



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau sebagian dari isi karya tulis tersebut tanpa mengutip 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

إعداد:

محمد ابن زركسح نور

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٢٤٨٢

كلية التربية والتعليم

جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

١٤٤٦ هـ / ٢٠٢٥ م



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.

تأثير لعبة الصدقية أو التحدية (Truth or Dare (ToD) على مهارة
الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية
بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

البحث التكميلي
مقدم لنيل شهادة المرحلة الجامعية



UIN SUSKA RIAU

إعداد:

محمد ابن زركسح نور

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٢٤٨٢

قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية والتعليم
لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

١٤٤٦ هـ / ٢٠٢٥ م



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 الباحث

أنا الموقع أدناه :

الإسم : محمد ابن زركسح نور

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٢٤٨٢:

العنوان : دانو بنكوانج

أقر بأن هذا البحث الذي قدمته لتكميل شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو، وموضوعه : تأثير لعبة الصدقة أو التحدية *Truth or Dare (ToD)* على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

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

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتني ولا يجبرني أحد.

بكتبارو ، ١٣ رجب ١٤٤٦ هـ

١٣ يوني ٢٠٢٥ م



توقيع الباحث

محمد ابن زركسح نور



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 المشرفة

البحث التكميلي تحت الموضوع: " تأثير لعبة الصدقة أو التحدية *Truth or Dare (ToD)* على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار" الذي أعده الطالب: محمد ابن زركسح نور رقم القيد ١٢١١٠٢١٢٤٨٢ قد تمت له التعديلات من قبل المشرفة 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 ، ١٥ ذوالحجة ١٤٤٦ هـ

١١ يونيو ٢٠٢٥ م

المشرفة

الدكتورة أفريزا

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٥١٤١٩٩٨٠٣٢٠٠٦

حققتها

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج جون فامل الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١٠٦٤٧١٩٩٩٠٣١٠٠٢



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.

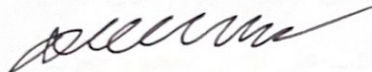
تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة البحث التكميلي تحت الموضوع: " تأثير لعبة الصدقة أو التحدية *Truth or Dare (ToD)* على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار " الذي أعده الطالب: محمد ابن زركسح نور، رقم القيد: ١٢١١٠٢١٢٤٨٢ وقررت اللجنة بنجاحه واستحقاقه على شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

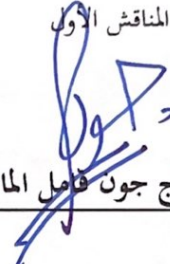
بكنبارو ، ٠٣ ذوالحجة ١٤٤٦ هـ

٣١ مايو ٢٠٢٥ م

المناقش الثاني


فيغاديلان راملي الماجستير

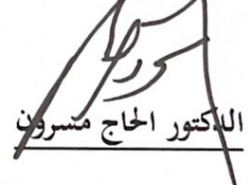
المناقش الأول


الدكتور الحاج جون فامل الماجستير

المناقش الرابع


الدكتور ناندنج شريف هداية

المناقش الثالث


الدكتور الحاج مسروون



عميد كلية التربية والتعليم

الدكتور الحاج قدر محمد يوسف

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٥٢١١٩٩٤٠٢١٠٠١



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.

الإستهلال

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (سورة يوسف : ٢)
 قُرْآنًا عَرَبِيًّا غَيْرَ ذِي عِوَجٍ لَّعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ (سورة الزمر : ٢٨)

عن أبي درداء رضي الله عنه، أن رسول الله ص.م قال:

"كن عالماً، أو متعلماً، أو مستمعاً، أو محباً ولا تكن خامساً فتهلك"

(في الإبانة الكبرى لابن بطة)

قال الإمام الثعالبي:

"من أحب الله تعالى أحب رسول الله محمداً، و من أحب الرسول العربي أحب العرب،
 و من أحب العرب أحب العربية التي بها أفضل الكتب على أفضل العجم و العرب."

"و من أحب العربية عني بها وثابر عليها، و صرف همته إليها"

(في فقه اللغة للثعالبي)

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.

الإهداء

الحمد لله رب العالمين قد أتم الباحث من كتابه هذا البحث شرط من الشروط المقررة لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم التعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

و في هذه المناسبة يهدي الباحث هذا البحث لجميع الأحباء الآتية :

١. لوالديّ المحبوبين الفاضلين الذين يربياني و يرحماني ويدعواني عن الخيرات والطيبات

إلى الله تعالى.

٢. لأسرتي الكبيرة المحبوبة.



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.

ملخص

محمد ابن زركسح نور، (٢٠٢٥) : تأثير لعبة الصدقة أو التحديـة *Truth or Dare*

(*ToD*) على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف

الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز

الإسلامي الهداية كمبار

هذا البحث هو بحث تجريبي يهدف إلى معرفة تأثير لعبة الصدقة أو التحديـة على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. إنّ أفراد هذا البحث هم المعلم وتلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار، وأما موضوعه فهو تأثير لعبة الصدقة أو التحديـة *Truth or Dare (ToD)*. ويُعد هذا البحث من البحوث التجريبية، باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. وأما مجتمع البحث فيتكون من جميع تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار للعام الدراسي ٢٠٢٥، والبالغ عددهم سبعة وعشرين تلميذاً. وأما العينة فقد تألفت من سبعة وعشرين تلميذاً من تلاميذ الصف الحادي عشر، وقد تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة الشاملة. وقد اشتملت أدوات جمع البيانات على الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. وأُجري تحليل البيانات باستخدام اختبارا الصدق، والثبات، والتجانس، واختبار ت. وقد بيّنت نتائج البحث أن لعبة الصدقة أو التحديـة *Truth or Dare (ToD)* كان لها أثرٌ واضحٌ في تحسين مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. وقد تجلّى ذلك بوضوح في نتائج اختبار ت، حيث بلغت قيمة ت المحسوبة ٢٠٤٤٧، وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة ٢٠٠٦٠، عند مستوى دلالة ٠٠٠٠٠٠٠٠ أصغر من ٠٠٠٠٠٠٠٠، مما يدل على أن الفرضية البديلة مقبولة، والفرضية العدمية مرفوضة.

الكلمات الأساسية: لعبة، الصدقة أو التحديـة، مهارة الكلام

ABSTRACT

Mhd. Ibnu Zarkasihnur (2025) : The Effect of Truth or Dare (ToD) Game toward Student Arabic Speaking Skills at the Eleventh Grade of Islamic Boarding School of Islamic Center Al-Hidayah Kampar

It was experimental research aiming at finding out the effect of Truth or Dare (ToD) game toward student Arabic speaking skills at the eleventh grade of Islamic Boarding School of Islamic Center Al-Hidayah Kampar. The subjects of this research were teachers and the eleventh-grade students at Islamic Senior High School of Islamic Boarding School of Islamic Center Al-Hidayah Kampar. The object was the effect of ToD game. It was experimental research with pretest posttest one group design. All the eleventh-grade students at Islamic Boarding School of Islamic Center Al-Hidayah Kampar in the Academic Year of 2025 were the population of this research, and they were 27 students. The samples consisted of 27 the eleventh-grade students selected by using total sampling technique. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were tests of validity, reliability, homogeneity and t-test. The research findings indicated that there was an effect of ToD game toward student Arabic speaking skills at the eleventh grade of Islamic Boarding School of Islamic Center Al-Hidayah Kampar. It was proven with the score of t-test statistic test 20.447 higher than t_{table} 2.060 and the significance level 0.000 lower than 0.05, so H_a was accepted, and H_0 was rejected.

Keywords : Game, Truth or Dare, Speaking Ability

UIN SUSKA RIAU

ABSTRAK

Mhd. Ibnu Zarkasihnur (2025) : Pengaruh Permainan *Truth Or Dare*(ToD) Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *truth or dare(ToD)* terhadap keterampilan berbicara bahasa arab siswa kelas XI MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-hidayah kampar. Subjek Penelitian ini adalah guru dan siswa siswa kelas XI MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-hidayah kampar dengan objek penelitiannya pengaruh permainan *Truth or dare (Tod)*. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan desain *Pre-test Post-Test One Group*. Adapun populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar Tahun Ajaran 2025 yang berjumlah 27 Siswa, Sedangkan sampelnya terdiri dari 27 siswa kelas XI, dengan menggunakan teknik sampel jenuh/total sampling. Teknik pengumpulan data meliputi Observasi, Tes dan Dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji Validitas, Reabilitas, Homogenitas dan Uji t. hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Truth or dare(ToD)* Terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar. Hal ini di buktikan dengan nilai uji statistik $T\text{-test sebesar } 20,447 > t\text{-table sebesar } 2,060$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ ini berarti bahwa H_a di terima H_0 di tolak.

Kata Kunci: Permainan, Truth or dare, Kemampuan Berbicara



الشكر و التقدير

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله، الصلاة والسلام على حبيب الله محمد صلى الله عليه وعلى آله وأصحابه أجمعين، أما بعد.

قد تم الباحث كتابة هذا البحث لتكميل شرط من الشروط المقررة لني شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

وفي هذه المناسبة تقدم الباحث جزيل الشكر والعرفان لوالدين المحبوبين، أبي موزار و أمي أفري واتي، الذين رباني ورحماني من صغاري لعل الله يجزيهما جنان الأخرة، أمين. ثم أقول جزاكم الله خيرا:

١. الأستاذة الدكتورة الحاجة ليني نوفيتي الماجستير مديرة الجامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو، والأستاذة الدكتورة حلمياتي نائبة المدير الأولى والأستاذ الدكتور الحاج مسعود زين نائب المدير الثاني، والأستاذ الدكتور أدي إروان نائب المدير الثالث.

٢. الدكتور الحاج قدر محمد يوسف عميد كلية التربية والتعليم والدكتور الحاج زركسيه الأستاذ نائب العميد الأول بكلية التربية والتعليم والأستاذة الدكتورة ذوبيدة أمير نائبة العميد الثانية بكلية التربية والتعليم والدكتورة اميرة دنياي نائبة العميد الثالثة بكلية التربية والتعليم.

٣. الدكتور الحاج جون فامل رئيس قسم تعليم اللغة العربية، و كسمياتي الماجستير كاتبة لقسم تعليم اللغة العربية.

٤. الاستاذة أفريزا الماجستير المشرفة التي أرشدتني ووجهتني في كتابة هذا البحث التكميلي

٥. الأستاذة نور جحيا الماجستير المشرفة أكاديمية

٦. جميع المحاضرين وأعضاء الموظفين في كلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.



٧. رئيس المدرسة و جميع المعلمين و الملمات و الموظفين و الموظفات و التلاميذ في المدرسة العالية معهد المركز الإسلامي الهداية كمبار.
٨. أصدقاء المحبوب : أصحاب الجنة و محمد وحيودي و انتان صفيا و سيلفي سندباد و دسي ميراندا و بوتري حسنة هانون و سوجي موتيا و سيري ادنيا. نرجوان يطل اصدقائنا قوية دائما حتى الجنة.
٩. أصدقاء و صديقات المحبوبين في اتحاد طلاب قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و التعليم الجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.
١٠. جميع أصدقائي الذين يقومون بعمل حقيقي في تايلاند : محمد امرالمطع و ارد ينثي سيرغر و بسيتا ساري ريتونج و محمد غني و رحمة دندا النساء بارك الله فيهم ولعل أن يجزيهم جزاء و افا وأخيرا إلى الله أتوكل و أشكر إليه على كل نعمه حتى قد تمت كتابة هذا البحث.

