



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.

فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة
التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ
في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي

البحث التكميلي
مقدم لنيل شهادة المرحلة الجامعية



UIN SUSKA RIAU

إعداد :

محمد فيرانطورو

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٣٩٢٠

كلية التربية والتعليم

جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو

١٤٤٧ 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.

فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة
التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ
في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي

البحث التكميلي
مقدم لنيل شهادة المرحلة الجامعية



UIN SUSKA RIAU

إعداد :

محمد فيرانطورو

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٣٩٢٠

قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم
جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو

١٤٤٧ هـ / ٢٠٢٥ م



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.

إقرار الباحث

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالتالي :

الاسم : محمد فيرانطورو

رقم القيد : ١٢١١٠٢١٣٩٢٠:

العنوان : بكتبارو رياو

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 :

فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (*Uno Stacko*) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية ببرمبي

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

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتي ولا يجبرني أحد.

بكتبارو، ١٠ ربيع الآخر ١٤٤٧ هـ

٢ أكتوبر ٢٠٢٥ م

توقيع الباحث



محمد فيرانطورو



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

موافقة المشرف

البحث التكميلي تحت الموضوع: "فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية ببرمي" الذي أعدته الطالب: محمد فيرانطورو رقم القيد ١٢١١٠٢١٣٩٢٠ قد تمت له تعديلات من قبل المشرف وموافق للمناقشة في الامتحان النهائي لنيل شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو.

بكتبارو، ١٠ ربيع الآخر ١٤٤٧ هـ
٢ أكتوبر ٢٠٢٥ م

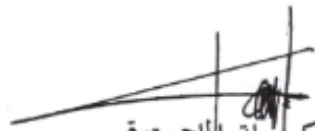
المشرف


محمد خليل الله الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٨١٠١٠٢٠٠٧١٠١٠٠٤

حققتها

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية


كسيميائي الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٤٠٥٢٠٠٧١٠٢٠٠٣

ب



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.

تقرير لجنة المناقشة

لقد تمت مناقشة البحث التكميلي تحت الموضوع: "فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية ببرمي" الذي أعده الطالب: محمد فيرانطورو، رقم القيد: ١٢١١٠٢١٣٩٢٠ وقررت اللجنة بنجاحه واستحقاقه على شهادة المرحلة الجامعية في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم لجامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برباو.

بكنبارو، ٢٠ جماد الأول ١٤٤٧ هـ

١١ نوفمبر ٢٠٢٥ م

المناقش الثاني


فيقاديلان رمي الماجستير

المناقشة الأولى


الدكتورة الحاجة نور جهايا

المناقش الرابع


أمريزال الماجستير

المناقش الثالث


الدكتور ناندج شريف هداية


عميدة كلية التربية والتعليم
الدكتورة أميرة دنياتي

رقم التوظيف: ١٩٧٥١١١٥٢٠٠٣١٢٢٠٠١



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.

الاستهلال

نَزَلَ بِهِ الرُّوحُ الْأَمِينُ • عَلَى قَلْبِكَ لِتَكُونَ مِنَ الْمُنْذِرِينَ • بِلِسَانٍ عَرَبِيٍّ مُبِينٍ (سورة الشعراء ١٩٣-١٩٥)

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (سورة يوسف : ٢)

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ:

"فَضَّلُ الْعَالِمِ عَلَى الْعَابِدِ كَفَضْلِي عَلَى أَدْنَاكُمْ"

(رواه الترمذي وصححه الألباني)

"مَنْ عَرَفَ لُغَةَ قَوْمٍ، سَلِمَ مِنْ مَكْرِهِمْ"

"اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ هِيَ لُغَةُ الْقُرْآنِ، فَكُلَّمَا فَهِمْتَهَا، لَمْ تَعُدِ الدُّنْيَا أَرْضًا فَقَطْ، بَلْ أَصْبَحَتْ آيَةً تُقْرَأُ بِالْقَلْبِ"



الإهداء

الحمد لله رب العالمين قد تمت 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 هدي الباحث هذا البحث لجميع الإنسان الآتي :

١. لوالدي المحبوب الفاضل إلى والدي سكري. الذي لم يتوقف أبدا عن العمل بجد

واجتهاد, مما ساعدني على إتمام دراستي بنجاح.

