجية والمجسمات والخرائط والكرات الأرضية
- وسائل الفوتوغرافية، مثل الصور الثابتة، والشرائح، وشرائط الأفلام، والصور المتحركة، والصور المتعددة، إلخ.
- وسائل الصوتية، أي الأشرطة الصوتية وشرائط الكاسيت والتسجيلات والإذاعة والاتصالات السلكية واللاسلكية إلخ.
- التلفزيون/الفيديو، أي البث التلفزيوني والتلفزيون الكابلي (شريط فيديو، قرص فيديو، نص تليفزيوني، نص مرئي إلخ).
- أجهزة الكمبيوتر، أي الحواسيب الصغيرة والحواسيب الدقيقة وغيرها.
- المحاكاة ولعبة، أي اللوحية، والمكتوبة، والبشرية، والتفاعلية، والآلية، إلخ.

ج) فوائد الوسائل التعليمية

جاء في كتاب "أصول التربية والتعليم" بعض فوائد وسائل التعليمية منها[٢٣]:

(١) أنها تضع في نفوس التلاميذ أساسا ماديا للتفكير الإدراكي الحسي، وفي الوقت نفسه إنها تقلل من استخدام التلاميذ ألفاظاً لا يفهمون معناها.

(٢) أنها تثير اهتمام التلاميذ كثيرا.

(٣) أنها ترسخ المعلومات في أذهانهم.

(٤) أنها توفر خبرات واقعية تدفع التلاميذ إلى النشاط الذاتي.

(٥) أنها تخلق ترابطا في الأفكار في ذهن التلاميذ، كما يحدث عند استخدام الصور المتحركة والتمثيليات والرحلات.

[٢٣] قسم المنهج الدراسي.ص. ٢٦- ٢٥

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(٦) أنها تساعد على نمو المعاني وزيادة الثروة اللغوية عند التلاميذ.

(٧) أنها تنمي خبرات يصعب الحصول عليها عن طريق أخرى وتسهم في جعل ما يتعلمه التلاميذ أكثر كفاية وعمقا وتنوعا.

وبالإضافة إلى ذلك، فإن وسائل الإيضاح تقدم للمعلم أيضا خدمات جليلة منها:

- انها تساعده في تنظيم الدرس وتجعله محسوسا واضحا.
- إنها تساعده في اختيار أسئلة، فتجعلها متسلسلة تسلسلا منطقيا.
- إنها تساعده في الاختصار في الشرح وتجنب اللف والدورانِ حول موضوع واحد.

٢. نموذج التعلم القائم على لعبة

نموذج التعلم القائم على لعبة (Game Based Learning) هو منهج تعليمي مبتكر وإبداعي ومفيد يساعد التلاميذ على التفاعل مع بعضهم البعض وتحقيق أهداف التعلم. كما ذكرت Sekar Ayu و Sani Safitri أن التعلّم القائم على لعبة هو منهج للتعلّم يقوم بتعليم أفكار أو مهارات أو معارف معينة للتلاميذ باستخدام مكونات اللعبة مثل القواعد والتحديات والنتائج والتفاعل[٢٤]. وهذا أمر نحتاجه بالتأكيد، نظرًا لأن الأساليب القديمة أقل تشويقًا للتلاميذ. لذلك، هناك حاجة إلى بديل جديد يمكن أن يجلب اهتمام التلاميذ وانجذابهم للتعلم باستخدام هذا المنهج.

يرى Wang و Tahir أن التعلّم القائم على لعبة هو برنامج تعليم إلكتروني يمكن أن يشجع التلاميذ على زيادة دافعية التعلم لديهم من خلال تجارب لعبة، ويشمل التعلم القائم على لعبة استخدام لعبة لتقديم ودعم وتعزيز التعليم والتعلم والتقييم. تتضمن تطبيقات التعلّم القائم على لعبة تجارب تعليمية تفاعلية وغامرة مع أهداف

[24] Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, 'Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam', *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2024), 35.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

وأحداث وتجارب تعليمية يتم تقديمها من خلال ألعاب الفيديو وأجهزة الكمبيوتر وحتى الهواتف الذكية[٢٥].وبالمثل، يرى Prasetya[٢٦] وآخرون أن التعلّم القائم على لعبة هو نوع من التعلّم المتمحور حول الطالب الذي يستخدم لعبة الإلكترونية أو الرقمية لأغراض التعلّم.

تُعرّف Heather Coffey التعلّم القائم على لعبة بأنه طريقة تعليمية تقوم المحتوى التعليمي أو مبادئ التعلّم في لعبة بهدف إشراك التلاميذ. يعتمد هذا التطبيق القائم على لعبة على النظرية التعليمية البنائية. البنائية هي مقاربة للتعلم تفترض أن الأفراد يقومون ببناء وإنشاء معارفهم الخاصة بهم بشكل نشط. ومن جهة النظر هذه، يتم تحديد الواقع أيضًا من خلال تجربة كل فرد. وباعتبارها فلسفة للمعرفة، تؤكد البنائية على أن معرفتنا هي نتيجة بناء شخصي، وليست مجرد تقليد للواقع. بعبارة أخرى، تظهر المعرفة دائمًا كنتيجة لعملية البناء المعرفي التي تتم من خلال التفاعلات والأنشطة الفردية في التعامل مع العالم[٢٧].

ثم، بالنظر إلى الوضع الحالي هناك العديد من التطورات التي تحدث في التكنولوجيا. في كل مكان يمكننا أن نجد كم من الأشياء في الحياة التي طبقت التكنولوجيا بشكل فعال بما في ذلك في التعلم. في هذه الحالة، يبرز التعلّم القائم على لعبة كأحد وسائل الدعم للتعلّم الأكثر تشويقًا وابتكارًا. التعلّم القائم على لعبة هو

[25] Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, 'Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*,

[26] Dwi Prasetya and others, 'Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya , Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara', 2014, 45–50 <https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>.

[27] Euis Nurhidayati, 'PEDAGOGI KONSTRUKTIVISME DALAM PRAKSIS PENDIDIKAN INDONESIA Euis Nurhidayati 1', *International Journal of Educational Counseling*, 1.1 (2017), 1–14.

UIN SUSKA RIAU

عبارة عن لعبة تهدف إلى استخدامها كوسيلة داعمة في العملية التعليمية لأنها تعتبر أكثر تشويقًا من عملية التعلّم التقليدية[٢٨].

وفقًا ل[٢٩]Ririn Oktavia، فإن التعلم القائم على لعبة هو منهج تعليمي يستخدم تطبيقات لعبة أو لعبة المصممة خصيصًا لدعم عملية التعلم وترقية قدرة التلاميذ على التعلم. يمكن للمدرسين تشجيع التلاميذ باستخدام هذا النموذج بحيث يمكن أن يحقق الأجزاء الرئيسية من فترة التعلم، وهي الوجدانية والفكرية والنفسية الحركية التلاميذ . يمكن تعريف هذه الطريقة باللغة الإندونيسية على أنها التعلم القائم على لعبة، حيث يتم تخصيص مهمة ما حسب الموضوع ودعمها بالتكنولوجيا، وبناءً على السياق، تجعل لعبة التلاميذ أكثر اهتمامًا بالتعلم وتحسن جودة التعلم.

في الوقت الحاضر، هناك العديد من الخدمات التي يمكن استخدامها في التعليم، سواء القائمة على الموقع الإلكتروني مثل edmodo و google classroom و academia edu أو القائمة على التطبيقات مثل kahoot الذي تم استخدامه على نطاق واسع في التعلم القائم على لعبة.

عندى Komang و Dedi Setiawan يمكن أن يكون التعلّم القائم على لعبة أحد الاختراقات الجديدة لخلق جو تعليمي مشوّق ويمكن أن يجذب اهتمام التلاميذ بحيث يمكنهم استيعاب المواد الدراسية بكفاءة أكبر. أمّا فوائد لاستخدام لعبة في التعليم منها[٣٠] :

أ) تحفيز وإشراك جميع المتعلمين في التعلم,

ب) تدريب قدرات التلاميذ المتعلمين,

[28] Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, 'Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3.2 (2019), 124–30.

[29] Ririn Oktavia, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

[30] Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 198–206.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ج) كوسيلة علاجية للتغلب على الصعوبات المعرفية

د) لعب دور أو مهنة معينة قبل ممارستها في الحياة الواقعية

هـ) تمكين التلاميذ كمنتجين لمحتوى الوسائط المتعددة أو المحتوى القائم على لعبة.

تختلف خطوات تطبيق التعلّم القائم على لعبة باختلاف نوع اللعبة التي يختارها المعلم. ومع ذلك، وبصفة عامة، يبدأ تنفيذ هذا التعلم بالتخطيط. في هذه المرحلة، يقوم المعلم بإعداد المادة المراد تدريسها، وتحديد الأهداف المراد تحقيقها، واختيار الوسائط التي سيتم استخدامها. علاوة على ذلك، تتم مرحلة التنفيذ من خلال تصميم وتنفيذ نماذج ألعاب شيقة من أجل تحقيق الأهداف المحددة مسبقًا. تتكون طريقة التعلم القائم على لعبة من عدة خطوات وهي[٣١] :

١) اختار المعلم ويوفر الموضوع أو مادة اللعبة التي سيتم استخدامها في التعلم.

٢) يقوم المعلم بإعداد الوسائل المساندة اللازمة لدعم نجاح التعلم.

٣) يضع المعلم توجيهات أو خطوات لتنفيذ التعلُّم.

٤) يشرح المعلم للتلاميذ الغرض والأهداف وكذلك قواعد اللعبة أولاً، حتى لا يرتبك التلاميذ أثناء عملية التعلم.

٥) يعين المعلم المدة التي تستغرقها عملية اللعب.

٦) يقسم المعلم التلاميذ إلى مجموعات أو أفراد.

٧) أثناء عملية التعلم يكون المعلم هو القائد.

٨) عندما ينتهي الوقت المحدد سلفاً، يعطي المعلم إشارة للتلاميذ حتى يتوقف التلاميذ عن اللعب، ثم يقوم التلاميذ بإبلاغ المعلم بنتائج اللعبة.

٩) يعطي المعلم خاتمة ويقيّم التلاميذ.

[31] Oktavia. Hal.40

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٣. كاهوت (Kahoot!)

أ) تعريف كاهوت

Kahoot ! هو موقع إلكتروني تعليمي أسسه Johan Brand و Jamie Brooker في مارس ٢٠١٣. شارك Morten Versvik في مشروع تعاوني مع الجامعة النرويجية للتكنولوجيا والعلوم. أصبح "Kahoot!" متاحًا للجمهور في سبتمبر ٢٠١٣. وقد اجتذبت لعبة Kahoot! أكثر من ١,٥ مليون معلم و٤٩ مليون طالب للعب اللعبة بعد عام واحد فقط من إطلاقها[٣٢].

Kahoot! هو نظام استجابة للتلاميذ يشرك التلاميذ من خلال اختبارات ومناقشات واستطلاعات شبيهة بلعبة المعدة مسبقاً أو المرتجلة. لا يحتاج التلاميذ إلى Kahoot! ليتمكنوا من الوصول إلى الاختبارات من خلال أي جهاز مزود بمستعرض ويب، مثل جهاز iPad أو جهاز Android أو Chromebook.

وتماشيًا مع ذلك، أوضحت Zera Ilhami[٣٣] من مجلتها أن Kahoot هو تطبيق ألعاب يحتوي على أربع ميزات: مسابقة، وألغاز، واستطلاع، ومناقشة. نظرًا لوجود حد زمني للإجابة عن الأسئلة، تم تصميم تطبيق Kahoot لمساعدة التلاميذ على التفكير السريع. بالإضافة إلى ذلك، فإن تطبيق Kahoot الذي يمكننا تعبئته بمجموعة متنوعة من الصور والألوان المختلفة، وينتهي بصورة نجمة تُظهر أن المتعلم حصل على درجة من لعبة Kahoot. يوجد في تطبيق Kahoot وضعان للعبة: الوضع الكلاسيكي والوضع الجماعي. في الوضع الكلاسيكي، يلعب التلاميذ بشكل فردي، بينما في وضع الفريق يلعب التلاميذ مع مجموعة.