بكتبارو ، ٠٣ ذوالحجة ١٤٤٦ هـ

٣١ مايو ٢٠٢٥ م

توقيع الباحث

محمد ابن زركسح نور

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 الباحث.....	1
موافقة المشرفة.....	1
تقرير لجنة المناقشة.....	1
الإستهلال.....	1
الإهداء.....	1
ملخص.....	1
الشكر و التقدير.....	1
محتويات البحث.....	1
قائمة الجداول.....	1
الفصل الأول : أساسيات البحث.....	1
أ. خلفية البحث.....	1
ب. مشكلات البحث.....	4
ج. حدود البحث.....	4
د. سؤال البحث.....	4
هـ. أهداف البحث.....	5
و. أهمية البحث.....	5
ز. مصطلحات البحث.....	6
الفصل الثاني : الإطار النظري.....	8
أ. المفهوم النظري.....	8
١. مهارة الكلام.....	8
٢. لعبة الصدقة أو التحدية.....	12
ب. الدراسات السابقة.....	18



ج. المفهوم الإجرائي

د. الإطار التفكير و فروض البحث

الفصل الثالث : منهجية البحث

أ. تصميم البحث

ب. زمان البحث ومكانه

ج. أفراد البحث وموضوعه

د. مجتمع البحث وعينته

هـ. أدوات البحث

و. طريقة جمع البيانات

ز. طريقة تحليل البيانات

الباب الرابع عرض : البيانات و تحليله

أ. وصف ميدان البحث

ب. عرض البيانات

ج. تحليل البيانات

الفصل الخامس : الخاتمة

أ. نتائج البحث

ب. توصيات البحث

قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

ب. المراجع الأجنبية

الملاحق



قائمة الجداول

الجدول ١,٢	أوجه الاختلاف والتشابه مع الأبحاث السابقة.....	١٦
الجدول ١,٣	تصميم البحث.....	٢٦
الجدول ٢,٣	مجتمع وعينة البحث.....	٢٩
الجدول ٣,٣	ورقة الملاحظة لعبة الصدقة أو التحدية.....	٣٠
الجدول ٤,٣	المعايير لمهارة الكلام.....	٣٠
الجدول ٥,٣	طبقة نتيجة الفعالية إن درجة المعدل.....	٣٨
الجدول ٦,٣	المعيار لملاحظة لعبة الصدقة أو التحدية.....	٤٣
الجدول ٧,٣	معيار أو طبقة نتيجة الاختبار لمهارة الكلام.....	٤٥
الجدول ١,٤	قائمة المدرسين بالمدرسة الإسلامية الداخلية.....	٤٧
الجدول ٢,٤	الكتب المستخدمة في عملية التعليم والتعلم.....	٤٨
الجدول ٣,٤	الملاحظة الأولى.....	٥٠
الجدول ٤,٤	الملاحظة الثانية.....	٥١
الجدول ٥,٤	الملاحظة الثالثة.....	٥٣
الجدول ٦,٤	الملاحظة الرابعة.....	٥٤
الجدول ٧,٤	الملاحظة الخامسة.....	٥٨
الجدول ٨,٤	الملاحظة السادسة.....	٦٠
الجدول ٩,٤	قائمة نتيجة الملاحظة بعد تنفيذ.....	٦١
الجدول ١٠,٤	الفرق بين الإختبار القبلي و البعدي بتنفيذ لعبة الصدقة أو التحدية علي مهارة الكلام في الصف الحادي عشر.....	٦١
الجدول ١١,٤	نتائج الوصفية.....	٦٢
الجدول ١٢,٤	النتائج المتجانس.....	٦٢
الجدول ١٣,٤	النتائج الفرضية.....	٦٢
الجدول ١٤,٤	النتائج الفرضية نتائج اختبار العينة المقترنة.....	٦٢



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 الأول أساسيات البحث

أ. خلفية البحث

تعليم اللغة العربية هي عملية تعليم وإتقان اللغة العربية، وهي أحد من أقدم اللغات السامية وأكثر تأثيرها في العالم. ولها تاريخ طويل جدًا وأهمية ثقافية ودينية كبيرة، خاصة في سياق الإسلام والحضارة العربية وجدت اللغة العربية منذ ما قبل القرن السادس الميلادي، حيث تعود أقدم الشواهد المكتوبة إلى القرن الأول قبل الميلاد. ويرتبط تطور اللغة العربية ارتباطًا وثيقًا بانتشار الإسلام منذ القرن السابع الميلادي. كانت اللغة العربية الفصحى، المستخدمة في القرآن، هي المعيار اللغوي لأكثر من ١٤٠٠ عام.

تتكون اللغة العربية على أربع مهارات رئيسية تُعرف بمهارات اللغة العربية، وهي مهارة الاستماع، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، ومهارة الكلام.^١ ترتبط مهارة الاستماع بالقدرة على فهم المعلومات من خلال الصوت، بينما تتضمن القراءة فهم النص المكتوب. أما الكتابة فتتضمن القدرة على نقل الأفكار أو المعلومات من خلال الكتابة، أما التكلم يتركز على التواصل الشفهي. هذه المهارات الأربع مترابطة وهي ضرورية لإتقان اللغة العربية بفعالية.

تساهم مهارة الكلام في تحقيق ذات وشخصية مرء، حيث يظهر للآخرين على أنه شخص مثقف ومطلع، أما الشخص الذي لا يتقن الكلام فيبدو شخصاً عادياً. ومن مهارة الكلام: التكلم وفق قواعد اللغة واستخدام الكلمات والتراكيب. مهارة الكلام هي المهارة الرئيسية التي يجب أن يتقنها التلاميذ في تطبيق الأساليب المباشرة

^١ Lady Farah Aziza and Ariadi Muliansyah, "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif," *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71.

^٢ الدكتور أيوب جرجيس العطية، الدكتور أيوب جرجيس العطية. العربية تنقيفاً ومهارات، ٢٠١٢. العربية تنقيفاً ومهارات،

لتعليم اللغة العربية في المدارس الرسمية. وكذلك مهارة الكلام باللغة العربية هي مهارة نقل الرسائل شفويًا باستخدام اللغة العربية كوسيط، وذلك بعدم تجاهل قواعد استخدام اللغة بحيث يسهل فهم ما يتم نقله من قبل المخاطب أو متلقي الرسالة. في هذه العملية، يُطلب من التلاميذ إتقان بنية اللغة والمفردات جيداً. ويجب أن يكونوا قادرين على فهم وتطبيق هذه الكفاءات بطريقة دقيقة ومنظمة. لذلك، استنتاج أن الكلام هو إحدى المهارات اللغوية التي ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالمهارات اللغوية الأخرى. وبذلك مهارة الكلام تحتاج إلى ممارسة مستمرة.

أن يكون تأثير الألعاب في عملية التعليم عاملاً مهماً في تطوير مهارة الكلام باللغة الأجنبية. في سياق تعليم اللغة العربية، من الألعاب التي تجذب الانتباه لعبة ”الصدقة أو التحدية“. تعد لعبة ”الصدقة أو التحدية“ أحد البدائل التي استخدمها لزيادة الثقة بالنفس والمهارات اللغوية والتفكير والتوافق مع البيئة المحيطة.^٤

حتى الآن، فإنّ لعبة الصدقة أو التحدية (Truth or dare (ToD ليست ممتعة قط، بل لديها القدرة لترقية مهارة الكلام باللغة العربية لدى التلاميذ. فاللغة العربية كلغة مختلفة في بنيتها وخصائصها مقارنة باللغات الأخرى، غالبًا ما تشكل تحديات للمتعلمين. لذلك، أن تكون أساليب التعليم المبتكرة، مثل استخدام الألعاب، نهجًا فعالًا في تحسين مهارات التواصل الشفهي لدى التلاميذ. يكمن هذا الاعتبار وراء هذه الدراسة لاستكشاف تأثير لعبة الصدقة أو التحدية على مهارة الكلام باللغة العربية لدى التلاميذ. وفي هذا السياق، تهدف الدراسة إلى التحقق من مدى قدرة استخدام هذه اللعبة على تحسين قدرة التلاميذ على التعبير عن أنفسهم شفهيًا وفهم التعابير اليومية والرد السريع باللغة العربية.

- 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.

Nadia Ulhaq and Lahmuddin Lubis, "Penyusunan Materi Ajar Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa," *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1202–11, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361>.

FlashBooks, 2011).



لعبة في تعليم اللغة العربية غير كافية لتطوير مهارة الكلام لدى التلاميذ. أن يكون نقص الاهتمام والإبداع وجاذبية التعليم في الفصل الدراسي عائقاً في تحقيق أهداف تعليم الكلام باللغة العربية. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد جدوى لعبة الصدقة والتحدية للتلاميذ الذين لا يتقنون الكلام باللغة العربية وتحليل المقارنة بعد استخدام لعبة الصدقة أو التحدية وقبل استخدامها. أظهرت الدراسات السابقة أن لعبة الصدقة أو التحدية مجدية جداً للإستخدامها في عملية التعليم، لأن هذه اللعبة أن تحسن نتائج التعليم واستجابات التلاميذ في أنشطة التعليم والتعلم.^٥ ولكن لا تزال هناك أوجه قصور حول عدم الثقة في التعبير عن الآراء.

إستناداً إلى المقابلة السابقة للباحث مع المدرس اللغة العربية في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار، قام مدرس بتطبيق عدة أساليب منها أسلوب المحاضرة والأساليب التقليدية، يرجى بعد استخدام هذه الأساليب أن يتمكن التلاميذ ماهرين في الكلام باللغة العربية جيداً، ولكن بناء على الحقائق في الميدان تبين أن مهارة الكلام من التلاميذ لا تزال منخفضة نسبياً، وإثبات ذلك من خلال عدة ظواهر منها:

١. لا يزال تلاميذ غير قادرين على نطق اللغة العربية بجد وصحيح
٢. لا يزال تلاميذ غير قادرين على تكلم باللغة العربية حسب قواعد
٣. لا يزال تلاميذ بقدر أن يشير الرسائل شفهيّاً إلى الآخرين باستخدام اللغة العربية.
٤. لا يزال تلاميذ يتتأثرون في الإجابة عن الأسئلة العربية البسيطة من المدرس.
٥. لا يزال تلاميذ غير قادرين على تقديم أنفسهم باستخدام اللغة العربية.

في هذا السياق، هذا البحث لايبحث عن استراتيجيات التعليم عموماً ولكنها تركز على تطبيق لعبة "الصدقة أو التحدية" كطريقة مبتكرة لترقية مهارة الكلام باللغة العربية لدى التلاميذ. باستخدام هذه اللعبة، يطلب التلاميذ أن يتعلم بطريقة أكثر ممتعة وتفاعلية. حيث اللعبة تشجع التلاميذ على الكلام والتفاعل مع بعضهم

^٥ Cintya Devi Ayunda Fanny, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9, no. 2 (2021): 108, <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.



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.

البعض باللغة العربية، حتى يتمكنوا من ممارسة مهارة الكلام مباشرة في بيئة الإستراتيجية. نظرا إلى أن المهارة الكلام يتأثر باللعبة الصحيحة فيرغب الباحث في تجربة اللعبة الصدقة أو التحدي على مهارة الكلام لدى التلاميذ. لأنه وفقا لدراسة محمد عبد الحق، فإن استخدام اللعبة الصدقة أو التحدي مؤثرة على مهارة الكلام لدى تلاميذ بناء على الخلفية والأعراض المذكورة، يهتم الباحث بإجراء الدراسة تحت الموضوع "تأثير لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

ب. مشكلات البحث

١. لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD في تعليم اللغة العربية
٢. مهارة الكلام تلاميذ في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار
٣. العوامل التي تؤثر على مهارة الكلام
٤. تأثير لعبة الصدقة أو التحدي على مهارة الكلام لدى التلاميذ

ج. حدود البحث

استنادًا إلى المشكلات البحث السابقة، يقتصر هذا البحث على "تأثير لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار"

د. سؤال البحث

١. هل تؤثر لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار؟

⁶ Muhammad A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa," *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 03 (2021): 106, <https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>.



هـ. هدف البحث

هذاف من هذا البحث لتعريف تأثير لعبة الصدقة أو التحدية *Truth or Dare(ToD)* على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار.

و. أهمية البحث

١. الفوائد النظرية

استخدام نتائج هذا البحث كأساس للتعلم أو لمزيد من تطبيق وسائط التعليم، إلى جانب أنه أن يكون قيمة مضافة جيدة للمعرفة العلمية في مجال التعليم في إندونيسيا.

٢. الفوائد العملية

(١) للمعهد

للمعهد، نتائج لعبة الصدقة أو التحدية من هذا البحث مرجعاً لترقية التعليم الذي يقوم بها المدرسون، و للمعهد أن يدعم جودة التعليم المدرسين لتوفير وسائل متنوعة في المستقبل.

(٢) للمدرس

يرجى للمدرسين أن استخدام لعبة الصدقة أو التحدية في التعليم، ولكن في استخدامها يتطلب مهارات جيدة في الإشراف على الفصل الدراسي من المدرس للحفاظ على سير اللعبة وفقاً للنظام.

(٣) للتلاميذ

يرجى لعبة الصدقة أو التحدية أن تجعل تعليم مساعدة، لأن التلاميذ يتعلمون باللعبة.

(٤) للباحث



يرجى أن يتم في تحسين لعبة تعلم لعبة الصدقة أو التحدي لجعلها أكثر ابتكاراً.

ز. مصطلحات البحث

في البحث الموضوع بعنوان ”تأثير لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD) في ترقية مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الثامن في مدرسة عالية معهد مدرّس الإسلاميه الهداية كمبار ، يحتاج الباحث إلى تعزيز المصطلحات الواردة في العنوان حتى تتضح صورة البحث ولا يكون المعنى مكرراً في البحث، فيؤكد الباحث المصطلحات على الوجه التالي:

١. التأثير

التأثير هو القوة التي تنشأ من شيء ما أو شخص ما، وهو أيضاً ظاهرة داخلية أن تحدث تغييرات في ما حولها.^٧ في القاموس الإندونيسي الكبير، تعني كلمة ”تأثير“ القوة التي توجد أو تنشأ من شيء ما (شخص أو شيء) تساعد في تشكيل شخصية الشخص أو معتقداته أو أفعاله.

٢. لعبة الصدقة أو التحدي

إنّ لعبة التعليم هي كل ما أن يحمل رسائل لتحقيق أهداف التعليم. الغرض من استخدام ألعاب التعليم هو تسهيل التواصل وتحسين نتائج التعليم. لعبة الصدقة أو التحدي هي استراتيجية تعليمية تدعو التلاميذ للتعلم بنشاط وتهدف إلى جعل التلاميذ يعملون معاً في التعليم وتعزيز الإبداع. لعبة بطاقة الصدقة أو التحدي هي لعبة تتم في مجموعات باستخدام نوعين من البطاقتان. وهي بطاقات الصدقة وبطاقات التحدي. حيث أن يؤدي استخدام هذه البطاقات إلى جذب

Noor Fazariah Handayani, “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan,” *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 2 (2022): 37–45.