٢. لوالدي المحبوبة المحترمة إلى باب جنتي, والدي سعية إندرياني, لم تتوقف يوماً عن

تقديم التشجيع والدعاء الذي كان دائماً ترافق خطواتي.

٣. لأسرتي الكبيرة المحبوبة إلى أختي الاثنتين وأختي الصغيرة, اللاذان دائماً يدعميني

ويدعين لي من بعيد.

٤. مشرف الباحث محمد خليل الله الماجستير

٥. الأساتذة الكرام والفضلاء في قسم تعليم اللغة العربية

٦. جميع الأصحاب في قسم تعليم اللغة العربية

٧. جميع الأصدقاء في كلية التربية والتعليم

٨. جميع الأصدقاء في جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



الشكر والتقدير

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

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

وفي هذه المناسبة يقدم الباحث جزيل الشكر والعرفان إلى أصحاب الفضيلة:

١. الدكتورة ليني نوفيتي مديرة جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو والأستاذ الدكتور ريجاني نائب المدير الأول والدكتور أليكس ويندا نائب المدير الثاني والدكتور هاريس سيماري ماري نائب المدير الثالث.

٢. الدكتورة أميرة دنياتي عميدة كلية التربية والتعليم والدكتورة سكما إربي العميدة الأولى بكلية التربية والتعليم الدكتورة ذوبيدة أمير نائبة العميدة الثانية بكلية التربية والتعليم والدكتور الحاج جون فاميل نائب العميد الثالث بكلية التربية والتعليم.

٣. الأستاذة كسمياتي الماجستير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو، الدكتور دادنج فردوس كاتب قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

٤. الاستاذ محمد خليل الله الماجستير مشرف كتابة هذا البحث الذي أرشدني ودفعتني كل وقت.

٥. الدكتورة نورجهايا الماجستير كمشرقة الأكاديمي ، التي وجهتني وأرشدتني في أداء الواجبات الأكاديمية.

٦. الدكتور رشدي إبراهيم الماجستير الذي أرشدني ودفعتني كل وقت في هذا البحث.

٧. المناقشون الذين ناقشوا هذا البحث.



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.

٨. جميع المحاضرين وأعضاء الموظفين في كلية التربية والتعليم جامعة السلطان الشريف

قاسم الإسلامية الحكومية برياو.