[32] Fitri Rofiyarti and Anisa Yunita Sari, 'TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform "KAHOOT!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak', *Pedagogi*, 3.3b Desember 2017 (2017), 164–72 <https://kahoot.com/>.

[33] Zera Ilhami, 'Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019', *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1.2 (2019), 128–48 <https://doi.org/10.18196/mht.129>.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

بالإضافة إلى ذلك، فإن Kahoot! هي ألعاب تعليمية يمكن لأي شخص الوصول إليها وهي مجانية. وتوفر Kahoot! خدمات مميزة تهدف إلى إنشاء مسابقات شيقة ويمكن أن تجعل التلاميذ أكثر نشاطاً في التعلم. توجه Kahoot! التلاميذ للتنافس في ألعاب المسابقات التي تم تصميمها لزيادة النتائج والحصول على أعلى الدرجات. يمكن أن تكون Kahoot تعليمية مجانية وممتعة قائمة على لعبة للتعلم وإنشاء كائنات تعليمية أو مواد تعليمية يمكن تخصيصها من قبل العميل[٣٤].

نقلا عن المجلة أوضح Irwan وآخرون أن Wang أجرى بحثًا عن استخدام لعبة كاهوت في التعلم ووجد أن استجابات التلاميذ القائمة على اللعبة نجحت في زيادة المشاركة والتشجيع وترقية تعلم التلاميذ بعد استخدامها بشكل متكرر لمدة خمسة أشهر، وهنا يذكر Wang أن كاهوت هي لعبة على الإنترنت المصممة للإجابة على تحديات التعلم المشار إليها[٣٥]. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام كاهوت يجعل التلاميذ أكثر تركيزًا وتعاونًا وراحة في التعلم وأكثر تحفيزًا للتعلم وفقًا لـ[٣٦]Nokham.

يمكن أن يكون Kahoot أيضًا أحد وسائل التعليمية المرئية. وباعتباره أحد وسائل التعليمية المرئية، فإن التطبيق جذاب ويمكنه تنسيق نظر المتعلمين للتركيز على محتوى الدرس المرتبط بمعنى المرئيات المعروضة أو بما يتوافق مع محتوى مادة الدرس. يمكن أن يكون Kahoot! أحد الأصول التعليمية والوسائط التعليمية

[34] Dwi Hartanti, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), 78–85 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

[35] Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

[36] Yanawut Chaiyo and Ranchana Nokham, 'The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System', in *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (IEEE, 2017), pp. 178–82.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

التي يمكن أن تلبي متطلبات عصر الرقمنة. كما يمكن أن يزيد من الاهتمام ويدعم نموذج التعلم للجيل الرقمي.

أما العلاقة بين "كاهوت" كوسيلة تعليمية مهارة القراءة، فهي أن هذه الوسيلة يمكن أن تعزز فهم الطلاب للنصوص المقروءة من خلال نموذج تفاعلي وممتع .يُعد برنامج كاهوت شكلاً من أشكال التعلم القائم على لعبة، وهو قادر على خلق بيئة تعليمية أكثر حيوية، مما يجعل الطلاب أكثر تحفيزًا وتركيزًا ومشاركة فعالة في أنشطة القراءة .وقد أظهرت بعض الدراسات أن استخدام *كاهوت* لا يساعد الطلاب على فهم النصوص بشكل أسرع فحسب، بل يُسهم أيضًا في زيادة رغبتهم في القراءة. وبناءً على ذلك، يمكن القول إن استخدام *كاهوت* له أثر إيجابي في تنمية مهارة القراءة، خاصة في تعلم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية.

وجد Korkmaz وÖz وكذلك Marsa، Kuspiyah وAgustina ، أن استخدام كاهوت له تأثير إيجابي في عملية التعلُّم، وأوصوا باستخدامه في الصفوف الدراسية. وانسجامًا مع تلك الدراسات، أظهرت نتائج دراسة قام بها الخميسة والجمّال أن استخدام كاهوت كوسيلة تعليمية متعددة الوسائط في الصف يمكن أن يُحسّن من فهم الطلاب للنصوص المقروءة. كما يُساهم هذا النموذج أيضًا في زيادة الدافعية والتركيز والمشاركة والاستمتاع لدى الطلاب أثناء عملية التعلُّم[٣٧].

وفي السياق المحلي، أثبتت دراسة أجراها أحمد فاجر وجولياني أن استخدام كاهوت كوسيلة تعليمية يُحسّن مهارات اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة ابن سينا بورواكرتا. وأظهرت نتائج الدراسة. أن ٩٠٪ من الطلاب

[37] Hadeel Saleh Al-Khamaiseh and Dina Abdulhameed Al-Jamal, 'The Effect Of Using Kahoot On Jordanian EFL Ninth-Grade Students' Reading Comprehension', *Journal of Positive School Psychology*, 6.6 (2022), 757–70 <http://journalppw.com>.

UIN SUSKA RIAU

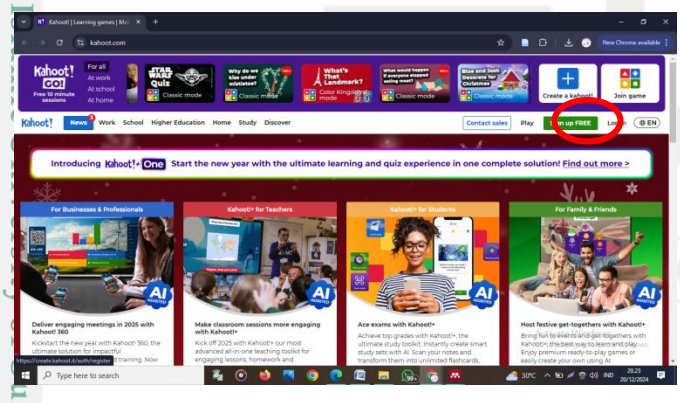
أفادوا بأنهم أصبحوا أسرع في فهم النصوص العربية بعد استخدامهم لكاهوت في دروس اللغة العربية[٣٨].

ب) كيفية استخدام كاهوت

لجعل لعبة كاهوت التي يستخدمها المستخدم هي الدخول إلى كاهوت على الويب http://getkahoot.com . بعد الحصول على حساب كاهوت، يمكن للمستخدمين إنشاء أسئلة باستخدام الميزات المتاحة. سيتلقى تلقائيًا رمزًا لتشغيل كاهوت. باستخدام جهاز كمبيوتر محمول أو هاتف ذكي، يمكن للمتعلمين الوصول إلى اللعبة باستخدام تطبيق كاهوت من خلال تصفح الموقع الإلكتروني www.kahoot.it يحتاج التلاميذ إلى إدخال الرمز الذي يظهر على الشاشة وتسجيل اسم. بعد أن تبدأ لعبة Kahoot ، سيحصل التلاميذ على نمط بناءً على إجابتهم الصحيحة التي ستظهر على صفحة الموقع الإلكتروني. فيما يلي طرق الوصول إلى Kahoot [٣٩]:

(١) لإنشاء حساب

- التسجيل على kahoot.com – ثم انقر فوق تسجيل في الزاوية اليمنى العليا

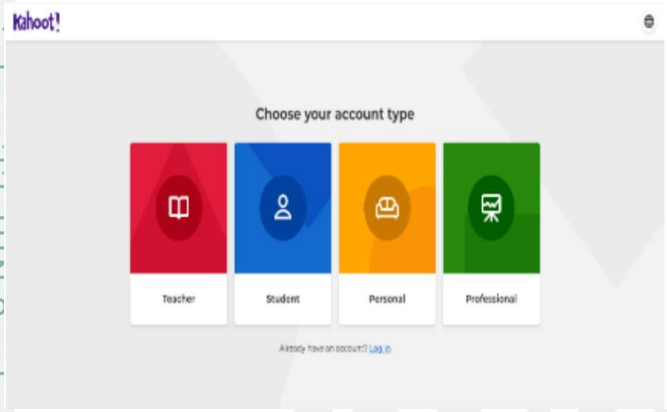


[38] Ahmad Fajar and Julianti Julianti, 'The Effectiveness of Using Kahoot in Teaching Arabic at Junior High School', *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 2.1 (2023), 71–82 <https://doi.org/10.15408/kjar.v2i1.34203>.

[39] Hindra Panji Wibowo and others, 'ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INOVASI', 9, 302–7.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

-فضلاً اختر المعلم (teacher) في العمود الموجود في الصورة أدناه.



-ثم قم بالتسجيل باستخدام حساب google أو بريد إلكتروني نَشِط.

-البيانات في شكل اسم المدرسة واسم المستخدم.

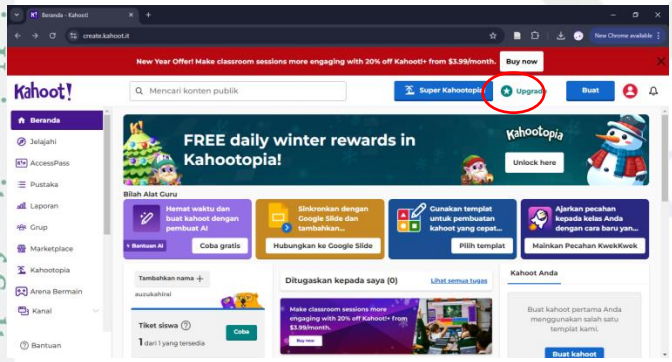
-انقر فوق لا على السؤال هل لعبت لعبة Kahoot! من قبل ثم انقر على لقد قرأت وأوافق

-أخيرًا انقر فوق مشترك

-حساب كاهوت! انتهى.

(٢) لإنشاء سؤال

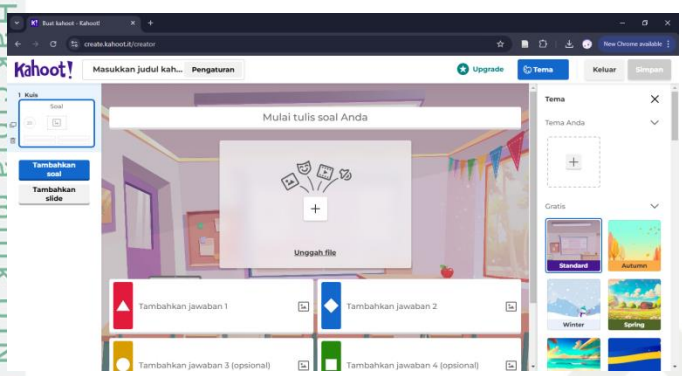
-في صفحة لوحة التحكم انقر *Create* (إنشاء) أو اتبع كما هو موضح مايالى :



-في صفحة *Create* (إنشاء)، يمكنك إنشاء اختبار من البداية أو استخدام قالب.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



-سيُعرض عليك بعد ذلك مجموعة من أنواع الاختبارات التي يمكن إنشاؤها (اختبار، صواب أو خطأ، أسئلة الإجابة، اللغز، استطلاع الرأي، الشريحة، سحابة العالم).

-في صفحة إنشاء، يمكنك إنشاء الأسئلة، وإدراج صور إضافية، وتعيين وقت الإجابة، وخيارات الإجابة، وإضافة أسئلة.

-إنشاء الاختبار، اضغط على زر تم في أعلى اليمين. في صفحة إعدادات الاختبار، سيظهر لك خيار الوضع الكلاسيكي أو وضع الفريق.

-ستظهر بعد ذلك صفحة الرقم للعبة

(٣) للمعلمين والتلاميذ – كيفية الاختبارات القصيرة

-بالنسبة للمشاركين في لعبة kahoot، يمكنك زيارة kahoot.it على متصفح (Chrome, Firefox, Opera) على الهاتف الذكي

-بعد ذلك، أدخل رقم التعريف الشخصي للعبة الذي وزعته اللجنة

-بعد بدء اللعبة، يمكنك الإجابة عن أسئلة اللجنة باستخدام الهاتف الذكي

-ما عليك سوى اختيار الإجابة من خيارات الإجابة التي تظهر على شاشة الهاتف الذكي

-إذا أجبت بشكل صحيح، تحصل على درجة. أما إذا أجبت بشكل غير صحيح، فلن تحصل على درجة

-يمكنك الاستمرار في الإجابة عن الأسئلة حتى انتهاء الاختبار

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

-في نهاية المسابقة، سيتم تقديمك مع الفائزين الثلاثة على التتويج الحاصلين على أعلى الدرجات.