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.

نشاط التلاميذ في عملية التعليم مما سيكون له تأثير على مخرجات التعليم التي يحصل عليها.⁸

تتمثل مزايا لعبة الصدقة أو التحدية في أنها أن تخلق جوًا صفيًا أكثر حيوية ومرحًا، بحيث يزداد حماس التلاميذ في التعليم. يشارك التلاميذ مباشرة في اللعبة، ويكون المدرس مجرد حكم ومحفز وميسر، و للجو التنافسي أثناء اللعبة أن يحفز التلاميذ على أن يكونوا الأفضل بين التلاميذ الآخرين.

٣. مهارة الكلام

مهارة الكلام هي النطق بالأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر لشركاء الكلام. وبالمعنى الأوسع فإن الكلام هو نظام من الإشارات المسموعة والمرئية التي تستخدم عددًا من عضلات جسم الإنسان للتعبير عن الأفكار من أجل قضاء حاجاتهم، بحيث تعتبر مهارة الكلام جزءًا أساسيًا جدًا من تعلم اللغة الأجنبية بينما مهارة الكلام هي التكلم بشكل مستمر دون توقف دون تكرار نفس المفردات باستخدام الإفصاح عن الأصوات.⁹

Ananda Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, "Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Negeri 122357 Pematang Siantar," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 4 (2023): 4532.

Alifa Nur Nafisah, Moh. Ainin, and Achmad Tohe, "Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 6 (2021): 105, <https://doi.org/10.17977/um064v1i62021p763-774>.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- 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 الثاني الإطار النظري

أ. المفهوم النظري

١. مهارة الكلام

(١) تعريف مهارة الكلام

مهارة الكلام هي القدرة على تأليف جملة صحيحة تنشأ عنها أفكار ومشاعر يعبر عنها المرء في جمل واضحة وصحيحة. تُعد مهارة الكلام من المهارات الرئيسية التي يجب على التلاميذ إتقانها وهي أحد الأهداف النهائية لتعلم اللغة الأجنبية. وباعتبارها إحدى المهارات اللغوية التي يجب أن يتقنها التلاميذ، فإن مهارة الكلام من المهارات التي يصعب على التلاميذ الذين يدرسون اللغة العربية إتقانها ويتسم بالبطء في تحصيلها.^{١٠}

التكلم هو في الواقع نشاط مثير للاهتمام. ومع ذلك، أن يتحول إلى الوضع السابق بسبب الشعور بالحرج أو عدم وجود الدافع أو نقص المفردات وأنماط الجمل التي يمتلكها المتعلمون. إن إجادة مهارة الكلام هي أحد أنواع إجادة اللغة التي تتطلب التعود والممارسة المستمرة.^{١١}

في الصدقة، مهارة الكلام هي المهارة في استخدام اللغة التي تعتبر الأكثر تعقيداً.^{١٢} ما يُقصد بمهارة الكلام هو القدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر بالكلمات والجمل الصحيحة، من حيث النظام النحوي، والصوتيات، بالإضافة إلى جوانب مهارات اللغة الأخرى مثل الاستماع، والقراءة، والكتابة. تعتمد مهارة الكلام على قدرة الاستماع (استقبال)، وقدرة النطق (إنتاج)،

^{١٠} Zuliatin Nafisah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam) Bahasa Arab Melalui Media Gambar," *Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, No. 4 (2023): 319–27, <https://doi.org/10.51878/Language.V2i4.1877>.

^{١١} محمد افن الفين, "مهارة الكلام وتعليمها", *ارابيا*, 7, no. 2 (2016).

^{١٢} الدكتور أيوب جرجيس العطية, الدكتور أيوب جرجيس العطية. العربية تثقيفاً ومهاراتٍ, ٢٠١٢. العربية تثقيفاً ومهاراتٍ.



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.

المعرفة (نسبية) بالمفردات وأنماط الجمل التي تمكن التلاميذ من التواصل بمقاصد أفكارهم.^{١٣}

(٢) كفاءة تعليم مهارة الكلام في مستوى المتوسطة

ازدادت صعوبة أنشطة المحادثة في المرحلة المتوسطة لأن مدى صعوبة الموضوع يكون أوسع ويتضمن موضوعًا محددًا أو يرتبط بأفكار الشخصية للتلميذ.

فيما يلي الخطوات التي استخدمها لتعليم مهارة التحدث في المرحلة المتوسطة:^{١٤}

١. ماذا ستفعل؟
٢. ماذا تقول؟
٣. الأسئلة المسلسلة
٤. تعبير مصور
٥. تحيل
٦. التوصيف
٧. تلخيص النص
٨. الأسئلة الاستقصائية
٩. مواصلة القصة
١٠. قصة متسلسلة
١١. إعادة القص
١٢. محادثة

^{١٣} Fahrudin Aman, "implementasi maharah kalam dalam belajar mengajar dikelas tsanawi ma' had hidayatul mubtadi ' in lirboyo", Al-Nizam: Indonesian Journal of Research and Community Service 1, no. 2 (2023): 9–19.

^{١٤} Aziz Fakhrurrozi and ERTA MAHYUDIN, *Permasalahan Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta, 2012), <http://www.v-arabic.com/vra/wp-content/uploads/2010/02/Ar-Grammar-Word-cloud.jpg>



١٣. التحويل المسرحي

١٤. تمثيل الأدوار

(٣) أهداف تعلم مهارة الكلام

"أكثر الناس الذين يدرسون اللغة الأجنبية، خصوصاً اللغة العربية، يريدون تطوير مهاراتهم في التكلم. التكلم بلغة ثانية (B2) هو مهمة صعبة إذ لم نحاول فهم الأمور التي تتعلق بتلك اللغة.^{١٥} التكلم يتم لأنه له عدة أهداف، وكل هدف يتطلب مهارة خاصة. ومن بين تلك الأهداف هي..."

١. للتواصل مع أعضاء المجتمع

٢. للمناقشة (التعبير عن الرأي، إقناع شخص ما، توضيح معلومات غير واضحة).

٣. وفي مواقف أخرى، يستخدم الشخص لغته لإعطاء التعليمات، ووصف شيء ما، والشكوى من سلوك الآخرين، والترافع، وتسليية الأصدقاء بالمزاح، والإجابة على أسئلة المدرس، وتوجيه الأسئلة، والقراءة بصوت عالٍ.^{١٦}

(٤) مؤشرات مهارة الكلام

أن تتضمن مؤشرات مهارة الكلام التي تتضمن مهارات الكلام في تعلم اللغة العربية عدة أمور، مثل:

١. التلاميذ يقدرّون على نطق الكلمة أو الجملة صحيحاً وفصيحاً.

٢. التلاميذ يقدرّون باستخدام مفردات مناسبة ومتنوعة في الكلام.

٣. التلاميذ يقدرّون أن يتكلموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في

إلقاء الجمل.

^{١٥} أحمد بخيت عتيق الزهراني and أحمد، "واقع استخدام استراتيجية روبنسون لتحسين مهارات الفهم القرائي لدى التلاميذ

ذوي صعوبات التعلم ومعيقات استخدامها"، مجلة كلية التربية (أسيوط)، 39, no. 3.2 (2023): 127-58.

Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori Dan Praktik* (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012).



Hak Cipta Diindungi 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.

٤. التلاميذ يقدرّون أن يتكلّموا باستخدام التنغيم السليم وحروف العلة في الكلام.

٥) عوامل داعمة ومعيقة لمهارة الكلام

١. العوامل الداعمة لأنشطة التكلم يقترح ميدار عدة عوامل داعمة لأنشطة

التكلم وهي كالآتي^{١٧}:

أ. العوامل اللغوية، بما في ذلك: دقة الكلام، ووضع الضغط النغمي، والمفاصل والمدة المناسبة، واختيار الكلمات، وصحة الهدف من المحادثة.

ب. العوامل غير اللغوية، بما في ذلك الموقف المعقول، والهدوء مع المحاور الاستعداد لاحترام آراء الآخرين، والإيماءات والتقليد المناسب، وعلو الصوت، والطلاقة في الكلام، والملاءمة/التعليل، والتمكن من الموضوع.^{١٨}

٢. عوامل موانع تعليم الكلام، مما يؤدي إلى الفشل المتكرر:

أ. المنهج الذي لا يولي اهتمامًا كافيًا لمهارة الكلام

ب. المؤهلات المحدودة للمدرسين الأكفاء

ج. غالبًا ما تكون ظروف الفصل الدراسي غير مواتية لأنشطة التكلم المكثفة

د. فرصة محدودة للممارسة خارج الفصل الدراسي

هـ. الامتحانات التي لا تتركز على إجادة مهارات الكلام^{١٩}

^{١٧} د. محمود محمد أحمد، "واقع تدريس مهاراتي الاستماع والكلام في اللغة العربية لطلاب المرحلة الثانوية في المعهد الشرعية

بالصومال: د. محمود محمد أحمد"، مجلة مركز جزيرة العرب للبحوث التربوية والإنسانية، 21-1: (2024) no. 22

^{١٨} Mairdar G. Arsjad, Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1991), hlm.18

^{١٩} Elizabeth M. Guthrie, "Richards, Jack C. and Theodore S. Rogers, Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis . Cambridge: Cambridge University Press, 1986," The Canadian Modern Language Review 44, no. 3 (1988): 551-551, <https://doi.org/10.3138/cmlr.44.3.551>



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.

و. الكتب (اللغة العربية) عمومًا، تركز بشكل أكبر على جوانب القواعد فقط، بينما جوانب التواصل لا تحظى بالاهتمام والأولوية الكافية

٢. لعبة الصدقة أو التحدية

(١) تعريف اللعبة اللغوية

اللعبة اللغوية هي نشاط تصمم للتعليم، سواء كان مرتبطًا مباشرة أو غير مباشرة مع مادة الدرس. هدف اللعب اللغوي هو تقديم المتعة وفي نفس الوقت تدريب مهارات اللغة مثل الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة، وكذلك جوانب اللغة مثل المفردات والنحو.^{٢١} اللعب (الألعاب) هو أي مسابقة بين اللاعبين الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض باتباع قواعد معينة لتحقيق هدف معين أيضًا، يجب أن تحتوي كل لعبة على أربعة عناصر رئيسية:

١. وجود اللاعبين (اللاعبين)

٢. وجود البيئة التي يتفاعل فيها اللاعبون

٣. وجود قواعد اللعب

٤. وجود أهداف معينة يرغب في تحقيقها^{٢٢}

بينما وفقًا لسمياوان وآخرين، تصميم أنواع مختلفة من الألعاب بهدف معين لمساعدة الأطفال على تطوير مهارات معينة من خلال تجربة التعليم.^{٢٣} تتيح الأنشطة اللعب للأطفال التعبير عن أنفسهم. أنشطة اللعب هي اختيار يقوم به الأطفال بأنفسهم لأنها ممتعة، وليس من أجل الحصول على مكافآت أو مدح. من خلال اللعب، الطفل يمر بعملية مهمة لنموه^{٢٤}. هذه هي الوسيلة

^{٢١} Fuad Mustafid, Pengantar Redaksi Dalam Eckehard Schulz, Bahasa Arab Baku Dan Modern, Al Lughah Al 'Arabiyyah Al Mu' Ashirā (Yogyakarta: LKiS Yogyakarta, 2011), hlm. 3

Andi Arif Pamessangi, "Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab" (Aksara Timur, 2021).

^{٢٢} Dkk Arief. S. Sadiman, Media Pendidikan (Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2005).

^{٢٣} ملياني and أحمد, "تجليات المثل العربي في معجم لسان العرب لابن منظور", التحبير, 3, no. 3 (2021): 82–104.

^{٢٤} أحمد زاكي و بهرل الوم, "طرق تدريس مهارة الكلام في الصف الثاني الثانوي بمعهد البركة سومطرة الشمالية شيمالونجون",

العلماء المبتكرون والمثقفون, 1, no. 2 (2023): 156–63.



التي للطفل من خلالها تجربة الأشياء، ليس فقط في خياله ولكن أيضًا بشكل نشط في الحياة الواقعية. إذا تم منح الطفل الحرية للعب وفقًا لرغبته وبسرعة الخاصة، سوف يقومون بتدريب مهاراتهم المختلفة. وبالتالي، فإن اللعب قيمة وخصائص هامة في دعم تطور الطفل اليومي.^{٢٥} من الاستنتاجات المذكورة السابقة، يستنتج الباحث أنه، سواء كان الألعاب اللغوية أو الأنشطة اللعب، كلاهما يدعم التعليم وتطور التلاميذ. تصميم كلاهما لتحسين مهارات اللغة ومنح الفرصة للأطفال للتعبير عن أنفسهم. من خلال اللعب، يتعلم الطفل بشكل نشط، ويطور مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، وفي نفس الوقت يثري المفردات والنحو.

٢) أهداف لعبة لغوية

فوائد الألعاب اللغوية في عملية تعلم اللغة العربية هامة جدًا و توضيحها من عدة زوايا كما يلي:

١ تنمية روح المنافسة الصحية

الألعاب اللغوية أن تنمي روح المنافسة الصحية بين التلاميذ. هذا يجعلهم يتفوقون على بعضهم البعض ويزيد من حافزهم للتعلم

٢ تدريب مهارات اللغة

صممت الألعاب اللغوية لممارسة المهارات اللغوية مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وهذا يساعد التلاميذ على تطوير قدراتهم اللغوية بفعالية.