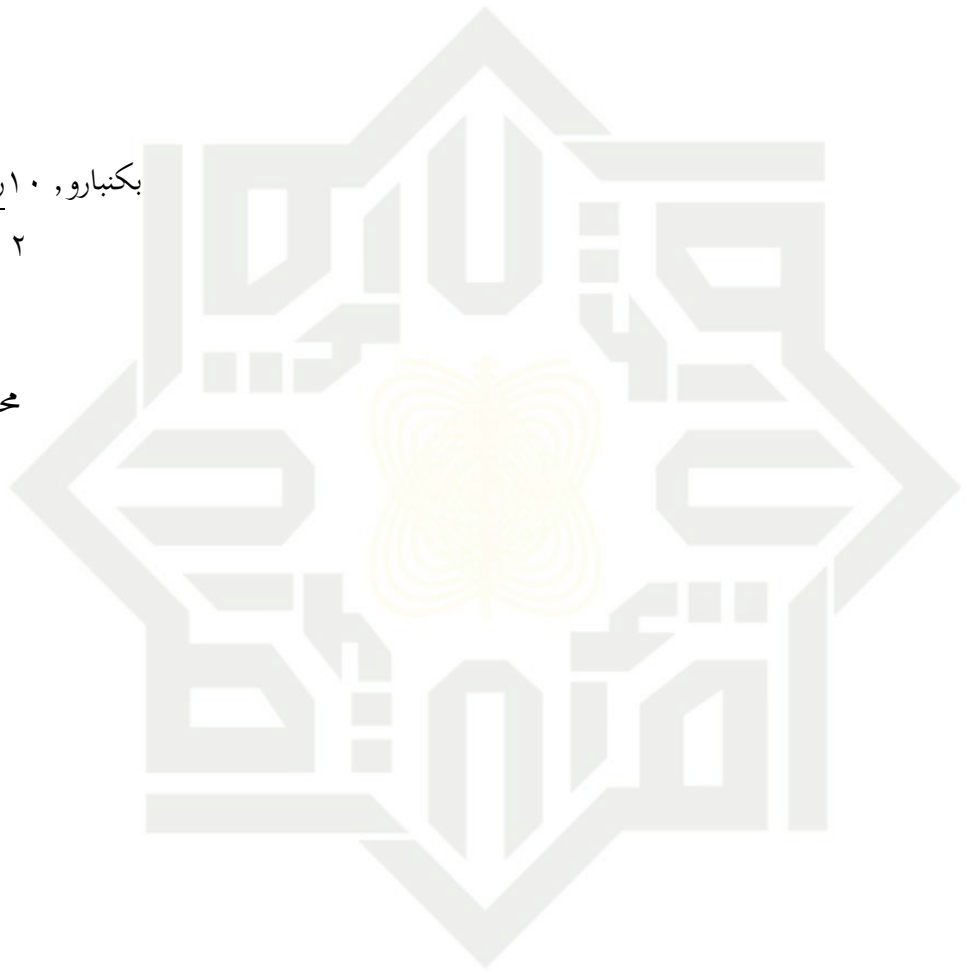
٩. إلى صديقي فوز الإندرا أبار الذي دائما يرافقني ويكتب البحث معي.

بارك الله لهم وأخيرا إلى الله أتوكل وأشكر إليه علي كل نعمة في كتابة هذا البحث

بكنبارو, ١٠ ربيع الآخر ١٤٤٧ هـ

٢ أكتوبر ٢٠٢٥ م

محمد فيرنطورو



UIN SUSKA RIAU



ملخص

محمد فيرانطورو، (٢٠٢٥): فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام

طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب

مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن

كثير المتوسطة الإسلامية برومي

هذا البحث بحث كمي تجريبي يهدف إلى معرفة فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno

Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة

العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي. تتمثل صياغة

المشكلة: "هل وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية فعالة لترقية

استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية

برومي؟" يشمل مجتمع البحث جميع تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية

برومي للعام الدراسي ٢٠٢٥ والبالغ عددهم ٣٩٧ تلميذا. تتكون العينة من ٤٨ تلميذا،

منهم ٢٤ تلميذا في المجموعة التجريبية (الصف السابع أ) و ٢٤ تلميذا في المجموعة الضابطة

(الصف السابع ب)، تم اختيارهم بتقنية أخذ العينات الهادفة. شملت تقنيات جمع البيانات

الملاحظة والاختبار والتوثيق. تضمنت تقنيات تحليل البيانات اختبار الصلاحية والثبات

والتجانس والاعتدالية واختبار ت. أظهرت نتائج البحث أن استعمال أونو ستاكو مع

طريقة تدريس اللغة التواصلية فعالة في ترقية استيعاب المفردات. وقد ثبت ذلك من خلال

نتائج اختبار ت حيث كانت قيمة ت المحسوبة ٩.٩٩٧ أكبر من ٢.٠٠٦٤ (مستوى

الدلالة ٠.٠٠٠ أصغر من ٠.٠٠٥)، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية

الصفريّة.