ج) مزايا وعيوب كاهوت![40]

مزايا كاهوت! هي كما يلي:

(١) يمكن أن تكون بيئة التعلم أكثر متعة

(٢) يكون الأطفال مستعدين للاستفادة من الابتكار كوسيلة للتعلم

(٣) تقييم مدى فهم التلاميذ لها

(٤) يمكن للجميع إجراء الاختبار، سواء كان المعلمون أو أولياء الأمور

(٥) يمكن الوصول إليه في أي مكان وزمان سواء من خلال الهواتف المحمولة أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة

(٦) مشوق للتعلم ،ومجموعة كبيرة من الفئات ،ويمكن مشاركته للجميع.

بالإضافة إلى ذلك، تتمثل ميزة كاهوت في أنه سهل الاستخدام ويمكن الوصول إليه من خلال الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر الشخصية (الحواسيب الشخصية). يتم إنشاء كاهوت من خلال برنامج قائم على الويب، ولا يتطلب تثبيت تطبيق، ويوفر وقتاً للرد على الأسئلة مجاناً[41].

أما العيوب فهي:

(١) لا يمكن لجميع المعلمين استخدام التكنولوجيا و الوقت لتنظيم صياغة الدروس باستخدام كاهوت!

(٢) عدم وجود بنية تحتية مدرسية,

(٣) يميل الأطفال إلى فتح أشياء أخرى,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

[40] Wiwik Sulistiyawati Sulistiyawati and others, 'Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika', *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021), 56–57.

[41] Misnawaty Usman Nurfadila, Misnawaty Usman, and Abd Kasim Achmad, 'Penerapan Kahoot Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Celebes Global School'.

(٤) ساعات التجمع محدودة في الدروس,

(٥) يمكن للأفراد الآخرين رؤية إجابات اللاعبين الآخرين,

(٦) يجب أن يكون لديك شاشة عرض معلوماتية

(٧) تعتمد على الإنترنت ولا يوجد شيء غير متصل بالإنترنت

د) فوائد كاهوت

يعد كاهوت أداة تعليمية مشوقة وممتعة للتلاميذ. تتمثل بعض مزايا استخدام كاهوت كأداة تعليمية فيما يلي[٤٢]:

- يساعد التلاميذ على تعلم المادة بشكل أفضل.
- يوفر الإلهام والتحفيز.
- يزيد من الفضول.
- يوفر معلومات إضافية حول المادة التي يتم تدريسها.

سيكون التلاميذ أكثر اهتمامًا بوسائط كاهوت بسبب التحديات بين التلاميذ في عملية التعلم. مع تطورها، ستساعد وسائط كاهوت في تحقيق أهداف التعلم المعرفية والوجدانية والنفسية الحركية. فهي تجعل التعلم أسهل للمعلمين بسبب مظهرها الجذاب مع مؤثرات الصورة والصوت ومجموعة كبيرة ومتنوعة من الأسئلة، مما يجعل التعلم ممتعًا للتلاميذ. بحيث تزداد دافعية التلاميذ للتعلم[٤٣].

[42]Widi Harawi Rizqi Nasution, 'Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3 (2019), 894–98 <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>.

[43]Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, 'Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6.2 (2019), 208–16 <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

٤. مهارة القراءة

١)مفهوم المهارة

المهارة لغة الحذق في الشيء. والماهر : الحاذق بكل عمل، وأكثر ما يوصف السابح المجيد، والمهارة هي الحذق في الشيء والإحكام له والأداء المتقن له. يقال مهر الشيء مهارة أي أحكمه وصار حاذقا، فهو ماهر ويقال مهر في العلم وفي الصناعة وغيرهما." ويقال تمهر في كذا أي "حذق فيه فهو متمهر ويقال تمهر الصناعة." والمهارة الإحاطة بالشيء من كل جوانبه والإجادة التامة له يقال الماهر : الحاذق لكل عمل والسابح المجيد. ومهر الشيء وفيه وبه مهارة: أحكمه وصار به حاذقا، فهو ماهر[٤٤].

والمهارات هي خصائص النشاط المعقد التي يتطلب فترة من التدريب المقصود والممارسة المنظمة بحيث يؤدي بطريقة ملائمة وهي عادة ما يكون له لهذا النشاط وظيفة مفيدة. وهي أيضا الكفاءة والجودة في الآداء. فإن المهارة تدل على السلوك المتعلم الذي يتوافر له شرطان وهما أن يكون موجّها نحو إحراز هدف معين وأن يكون منظّما بحيث يؤدي إلى إحراز الهدف في أقصر وقت ممكن. ويعرف كوتريل Cottrell المهارة هي القدرة على الآداء والتعلم الجيد بما نريد. وهي نشاط متعلم يتم تطويره خلال ممارسة نشاط ما تدعمه التغذية الراجعة[٤٥].

في تعلم اللغة العربية هناك أربع مهارات أساسية مطلوبة في اللغة العربية، وهي مهارات الاستماع ، ومهارة الكلام، و مهارة القراءة ، و مهارة الكتابة. الاستماع والمحادثة هما قدرتان تتعلقان باستخدام اللغة العربية في سياق شفهي، بينما الكتابة والقراءة هما قدرتان تتعلقان باستخدام اللغة العربية في سياق كتابي.

---

[٤٤] ابن منظور, ‘لسان العرب) ,’الطموحات

[٤٥] هبة محمد عبد الحميد, ‘أنشطة ومحارة القراءة والاستذكار in ,’الطبعة الأولى) عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع., ٢٠٠٦.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

هذه المكونات الأربعة مهمة جدًا لتعلم اللغة العربية لأنها مهارات لا يمكن الفصل بينها. فمهارة القراءة هي القدرة على التواصل، أي توصيل المعنى المتضمن أو المدلول في الرموز المكتوبة. لذا فالقراءة هي القدرة على رؤية الرموز المكتوبة وتحويل الرموز المكتوبة إلى قراءة شفهية[٤٦].

٢) تعريف مهارة القراءة

اقْرَأْ : يَقْرَأُ، قِرَاءَةً وقُرْآنًا أي: تتبع كلماته نظرا ونطق به أو تتبع كلماته ولم ينطق بها، وسميت في العصر الحديث بالقراءة الصامتة[٤٧]. القراءة هي بمثابة حلقة وصل بين ما هو مكتوب على الورق وبين ما هو ملفوظ أي منطوق فيتم من خلالها فك الرموز للتعرف على المعنى إذا هي عبارة عن نشاط من الأنشطة اللغوية الأساسية لها العديد من الفوائد التي تعود بالنفع على القارئ أي مكتسبها، أهمها التحفيز العقلي تنمية العديد من المهارات كالكتابة والتفكير والذاكرة[٤٨].

يعرفها عبد العزيز السرطاوي: على أنها إحدى مخرجات اللغة وهي سلسلة من المهارات المحددة، تقوم على أساس إدراك العلاقة بين الرموز المكتوبة أو الخطية والأصوات المنطوقة، وتشمل رؤية وتميز هذه الرموز وإدراك المعنى، أو الدلالة وراء هذه الرموز وبالتالي فهي كلي متكامل للمهارات اللغوية والإدراكية[٤٩].

القراءة المقروءة هي القدرة على التواصل، أي توصيل المعنى الذي تتضمنه الرموز المكتوبة أو الدال عليها. لذا فالقراءة هي القدرة على رؤية الرموز المكتوبة وتحويل الرموز المكتوبة إلى قراءة شفهية[٥٠] . لمهارة القراءة هي نشاط عقلية تشمل تفسير الرموز التي يتلقها القارئ عن طريق عينيه وتتطلب هذه الرموز فهم المعاني.

---

[46] Hardiyanti. hal .39

[٤٧] عبد الحق الكتابي ,معجم اللغة العربية) دار الكتب العلمية لبنان, ٢٠١٢.(

[٤٨] آمنة قطاف, "أهمية القراءة التأويلية في ضبط مفهوم الدلالة", ٢٠٢٠, ٢—٣.

[٤٩] عبد العزيز السرطاوي, عماد محمد الغزو سناء عورتاني طيبي and ,ناظم منصور ,صعوبات التعلم القراءة) عمان: دار وائل للنشر, ٢٠٠٩.(

[٥٠]نفس المرجع, ص. ٤٠

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

مهارة القراءة لا يكفي بذكاء الطالب، بل بيتة بوجود العوامل الخارجية والداخلية المشجعة على القراءة.

تعد القراءة المصدر الأساسي لتعلم اللغة العربية خارج الصف، وهي مهارة تحتاج إلى تدريبات خاصة ومتنوعة[٥١]. والقراءة تشتمل على أربع مهارات[٥٢] :

(١) مهارات التعرف، يقصد بالتعرف هنا القدرة على فك الرموز المكتوبة والربط بين صوت الكلمة وصورتها وتمييزها عن غيرها من الكلمات. إنها عملية ميكانيكية ينتهي الأمر فيها عند نطق الكلمة نطقا صحيحا.

(٢) مهارات الفهم،ويدرك بالفهم هنا القدرة على إدراك العلاقة بين معاني الكلمات والجمل وفهم الدلالات التي تعبر عنها سواء أكانت دلالات مباشرة أو غير مباشرة .

(٣) مهارات النقد، ويفهم بالنقد هو القدرة على الحكم ما يقرؤه الفرد، وإبداء الرأي فيه وقبول ما يستسعيه عقله ورفض ما هو غير منطقي، والموازنة بين ما ورد في النص من أفكار وما يعرفه الفرد من أفكار سابقة في الموضوع نفسه.

(٤) مهارات التفاعل، أما التفاعل هنا النشاط الفكري المتكامل الذي يقوم به الفرد عند اتصاله بمادة مطبوعة والذي يبدأ بإحساس مشكلة تواجهه، والبحث من خلال المادة المقروءة عن حل هذه المشكلات والاستجابة لهذا الحل بما يستلزمه من انفعال وتفكير ثم إصدار القرار.

باعتبارها مهارة لغوية، فإن مهارة القراءة تمتلك مجموعة من المؤشرات التي تُستخدم لقياس قدرة الفرد على قراءة النصوص باللغة العربية. تعكس هذه المؤشرات الجوانب المهمة التي يجب أن يتقنها القارئ، بدءًا من الجوانب التقنية

---

[٥١] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, 'التواصل باللغة العربية خارج الصف لدى متعلمي العربية من غير الناطقين بها : الفرص والمعوقات', ٢٠٢٤, ٦١٢—٣٥.

[٥٢] رشدي أحمد طعيمة, 'المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى ,'في الجزء الأول القسم الثاني) مكة المكرمة، دون السنة .,(١٢٥.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وصولاً إلى الفهم العميق للنصوص. وفيما يلي مؤشرات مهارة القراءة كما وردت عن بعض العلماء :

(١) وفقًا للشيباني[٥٣] تشمل مؤشرات مهارة القراءة ما يلي:

- القدرة على نطق النص :قراءة النص بنطق صحيح وفقًا للقواعد.
- الطلاقة في القراءة :القدرة على القراءة بسلاسة دون انقطاع.
- فهم المعنى :إدراك محتوى أو رسالة النص المقروء.
- القدرة على تحليل محتوى النص :تحديد الفكرة الرئيسية والأفكار الداعمة في النص.

(٢) وفقًا لـ Tarigan[٥٤] تشمل مؤشرات مهارة القراءة ما يلي:

- التعرف على رموز الكتابة :القدرة على التمييز بين الحروف والكلمات في النص.
- فهم بنية الجمل :استيعاب العلاقة بين الكلمات داخل الجملة.
- تلخيص محتوى النص :تلخيص النص إلى الفكرة الرئيسية.
- تقييم محتوى النص :تقييم محتوى النص بناءً على المنطق أو السياق.