٣ تحفيز التعليم

لعبة لغوية أن تحفز التلاميذ على تعلم اللغة العربية بطريقة ممتعة. للمدرسين استخدام المكافآت لتحفيز التلاميذ على تعلم القراءة والكتابة، بحيث تصبح عملية التعليم أكثر نشاطًا وممتعة

Conny R Semiawan, "Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia," Jakarta: Centre of Human Competency Development, 2007.



Hak Cipta Didukung 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.

٤ تشجيع التفاعل الاجتماعي

تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التفاعل مع بعضهم البعض. وهذا يساعد على تحسين مهارات التواصل والمشاركة في المناقشات

٥ إزالة الملل والتوتر

أن تزيل الألعاب اللغوية الملل والتوتر في بيئة التعليم. تساعد أنشطة اللعب الممتعة التلاميذ في الحفاظ على تحفيزهم وتركيزهم في عملية التعلم

٦ تطوير الإبداع

تساعد الألعاب اللغوية التلاميذ على تطوير قدراتهم الإبداعية. تساعد أنشطة اللعب مثل التظاهر ولعب الأدوار والعديد من الألعاب الأخرى التلاميذ على الإبداع والتفكير النقدي.

(٣) لعبة الصدقة أو التحدي

تأتي لعبة الصدقة أو التحدي من كلمة الصدقة التي تعني في اللغة الإندونيسية الصدقة والتحدي التي تعني التحدي لذا فإن لعبة الصدقة أو التحدي هي لعبة تحتوي على أسئلة يجب الإجابة عليها بصدق وتحتوي على تحديات يجب القيام بها بشجاعة.^{٢٦}

لعبة الصدقة أو التحدي هي استراتيجية تعليمية تدعو التلاميذ للتعلم بنشاط وتهدف إلى جعل التلاميذ يعملون معًا في التعليم وتعزيز الإبداع.^{٢٧} تعتبر لعبة الصدقة أو التحدي أكثر مرونة بحيث لا تحتاج إلى وقت طويل وقادر على تدريب التواصل بين التلاميذ، وهي نقطة إضافية في لعبة الصدقة أو التحدي^{٢٨}

²⁶ Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri, "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008): 234.

²⁷ هبة محمد عبد الحميد, "أنشطة ومحاورة القراءة والاستذكار in (الطبعة الأولى) عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع, ٢٠٠٦.

²⁸ الدكتور أيوب جرجيس العطية, الدكتور أيوب جرجيس العطية. العربية تنقيفاً ومهارات, ٢٠١٢. العربية تنقيفاً ومهارات.



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.

وفقاً لبرافيانتي (٢٠١٥) فإن ألعاب الصدقة أو التحدية موجودة منذ عام ١٩٧١ في اليونان ولكنها متوفرة في نوع واحد فقط، وهو الأسئلة والأجوبة، وتتطلب شخصين أو أكثر. هذه اللعبة مناسبة جداً لممارستها مع الأصدقاء، وهي مشهورة جداً بين الأطفال حتى الشباب.^{٢٩}

إن لعبة الصدقة أو التحدية المستخدمة في التعليم هي الطريقة الصحيحة لاستعادة حماس التلاميذ للتعلم والقدرة على القضاء على الملل أثناء أنشطة التعليم، وذلك لخلق جو صف دراسي ممتع وأكثر نشاطاً، وقادر على صقل قدرات التلاميذ وفهمهم. يتماشى هذا مع نتائج بحث تاريжан وساسكيا (٢٠١٩) الذي خلص إلى أن مزايا هذه اللعبة تتمثل في أن التلاميذ أن يكونوا أكثر نشاطاً عندما يتم التعليم باستخدام ألعاب الصدقة أو التحدية.^{٣٠}

لعبة الصدقة أو التحدية هي إحدى ألعاب الورق التي تهدف إلى إيجاد إجابات على البطاقة. لعبة الصدقة أو التحدية التعليمية هذه هي نوع من ألعاب التعليم المرئية ثنائية الأبعاد غير الشفافة. لعبة الصدقة أو التحدية هي لعبة تحتوي على أسئلة يجب الإجابة عليها بصدق وتحتوي على تحديات يجب القيام بها بشجاعة.^{٣١}

٤) إجراءات استخدام لعبة الصدقة أو التحدية

أما الإجراءات التي ستقوم بها في هذا البحث فهي كالتالي:

خطوات التعليم من خلال لعبة الصدقة أو التحدية:

١. في المرحلة الافتتاحية

Ayunda Fanny, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol. 9, No. 2, Tahun 202, hlm: 111

³⁰ Dewi. Permatassari Lindya., Lutfiati, Sri. DwiYanti, and Octaverina Kecvara. Pritasari, "Penerapan Media Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smkn 2 Boyolangu Pada Materi Dasar Penyakit Dan Kelainan Kulit," Unesa 12, no. 3 (2023): 334–40.

³¹ ننجسيه ترى مايسا and أرمان حسنى, "تأثير وسيلة بطاقة الصورة في حفظ المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٩ بيسسير سلاتان," المجلة الدولية للتعليم والإدارة والتكنولوجيا. 26–39 (2024): 2, no. 1



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. المدرس يشرح المادة التعليمية (الدخل القومي)

ب. يبدأ المدرس اللعبة بتقسيم التلاميذ إلى بعض المجموعات يتكون خمسة أو ستة تلاميذ.

٢. في المرحلة الأساسية

أ. قام المدرس بالاستعداد لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD) ثم يبدأ اللعبة بالهمبمبا.

ب. يقوم ممثل المجموعة الأولى برمي عملة معدنية لتحديد نوع البطاقة التي ستلعب، فإذا كانت النتيجة هي الجانب الذي يظهر عليه حرف "ت" على العملة المعدنية، يأخذ ممثل المجموعة بطاقة الصدقة التي يقدمها المدرس أمام الصف، وإلا إذا ظهرت عملة معدنية عليها حرف "د" يأخذ ممثل المجموعة بطاقة التحدي.

ج. يقوم قائد المجموعة بقراءة الأمر أو السؤال المكتوب على ظهر البطاقة، ويجب ممثل المجموعة ١ في غضون ٣٠ ثانية على السؤال أو الأمر بناءً على مناقشة المجموعة. إذا كانت الإجابة صحيحة تحصل على ١٠٠ نقطة، إذا لم تتمكن من الإجابة أو إجابة خاطئة يتم تحويل السؤال إلى المجموعة التالية، وتستمر نفس لعبة المجموعة ١ مع المجموعة ٢، والمجموعة ٣ وهكذا، المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من النقاط هي الفائزة في لعبة الصدقة أو التحدي

٣. في المرحلة الختامية

أ. في هذه المرحلة يقوم المدرس بتسجيل النقاط التي حصلت عليها كل مجموعة.



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. تحافظ هذه الألعاب على مشاركة التلاميذ بنشاط وانخراطهم في تعلمهم، مما يجعل التعليم ممتعاً ويعزز الإبداع ويساعد على تقاء المادة في ذاكرة التلاميذ لفترة أطول

٣. مزايا و عيوب لعبة الصدقة أو التحدية

مزايا لعبة الصدقة أو التحدية:

- أ. أن تخلق جواً أكثر حيوية وممتعة في الفصل الدراسي، بحيث يزداد حماس التلاميذ في التعليم.
- ب. يشارك التلاميذ بشكل مباشر في اللعبة، ويكون المدرس مجرد حكم ومحفز وميسر.
- ج. أن يحفز الجو التنافسي أثناء اللعبة التلاميذ ليكونوا الأفضل بين التلاميذ الآخرين.^{٣٢}

عيوب لعبة الصدقة أو التحدية:

- أ. لا تغطي الأسئلة الموجودة على بطاقة الصدقة وبطاقة التحدية المادة المطروحة في أداة اختبار القدرة المعرفية بشكل كامل.
- ب. إذا لم تكن إدارة الوقت جيدة، فلن تتحقق أهداف التعليم
- ج. إذا كانت إدارة الصف غير مناسبة، فقد يؤدي ذلك إلى حدوث اضطراب يعرقل عملية التعليم.^{٣٣}

٤. تأثير لعبة الصدقة أو التحدية (Truth or Dare) على مهارة الكلام

لعبة الصدقة أو التحدية هي واحدة من الألعاب الاجتماعية التي غالباً ما تلعبها مجموعات من الأصدقاء أو في مواقف غير رسمية. تتضمن اللعبة خيارين: "الصدقة" التي تتطلب من اللاعبين الإجابة على الأسئلة بصدق، أو "التحدية"

³² Priatmoko, Binadja, and Putri, "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets."

³³ A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa."



التي تتطلب من اللاعبين القيام بتحدي معين.^{٣٤} وعلى الرغم من أنه غالبًا ما يُنظر إليها على أنها لعبة ترفيهية، إلا أن لعبة "الصدقة أو التحدي" أن تكون لها تأثير على مهارة الكلام، خاصة لدى التلاميذ الذين هم في مرحلة تطوير مهاراتهم التواصل الاجتماعي والتواصل.^{٣٥}

ب. الدراسات السابقة

تعتبر الأبحاث السابقة مصدرًا سابقًا لنتائج الأبحاث التي سيحاول الباحث لاحقًا مقارنتها بالأبحاث التي سيتم إجراؤها. كما للبحوث السابقة أن تكون بمثابة مصدر إلهام يساعد في إجراء البحوث. وبالإضافة إلى ذلك، للباحثين أيضًا التحقق مما ينقصهم والمزايا التي يجب تطويرها. بحيث للعلماء أيضًا إجراء بحث أصلي / جديد لأنهم يعرفون ما تم العثور عليه وما لم يتم العثور عليه. تشمل بعض الدراسات السابقة المتعلقة بالبحوث التي استخدمها الباحثون:

الجدول ١,٢

أوجه الاختلاف والتشابه مع الأبحاث السابقة

رقم	الموضوع	النتائج	المعادلة	الاختلاف
١	ديني أغوس سيتاوان، محمد هادياتور رحمن الجهود المبذولة لتحسين نتائج التعليم في مواد	بناءً على نتائج الدراسة أظهرت زيادة في نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية في الصف السابع. شوهدت في سلسلة	يكمن التشابه بين هذه الدراسة والبحث الباحث في المتغير X الذي يستخدم	يكمن الفرق بين هذا البحث والبحث الباحث في المتغير (Y) الذي يهدف إلى تحسين مخرجات التعلم لدى التلاميذ في الصف

^{٣٤} أحمد، "واقع تدريس مهاراتي الاستماع والكلام في اللغة العربية لطلاب المرحلة الثانوية في المعاهد الشرعية بالصومال: د.

محمود محمد أحمد".

A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa."

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisan 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.

رقم	الموضوع	النتائج	المعادلة	الاختلاف
	العلوم الاجتماعية باستخدام لعبة الصدقة أو التحديّة سومبر: المجلة الدولية للدراسات الاجتماعية، المجلد رقم ١ مارس ٢٠٢٤.	من الحلقات الأولى والثانية والثالثة. ^{٣٦}	الصدقة أو التحديّة.	السابع في SMP Negeri
٢.	أغوم جينانجار، إيسيب سوبرياتنا، دونا فيتري أنيسا تطوير لعبة بطاقة الصدقة أو التحديّة لـ زيادة الثقة بالنفس لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.	أظهرت نتائج الدراسة أن تطوير برنامج الصدقة أو التجرو على زيادة الثقة بالنفس لدى السانتري سمب / MTs يظهر مستوى مستوى الجدوى بنسبة ٨٠,٥٪ وقالت ”عالية جدا“ أو بعبارة أخرى ”جديرة جدا	تكمن معادلة هذا البحث مع بحث الباحث في المتغير X، أي استخدام لعبة الصدقة أو التحديّة.	والفرق بين هذا البحث وبحث الباحث في المتغير (Y)، حيث يهدف هذا البحث إلى زيادة ثقة التلاميذ بأنفسهم بينما يهدف متغير الباحث (Y) إلى تحسين ، وكذلك اختلاف موضوع هذا البحث عن موضوع بحث الباحث

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.

رقم	الموضوع	النتائج	المعادلة	الاختلاف
	المصدر: المجلد ٦، رقم ٥، سبتمبر ٢٠٢٣ Doi /Fo١٠,٢٢٤٦٠ ٥,١٢٩١٦kusV ٢٧	جديدة ^{٣٧}		
٣.	محمد عين الحق. أثر لعبة الصدقة أو التحدية على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف السابع الابتدائي في مدرسة مامباوس شوليهين. المصدر: مجلة التربية والدراسات الدينية، المجلد ١ عدد ٣، (٢٠٢١): ديسمبر	استنادًا إلى تحليل هذا البحث، استنتاج أن لعبة الصدقة أو التحدية مؤثرة جدًا على مهارة الكلام لدى التلاميذ. ^{٣٨}	تتمحور معادلة هذه الدراسة مع بحث الباحث حول المتغير (X) وهو استخدام ألعاب الصدقة أو التحدية والمتغير (Y) في تحسين مهارة الكلام.	الفرق بين هذا البحث وبحث الباحثة هو اختلاف مواقع البحث وأهدافه عن بحث الباحثة التي ستنفذ لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار

³⁷ Agum Ginanjar, Ecep Supriatna, and Dona Fitri Annisa, "Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp/Mts," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 6, no. 5 (2023): 407, <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.12927>.