الكلمات الأساسية: فعالية، طريقة تدريس اللغة التواصلية، وسيلة لعبة أونو ستاكو،

استيعاب المفردات



ABSTRACT

Muhammad Perantoro (2025): The Effectiveness of Uno Stacko Game Media with Communicative Language Teaching (CLT) Method in Increasing Student Arabic Vocabulary Mastery at Islamic Junior High School of Imam Ibnu Katsir Rumbai

It was quantitative experimental research aiming at finding out the effectiveness of Uno Stacko game media with Communicative Language Teaching (CLT) method in increasing student Arabic vocabulary mastery at Islamic Junior High School of Imam Ibnu Katsir Rumbai. The formulation of the problem was “was Uno Stacko game media with CLT method effective in increasing student Arabic vocabulary mastery at Islamic Junior High School of Imam Ibnu Katsir Rumbai?”. All students at Islamic Junior High School of Imam Ibnu Katsir Rumbai in the Academic Year of 2025 were the population of this research, and they were 397 students. The samples consisted of 48 students selected by using purposive sampling technique, 24 students were in the experimental group (VII A), and 24 students were in the control group (VII B). Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were tests of validity, reliability, homogeneity, normality, and t-test. The research findings indicated that the use of Uno Stacko with CLT method was effective in increasing vocabulary mastery. It was proven with t-test results, 9.997 was higher than 2.064 (significance level 0.000 was lower than 0.05), so H_a was accepted, and H_0 was rejected.

Keywords: Effectiveness, Communicative Language Teaching (CLT) Method, Uno Stacko Game Media, Vocabulary Mastery

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.



ABSTRAK

Muhammad Perantoro, (2025) : Efektivitas Media Permainan Uno Stacko Menggunakan Metode Comunicative Language Teaching (CLT) Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Mts Imam Ibnu Katsir Rumbai

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen bertujuan adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan Uno Stacko menggunakan metode *Communicative Language Teaching* (CLT) terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa MTs Imam Ibnu Katsir Rumbai. Rumusan masalahnya yaitu: “Apakah media permainan Uno Stacko menggunakan metode CLT efektif untuk peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa MTs Imam Ibnu Katsir Rumbai?” Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa MTs Imam Ibnu Katsir Rumbai tahun ajaran 2025 yang berjumlah 397 siswa. Sampel terdiri dari 48 siswa, dengan 24 siswa di kelas eksperimen (VII A) dan 24 siswa di kelas kontrol (VII B), dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data melibatkan uji validitas, reliabilitas, homogenitas, normalitas, dan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Uno Stacko dengan metode CLT efektif meningkatkan penguasaan kosakata. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *t-test* sebesar $9,997 > 2,064$ (taraf signifikansi $0,000 < 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: *Efektivitas, metode communicative language teaching (CLT), Media Permainan Uno stacko, Penguasaan kosakata*

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	١
موافقة المشرف	١
تقرير لجنة المناقشة	١
الاستهلال	١
الإهداء	١
الشكر والتقدير	١
ملخص	١
محتويات البحث	١
محتويات الجداول	١
محتويات الملاحق	١
الفصل الأول أساسيات البحث	١
أ. خلفية البحث	١
ب. مشكلات البحث	٨
ج. حدود البحث	٩
د. سؤال البحث	٩
هـ. هدف البحث	٩
و. أهمية البحث	٩
ز. مصطلحات البحث	١٠
الفصل الثاني الإطار النظري	١٣
أ. مفهوم النظري	١٣
١. استيعاب مفردات	١٣



٢	ألعاب لغوية.....
٦	ب. المفهوم الإجرائي
٦	ج. الإطار الفكري.....
٦	د. فروض البحث
٦	الفصل الثالث منهجية البحث
٦	أ. تصميم البحث.....
٢٠	ب. مكان البحث وزمانه.....
٢٠	ج. أفراد البحث وموضوعه
٢٠	د. مجتمع البحث وعينته
٢١	هـ. أدوات جمع البيانات
٣٤	و. طريقة جمع البيانات.....
٣٥	ز. طريقة تحليل البيانات
٣٨	الفصل الرابع عرض البيانات و تحليلها
٣٨	أ. وصف كائن البحث
٤٥	ب. عرض البيانات من الملاحظات.....
٧٨	الفصل الخامس الخاتمة.....
٧٨	أ. نتائج البحث
٧٨	ب. توصيات البحث
٨٠	قائمة المراجع
٨٠	أ. المراجع اللغة العربية
٨٠	ب. المراجع اللغة الأجنبية
٨٣	الملاحق