٣) وفقًا للقطاني[٥٥] تشمل مؤشرات مهارة القراءة ما يلي:

- الدقة في القراءة :تجنب الأخطاء أثناء القراءة.
- سرعة القراءة :القراءة بكفاءة زمنية.
- إتقان المفردات :فهم الكلمات الجديدة أو الصعبة في النص.

٣) أنواع القراءة

كما أن القراءة هي التي تعمل على تحويل الرموز والحروف إلى كلمات ذات معنى وفائدة فمن الواضح أن لها أنواع متعددة نذكر منها[٥٦]:

---

[٥٣] عمر محمد الطمي الشيبان ,فلسفة التربية الإسلامية) القاهرة: دار المعارف, ١٩٨٣.(

[54] Henry Guntur Tarigan, 'Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa', 1987.

[٥٥] القطاني، عبد الله أحمد ,تعليم القراءة في السياق الإسلامي ،جدة: مطبعة جامعة الملك عبد العزيز, ١٩٩٥

أ) القراءة المكثفة، للفهم التفصيلي مما يقرؤه. وهي نوعان:

(١) القراءة الصامتة (السرية) هي عملية تحويل الرموز المكتوبة إلى الفاظ مفهومة من دون نطقها أي قراءة خالية من الصوت وتحريك الشفاة والهمس .

(٢) القراءة الجهرية هي عملية تحويل الرموز المكتوبة إلى ألفاظ منطوقة مفهومة المعاني، وتقويمها من القارئ والنطق فيها العنصر المميز، ويشكل محورا أساسيا فيها. وهي تعتمد على ثلاثة عناصر، هي: رؤية العين للرمز، ونشاط ذهني في إدراك معنى الرمز، والتلفظ بالصوت المعبر عما يدور عليه ذلك الرمز .

ب) القراءة الموسعة (*Intensive reading*) إلى قراءة النصوص الطويلة ويطالعها الطالب خارج الصف بتوجيه إلى المعلم، وتناقش أهم أفكارها داخل الفصل لتعميق الفهم.

ج) قراءةالاستماع هي قراءة الصوت بالأذن، وهي موضوع هذه الدراسة وإنما استحقت أن تسمى قراءة أسوة بما تقدم من الأنواع، لأنها جميعا تؤدي الغرض نفسه، وبدقة قد تكون أكثر مما يتحقق بالقراءة الجهرية لأنها تقوم على أساس تتبع المدخلات.

٤)أهداف مهارة القراءة

ذَكَرَ مُحَمَّدُ السَّاموكِ أَنَّ الأهداف القراءة هي:

أ. مهارات النطق: إتقان النطق، ومهارات سرعة القراءة، وفهم المعنى، وتحديد نقطة الوقف عند انتهاء المعنى، وكذلك تأليف عناوين الأقسام الفرعية، وحسن أداء القراءة;

[56] Aqif Halimah, 'تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها', *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8.1 (2020), 77–94 <https://doi.org/10.21274/tadris.2020.8.1.77-94>. Hal.6

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ب. ثراء اللغة: زيادة المفردات اللغوية، والتعرف على تراكيب الجمل الجديدة، وفهم الغرض من النص، وممارسة التعبير الجيد، وزيادة الاهتمام بالقراءة المتعمقة;

ب. مفهوم الإجرائى

يمكن القول إن المفهوم الإجرائى هو محاولة لترجمة المفاهيم أو الشيء المجرد إلى شكل واقعي محدَّد. ومن أجل تجنب سوء الفهم في فهم هذه الورقة البحثية وعدم الخروج عن الأهداف المحددة مسبقاً، من الضروري أن تكون المفاهيم المستخدمة قابلة للتفعيل. تتكون هذه الدراسة من متغيرين، وهي المتغير X (كاهوت!) وهو ما يسمى بالمتغير المؤثر (المتغير المستقل)، والمتغير Y (مهارات القراءة) وهو ما يسمى بالمتغير الذي يتلقى التأثير (المتغير التابع).

١. كاهوت (X)

تطبق الباحثة في هذه الدراسة نموذج التعلم القائم على لعبة (GBL) الذي يدمج أنشطة التعلم مع اللعب. يهدف هذا النموذج إلى خلق جو تعليمي ممتع وتفاعلي. استخدمت الباحثة تطبيق Kahoot كوسيلة تعليمية لتشجيع مشاركة التلاميذ. يَستطيع التلاميذ من خلال تطبيق Kahoot المشاركة بفاعلية من خلال الاختبارات القائمة على لعبة المصممة وفقًا لمواد تعليمية باللغة العربية، خاصةً في مادة مهارة القراءة.

في ظل تطبيق هذا النموذج، تأمل الباحثة أن يكون التلاميذ أكثر تحفيزًا في التعلم، بحيث يكون هناك زيادة في الفهم في تعلم اللغة العربية، خاصة في جانب مهارات القراءة . وفيما يلي خطوات التعلم باستخدام لعبة الكاهوت، وهي:

١) تقوم المعلمة بشرح أهداف التعلّم وأهمية مهارة القراءة.
٢) تقوم المعلمة بإعطاء مثال قصير عن كيفية قراءة النص بشكل جيد.
٣) تقوم المعلمة بتوجيه التلاميذ لقراءة النص العربي المعد مسبقًا.
٤) تناقش المعلمة المفردات الجديدة ومعنى النص وتركيب الجمل.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٥) تبدأ المعلمة مسابقة كاهوت

٦) تتبين المعلمة كيفية ونظام استخطام كاهوت

٧) يدخل التلاميذ الرمز للانضمام إلى اللعبة.

٨) يجيب التلاميذ على الأسئلة بناءً على النص الذي تعلموه.

٩) إتاحة الوقت للمناقشة بعد كل سؤال لتوضيح الإجابة الصحيحة.

١٠) تراجع المعلمة نتائج اختبار كاهوت، مع تسليط الضوء على المجالات التي لا تزال بحاجة إلى ترقية.

١١) مناقشة الإجابات الخاطئة لتعزيز فهم التلاميذ.

١٢) تقديم ملاحظات إيجابية لتحفيز التلاميذ.

١٣) تقديم ملخص لما تعلمه التلاميذ خلال اليوم، بما في ذلك النقاط الأساسية حول النص والمفردات.مؤشرات تعليم اللغة العربية في مهارة القراءة باستخدام لعبة كاهوت المذكورة أعلاه تعد جزءا من التعليم الأساسي الذي سيتم تطبيقه في هذه عملية البحث.

٢. مهارة القراءة (Y)

بعد دراسة نظرية مهارة القراءة في الفصل السابق،خلضت الباحثة إلى أن مؤشرات مهارة القراءة هي ما يلي:

(١) القدرة على نطق النص: قراءة النصّ بالنطق الصحيح وفق القواعد، والدقة في نطق الحروف الهجائية، والتنغيم و التأكيد .

(٢) إجادة القراءة (الفصاحة) : القدرة على طلاقة القراءة و سرعة القراءة وإتقانها.

(٣) فهم المعنى: فهم المحتوى أو الرسالة في النص المقروء، و القدرة على الترجمة.

(٤) استخدام التراكب:أي الدقة في استخدام تركيب الأعداد والمعدود وتركيب المؤنث والمذكر.

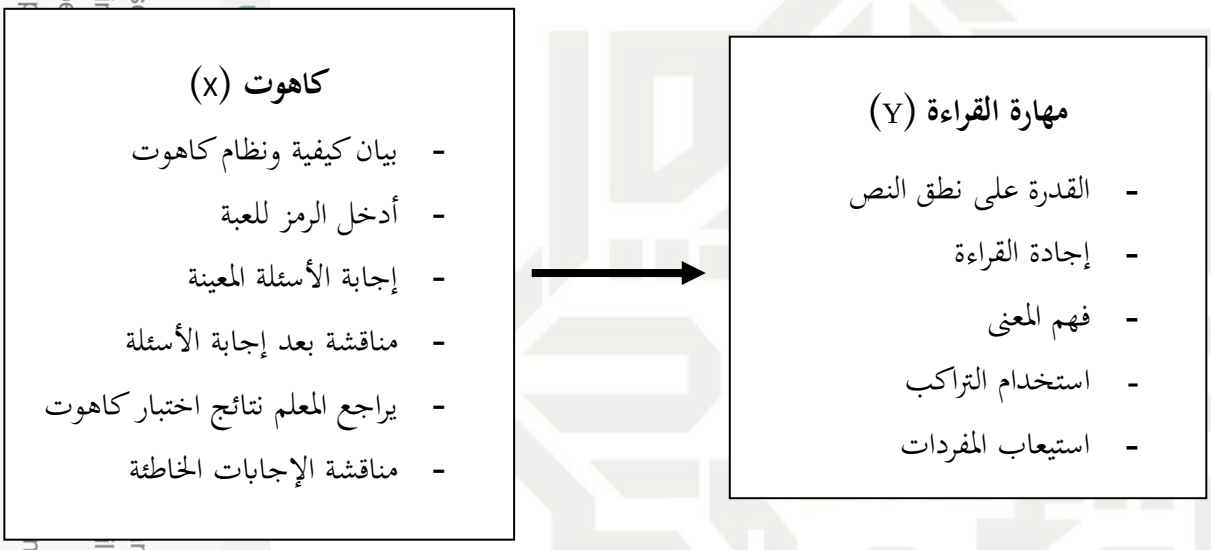
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(٥) استيعاب المفردات : القدرة على فهم معنى المفردات، واستخدام المفردات في السياقات المناسبة.

ج. الإطار تفكير وفروض البحث

١. الإطار تفكير

بناءً على شرح المؤشرات أعلاه، يمكن وصف إطار تفكير على النحو التالي:



٢. فروض البحث

فروض البحث هي إجابة مؤقتة أو تخمين مبدئي قد يكون صحيحًا أو خاطئًا، ولذلك يتطلب الأمر إجراء بحث للتأكد. بناءً على الدراسة النظرية المذكورة، فإن الفرضية المؤقتة التي تم اقتراحها للإجابة عن صحة أو عدم صحة هذا التخمين تتعلق بـ "تأثير استخدام لعبة Kahoot لعبة مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الصفا الثانوية الإسلامية."يمكن تصنيف الفرضية في هذا البحث إلى فرضية بديلة (Ha) وفرضية صفرية .(Ho) وتمت صياغة فرضية البحث كما يلي:

- Ha : استخدام لعبة كاهوت مؤثر على ترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ الصف العشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية .

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

- Ho : استخدام لعبة كاهوت غير مؤثر على ترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ الصف العشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية.

د. الدراسات السابقة

لكي يكون هذا البحث أكثر تركيزًا على مشكلة بحثية معينة، ويحقق جدة البحث، بالإضافة إلى تحديد موقع البحث الذي سيقوم به الباحث، فمن الضروري أن تجري الباحثة دراسة على الأبحاث السابقة التي تتعلق بعنوان البحث المزمع تنفيذه. وبناءً على ذلك، قامت الباحثة بإجراء دراسة أدبية على نتائج الأبحاث السابقة، وتم توضيح نتائجها على النحو التالي:

١. أجرت Dini Gayatri من جامعة السلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية في رياو بحثًا حول "تأثير استخدام وسيلة كاهوت على دافعية تعلم التلاميذ في مادة الجغرافيا في مدرسة الثانوية الحكومية ١ فيUjungbatu عام ٢٠٢٤. يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير استخدام وسيلة التعلم كاهوت على دافعية تعلم التلاميذ في مادة الجغرافيا للصف الحادي عشر في المدرسة المذكورة. اعتمد البحث على المنهج الكمي، واستخدمت طريقة التجربة شبه الحقيقية .(Quasi Eksperimen) T-test. أظهرت نتائج البحث وجود تأثير لاستخدام وسيلة كاهوت على دافعية تعلم التلاميذ في مادة الجغرافيا في المدرسة[٥٧].

تتجلى علاقة بحث Dini Gayatri بهذا البحث في المتغير المستقل وهو استخدام وسيلة كاهوت. أما الاختلاف فيكمن في المتغير التابع، حيث يركز بحث ديني غياتري على دافعية التعلم، بينما يركز هذا البحث على ترقية مهارة القراءة .