³⁸ A'inul Haq, "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab 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.

ج. المفهوم الإجرائي

أما الإجراءات التي سيقوم بها الباحث في هذا البحث فهي كالتالي:
خطوات التعليم من خلال لعبة الصدقة أو التحدية:

١. يبدأ المدرس التعلم بالسلام وقراءة الدعاء ويرتب أو ينظم التلاميذ لإشتراك عملية التعليم.
٢. يشرح المدرس المادة التعليمية.
٣. يقرأ المدرس كشف الحضور.
٤. يبدأ المدرس اللعبة بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات من خمسة أو ستة تلاميذ.
٥. يقوم المدرس بإعداد لعبة الصدقة أو التحدية ثم يبدأ اللعبة بالهلمبها.
٦. يطلب المدرس من كل ممثل مجموعة أن يتقد ليأخذ بطاقة بطريق رمي عملة معدنية.
٧. يطلب المدرس من التلاميذ أن يقرء السؤال أو الأمر من البطاقة التي أخذها ممثل المجموعة.
٨. يطلب المدرس من التلاميذ أن يناقش مع زملاء المجموعة لتحديد إجابة السؤال أو الأمر.
٩. يقوم المدرس بتسجيل النقاط التي حصلت عليها كل مجموعة.
١٠. يستنتج و يحفر المدرس التلاميذ أن يتحمس في التعلم والتكلم باللغة العربية.

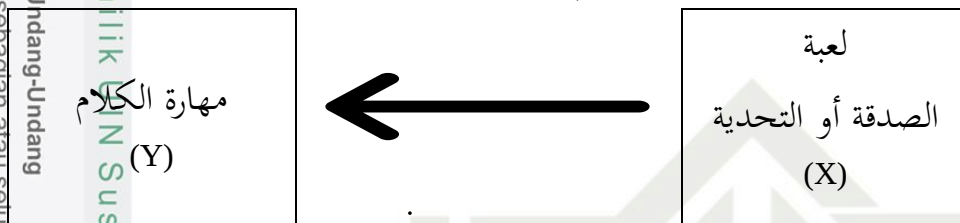
أما مؤشرات مهارة الكلام فهي:

١. التلاميذ يقدررون على نطق الكلمة أو الجملة صحيحاً وفصيحاً.
٢. التلاميذ يقدررون باستخدام مفردات مناسبة ومتنوعة في الكلام.
٣. التلاميذ يقدررون أن يتكلموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في إلقاء الجمل.
٤. التلاميذ يقدررون أن يتكلموا باستخدام التنغيم السليم وحروف العلة في الكلام.

د. الإطار التفكير و فروض البحث

١. إطار التفكير

يتمثل إطار هذا البحث فيما يلي:



٢. فروض البحث

H_a : اللعبة الصدقة أو التحديّة (*Truth or Dare (ToD)*) مؤثرة على مهارّة الكلام

لدى التلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار.

H_0 : اللعبة الصدقة أو التحديّة (*Truth or Dare (ToD)*) غير مؤثرة على مهارّة الكلام

لدى التلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- 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 الثالث منهجية البحث

أ. تصميم البحث

استخدم هذا البحث منهجا كميًا مع المنهجي التجريبي وتصميم البحث ما قبل تجريبي من نوع المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والبعدي، تأثير لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD كمتغير (X) ومهارة الكلام كمتغير (Y). تصميم البحث المستخدم في هذا البحث هو تصميم واحد للمجموعة. يقدم الباحث الاختبار قبل إعطاء المعالجة في هذا التصميم. كان السبب في قيام الباحث بهذا البحث هو أن الباحث يريد أن يرى نتائج المناسبة أي الجيدة من بعد الاختبارات هي الاختبار القبلي (قبل المعالجة) والاختبار البعدي (بعد المعالجة).

أما الصف التجريبي في هذا البحث هو الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

الجدول ١,٣

تصميم البحث

الفصل	الاختبار القبلي	المعالجة	الاختبار البعدي
الحادي عشر	O ₁	X	O ₂

المعلومات:

O₁: الاختبار القبلي قبل تقديم المادة الدراسية

X: الصف الذي فيه المعالجة

O₂: الاختبار البعدي بعد تقديم المادة الدراسية.



ب. زمان البحث ومكانه

يقوم الباحث هذا البحث في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار في التاريخ ٧ مايو - ٤ يولي العام الدراسي ٢٠٢٥

ج. أفراد البحث وموضوعه

أما أفراد في هذا البحث هو مدرس وتلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار، في حين أن موضوع هذا البحث هو تأثير لعبة الصدقة أو التحدي (Truth or Dare (ToD على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار. الطريقة المستخدمة في تطبيق لعبة الصدقة أو التحدي هي طريقة التعليم التفاعلي.

د. مجتمع البحث وعينه

١. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو مجال تعميم يتكون من كائنات / مواضيع لها صفات وخصائص معينة يحددها الباحث لدراستها ثم استخلاص النتائج.³⁹ أما مجتمع البحث في هذا البحث جميع تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية بمعهد مركز الإسلامي الهداية كمبار الذي يبلغ مجموعها ١٧ تلميذاً.

٢. عينة البحث

العينة هي "كجزء من المجتمع الإحصائي" تنص على أن العينة هي "جزء من المجتمع المأخوذ بطريقة معينة لها خصائص معينة، واضحة وكاملة تعتبر مثلاً للمجتمع" إستناداً إلى التعريف السابق، للمؤلف أن يشرح أن العينة هي جزء أو مجموعة من شيء يجب دراسته وتمثل بالفعل جميع المجتمع البحثي.

³⁹ Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, hlm. 117



أما عينة البحث في هذا البحث جميع تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية بمعهد مركز الإسلامي الهداية كمبار يبلغ مجموعها ٢٧ تلميذ وأخذها بطريقة تعداد النفوس أي (عينة المشبعة) عينة من الشعور بالملل

الجدول ٢,٣

مجمع وعينة البحث

الصف	عدد التلاميذ
الحادي عشر	٢٧

هـ. أدوات البحث

١. الملاحظة

الجدول ٣,٣

ورقة الملاحظة لعبة الصدقة أو التحدية

الملاحظة :

المدرس :

الموضوع :

الدرس :

الرقم	الناحية الملاحظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١	يبدأ المدرس التعلم بالسلام وقراءة الدعاء ويرتب أو ينظم التلاميذ لإشتراك عملية التعليم.				
٢	يشرح المدرس المادة التعليمية				
٣	يقرأ المدرس كشف الحضور.				
٤	يبدأ المدرس اللعبة بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات من خمسة أو ستة تلاميذ.				
٥	يقوم المدرس بإعداد لعبة الصدقة أو التحدية ثم يبدأ اللعبة بالهيمبما.				

٢. الاختبار

المعايير لمهارة الكلام

المدرس : التاريخ :
الدرس : الطالب/ة :

۲۶



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.

الرقم	مؤشرات مهارة الكلام	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
٣	التلاميذ يقدرّون أن يتكلّموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في إلقاء الجمل.				
٤	التلاميذ يقدرّون أن يتكلّموا باستخدام التنغيم السليم وحروف العلة في الكلام.				
المجموعة					

و. طريقة جمع البيانات

كانت طريقة جميع البيانات التي سيستخدمها الباحث كما يلي:

١. الملاحظة

الملاحظة هي طريقة التحليل بمنهجية بالنظر إلى الأفراد أو المجموعات أو مراقبتهم مباشرة لمختلف الظواهر التي تكون موضوعاً للملاحظة مثل ظواهر السلوك البشري وعمليات العمل والظواهر الطبيعية وغيرها. في هذا البحث تستخدم الملاحظة كدليل لتنفيذ الملاحظة في الفصل، ولمعرفة كيف لعبة الصدقة أو التحدية على مهارة الكلام لدى التلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

٢. الاختبار

الاختبار هو أداة أو إجراء يستخدم لإكتشاف أو قياس شيء ما في الغلاف الجوي، بطريقة وبقواعد محددة مسبقاً. لتحديد مهارة الكلام باستخدام تقنيات الاختبار الشفوي.

٣. التوثيق

في هذا البحث، جمع الباحث البيانات عن المعهد كوثائق. الوثائق، من أصل كلمة وثيقة، والتي تعني البضائع المكتوبة. عند تنفيذ طريقة التوثيق، يقوم الباحثون



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.

بالتحقيق في الأشياء المكتوبة مثل الكتب والمجلات والوثائق واللوائح ومحاضر الاجتماعات ومذكرات اليوميات وما إلى ذلك.

ز. طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث كما يلي:

١. اختبار صحة البيانات (Uji Validitas)

هناك اسمه صحة المحتوى في هذا اختبار صحة البيانات. وصحة المحتوى هي جزء من الصحة الداخلية. يعمل اختبار صحة المحتوى للتأكد أو لمعرفة مناسبة المحتوى لأهداف البحث ويعمل هذا مع خبراء (أهله).⁴⁰

٢. اختبار الموثوقية (Uji Reliabilitas)

الموثوقية هي مدى استقرار أو توحيد أداة معينة. يُجرى اختبار الموثوقية كشرط لقبول الاختبار. تؤكد الموثوقية أن تقييم من الأسئلة الموجودة متسقًا (Konsisten) عادةً يتم اختبار صحة المحتوى أولاً، يليها اختبار الموثوقية. المثال، باستخدام طريقة الموثوقية بين المقيمين (Metode inter-rater reliability). الموثوقية بين المقيمين هي الاتساق أن نموذج التقييم أو الأداة المستخدمة توفر أو تعطي نتائج متسقة، على الرغم من تقييمها من ممتحن مختلفين.

٣. اختبار اختبار التجانس (uji homogenitas)

أما أساس لاتخاذ التقرير هذا الاختبار كالتالي:

- (١) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} < t_{tabel}$ فتكون H_0 مقبولة و H_a مردودة.
- (٢) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} > t_{tabel}$ فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.
- (٣) إذا كانت القيمة (sig.(2-tailed) $< 0,05$ فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.

⁴⁰ Wahyu Dwi Puspitasari and Filda Febrinita, "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi," Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M) 4, no. 1 (2021): 77–90

٤. اختبار الفرضية (Uji Test-t)

أما أساس لاتخاذ التقرير هذا الاختبار كالتالي:

- (١) إذا كانت نتيجة $t_{tabel} < t_{hitung}$ فتكون H_0 مقبولة و H_a مردودة.
- (٢) إذا كانت نتيجة $t_{tabel} > t_{hitung}$ فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.
- (٣) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2-tailed)} < ٠,٠٥$ فتكون H_0 مردودة و H_a مقبولة.
- (٤) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2-tailed)} > ٠,٠٥$ فتكون H_0 مقبولة و H_a مردودة.

طريقة تحليل البيانات المستخدم في هذا البحث هي " Test-T "

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

الإيضاح :

t_0 = الاختبار

Mx = المعدل من المتغير x

My = المعدل من المتغير y

$SD x$ = الانحراف المعياري من المتغير x

$SD y$ = الانحراف المعياري من المتغير y

N = عدد العينة

1 = الرقم الثابت.

الجدول ٥,٣

طبقة نتيجة الفعالية إن درجة المعدل

الدرجة	النتيجة
جيد جدا	١٠٠ - ٨٥
جيد	٨٤ - ٧٥
مقبول	٧٤ - ٦٠
ضعيف	≥ ٥٩

- 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 ٦,٣

المعيار لملاحظة لعبة الصدقة أو التحدية

الرقم	فئة النتيجة	الدرجة
١	١٠٠-٨١	(جيد جدا)
٢	٨٠-٦١	(جيد)
٣	٦٠-٤١	(مقبول)
٤	٤٠-٢١	(ناقص)
٥	٢٠-٠٠	(ناقص جدا) ^{٤١}

الجدول ٧,٣

معيار أو طبقة نتيجة الاختبار لمهارة الكلام

النتيجة	الدرجة
١٠٠-٨٠	جيد جدا
٧٩-٦٦	جيد
٦٥-٥٦	مقبول/الكفاية
٥٥-٤٠	ناقص ^{٤٢}

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴¹Bidwan, skala pengukuran variabel_vaiabel penelitian, (Bandung:Alfabeta, 2011),Hlm.

⁴²Darmisa Darmisa and Syarifah Fathimah Al Ilmullah, 'Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Al-Balad Kamande Kecamatan Tutar Kabupaten Polewali Mandar', *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature*, 1.2 (2021). hlm 155.



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

الخاتمة

أ. نتائج البحث

بعد ما حلل الباحث المشكلة الموجودة فوجد الإجابة أن لعبة الصدقة أو التحديّة (TOD truth or dare) لها تأثير على مهارة الكلام. يعود إلى أن قيمة t المحسوبة $t = 0.000$ من قيمة t الجدولية، أي $20.447 > 2.060$ أو أن قيمة (tailed) $0.000 < 0.05$ تم رفض الفرضية H_0 مردودة H_a مقبولة. تم رفض الفرضية وقبول البدلية بناء على التفسير المذكورة السابق التأكيد على أن تأثير لعبة الصدقة أو التحديّة (TOD truth or dare) على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار.