محتويات الجدوال

الجدول ٣,١	تصميم المجموعة الضابطة ذات الاختبار القبلي والاختبار البعدي...	٣١
الجدول ٣,٢	مجتمع البحث	٣٢
الجدول ٣,٣	عينة البحث	٣٣
الجدول ٣,٤	ورقة الملاحظة فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية	٣٤
الجدول ٣,٥	صفحة مؤشرات التقويم إستيعاب مفردات	٣٥
الجدول ٣,٦	طبقة نتيجة للملاحظة	٣٩
الجدول ٤,١	هوية مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي	٤١
الجدول ٤,٢	تنظيم مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي	٤٢
الجدول ٤,٣	أعضاء هيئة التدريس في المدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي	٤٣
الجدول ٤,٤	التلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي	٤٤
الجدول ٤,٥	مرافق في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي	٤٥
الجدول ٤,٦	الجدول في الملاحظة الأولى	٤٨
الجدول ٤,٧	الجدول في الملاحظة الثانية	٥٠
الجدول ٤,٨	الجدول في الملاحظة الثالثة	٥٢
الجدول ٤,٩	الجدول في الملاحظة الرابعة	٥٤
الجدول ٤,١٠	الجدول في الملاحظة الخامسة	٥٦
الجدول ٤,١١	الجدول في الملاحظة السادسة	٥٨
الجدول ٤,١٢	قائمة نتيجة الملاحظة بعد تنفيذ	٦٠
الجدول ٤,١٣	قائمة نتيجة من خلاصة ملاحظة	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

.....	الجدول ٤,١٤ درجات الإختبار القبلي في الصف الضبطي (pretest control)
.....	الجدول ٤,١٥ درجات الإختبار القبلي في الصف التجريبي
.....	الجدول ٤,١٦ الفرق بين الإختبار القبلي والإختبار البعدي في الصف الضبطي
.....	(pretest control) بتطبيق وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko)
.....	باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب
.....	مفردات اللغة العربية
.....	الجدول ٤,١٧ درجات الإختبار البعدي في الصف الضبطي (Posttest control)
.....	الجدول ٤,١٨ درجات الإختبار البعدي في الصف التجريبي
.....	الجدول ٤,١٩ الفرق بين الإختبار القبلي والإختبار البعدي في الصف التجريبي
.....	الجدول ٤,٢٠ قائمة نتيجة الملاحظة بعد تنفيذ

محتويات الملاحق

الملحق ١ رسالة المشرف

الملحق ٢ تمديد المشرف

الملحق ٣ رسالة الرد من المدرسة

الملحق ٤ رسالة البحث

الملحق ٥ رسالة البحث إلى وزارة الشؤون الدينية

الملحق ٦ رسالة البحث إلى وزارة الشؤون الدينية بمنطقة باكنبارو

الملحق ٧ رسالة انتهاء البحث

الملحق ٨ التحقيق من صحة تحسين خطة البحث التكميلي

الملحق ٩ تخطيط التعليم

الملحق ١٠ ورقة الملاحظة

الملحق ١١ ورقة الاختبار

الملحق ١٢ ورقة الاختبار

الملحق ١٣ التوثيق

الملحق ١٤ السيرة الذاتية

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.



الفصل الأول

أساسيات البحث

أ. خلفية البحث

تعد اللغة العربية لغة الدين والحضارة الإسلامية، ولها مكانة مهمة في نظام التعليم الإسلامي في إندونيسيا خصوصا في المعاهد الإسلامية. ومع ذلك، يعاني العديد من التلاميذ من صعوبة في تعلم مفردات اللغة العربية بسبب اختلاف البنية النحوية وغياب أساليب التعليم الجذابة. لمعالجة هذه المشكلة، هناك حاجة إلى أساليب مبتكرة يمكن أن تعزز من دافع وفهم التلاميذ. إحدى الأساليب الواعدة هي استخدام طريقة الألعاب. الألعاب التعليمية يمكن أن تخلق بيئة تعلم ممتعة، مما يجعل التلاميذ أكثر حافزا ويزيد من سرعة استجابة الدماغ في عملية التعلم.