٢ .أجرت البحث Sayyidah Ayu Maziyyah عام ٢٠٢١ في جامعة مولانا مالك إبراهيم بعنوان "فاعلية استخدام وسائل التعليم القائمة على لعبة (التعلم الرقمي

[57] DINI GAYATRI, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2024).

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

القائم على لعبة) باستخدام تطبيق كاهوت على نتائج التعلم لمادة التربية الإسلامية للصف السابع في عصر الوضع الطبيعي الجديد في المدرسة المتوسطة الحكومية ١ في Turen . يهدف هذا البحث إلى معرفة مقارنة نتائج التعلم قبل تطبيق تطبيق كاهوت وبعد تطبيقه، وإثبات تأثير استخدام الوسائل التعليمية القائمة على كاهوت في تعليم مادة التربية الإسلامية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ١في Turen. هذا البحث هو بحث كمي باستخدام المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pretest-Posttest*. ويعتبر هذا التصميم تجربة تجري على مجموعة واحدة فقط دون وجود مجموعة مقارنة. بينما تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار الطبيعية، واختبار الفرضية باستخدام معامل الارتباط (*Product Moment*)خلصت النتائج إلى أن استخدام وسائل التعليم القائمة على كاهوت فعال في ترقية نتائج التعلم لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ١في Turen [٥٨].

أما بالنسبة للتوافق بين هذا البحث والبحث الحالي، فإنه يظهر في استخدام النموذج التعليمي القائم على لعبة (*Game Based Learning*) في عملية التعليم باستخدام تطبيق كاهوت. ومع ذلك، فإن الاختلاف يكمن في المتغير التابع، حيث تركز البحث المذكور على نتائج التعلم في مادة التربية الإسلامية، بينما يركز البحث الحالي على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية.

٣. أجرت Silvia Putri Utami هذا البحث في عام ٢٠٢٣ تحت عنوان "تأثير استخدام تطبيق كاهوت في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الفلاح بمدينة جامبي". هدف هذا البحث هو معرفة ما

[58] Sayyidah Ayu Maziyyah, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

إذا كان تطبيق كاهوت فعالًا عند استخدامه في تعليم اللغة العربية، خاصةً في ترقية حفظ المفردات لدى تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الفلاح بمدينة جامبي للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣. هذا البحث هو بحث تجريبي بتصميم "اختبار قبلي-اختبار بعدي لمجموعة واحدة". وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق كاهوت فعال في ترقية حفظ المفردات. كما أظهر التلاميذ نشاطًا أكبر أثناء التعلم باستخدام تطبيق كاهوت[٥٩].

تتمثل صلة هذا البحث بالبحث الحالي في المتغير المستقل، وهو استخدام وسيلة كاهوت. أما الفرق بين البحثين، فيكمن في المتغير التابع؛ حيث ركز البحث السابق على إتقان التلاميذ لمفردات اللغة العربية، بينما يركز هذا البحث بشكل أكبر على ترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

[59] SILVIA UTAMI PUTRI, 'EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB TERHADAP SISWA KELAS X SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI' (Universitas Jambi, 2023).

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

الفصل الثالث

منهجية البحث

هـ. تصميم البحث

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبي .يُعرف المنهج شبه التجريبي بأنه بحث يهدف إلى معرفة تأثير متغير مستقل (المعالجة) على متغير تابع، ولكن دون استخدام التوزيع العشوائي في تحديد المجموعات..تنقسم طريقة البحث إلى نوعين، وهما البحث التجريبي مع المجموعة مقارنة و البحث التجريبي بدون مجموعة مقارنة.

وقد استخدمت الباحث تصميم المجموعتين غير المتكافئتين (*Nonequivalent Control Group Design*)، وهو تصميم يتضمن مجموعتين :المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، دون أن يتم اختيارهما بطريقة عشوائية. تم إعطاء كل من المجموعتين اختباراً قبلياً قبل تنفيذ المعالجة، ثم اختباراً بعدياً بعدها، وذلك لقياس الفروق في النتائج بين المجموعتية.

استخدمت الباحثة هذا المنهج لأن وجود مجموعة مقارنة يوفر بيانات أكثر وضوحًا لمقارنة تأثير المعاملة. تمكن للباحثة ملاحظة الفرق في النتائج بين المجموعة التي تلقت المعاملة والمجموعة التي لم تتلق المعاملة، مما يسهل تقييم تأثير المعاملة أو تأثيرها.

الجدول ٣. ١

تصميم البحث بالمقارنو قبل وبعد

الصف	الاختبار القبلي	العلاج	الاختبار البعدي
العاشر "أ"	T_1	X	T_3
العاشر "ب"	T_2	-	T_4

البيان :

T_1 : الاختبار القبلى و الاختبار البعدي

X :استحدام و كاهوت

T_2 : الاختبار القبلى و الاختبار البعدي

و. زمان البحث ومكانه

تم إجراء هذا البحث في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ، التي تقع في شارع الصفا رقم ١٦، لابوه بارو بار، الناحية بايونج سكّاكي، مدينة بكانبارو، رياو ٢٨٢٩٢. ووقت تنفيذ هذا البحث هو في الفصل الدراسي الثاني للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

ز. أفراد البحث وموضوعه

في هذا البحث، سيكون التلاميذ والمعلم في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية في بكانبارو. أما ما يتعلق بموضوع هذا البحث فهو تأثير استخدام كاهوت على مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية في بكانبارو.

ح. مجتمع البحث وعينته

١.مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جمال التعميم الذي يتكون من أشياء/موضوعات لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحثون لدراستها ومن ثم استخلاص النتائج[٦٠]. كان مجتمع البحث في هذه الدراسة هم فهم جميع تلاميذ الصف العاشر والمعلم في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية في بكانبارو، ,العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ والبالغ عددهم ٤٧ تتكون على فصلين. كما ظهرت في الجدول التالى, الصف

[60] P D Sugiyono, 'Metode Peneliian', *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2010.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN SUSKA RIAU
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

العاشر "أ" (٢٤ التلامذ) الصف العاشر "ب" (٢٣ التلامذ). يمكن رؤية مجتمع الدراسة في الجدول التالي:

الجدول ٣. ٢

عدد المجتمع

الرقم	الصف	العدد
١.	العاشر "أ"	٢٤
٢.	العاشر "ب"	٢٣
المجموعات		٤٧

٢. عينة البحث

في هذه البحث، استخدمت الباحثة في هذه الدراسة عينة غير احتمالية، أي عينة يتم اختيارها من المجتمع الإحصائي بحيث لا يكون لكل فرد فيها نفس احتمال أخذ العينة[٦١]. واختيار العينة باستخدام نموذج العينة القَصْدية (*Purposive Sampling*)، وهو اختيار العينة بناءً على اعتبارات محددة تتناسب مع احتياجات البحث وظروف الميدان. استخدمت الباحثة في هذه العينة لأنها توفر الوقت وجدول الحصص الدراسية، ودعم معلم المادة الدراسية، وسهولة التنسيق والوصول إلى قاعة الدرس، وعدم استخدام الفصل لوسائل تعليمية رقمية مشابهة مسبقًا.

وتتكون عينة هذا البحث من تلاميذ الصف العاشرX-1 مجموعه ٢٤ تلميذا كصف تجربي، و X-4 مجموعه٢٥ تلميذا كصف ضابطاً .إذن عدد العينات المراد دراستها هو ٤٧ تلميذا. يمكن رؤية مجتمع الدراسة في الجدول التالي:

[61] S K Purwanto, 'Statistika Untuk Ekonomi Dan Keuangan Modern', 2018.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Ingi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

الجدول ٣. ٣

عدد العينة

الرقم	الصف	العدد
١.	X-1	٢٤
٢.	X-4	٢٣
المجموعات		٤٧

ط. طريقة جمع البيانات

طرق جمع البيانات التي استخدمت في هذا البحث هي:

١. الملاحظة

الملاحظة هي عملية مراقبة مباشرة على موضوع معين في البيئة، سواء كان ذلك موضوعًا جاريًا أو لا يزال في مرحلة معينة، وتشمل مختلف الأنشطة التي تتطلب الانتباه إلى موضوع البحث باستخدام الحواس. وتُعد الملاحظة عملاً يتم بشكل مقصود أو واعٍ وبترتيب منظم. الملاحظة المستخدمة في هذه الدراسة هي الملاحظة بالمشاركة.

تم إجراء هذه الملاحظة بهدف الحصول على فهم حول قدرة التلاميذ في تعلم اللغة العربية. وركزت الباحثة على ملاحظة نمط التفاعل الذي يحدث بين المعلم والتلاميذ أثناء عملية التعلم، خاصة في جانب القراءة[٦٢]. ومن خلال هذه الملاحظة، يُتوقع أن يتم تصوير مدى قدرة التلاميذ على تطبيق اللغة العربية في مواقف التعلم، سواء من حيث النطق، أو اختيار المفردات.وستكون البيانات التي يتم جمعها من خلال هذه الملاحظة أساسًا لتحليل تأثير نموذج التعليم المستخدم، ومساعدًا في العثور على استراتيجيات أكثر تأثير على ترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ.

[62] Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching* (Deepublish, 2020).

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

٢. الاختبار القبلي والاختبار البعدي

يُصنف الاختبار بناءً على وظيفته كأداة لقياس تطور تقدم تعلم التلاميذ، ويتضمن: اختبار التقييم، الاختبار القبلي، الاختبار البعدي، واختبار التشخيص[٦٣].

يستخدم الاختبار القبلي عند بداية تقديم المادة بهدف معرفة مدى استيعاب التلاميذ للمادة أو الموضوع الذي سيتم تدريسه. ويجب أن يكون محتوى الاختبار متعلقًا بالمادة التي سيتم تدريسها. أما الاختبار البعدي، فيتم تنفيذه في نهاية عملية تدريس مادة معينة بهدف معرفة مدى فهم التلاميذ للمادة والنقاط الأساسية التي تم تعلمها.

تم تصميم محتوى الاختبار المستخدم في هذا البحث بما يتناسب مع المادة التي سيتم تدريسها أو التي تم تدريسها للتلاميذ خلال مرحلة التعلم. وتم إعداد الاختبار من قِبل الباحث في شكل أسئلة تُجرى كتابيًا أو شفويًا، بهدف قياس وتقييم مهارات القراءة لدى التلاميذ بشكل أعمق.

الهدف من ذلك هو تمكين المعلم من تحديد مدى تحسن فهم التلاميذ من خلال مقارنة نتائج الاختبارين القبلي والبعدي. فإذا أظهر التلاميذ فهمًا أكبر للمادة بعد عملية التعلم، يُعتبر البرنامج التعليمي ناجحًا.

٣. الوثائق

الوثائق هي مصدر بيانات يُستخدم لاستكمال البحث، سواء كانت مصادر مكتوبة، أو أفلامًا، أو صورًا، أو أعمالًا أثرية، حيث توفر جميعها معلومات مفيدة لعملية البحث[٦٤]. وتكون الوثائق أثناء إجراء المقابلات أو

[63] Ina Magdalena and others, 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', *Nusantara*, 3.2 (2021), 150–65 (p. hal.153-154).

[64] Muh Fitrah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), p. hal.74.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الملاحظات مفيدة كدليل أو أساس لا يمكن إنكاره قانونيًا للدفاع عن النفس ضد التهم، وسوء التفسير، والافتراءات.

ي. أدوات البحث

أما أدوات البحث التي تستحدمها الباحثة في هذا البحث كما يلي :

١. الملاحظة

الجدول ٣ . ٤

ورقة الملاحظة

رقم	الملاحظة	النتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	تسأل المعلمة التلاميذ عن الدرس الماضي					
٢	تقدم المعلمة أهداف االتعليم					
٣	تشرح المعلمة المادة التعليمية باستخدام وسيلة كاهوت					
٤	توفر المعلمة كاهوت تتناسب مع موضوع التعلم الذي سيتم تدريسه للتلاميذ					
٥	تأمر المعلمة إدخال التلاميذ الرمز للانضمام إلى اللعبة.					
٦	إتاحة الوقت للمناقشة بعد كل سؤال لتوضيح الإجابة الصحيحة.					
٧	تراجع المعلمة نتائج اختبار كاهوت، مع تسليط الضوء على المجالات التي لا تزال بحاجة إلى ترقية.					
٨	مناقشة الإجابات الخاطئة لتعزيز فهم التلاميذ.					