ب. توصيات البحث

سيقدم الباحث الإقتراحات كما يلي :

١. للمدرسة

يجب للمدرسة على إعداد المرافق أو المنشأة الوافية للتلاميذ في تعلم اللغة خصوصا في اللغة العربية.

٢. للمدرس

من هذا البحث يعرف الباحث أن لعبة الصدقة أو التحديّة (TOD truth or dare)

ترقي مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر، فينبغي على المدرس أن يستخدم هذه اللعبة في تعليم اللغة العربية لترقية مهارتهم (مهارة الكلام) للتلاميذ

يجب على التلاميذ أن يتعلم بالجد والنشاط عن جميع الأشياء الذين يتعلقون باللغة العربية، ربما من مخارج الحروف، الأصوات، النحو، الصرف، البلاغة و غير ذلك وعلى التلاميذ أن يحفظ كثيراً من المفردات والأساليب ولا ينس أيضاً أن يمارس التكلم باللغة العربية يوميّاً داخل المدرسة أو خارجها.



قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

- أحمد, د. محمود محمد. “واقع تدريس مهارات الاستماع والكلام في اللغة العربية لطلاب المرحلة الثانوية في المعاهد الشرعية بالصومال: د. محمود محمد أحمد.” *مجلة مركز الجزيرة العرب للبحوث التربوية والإنسانية* ٣, ٢٢ (٢٠٢٤) ١-٢٢.
- الدكتور أيوب جرجيس العطية. الدكتور أيوب جرجيس العطية العربية تثقيفًا ومهاراتٍ, ٢٠١٢. العربية تثقيفًا ومهاراتٍ, ٢٠١٢.
- الفين, محمد افن. “مهاراة الكلام وتعليمها.” *ارابيا* ٧, ٢٠٢٦ (٢٠٢٦).
- بخيت عتيق الزهراني, أحمد, و أحمد. “واقع استخدام استراتيجية روبنسون لتحسين مهارات الفهم القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ومعيقات استخدامها.” *مجلة كلية التربية (أسيوط)* ٣٩, ٣, ٢٠ (٢٠٢٥) ١٢٧-٥٨.
- زاكي, أحمد, و بهرل الوم. “طرق تدريس مهارة الكلام في الصف الثاني الثانوي بمعهد البركة سومطرة الشمالية سيمالونجون.” *العلماء المبتكرون والمتقنون* ١, ٢٠ (٢٠٢٣) ١٥٦-٦٣.
- عبد الحميد, هبة محمد. “أنشطة ومحوارة القراءة والاستذكار.” *الطبعة الأولى*. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع, ٢٠٠٦.
- مايسا, نجسيه ترى, و أرمان حسنى. “تأثير وسيلة بطاقة الصورة في حفظ المفردات العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بيسيسير سلاتان.” *المجلة الدولية للتعليم والإدارة والتكنولوجيا* ٢, ١٠ (٢٠٢٤) ٢٩-٦٠.
- ملياني, و أحمد. “تجليات المثل العربي في معجم لسان العرب لابن منظور.” *التحبير* ٣, ٢٠ (٢٠٢٣) ٨٢-١٠٤.

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. المراجع الأجنبية

- Aminul Haq, Muhammad. "Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Keterampilan Bicara Bahasa Arab Siswa." *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 03 (2021): 106. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48>.
- Agus N. Cahyo. *Game Kusus Penyeimbang Otak Kanan Dan Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks, 2011.
- Aman, Fahrudin. "IMPLEMENTASI MAHARAH KALAM DALAM BELAJAR MENGAJAR DI KELAS TSANAWI MA ' HAD HIDAYATUL MUBTADI ' IN LIRBOYO." *Al-Nizam: Indonesian Journal of Research and Community Service* 1, no. 2 (2023): 9–19.
- Arief, S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2005.
- Ayunda Fanny, Cintya Devi. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9, no. 2 (2021): 108. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>.
- Aziza, Lady Farah, and Ariadi Muliensyah. "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif." *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71.
- Darmisa, Darmisa, and Syarifah Fathimah Al Ilmullah. "Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Bahasa Arab Siswa Kelas XI MA Al-Balad Kamande Kecamatan Tutar Kabupaten Polewali Mandar." *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature* 1, no. 2 (2021): 155. <https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v1i2.30850>.
- Fakhrurrozi, Aziz, and ERTA MAHYUDIN. *Permasalahan Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta, 2012. <http://www.v-arabic.com/vra/wp-content/uploads/2010/02/Ar-Grammar-Word-cloud.jpg>.
- GINANJAR, AGUM, ECEP SUPRIATNA, and DONA FITRI ANNISA. "PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU TRUTH OR DARE UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP/MTs." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 6, no. 5 (2023): 407. <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i5.12927>.
- Handayani, Noor Fazariah. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan." *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 2 (2022): 37–45.
- Nafisah, Alifa Nur, Moh. Ainin, and Achmad Tohe. "Pengembangan Kartu Permainan Talk or Dare Untuk Pembelajaran Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 6 (2021): 763–74. <https://doi.org/10.17977/um064v1i62021p763-774>.
- NAFISAH, ZULIATIN. "Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam) Bahasa Arab Melalui Media Gambar." *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 4 (2023): 319–27. <https://doi.org/10.51878/language.v2i4.1877>.
- Pamessangi, Andi Arif. "Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab." Aksara Timur, 2021.

- Permatassari Lindya., Lutfiati, Dewi., Sri. Dwiyantri, and Octaverina Kecvara. Pritasari. "Penerapan Media Truth or Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smkn 2 Boyolangu Pada Materi Dasar Penyakit Dan Kelainan Kulit." *Unesa* 12, no. 3 (2023): 334–40.
- Pratmoko, Sigit, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri. "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008): 234.
- Rizky, Rafieqah Nalar and Mahardika, Ananda. "Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Negeri 122357 Pematang Siantar." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 4 (2023): 4532.
- Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012.
- Semiawan, Conny R. "Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia." *Jakarta: Centre of Human Competency Development*, 2007.
- Setyawan, Denny Agus, Muhammad Hadiatur Rahman, and Article Info. "SOCIALE :International Journal of Social Studies." *Efforts to Improve Learning Outcomes in Social Sciences Subjects by Using The Truth or Dare Game*. 1, no. 1 (2024): 68.
- Ulhaq, Nadia, and Lahmuddin Lubis. "Penyusunan Materi Ajar Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa." *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1202–11. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361>.

Hak Cipta Ditangguhkan
 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

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.

١. التوثيق



© 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.



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.





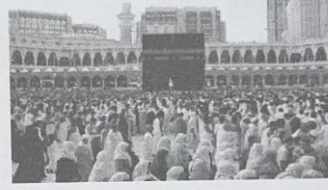
Hak



1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

أسئلة الإختبار القبلي والإختبار البعدي لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في معهد مركز الإسلامي
الهداية كمبار

أ. إختار الصورة من إحدى الصور التالية! ثم تكلم عنها!.....



ب. إختار إحدى العبارات التالية عن الحج والعمرة، وتحدث عنها مع زميلك

١. أدبت العمرة
٢. أدّى أبي الحج
٣. العطلة في مكة

بالتوفيق والنجاح



Hak

©

1. Diarangi 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.


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

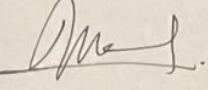
**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Mhd. Ibnu Zarkasihnur
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110212482
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa/21 Januari 2025
 Judul Proposal Ujian : على مهارة (Truth or Dare (ToD) تأثير لعبة الحقيقة أو الجرأة
 الكلام لدى تلاميذ الصف الثامن في معهد روضة السلام كمبار".
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yasmaruddin Bardansyah, M.A.	PENGUJI I		
2.	Muspika Hendri, S. Pd., M.A	PENGUJI II		

Mengetahui
 a-n Dekan
 Wakil Dekan I

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

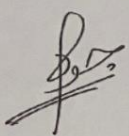
Pekanbaru, 7 Februari 2025
 Peserta Ujian Proposal

 Mhd. Ibnu Zarkasihnur
 NIM. 12110212482



Hak



1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDEKS BERKAS : KODE :	
NOMOR : - HAL : Penunjukan Pembimbing TANGGAL : 06/02/2024 ASAL : Muhammad Ibnu Zarkasih Nur	
TANGGAL PENYELESAIAN :	SIFAT :
INSTRUKSI/ INFORMASI) • Sinopsis sudah diarahkan dan layak dilanjutkan • Perlu penunjukan pembimbing • Pembimbing yang diajukan - DR. AFRIZA, M. Pd KAPRODI PBA  DR. H. JON PAMIL, MA NIP : 197106271999031002	DITERUSKAN KEPADA : WD 1



Hak

©

1. Dianggap 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.

of Sultan Syarif Kasim Riau



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

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28283 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/4413/2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 13 Februari 2024

Kepada
 Yth. Dr. Afriza, S.Ag., M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : MUHAMMAD IBNU ZARKASIH NUR

NIM : 12110212482

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DALAM PENERAPAN PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VIII PONDOK PESANTREN RAUDHOTUSSALAM KAMPAR

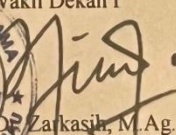
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



M. Zarkasih, M. Ag.

NIP. 197210171997031004





Hak



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
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11331/Unl.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 13 Juni 2025

Kepada Yth.
Dr. Afriza, S.Ag., M.Pd.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : MUHAMMAD IBNU ZARKASIH NUR
NIM : 12110212482
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Pengaruh Permainan Truth Or Dare Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Santri Kelas XI Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam



Dekan
Wakil Dekan I

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

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim 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.



Hak

©

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 07 Februari 2024

Hal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi
 Kepada,
 Yth. Dekan
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 di-
 tempat
Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ibnu Zarkasihnur
 NIM/Hp : 12110212482
 Jurusan/Semester : Pendidikan bahasa arab
 Alamat : jl.tampuai jaya II Sungai
 pinang, kec.tambang

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul:
 "PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DALAM PENERAPAN PERMAINAN TRUTH OR
 DARE TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VIII PONDOK
 PESANTREN RAUDHOTUSSALAM KAMPAR"

-Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah DR. AFRIZA, M. Pd

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Photo copy lembardisposisi
2. Photo copyKRS
3. Photo copyKHS
4. Photo copyKTM
5. Sinopsis yang telah disetujui ketua jurusan.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan perkenan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Pendidikan bahasa arab

Dr. Jon pamil MA
 NIP.197106271999031002

HormatSaya,

Mhd. Ibnu Zarkasihnur
 NIM. 12110212482



Hak



Pekanbaru, 3 Juni 2025

Hal : Permohonan Perpanjangan Pembimbing
Skripsi Kepada,
Yth. Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
di-

tempat
Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MHD. IBNU ZARKASIHNUR
NIM/Hp : 12110212876
Jurusan/Semester : Pendidikan bahasa arab
Alamat : Jl. Manyar Sakti, Simpang
Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28293

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul:
"PENGARUH PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA ARAB SANTRI KELAS XI MA PONDOK PESANTREN ISLAMIC
CENTRE AL-HIDAYAH KAMPAR".

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah DR. AFRIZA, M. Pd
Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. SK Pembimbing Sebelum
2. Photo copy KRS
3. Photo copy Transkrip Nilai
4. Photo copy KTM
5. Acc proposal

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan berkenan Bapak/Ibuk saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan bahasa arab

Dr. Jon FAMIL MA
NIP. 197106271999031002

Hormat Saya,

Mhd. Ibnu Zarkasihnur
NIM. 12110212482

1. Diarangi 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



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.



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ABUYA HAJI BACHTIAR DAUD
MADRASAH ALIYAH (MA)
ISLAMIC CENTRE AL-HIDAYAH KAMPAR**

NSM : 131214010010

Status: TERAKREDITASI A, SK No. : 1449/BAN-SM/SK/2019



Alamat : Pinggir Jalan Negara Pekanbaru-Bangkinang Km. 39 Kampar Tlp/Fax. (0761) 565069 / 565069

SURAT KETERANGAN IZIN PRA RISET

Nomor : SK-037/PPICA/MA/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SULAIMAN ABDULLAH,S.Pd**
Jabatan : Kepala MA Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Alamat : Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang KM. 39 Kampar

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : **MUHAMMAD IBNU ZARKASIH NUR**
No.Induk Mahasiswa : 12110212482
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Suska Riau
Program Study : Pendidikan Bahasa aRAB
Alamat : Pekanbaru

Untuk melakukan Observasi Pra Riset di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar.

Demikianlah Surat Keterangan Izin Pra Riset ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Kampa
Pada Tanggal : 18 Syawal 1446 H
17 April 2025 M
Kepala Madrasah,



SULAIMAN ABDULLAH,S.Pd



Hak



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.



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

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ik.unsuka.ac.id, E-mail: efek_unsuka@yahoo.co.id

Nomor : B-7646/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 17 April 2025

Yth : Kepala
MA Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Muhammad Ibnu Zarkasih Nur
NIM : 12110212482
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

17 April 2025
Sulaiman Abdullah
Mohon ditandatangani

Wassalam,
a.n. Dekan
Wakil Dekan III
Prof. Dr. Amjah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Hak

©

1. Ditaring 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

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

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-7806/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 21 April 2025

Yth : Kepala
Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kampar
Di Kampar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama : Muhammad Ibnu Zarkasih Nur
NIM : 12110212482
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SANTRI KELAS XI MA PONDOK PESANTREN ISLAMIC CENTRE AL-HIDAYAH KAMPAR
Lokasi Penelitian : Ma Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Waktu Penelitian : 3 Bulan (21 April 2025 s.d 21 Juli 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. R. Radar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Hak



f Kasim 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.