٩.	تقديم ملاحظات إيجابية لتحفيز التلاميذ.		
١٠.	تقديم ملخص لما تعلمه التلاميذ خلال اليوم، بما في ذلك النقاط الأساسية حول النص والمفردات.		

٢. الاختبار

الجدول ٣. ٥

أدوات التقويم للإختبار القبلي و البعدي

رقم	الجوانب	مؤشرات التقييم	نتيجة (١-١٠)
١	النطق	صوت واضح	
		الدقة في نطق الحروف الهجائية	
		التنغيم و التأكيد	
٢	الفصاحة	طلاقة القراءة	
		سرعة القراءة وإتقانها	
٣	فهم المعنى	القدرة على الترجمة	
		فهم المعلومات في النص	
٤	التراكب	الدقة في استخدام تركيب المؤنث والمذكر	
		الدقة في استخدام تركيب الأعداد والمعدود	
٥	المفردات	فهم معنى المفردات	
		استخدام المفردات في السياقات المناسبة	
مجوعة			١٠

© Hak cipta milik Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak
Hak Cipta
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ك. طريقة تحليل البيانات

١. تحليل البيانات المستخدمة في الملاحظة باستخدام الرمز الاتي:

$$P=\frac{f}{n}x١٠٠\%$$

الوصف :

P= نسبة مئوية

***f*=** التكرار

N= مجموعة

تستخدم الباحثة معاير الملاحظة إن درجة المعدل :

١) ١٠٠-٨١ = جيد جدا

٢) ٨٠-٦١= جيد

٣) ٦٠-١٤= مقبول

٤) ٤٠-٢١=ناقص

٥) ٢١-٠= ناقص جدا

٢. تحليل صلاح البيانات الاختبار

للتحقق من صلاحية فقرات الاختبار ومدى قدرتها على قياس ما وضعت لقياسه، قام الباحث بإجراء اختبار الصدق لكل فقرة من فقرات الاختبار، وذلك باستخدام معامل الارتباط بيرسون (Pearson Product Moment) بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للاختبار. وتُحسب قيمة الارتباط باستخدام المعادلة الآتية:

$$r_{xy}\frac{N\sum XY-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2-(\sum X)^2][Y^2-(\sum Y)^2]}}$$

الوصف :

r_{xy}= معامل الارتباط بين الدرجة على الفقرة والدرجة الكلية

X = درجة الطالب على الفقرة

N= عدد الطلاب

Y= الدرجة الكلية للطالب

٣. طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات استخدام اختبار**مان–ويتني** (Man Whitney) .اختبار مان–ويتني هو أحد الاختبارات غير البارامترية المستخدمة لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير بين مجموعتين غير موزعتين بشكل طبيعي. في هذه الدراسة، استُخدم اختبارمان–ويتني لمقارنة نتائج الاختبار البعدي لمهارات القراءة بين الصفوف التجريبية والضابطة. الصيغة المستخدمة في حساب اختبار مان–ويتني يو هي كالتالي:

$$U = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

أو

$$U = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_2$$

الوصف :

n_1 = عدد العينات في المجموعة الأولى (الصف التجربي)

n_2 =عدد العينات في المجموعة الثانية (الصف الضبط)

R_1 =عدد الرتب للمجموعة الأولى

R_2 =عدد الرتب للمجموعة الثانية

قيمة U مأخوذة من أصغر قيمة بينU_1وU_2

© Hak ing a
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN SUSKA RIAU
Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل الخامس

الاختتام

ف. نتائج البحث

استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات باستخدام اختبار مان-ويتني، تم الحصول على قيمة الدلالة (Asymp. Sig. 2-tailed) بمقدار ٠،٠٠١ في اختبار البعدي لمهارة القراءة بين الصف التجريبي والصف الضابط في مدرسة الثانوية الإسلامية الصفا بكنبارو. وبما أن هذه القيمة أقل من مستوى الدلالة ٠,٠٥ (٠,٠٠١ >٠,٠٥) ما يعني وجود فرق معنوي بين مهارات القراءة لدى التلاميذ الذين يستخدمون كاهوت وأولئك الذين لا يستخدمونها.

لذلك تستنبط الباحثة أن الفرضية البديلة (Ha) مقبولة والفرضية الصفرية (H_0) مردودة.

وبالتالي، فإن استخدام كاهوت لعبة المهارة القراءة في تعليم اللغة العربية أكثر فعالية وتأثيرا من التعليم الذي لا يستخدم الطريقة أو غالبا ما يشار إليه بالتعليم التقليدي بهدف نهائي هي زيادة تحسين مستوى الطلاب في مهارات القراءة من حيث التعليم دروس اللغة العربية.

ص. توصيات البحث

تقدم الباحثة توصيات كما يلي :

١. للمدرس : أرجو للمدرسة أن يستخدم كاهوت في تعليم اللغة العربية لتلامذ بمدرسة الثانوية الإسلامية الصفا بكنبارو.

٢. للمدرس اللغة العربية : أرجو من المدرس أن يستخدم كاهوت في تعليم اللغة العربية, لأن نعرف أن كاهوت مؤثر لعبة مهارة القراءة، فممكن أيضا أن نستخدم لتحسين على مهارات أخرى.

٣. للتلاميذ : أرجوهم أن يتعلموا اللغة العربية بجد وطيب و يمارسهم أي مقام على تعليمهم.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

المراجع

المراجع العربية

آمنة قطاف, 'أهمية القراءة التأويلية في ضبط مفهوم الدلالة', ٢٠٢٠, ٢—٣

أقيف خلمية, 'تعليم مهارة للناطقين بغيرها', *لسانن*31 ,(2020) 9.2 *1*,

الخولي, دكتور محمد علي, *أساليب تدريس اللغة العربية* (الرياض, ٢٠٠٠(

الساموك, سعدون محمد, 'دراسة كتاب: مناهج اللغة العربية و طرق تدريسها–لسعدون محمود الساموك و هدى علي جواد الشمري', ٢٠٢٠

القطاني، عبد الله أحمد, *تعليم القراءة في السياق الإسلامي* (جدة: مطبعة جامعة الملك عبد العزيز, ١٩٩٥(

رشدي أحمد طعيمة, 'المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى in ,*الجزء الأول القسم الثاني* (مكة المكرمة، دون السنة125 .p ,(

عبد الحق الكتابي, *معجم اللغة العربية* (دار الكتب العلمية لبنان, ٢٠١٢(

عبد الحميد, هبة محمد, 'أنشطة ومحارة القراءة والاستذكار in ,*الطبعة الأولى* (عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع., ٢٠٠٦(

عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, 'التواصل باللغة العربية خارج الصف لدى متعلمي العربية من غير الناطقين بها : الفرص والمعوقات', ٢٠٢٤, ٦١٢—٣٥

عبد العزيز السرطاوي, عماد محمد الغزو سناء عورتاني طيبي and ,ناظم منصور, *صعوبات التعلم القراءة* (عمان: دار وائل للنشر, ٢٠٠٩(

عبد علي, ابراهم, *الموجه الفنى لمدريد اللغة العربية* (القاهرة: دار المعارف, ١٩٦٨(

عمر محمد الطمي الشيبان, *فلسفة التربية الإسلامية* (القاهرة: دار المعارف, ١٩٨٣(

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

فتح الرازى, ‘تطبيق طريقة التمييز في تعليم مهارة القراءة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى جاكرتا’, *التدويس مجلة اللغة العربية*, ٨,١ (٢٠٢٠), ١٧٠–٢٠٠

قسم المنهج الدراسي, ‘أصول التربية والتعليم’, ٣) rd edn فونورزغو: بكلية المعلمين الإسلامية, ٢٠١٤ p. 24),)

منظور, ابن, ‘لسان العرب’, *(الطموحات(*

نوال, عباس and ,سعدي فريدة, *القراءة أنواعها وأهدافها وأساليبها البيداغوجية في الطور المتوسط*, *جامعو البويرة*, ٢٠١٩ XI ,

المراجع الأجنبية

Al-Khamaiseh, Hadeel Saleh, and Dina Abdulhameed Al-Jamal, ‘The Effect Of Using Kahoot On Jordanian EFL Ninth-Grade Students’ Reading Comprehension’, *Journal of Positive School Psychology*, 6.6 (2022), 757–70 <http://journalppw.com>

Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani, ‘Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa’, *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6.2 (2019), 208–16 <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>

Arsyad A, ‘Media Pembelajaran’, 2011, 23–35

Chaiyo, Yanawut, and Ranchana Nokham, ‘The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student’s Perception in the Classrooms Response System’, in *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (IEEE, 2017), pp. 178–82

Dewi, Nindian Puspa, and Indah Listiowarni, ‘Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris’, *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3.2 (2019), 124–30

Fadhillah, ninik uswatun, ‘Media Pembelajaran’, 13.Ii (2006), 166–73

Fajar, Ahmad, and Julianti Julianti, ‘The Effectiveness of Using Kahoot in Teaching Arabic at Junior High School’, *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 2.1 (2023), 71–82 <https://doi.org/10.15408/kjar.v2i1.34203>

Fitrah, Muh, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018)

UIN SUSKA RIAU

GAYATRI, DINI, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU' (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2024)

Halimah, Aqif, 'تعليم مهارة القراءة للناطقين بغيرها', *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8.1 (2020), 77–94 <https://doi.org/10.21274/tadris.2020.8.1.77-94>

Hamalik, Oemar, 'Media Pendidikan', *(الطموحات) EL-THUMUHAT*, 1980

Hardiyanti, Putri, 'Mafhum Maharah Qiraah Dan Maharah Kitabah', *Islamic Education*, 2.2 (2022), hal. 139

Hartanti, Dwi, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia', *Prosiding Seminar Nasional*, 1.1 (2019), 78–85 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim, *Media Pembelajaran*, *Tahta Media Group*, 2021

Ilhami, Zera, 'Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019', *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1.2 (2019), 128–48 <https://doi.org/10.18196/mht.129>

Indayani, W, B Ibrahim, and S Suroyo, 'Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4.3 (2022), 11182–88

Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, 'Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8.1 (2019), 95–104 <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>

Karmila Sari, Rita, and Siti Nurani, 'Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1.3 (2021), 78–86 <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>

Khasanah, Uswatun, *Pengantar Microteaching* (Deepublish, 2020)

Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahma Ishaq, 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', *Nusantara*, 3.2 (2021), 150–65

Mahmudin, Wildan, 'Problematika Pembelajaran Al-Qira`Ah Dan Solusi Pemecahannya', *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2019), 135–62 <https://doi.org/10.47971/tjpi.v1i1.103>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, 'Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 113–18 <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>

Maziyyah, Sayyidah Ayu, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021)

Nasution, Widi Harawi Rizqi, 'Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3 (2019), 894–98 <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>

Naz, Ahsan Akhtar, 'Use of Media for Effective Instruction Its Importance : Some Consideration', 18, 35–40

Nurfadila, Misnawaty Usman, Misnawaty Usman, and Abd Kasim Achmad, 'Penerapan Kahoot Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Celebes Global School'

Nurhidayati, Euis, 'PEDAGOGI KONSTRUKTIVISME DALAM PRAKSIS PENDIDIKAN INDONESIA Euis Nurhidayati 1', *International Journal of Educational Counseling*, 1.1 (2017), 1–14

Oktavia, Ririn, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', *OSF Preprints*, 2022, 1–7

Prasetya, Dwi, Digital Game-based Learning, Untuk Anak, Usia Dini, Didik Dwi Prasetya, and Universitas Negeri Malang, 'Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara', 2014, 45–50 <https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>

Purwanto, S K, 'Statistika Untuk Ekonomi Dan Keuangan Modern', 2018

PUTRI SILVIA UTAMI, 'EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB TERHADAP SISWA KELAS X SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI' (Universitas Jambi, 2023)

Rofiyarti, Fitri, and Anisa Yunita Sari, 'TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform "KAHOOT!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak', *Pedagogi*, 3.3b Desember 2017 (2017), 164–72 <https://kahoot.com/>

Saidun, Fiddaroini, 'Strategi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab', *Surabaya: Jauhar*, 2006

Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1.2 (2017)

UIN SUSKA RIAU

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2017)

Sugiyono, P D, 'Metode Peneliian', *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2010

Sulistiyawati, Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, and Tomi Listiawan Listiawan, 'Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika', *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021), 56–57

Tarigan, Henry Guntur, 'Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa', *(No Title)*, 1987

Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir, 'The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review', *Computers and Education*, 149.May 2019 (2020), 103818 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Wibowo, Hindra Panji, Ega Nurliana, Dina Fitri Aryanis, Oktian Fajar Nugroho, Program Studi, Pendidikan Guru, and others, 'ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI INOVASI', 9, 302–7

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 198–206

Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri, 'Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam', *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2024), 35

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الملاحق

YAYASAN AS - SHOFA PEKANBARU
SMA ISLAM AS - SHOFA
Jl. Tuanku Tambusai / Jl. As Shofa Pekanbaru - 28294
Website : www.smafa.sch.id Hp. 0812 6367 2399
Akreditasi : A (Sangat Baik)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

No : 016.09/Sket/SMAI-Yasfa/I/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rahma Maidianti, M.Si
Nomor Induk Guru	: 12.1433.298
Jabatan	: Kepala SMAS Islam As-Shofa Pekanbaru
Alamat sekolah	: Jl. Tuanku Tambusai – Jl. Raya As-Shofa Kec. Payung Sekaki Pekanbaru Riau

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Chintia Auzuka Lagani
Nomor Induk Mahasiswa	: 12110222946
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Program studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Telah diizinkan melaksanakan prariset di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru pada tahun 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 15 Januari 2025
Plt. Kepala SMAS Islam As-Shofa

Indriani, S.Pd

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
UIN SUSKA RIAU
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-1667/Un.04/F.II/PP.00.9/01/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : ***Mohon Izin Melakukan Riset***

Pekanbaru,30 Januari 2025 M

Kepada
Yth. Kepala Kantor
Kementerian Agama Kota Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Chintia Auzuka Lagani
NIM	: 12110222946
Semester/Tahun	: VII (Tujuh)/ 2025
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Dalam Bahasa Arab Siswa Kelas 10 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMA Islam As-Shofa Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (30 Januari 2025 s.d 30 April 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

YAYASAN AS - SHOFA PEKANBARU
SMA ISLAM AS - SHOFA
Jl. Tuanku Tambusai / Jl. As Shofa Pekanbaru - 28294
Website : www.smafa.sch.id Hp. 0812 6367 2399
Akreditasi : A (Sangat Baik)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

SURAT KETERANGAN

No : 093.09/Sket/SMAI-Yasfa/III/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rahma Maidianti, M.Si
Nomor induk guru	: 12.1433.298
Jabatan	: Kepala SMAS Islam As-Shofa Pekanbaru
Alamat sekolah	: Jl. Tuanku Tambusai – Jl. Raya As-Shofa Kec. Payung Sekaki Pekanbaru Riau

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Chintia Auzuka Lagani
Nomor Induk Mahasiswa	: 121102229460
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Program studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca dalam Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Islam As-Shofa Pekanbaru

telah melaksanakan penelitian untuk penulisan Skripsi dalam penyelesaian tugas akhir kuliah. Penelitian telah dilaksanakan dari tanggal 11 Februari – 13 Maret 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 18 Maret 2025
Kepala SMAS Islam As-Shofa

Rahma Maidianti, M.Si

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
UIN SUSKA RIAU
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5074/2025 Pekanbaru,10 Februari 2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)***

Kepada
Yth. Dadang Firdaus, MA

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : CHINTIA AUZUKA LAGANI
NIM : 12110222946
Jurusan :
Judul : Pengaruh penggunaan kahoot untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 10 Sma Islam As-Shofa
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
UIN SUSKA RIAU
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561847
Fax. (0761) 561847 Web www.fik.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/20418/2024 Pekanbaru,05 September 2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Pembimbing Skripsi***

Kepada
Yth. Dadang Firdaus, MA

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	:CHINTIA AUZUKA LAGANI
NIM	:12110222946
Jurusan	:
Judul	:EFEKTIVITAS METODE GAMES BASED LEARNING DENGAN MEMAKAI KAHOOTUNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA ARAB SISWA IX MTS FADHILLAH PEKANBARU
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
UIN SUSKA RIAU

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
   a. Seminar usul Penelitian :
   b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : DADANG FIRDAUS, MA
   a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198104022023211015
3. Nama Mahasiswa : CHINTIA AUZUKA LAGANI
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110222946
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	8 Mei 2024	Sinopsis jadikan proposal		
2.	3 September 2024	Bimbingan proposal Bab 1		
3.	12 Desember 2024	Bimbingan proposal Bab 1-3		
4.	30 Desember 2024	ACC seminar proposal		
5	10 Februari 2025	Bimbingan Instrument		
6.	6 Mei 2025	Bimbingan Skripsi Bab 4-5		
7.		ACC Skripsi		

Pekanbaru, 07 Mei 2025
Pembimbing,

DADANG FIRDAUS, MA
NIP. 198104022023211015

PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. (0761) 22552 / 21553
PEKANBARU

Pekanbaru,

Nomor : 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/ 3408
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : **Izin Riset / Penelitian**

Yth.Kepala SMA Islam As-Shofa Pekanbaru

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/72030 Tanggal 31 Januari 2025 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	: **CHINTIA AUZUKA LAGANI**
NIM/KTP	: 121102229460
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DALAM BAHASA ARAB SISWA KELAS 10 SMA ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU**
Lokasi Penelitian	: SMA ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

Plt.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU

EDI RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru

UIN SUSKA RIAU

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SMA As-Shofa

MODUL AJAR BAHASA ARAB

Tahun Ajaran 2024/2025

Disusun oleh:

Chintia Auzuka Lagani

Riau

الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	**: Chintia Auzuka Lagani**
Satuan Pendidikan	**: SMA Islam As-Sofa**
Kelas/Fase	**: X / E**
Mata Pelajaran	**: Bahasa Arab**
Pertemuan	**: 4 pertemuan**
Tahun Ajaran	**: 2024/2025**

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada Fase E ini, Sebagai pelajar Indonesia yang memiliki keunggulan global, sudah selayaknya pelajar di Indonesia dapat mempelajari, memahami, dan memiliki keterampilan berbahasa Arab. Keunggulan dalam berkomunikasi, menghargai perbedaan dan budaya, cinta tanah air, dan bernalar kritis, serta menjadi manusia yang agamis merupakan pengejawantahan dari sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa. Hal inilah yang diharapkan dari Profil Pelajar Pancasila yang dapat hidup dalam suasana keagamaan dan keberagamaan yang harmonis.

III. KOMPETENSI AWAL

Pada modul kali ini yang membahas tentang الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث terdapat prasyarat utama sebelum membahas modul ini yaitu siswa mampu membaca dan memahami sejumlah kosakata yang telah diajarkan pada pembelajaran sebelumnya, dan siswa mampu dalam menulis kosakata bahasa arab.

IV. PROFIL PELAJAR ANCASILA

Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa,bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan berkebhinekaan global.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

V. SARANA DAN PRASARANA

1) Proyektor
2) Laptop/komputer
3) Jaringan internet
4) Papan tulis
5) Buku paket bahasa arab
6) Dll

VI. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler

VII. MODEL PEMBELAJARAN

Games Based Learning

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1) Mampu mengenali dan membaca angka dalam bahasa arab dengan lafal yang benar sesuai kaidah.
2) Mampu memahami perbedaan penggunaan angka untuk mudzakkar dan mu'annats dalam berbagai konteks bacaan.
3) Mampu mengidentifikasi penggunaan angka dalam teks bacaan dan memahami maknanya dalam kalimat.
4) Mampu membaca teks yang mengandung bilangan dengan kefasihan dan intonasi yang tepat**.**
5) Mampu menjawab pertanyaan pemahaman terkait teks yang mengandung bilangan dengan benar.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Diharapkan setelah mempelajari modul ini dapat menuntun Ananda semua untuk menghafal dan memahami makna .Terdapat prasyarat utama sebelum membahas materi pada modul ini yaitu Ananda harus dapat memahami dan mengetahui tentang الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنّث serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

UIN SUSKA RIAU

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Guru mengajukan pertanyaan terbuka tentang kepada peserta didik الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan 1

KEGIATAN PENDAHULUAN	
- **Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.** - **Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.** - **Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pematik materi yang akan diajarkan.**	
KGIATAN INTI	
Stimulus	- Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru menampilkan gambar ataupun teks dengan kahoot serta mengenalakan kosakata baru.
Identifikasi masalah	- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru mengadakan kahoot mini game berisi 5 soal terkait materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
Pengumpulan data	- Mengamati dan membantu perkembangan pembelajaran peserta didik dalam materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Siswa membaca teks pendek terkait dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru memberikan tugas menganalisis angka serta benda pada teks tersebut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memfotokopi sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik State Islamic University Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembuktian	- Guru mengadakan kahoot challenge dengan 10 soal lebih kompleks terkait materi : - Siswa bermain secara individu/ kelompok - Guru menampilkan leaderboar dan mendiskusikan hasil bersam dengan siswa..
PENUTUP	
Menarik kesimpulan	- Menjawab soal yang telah dikerjakan bersama-sama - Memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat dalam menjawab soal. - Mendiskusikan hasil jawaban bersama - Menarik kesimpulan terkait materi الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
- **Refleksi pencapaian siswa/formatif asassmen, dan refleksi guru untuk mengetahui pencapaian proses pembelajaran dan perbaikan.** - **Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan kesan dan pesan serta motivasi dan diakhiri dengan salam.**	

2. Pertemuan ke 2

KEGIATAN PENDAHULUAN	
- **Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.** - **Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.** - **Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pematik materi yang akan diajarkan.**	
KGIATAN INTI	
Stimulus	- Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru menampilkan gambar ataupun teks dengan kahoot serta mengenalakan kosakata baru.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Identifikasi masalah	- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru mengadakan kahoot mini game berisi 5 soal terkait materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
Pengumpulan data	- Mengamati dan membantu perkembangan pembelajaran peserta didik dalam materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Siswa membaca teks pendek terkait dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru memberikan tugas menganalisis angka serta benda pada teks tersebut
Pembuktian	- Guru mengadakan kahoot challenge dengan 10 soal lebih kompleks terkait materi : - Siswa bermain secara individu/ kelompok - Guru menampilkan leaderboar dan mendiskusikan hasil bersam dengan siswa..
PENUTUP	
Menarik kesimpulan	- Menjawab soal yang telah dikerjakan bersama-sama - Memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat dalam menjawab soal. - Mendiskusikan hasil jawaban bersama - Menarik kesimpulan terkait materi الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
- **Refleksi pencapaian siswa/formatif asassmen, dan refleksi guru untuk mengetahui pencapaian proses pembelajaran dan perbaikan.** - **Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan kesan dan pesan serta motivasi dan diakhiri dengan salam.**	

UIN SUSKA RIAU

3. Prtemuan 3

KEGIATAN PENDAHULUAN	
- **Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.** - **Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.** - **Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pematik materi yang akan diajarkan.**	
KGIATAN INTI	
Stimulus	- Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru menampilkan gambar ataupun teks dengan kahoot serta mengenalakan kosakata baru.
Identifikasi masalah	- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru mengadakan kahoot mini game berisi 5 soal terkait materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
Pengumpulan data	- Mengamati dan membantu perkembangan pembelajaran peserta didik dalam materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Siswa membaca teks pendek terkait dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru memberikan tugas menganalisis angka serta benda pada teks tersebut
Pembuktian	- Guru mengadakan kahoot challenge dengan 10 soal lebih kompleks terkait materi : - Siswa bermain secara individu/ kelompok - Guru menampilkan leaderboar dan mendiskusikan hasil bersam dengan siswa..