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ABUYA HAJI BACHTIAR DAUD
MADRASAH ALIYAH (MA)
ISLAMIC CENTRE AL-HIDAYAH KAMPAR**
NSM : 131214010010

Status: TERAKREDITASI A, SK No. : 1449/BAN-SM/SK/2019



Alamat : Pinggir Jalan Negara Pekanbaru-Bangkinang Km. 39 Kampar Tlp/Fax. (0761) 565069 / 565069

SURAT KETERANGAN RISET/PENELITIAN

Nomor : SK- 055 / PPICA / MA / VI / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD IBNU ZARKASIH NUR
No.Induk Mahasiswa : 12110212482
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pend.Bahasa Arab
Universitas : UIN Suska Riau
Alamat : Pekanbaru

Benar telah melaksanakan Riset/Penelitian di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar Kecamatan Kampa pada tanggal 07 Mei 2025 sampai dengan tanggal 04 Juni 2025 sesuai dengan surat izin melakukan riset dari Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN SUSKA Pekanbaru tertanggal 21 April 2025 dengan nomor : B-7806/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025.Dengan judul : **PENGARUH PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SANTRI KELAS XI MA PONDOK MADRASAH ALIYAH PESANTREN ISLAMIC CENTRE AL-HIDAYAH KAMPAR.**

Demikian Surat Keterangan Riset/Penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kampa, 15 Dzulhijjah 1446 H
11 Juni 2025 M

Kepala Madrasah

SULAIMAN ABDULLAH S.Pd



Hak



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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21128

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Mhd. Ibnu Zarkasihnur
Nomor Induk Mahasiswa : 12110212482
Hari/Tanggal Ujian : Selasa/21 Januari 2025
Judul Proposal Ujian : على تأثر لعبة الحقيقة أو الجراءة Truth or Dare (ToD)
مهاراة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة عالية معهد مركز الإسلامي الهداية كمبار
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yasmaruddin Bardansyah, M.A.	PENGUJI I		
2.	Muspika Hendri, S. Pd., M.A	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

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

Pekanbaru, 21 April 2025
Peserta Ujian Proposal

Mhd. Ibnu Zarkasihnur
NIM. 12110212482

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok : الحج و العمرة
Kelas / Semester : VIII/Ganjil
Alokasi : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KL.1	:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KL.2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KL.3	:	Memahami, menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KL.4	:	Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori

B. Kompetensi Dasar

1. Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: الحج والعمرة، مكة والمدينة Yang melibatkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian di waktu lampau dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصريف الفعل الماضى اللغوي	2. Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian di waktu lampau dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصريف الفعل الماضى اللغوي Baik secara lisan maupun tulisan
3. Menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema:	4. Menilai hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema

Hak Cipta Ditanggungjawabkan oleh 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.



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.

الحج والعمرة، مكة والمدينة Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصريف الفعل الماضي اللغوي	الحج والعمرة، مكة والمدينة Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصريف الفعل الماضي اللغوي Baik secara lisan maupun tulisan
---	---

Indikator Pencapaian Kompetensi

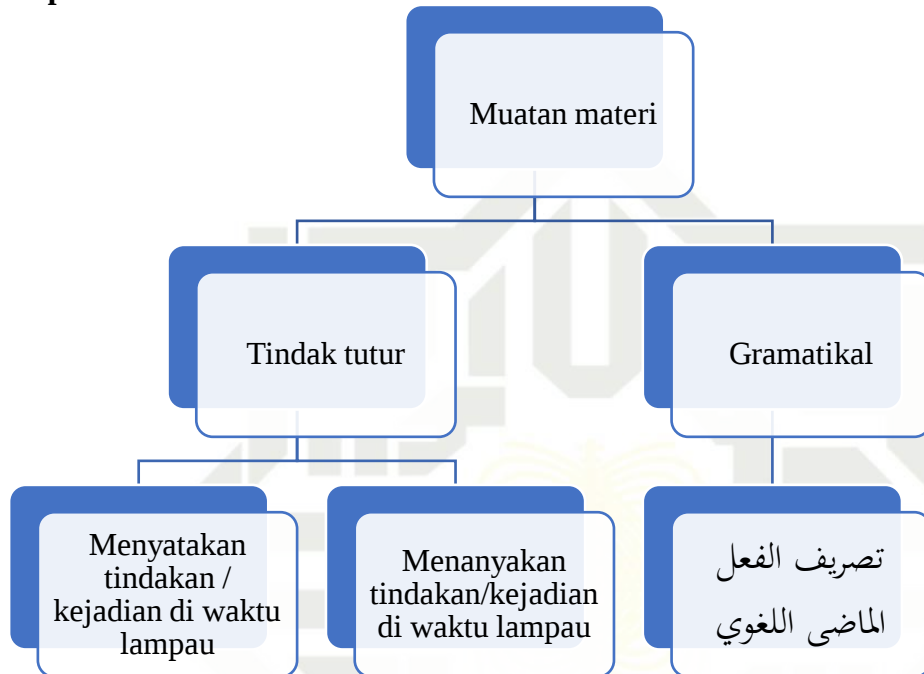
1. Menjelaskan fungsi sosial teks rekon
2. Menjelaskan strktur teks rekon
3. Mengidentifikasi struktur teks rekon dalam kalimat
4. Melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai berdasarkan struktur teks rekon
5. Mengemukakan kosakata terkait tema الحج والعمرة
6. Menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi تصريف الفعل الماضي اللغوي
7. Melengkapi teks dengan الفعل الماضي
8. Menemukan الفعل الماضي dalam teks percakapan
9. Menyesuaikan bentuk الفعل الماضي dengan subjek
10. Menjelaskan bentuk tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan / kejadian masa lalu
11. Mengidentifikasi fakta dari teks yang di dengar terkait tema الحج والعمرة
12. Melengkapi kalimat dengan fakta yang terdapat dalam teks yang di baca tentang الحج والعمرة
13. Menyalin مفردات yang didengar terkait tema الحج والعمرة
14. Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang الحج والعمرة
15. Menyusun kalimat berdasarkan kata yang tersedia
16. Membuat kalimat dari kata yang tersedia
17. Membuat teks rekon dari secara mandiri
18. Mempraktikkan percakapan sesuai dengan contoh
19. Mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan secara mandiri sesuai gambar yang dipilih
20. Mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan secara mandiri tentang الحج والعمرة
21. Menunjukkan ketepatan bentuk, makna, dan fungsi تصريف الفعل الماضي اللغوي dari teks yang tertulis oleh teman

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui media pembelajaran Truth and Dare peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah nahwu dan shorof, tanggung jawab, disiplin selama

proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsive dan bekerja sama dengan baik.

E. Peta Konsep



F. Materi Pembelajaran

1. Teks naratif sederhana tentang Haji dan Umrah
Kosakata: الحج (haji), العمرة (umrah), الكعبة (Ka'bah), الطواف (thawaf), السعي (sa'i), والإحرام (ihram), وغيرها.

Dia laki2 = هو

Mereka 2 laki = هما

Mereka laki-laki = هم

Dia perempuan = هي

Mereka berdua = هما

perempuan

Mereka pr = هن

Kamu laki2 = انت

Kalian be2 laki2 = انتما



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.

Kalian laki2 = انتم

Kamu pr = انت

Kalian berdua = انتما

Kalian pr = انتن

saya = انا

kami = نحن

طاني : السلام عليكم

أدي : وعليكم السلام

طاني : سمعت الخبر من والدتي أنك أديت الحج في موسم الحج الماضي.

أدي : صدقت يا طاني، ذهبت مع والدتي إلى مكة المكرمة لأداء الحج.

طاني : رحلة سعيدة، هل أديت مناسك الحج كاملة؟

أدي : الحمد لله، أديت جميع المناسك.

طاني : هل صمت في اليوم التاسع من ذي الحجة هناك كما صمنا هنا؟

أدي : لا، ما صمت ذلك اليوم، بل وقفت في جبل عرفة، إذا ما وقفت فلا حج لي.

طاني : وماذا فعلت في يوم عيد الأضحى، أي في العاشر من ذي الحجة؟

أدي : ذبحت الهدي في مني تقرباً إلى الله عزوجل

طاني : حجاً مبروراً وسعيّاً مشكوراً.

أدي : آمين، شكراً على دعائك يا صاحبي.

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah interaktif
- Diskusi kelompok
- Latihan soal
- Presentasi kelompok
- Pembelajaran kontekstual



H. Media Pembelajaran

- Ppt
- Papan tulis
- infokus

I. Sumber belajar

BUKU BAHASA ARAB MA KELAS XI

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan pendahuluan • Pendidik memberi salam dan mengajak semua Peserta Didik berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai Pelajaran. • Pendidik menyapa dan menanyakan kehadiran Peserta Didik (absensi). • Pendidik mengulas sedikit pembelajaran sebelumnya. • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	10 menit
2.	• Guru menjelaskan materi dengan topik الحج و العمرة • Guru menjelaskan macam macam الحج و العمرة • Peserta didik menirukan kata dan frasa tentang الحج و العمرة dalam kalimat bahasa arab yang dicontohkan oleh guru • Peserta didik diminta untuk mengubah suatu fiil menjadi beberapa contoh menggunakan الحج و العمرة • Guru membacakan hiwar mengenai dhomir dan diikuti oleh peserta didik • Meminta peserta didik mengerjakan latihan yang ada	60 menit
3.	Kegiatan penutup • Meminta peserta didik menyimpulkan materi/ rangkuman hasil belajar	10 menit

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:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- 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.

- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari - Pendidik memberi arahan untuk belajar dirumah dan persiapan untuk pertemuan berikutnya - Berdoa bersama dan menyampaikan salam penutup	
--	--

Mengetahui:
Guru Bahasa Arab

Kampar,2025
Peneliti

Triska Meidy Ilham, S. Pd

Mhd. Ibnu Zarkasinur

UIN SUSKA RIAU

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok : تكنولوجيا الإعلام والاتصال
Kelas / Semester : VIII/Ganjil
Alokasi : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI.1	:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI.2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI.3	:	Memahami, menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI.4	:	Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori

B. Kompetensi Dasar

5. Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) Yang melibatkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/ kejadian di waktu lampau dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصريف الفعل الماضى اللغوي	6. Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian di waktu lampau dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari تصريف الفعل الماضى اللغوي Baik secara lisan maupun tulisan
7. Menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema:	8. Menilai hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema

Hak Cipta dan Inovasi UIN Suska Riau

1. Diizinkan 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.

تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصريف الفعل الماضي اللغوي	تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal تصريف الفعل الماضي اللغوي Baik secara lisan maupun tulisan
---	---

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan fungsi sosial teks eksposisi
2. Menjelaskan struktur teks eksposisi
3. Mengidentifikasi struktur teks eksposisi dari kalimat yang tersedia
4. Mengemukakan kosa kata terkait tema تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
5. Menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi تصريف الفعل الماضي اللغوي
6. Melengkapi teks dengan الفعل الماضي
7. Menemukan الفعل الماضي dalam teks percakapan
8. Menyesuaikan bentuk الفعل الماضي dengan subjek
9. Menjelaskan bentuk tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan / kejadian masa lalu
10. Mengidentifikasi fakta dari teks yang di dengar terkait tema تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
11. Melengkapi kalimat dengan fakta yang terdapat dalam teks yang di baca tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
12. Menyalin مفردات yang didengar terkait tema تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
13. Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
14. Menyusun kalimat berdasarkan kata yang tersedia
15. Membuat kalimat dari kata yang tersedia
16. Membuat teks rekon dari secara mandiri
17. Mempraktikkan percakapan sesuai dengan contoh
18. Mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan secara mandiri sesuai gambar yang dipilih
19. Mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan secara mandiri tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)
20. Menunjukkan ketepatan bentuk, makna, dan fungsi تصريف الفعل الماضي اللغوي dari teks yang tertulis oleh teman



D. Tujuan Pembelajaran

Melalui media pembelajaran Truth and Dare peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah nahwu dan shorof, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsive dan bekerja sama dengan baik.

1. Peserta didik mampu mengartikan makna mufrodat yang berkaitan dengan tema (الأونلاين، الجوال، الحاسوب، الإتصال) تكنولوجيا الإعلام والإتصال.
2. Peserta didik mampu menjelaskan isi teks hiwar yang berkaitan dengan tema (الأونلاين، الجوال، الحاسوب، الإتصال) تكنولوجيا الإعلام والإتصال.
3. Peserta didik mampu menganalisis teks hiwar yang berkaitan dengan tema (الأونلاين، الجوال، الحاسوب، الإتصال) تكنولوجيا الإعلام والإتصال dengan susunan gramatikal mudzakar dan muannas
4. Peserta didik mampu mengungkapkan kalimat sederhana bahasa arab

E. Peta Konsep



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.