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENUTUP	
Menarik kesimpulan	- Menjawab soal yang telah dikerjakan bersama-sama - Memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat dalam menjawab soal. - Mendiskusikan hasil jawaban bersama - Menarik kesimpulan terkait materi الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
-Refleksi pencapaian siswa/formatif asassmen, dan refleksi guru untuk mengetahui pencapaian proses pembelajaran dan perbaikan. -Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan kesan dan pesan serta motivasi dan diakhiri dengan salam.	

4. Pertemuan ke-4

KEGIATAN PENDAHULUAN	
- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. - Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas. - Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pematik materi yang akan diajarkan.	
KGIATAN INTI	
Stimulus	- Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru menampilkan gambar ataupun teks dengan kahoot serta mengenalakan kosakata baru.
Identifikasi masalah	- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru mengadakan kahoot mini game berisi 5 soal terkait materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengumpulan data	- Mengamati dan membantu perkembangan pembelajaran peserta didik dalam materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Siswa membaca teks pendek terkait dengan materi : الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث - Guru memberikan tugas menganalisis angka serta benda pada teks tersebut
Pembuktian	- Guru mengadakan kahoot challenge dengan 10 soal lebih kompleks terkait materi : - Siswa bermain secara individu/ kelompok - Guru menampilkan leaderboar dan mendiskusikan hasil bersam dengan siswa..
PENUTUP	
Menarik kesimpulan	- Menjawab soal yang telah dikerjakan bersama-sama - Memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan pendapat dalam menjawab soal. - Mendiskusikan hasil jawaban bersama - Menarik kesimpulan terkait materi الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث
REFLEKSI DAN KONFIRMASI	
- **Refleksi pencapaian siswa/formatif asassmen, dan refleksi guru untuk mengetahui pencapaian proses pembelajaran dan perbaikan.** - **Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan kesan dan pesan serta motivasi dan diakhiri dengan salam.**	

V. ASESMEN PEMBELAJARAN

a) Penilaian sikap/ profil pelajar pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi beriman, bertakwa kepada

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

tuhan yang maha esa, kebhinekaan global, mandiri, brnalar kritis, gotong royong, kreatif.

b) Penilaian pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada capaian pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah tes tertulis.

c) Penilaian keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada capaian pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah dengan tes unjuk kerja/ praktek.

Penilaian Diri

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Apakah ananda mengetahui macam-macam kosakata الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث dalam bahasa arab?		
2.	Apakah ananda bisa menjelaskan apa itu الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث?		
3.	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran?		

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Peserta didik yang memperoleh capaian tinggi akan diberikan pengayaan berupa kegiatan tambahan terkait tema الأعداد والمعدود للمذكر وَللمُؤَنث agar mereka dapat mengembangkan kompetensinya secara optimal. Beberapa contoh kegiatan pengayaan :

- Melakukan projek
- Mengembangkan latihan
- Memberikan permainan, masalah, atau kompetensi antar siswa

Sedangkan peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan akan diberikan remedial. Guru akan melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi kelompok dan permainan.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memfotocopy sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Sekolah : .....

Mata pelajaran : .....

Kelas/ semester : .....

no	Nama peserta didik	Rencana program		Tanggal pelaksanaan	Hasil		kesimpulan
		Remedial	pengayaan		sebelum	sesudah	

VII. LEMBAR REFLEKSI GURU

No	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Penguasaan materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?	
2.	Penyampaian materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3.	Umpan balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

VIII. LEMBAR REFLEKSI PESERTA DIDIK

No	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Perasaan dalam belajar	Apakah saya sudah cukup memahami dengan baik materi pada pembelajaran ini?	

2.	Makna	Apakah aktivitas pembelajaran ini bermakna dalam kehidupan ini?	
3.	Penguasaan materi	Saya dapat menguasai materi pembelajaran hari ini a. baik b.cukup c. kurang	
4.	Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini?	
5.	Gotong royong	Apakah saya dapat berja sama dalam kelompok?	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD adalah panduan dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Kelas/semester :
Mata pelajaran :
Hari/tanggal :
Nama siswa :
Judul materi :

أ. **اقرأهذه الفقرنتان وعَيِّنالأعداد ةالمعدود للمُذَكَّر وَمُؤَنَّث في الفقرة ان الآتيان**

1. ذهبت المدرسة في رحلةٍ إلى المتحف الوطني. شارك في الرحلة خمسةُ معلمين **وسبعُ** معلمات، بالإضافة إلى **اثني عشرَ طالبًا وعشرِ طالباتٍ** .بعد الوصول، استمع الطلاب إلى أربعِ محاضراتٍ عن التاريخ الإسلامي، ثم شاهدوا ثلاثةَ أفلامٍ وثائقيةٍ عن الحضارة القديمة. في نهاية الرحلة، كتب كل طالب ثلاثَ فقراتٍ عن أكثر شيء أعجبه.
2. أقامت المدرسة معرضًا ثقافيًا بمشاركة الطلاب والطالبات. عرض الطلاب ستةَ مشاريعَ علميةٍ، بينما عرضت الطالبات **خمسَ لوحاتٍ فنيةٍ** جميلة.كان في المعرض ثمانيةُ أركانٍ مختلفة، منها ركن التراث، وركن اللغة العربية، وركن الرياضيات. زار المعرض تسعةُ معلمين **وأربعُ معلماتٍ**، وكتبوا تعليقاتهم في **سبعِ استماراتٍ** تقييمية.

ب.أجب أسئلة الأتية مناسبا بالنص أعلاه

1. من شارك في الرحلة إلى المتحف الوطني؟ وكم عددهم من الذكور والإناث؟
2. ما الأنشطة التي قام بها الطلاب في الرحلة؟ وكم عددها؟
3. كم عدد المشاريع واللوحات التي عرضها الطلاب والطالبات في المعرض الثقافي؟ وما نوع الأعداد المستخدمة فيها؟
4. اذكر عدد الأركان الموجودة في المعرض. هل العدد مناسب لنوع المعدود؟
5. من زار المعرض؟ كم عدد الزوار؟ وما الأعداد التي استخدمت؟

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Perpustakaan UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ج. إختر الأجوبة الصحيحة في الجملة التالية

1. (ثلاثة / ثلاثُ) **بَناتٍ يَقرَأنَ الكِتابَ**
2. (خمسة / خمسُ)أولادٍ في الحديقةِ
3. (اثنتا عشرة / اثنا عشر)طالبةً في الفصل
4. (أربعة / أربعُ)كُتُبٍ على الطاولة
5. (سبعة / سبعُ)مُعَلِّماتٍ في المدرسة

Pekanbaru, ... 2025

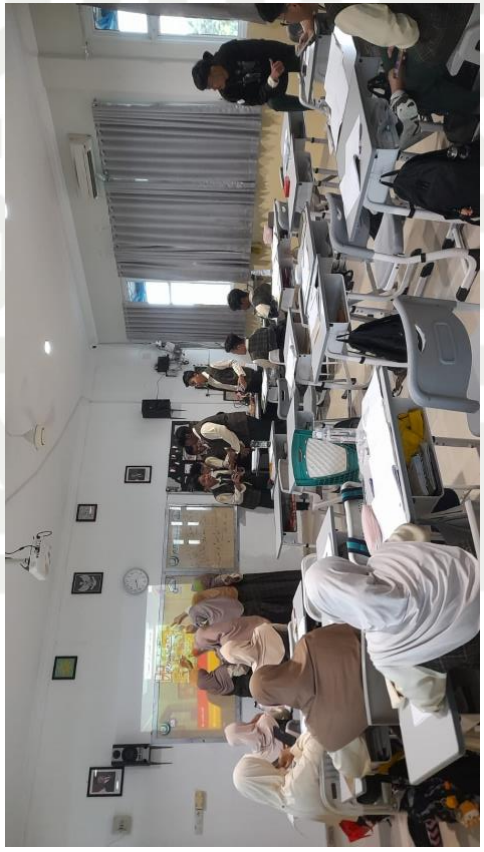
Mengetahui,

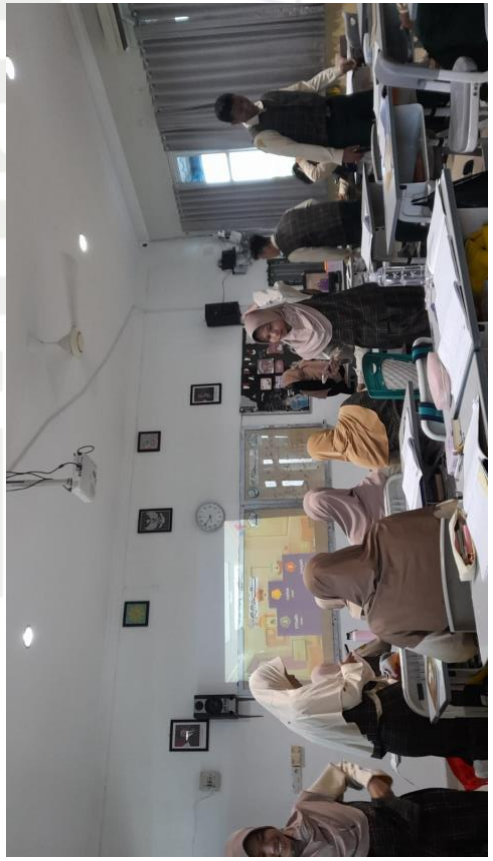
Guru Pamong

M. Radhi Rabbani LC

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل التجريبي





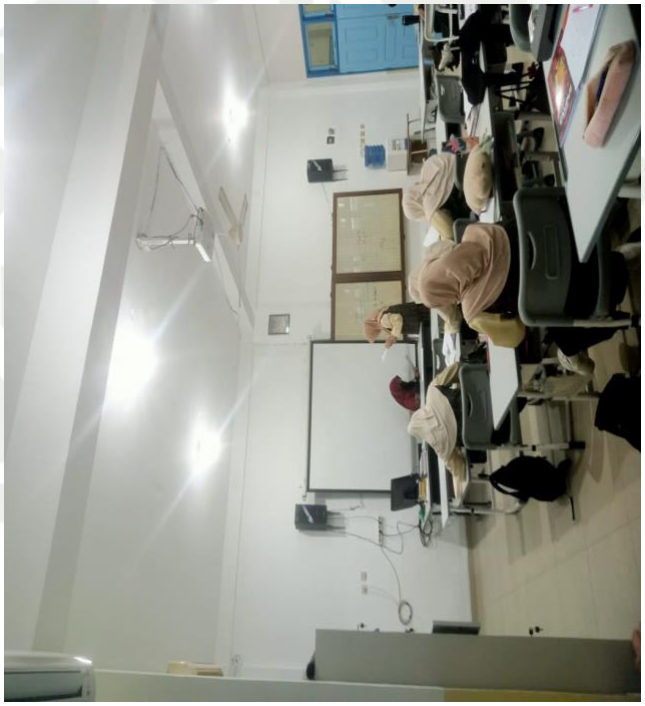
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الفصل الضبط



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi U
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta m
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Chintia Auzuka Lagani dilahirkan di Pariaman, pada tanggal 26 Oktober 2001. Putri pertama dari pasangan Bapak Zulkarnaini dan Ibu Maya Sofianti. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 19 Pekanbaru pada tahun 2014 selama 6 tahun. Peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 7 selama 3 tahun, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 7 selama 3 tahun. Peneliti kemudian melanjutkan pengabdian selama 1 tahun di Pondok Modern Al-Imtinan, Tembilahan pada tahun 2020 – 2021. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Bahasa Arab dan peneliti menyelesaikan kuliah strata satu atau S1 di semester 8 pada tahun 2025, berkat doa dan kerja keras serta dukungan dari keluarga tercinta serta sahabat dan juga bimbingan dari Ustadz Dadang Firdaus, M.A sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul :

تأثير استخدام لعبة "كاهوت" على ترقية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف العاشر في مدرسة الصفا الثانوية الإسلامية ببكنبارو رياو

Dan Alhamdulillah atas anugerah , hidayah dan rahmat Allah SWT, akhirnya penulis dapat meraih dan menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)