F. Materi Pembelajaran

Layar Komputer	=	شاشة الحاسوب
Keyboard	=	لوحة المفاتيح
Games	=	ألعاب
mouse	=	الفأرة
file	=	اسم الملف
Tindak Lanjut	=	متابعة
Download	=	تحميل
GPS	=	نظام تحديد المواقع الجغرافية العالمية
Wi-Fi (LAN Nirkabel)	=	واي فاي (شبكة الإيصال اللاسلكي)
Laptop	=	حاسوب محمول
Terobosan	=	اختراق
Android	=	روبوت (الإنسان الآلي)
Layar sentuh	=	شاشة لمسية
Carger	=	شاحن

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah interaktif
- Diskusi kelompok
- Latihan soal
- Presentasi kelompok
- Pembelajaran kontekstual

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



H. Media Pembelajaran

- Ppt
- Papan tulis
- infokus

I. Sumber belajar

BUKU BAHASA ARAB MA KELAS XI

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan pendahuluan • Pendidik memberi salam dan mengajak semua Peserta Didik berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai Pelajaran. • Pendidik menyapa dan menanyakan kehadiran Peserta Didik (absensi). • Pendidik mengulas sedikit pembelajaran sebelumnya. • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	10 menit
2.	• Guru menjelaskan materi dengan topik تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) • Guru menjelaskan macam macam تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) • Peserta didik menirukan kata dan frasa tentang تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين) dalam kalimat bahasa arab yang dicontohkan oleh guru • Peserta didik diminta untuk mengubah suatu fiil menjadi beberapa contoh menggunakan تكنولوجيا الإعلام والاتصال (الحاسوب، الجوال، الأونلاين)Guru membacakan hiwar mengenai dhomir dan diikuti oleh peserta didik • Meminta peserta didik mengerjakan latihan yang ada	60 menit

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. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Kegiatan penutup • Meminta peserta didik menyimpulkan materi/ rangkuman hasil belajar • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari • Pendidik memberi arahan untuk belajar di rumah dan persiapan untuk pertemuan berikutnya • Berdoa bersama dan menyampaikan salam penutup	10 menit
----	---	----------

Mengetahui:

Guru Bahasa Arab

Kampar,2025

Peneliti

Triska Meidy Ilham, S.
Pd

Mhd. Ibnu Zarkasinur

UIN SUSKA RIAU

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MA Pondok Pesantren Islamic Centre Al-Hidayah Kampar
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok : الأديان في إندونيسيا
Kelas / Semester : VIII/Ganjil
Alokasi : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI.1	:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI.2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI.3	:	Memahami, menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI.4	:	Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori

B. Kompetensi Dasar

9. Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema: الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح) Yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi beberapa ajaran agama di Indonesia dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatika الجملة الإسمية و الجملة الفعلية Sesuai dengan konteks	10. Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi beberapa ajaran agama di Indonesia dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal الجملة الإسمية و الجملة الفعلية Baik secara lisan maupun tulisan
11. Mengevaluasi gagasan dari teks bahasa yang berkaitan dengan tema:	12. Menyajikan hasil evaluasi gagasan dari teks bahasa arab yang berkaitan dengan tema :

- Hak Cipta dan Inovasi 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.



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.

الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح)	الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح)
Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal	Dengan memperhatikan bentuk, makna, dan fungsi dari susunan gramatikal baik secara lisan maupun tulisan
الجملة الإسمية و الجملة الفعلية	

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan fungsi sosial teks deskriptif
2. Menjelaskan strktur teks deskriptif
3. Mengemukakan kosa kata terkait tema الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح)
4. Menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi الجملة الإسمية و الجملة الفعلية
5. Melengkapi teks dengan الجملة الإسمية و الجملة الفعلية
6. Menemukan الجملة الإسمية و الجملة الفعلية dari teks
7. Menjelaskan bentuk tindak tutur memberi dan meminta informasi beberapa ajaran agama di indonesia
8. Membuktikan kata dari teks yang di dengar tentang الأديان في إندونيسيا
9. Menilai ungkapan yang didengar
10. Menilai fakta dari teks yang dibaca tentang الأديان في إندونيسيا
11. Mengulangi bunyi kosakata dan ungkapan dalam teks tentang تكنولوجيا الإعلا الأديان في إندونيسيا
12. Melafalkan teks bacaan terkait tema الأديان في إندونيسيا
13. Menyalin teks deskripsi yang sudah dipelajari berdasarkan unsur-unsur teks yang tersedia
14. mempraktikkan tindak tutur dalam percakapan tentang الأديان في إندونيسيا dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang tersedia
15. Membuat teks deskriptif dengan menggunakan peta yang tersedia
16. Memainkan peran sebagai penyiar berdasarkan gambar yang dipilih

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui media pembelajaran Truth and Dare peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah nahwu dan shorof, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsive dan bekerja sama dengan baik.

1. Peserta didik mampu mengartikan makna mufrodlat yang berkaitan dengan tema الأديان في إندونيسيا



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.

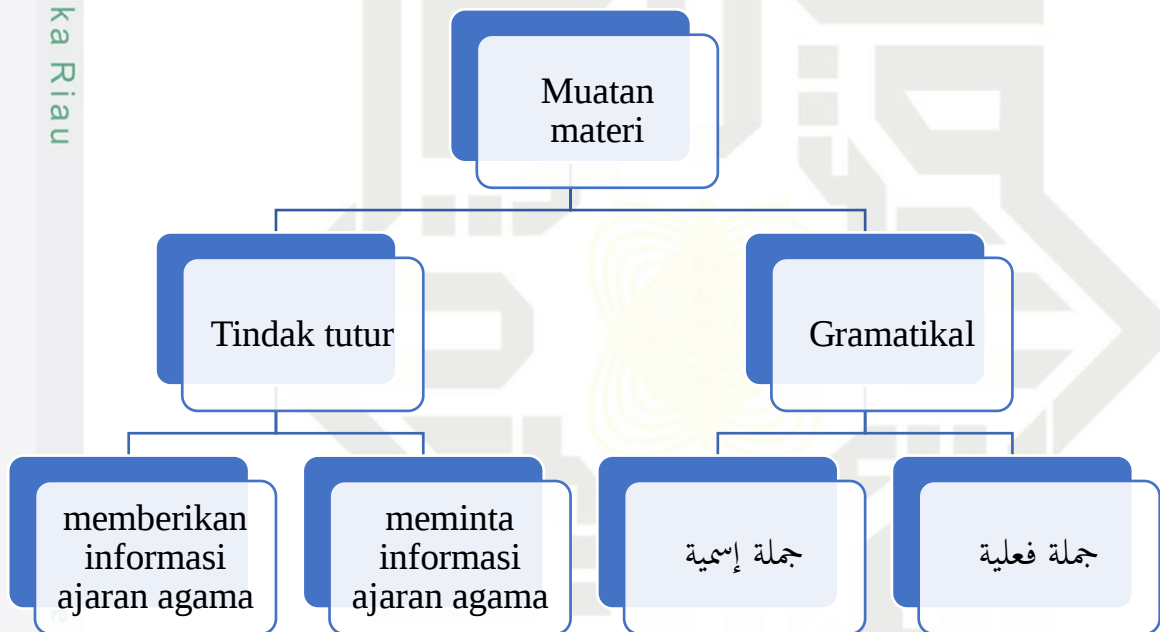
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Peserta didik mampu menjelaskan isi teks hiwar yang berkaitan dengan tema. الأديان في إندونيسيا.

3. Peserta didik mampu menganalisis teks hiwar yang berkaitan dengan tema الأديان في إندونيسيا dengan susunan gramatikal mudzakar dan muannas

4. Peserta didik mampu mengungkapkan kalimat sederhana bahasa arab

E. Peta Konsep



F. Materi Pembelajaran

Islam = الإسلام

Protestan = بروتستانية

Katolik = الكاثوليكية

Hindu = هندوسية

Buda = بوذية

Greja = كنيسة



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.

Kuil	=	معبد
Mesjid	=	مسجد
Toleransi	=	التسامح
Laptop	=	كونفشيوسية/العرقية الصينية

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah interaktif
- Diskusi kelompok
- Latihan soal
- Presentasi kelompok
- Pembelajaran kontekstual

H. Media Pembelajaran

- Ppt
- Papan tulis
- infokus

I. Sumber belajar

BUKU BAHASA ARAB MA KELAS XI

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan pendahuluan • Pendidik memberi salam dan mengajak semua Peserta Didik berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai Pelajaran. • Pendidik menyapa dan menanyakan kehadiran Peserta Didik (absensi). • Pendidik mengulas sedikit pembelajaran sebelumnya. • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	10 menit

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.

2.	- Guru menjelaskan materi dengan topik dengan الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح) - Guru menjelaskan macam macam الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح) - Peserta didik menirukan kata dan frasa tentang الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح) - dalam kalimat bahasa arab yang dicontohkan oleh guru - Peserta didik diminta untuk mengubah suatu fiil menjadi beberapa contoh menggunakan الأديان في إندونيسيا (الأديان والمعابد، التسامح) - Guru membacakan hiwar mengenai dhomir dan diikuti oleh peserta didik - Meminta peserta didik mengerjakan latihan yang ada	60 menit
3.	Kegiatan penutup - Meminta peserta didik menyimpulkan materi/ rangkuman hasil belajar - Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari - Pendidik memberi arahan untuk belajar di rumah dan persiapan untuk pertemuan berikutnya - Berdoa bersama dan menyampaikan salam penutup	10 menit

Mengetahui:

Guru Bahasa Arab

Kampar,2025

Peneliti

Triska Meidy Ilham, S. Pd

Mhd. Ibnu Zarkasinur

1. Diarangi 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.

المعايير لمهارة الكلام

المدرس : محمد ابن زركش نور التاريخ :

الدرس : اللغة العربية الطالب/ة :

الرقم	مؤشرات مهارة الكلام	النتيجة				
		1	2	3	4	5
1	التلاميذ يقدرون على نطق الكلمة أو الجملة صحيحاً وفصيحاً.					
2	التلاميذ يقدرون باستخدام مفردات مناسبة ومتنوعة في الكلام.					
3	التلاميذ يقدرون أن يتكلموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في إلقاء الجمل.					
4	التلاميذ يقدرون أن يتكلموا باستخدام التنغيم السليم وحروف العلة في الكلام.					
المجموعة						



Hak

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.

المعايير لمهارة الكلام

المدرس : محمد إبن زركسح نور التاريخ :

المدرس : اللغة العربية الطالب/ة : Viona allinaufiron

الرقم	مؤشرات مهارة الكلام	النتيجة				
		5	4	3	2	1
1	التلاميذ يقدرّون على نطق الكلمة أو الجملة صحيحاً وفصيحاً.		✓			
2	التلاميذ يقدرّون باستخدام مفردات مناسبة ومتنوعة في الكلام.		✓			
3	التلاميذ يقدرّون أن يتكلموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في إلقاء الجمل.			✓		
4	التلاميذ يقدرّون أن يتكلموا باستخدام التنغيم السليم وحروف العلة في الكلام.			✓		
المجموعة		14				



Hak

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.

المعايير لمهارة الكلام

المدرس : محمد ابن زركسح نور التاريخ :

المدرس : اللغة العربية الطالب/ة : viona Almaufiroh

الرقم	مؤشرات مهارة الكلام	النتيجة				
		1	2	3	4	5
1	التلاميذ يقدرون على نطق الكلمة أو الجملة صحيحاً وفصيحاً.					✓
2	التلاميذ يقدرون باستخدام مفردات مناسبة ومتنوعة في الكلام.				✓	
3	التلاميذ يقدرون أن يتكلموا باستخدام القواعد النحوية الصحيحة في إلقاء الجمل.					✓
4	التلاميذ يقدرون أن يتكلموا باستخدام التنعيم السليم وحروف العلة في الكلام.					✓
المجموعة		١٥				



RIWAYAT HIDUP



Mhd. Ibnu Zarkasihnur adalah putra dari pasangan suami istri Muzar dan Afriwati. Juga sebagai anak kedua dari tiga bersaudara (Mhd. Lutfi hidayatullah dan Mhd. Rizik Mubarak) yang dilahirkan di Desa Danau Bingkuang, Kec. tambang Kab. Kampar pada hari Senin, 09 April 2001.

Jenjang pendidikan yang pertamakali di tempuh oleh peneliti adalah Sekolah Dasar Negeri 029 Tambang, Kampar. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di pondok pesantren Al-Furqan Al-Islamy Pekanbaru selama 6 tahun, kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya 2021 di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Penulis

melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kota Mueang Narathiwat, Provinsi Narathiwat, Thailand dan melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Attarkiah Islamiah Institute, Kota Mueang Narathiwat, Provinsi Narathiwat, Thailand. Penulis melaksanakan penelitian pada 17 April 2025 di MA Islamic Centre Al-Hidayah Kampar.

Berkat do'a, usaha dan dukungan penuh dari keluarga tercinta, teman-teman serta bimbingan dari Dr. Afriza S. Ag. M. Pd serta para dosen Pendidikan Bahasa Arab sehingga peneliti berhasil menyelesaikan tugas akhir, yaitu Skripsi, dengan judul

تأثير لعبة الصدقة أو التحديّة (ToD) على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الحادي عشر

في المدرسة العالية بمعهد المركز الإسلامي الهداية كمبار

Dan alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah Allah Subahanahu Wata'ala, semenjak dinyatakan lulus dalam munaqasyah pada Senin, 23 Juni 2025 Peneliti dapat meraih dan berhak menyandang Gelar Sarjana.

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.