وبناء على ذلك، في الواقع لا يزال هناك العديد من العوامل التي تؤثر في تحقيق أو عدم تحقيق هدف التعلم في عملية تعليم اللغة العربية في الفصول الدراسية. ومن بين هذه العوامل: المدرس الذي لا يفهم جيدا المادة التي يقوم بتدريسها، والمحتوى الذي لا يتناسب مع احتياجات التلاميذ، وعدم استخدام الوسائل التعليمية، وكذلك خلفية التلاميذ التي قد تكون بعيدة عن بيئة اللغة العربية، إضافة إلى نقص في وسائل وأدوات التعليم التي تعتبر غير كافية.^١

كلمة "وسائل" مشتقة من الكلمة اللاتينية "Medius"، والتي تعني حرفيا "الوسط"، "الوسيط" أو "الناقل". وفي اللغة العربية، تشير الوسائل إلى الوسيط أو الناقل للرسائل من المرسل إلى المتلقي. لذلك، تعتبر الوسائل أدوات تستخدم لنقل أو إيصال الرسائل التعليمية.^٢

¹Noor Amirudin, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 2017, 1–12.

²Azhar Arsyad, "Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Asal Kata Mengunduh Dan Mengunggah." 2018.



وبحسب رأي وينا سانجايا³، تُستخدم الوسائل في مختلف الأنشطة أو المجالات، مثل الوسائل في إيصال الرسائل، والوسائل لنقل الحرارة أو المغناطيسية في المجالات التقنية. كما تستخدم الوسائل في مجال التعليم، حيث تعرف بمصطلح "وسائل التعليم".

أما وفقا ليوسفهادي ميارسو⁴، فإن الوسائل التعليمية تشمل كل ما يستخدم لنقل الرسائل وتحفيز التفكير، والمشاعر، والانتباه، والرغبة لدى المتعلم، مما يساهم في حدوث عملية تعليمية متعمدة وهادفة ومنضبطة.

يستند هذا البحث إلى أهمية الوسائل التعليمية التي يستخدمها المدرس في تعزيز استيعاب المفردات في اللغة العربية من خلال تطبيق طرق تعليمية داخل الفصل الدراسي. يمكن استخدام الوسائل البسيطة لمعالجة المشكلات المتعلقة بقلّة اهتمام التلاميذ وكذلك قلة استخدام الوسائل التعليمية في أنشطة التعلم. تعتبر المفردات العنصر الأصغر والأكثر أهمية في تعلم اللغة العربية، حيث إنها الأساس الذي لا غنى عنه لفهم اللغة واستخدامها. إن تطبيق الوسائل التعليمية التفاعلية مثل الألعاب التعليمية يُعدّ أمراً ضرورياً رغم الجدل القائم بين بعض المدرسين حول تأثيرها السلبي على التركيز أثناء التعلم. ومع ذلك، فإن هذا الرأي غير دقيق، حيث تساهم الألعاب التعليمية في تحفيز عقول التلاميذ، وتعزيز حماسهم، وتقوية ذاكرتهم، مما يجعل العملية التعليمية أكثر فعالية وجاذبية وهي باختصار جميع الوسائط التي يستخدمها المدرس في الموفق التعليمي لتوصيل الحقائق، أو الأفكار، أو المعاني، للتلاميذ لجعل دراسة أكثر إثارة وشويقاً، ولجعل الخبرة التربوية خبرة حية، وهادفة ومباشرة في نفس الوقت.⁵

³D R H Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," 2006.

⁴Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2004).

⁵ نادر وإسماعيل شمي , سامح: مدخل لتقنيات التعليم (دار الفكر, ٢٠٠٨



Hak Cipta Ditangguhkan oleh UN Suska Riau
 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

لعبة أونو ستاكو (Uno stacko)، باعتبارها لعبة تتطلب الاستراتيجية والتركيز، تُعد واحدة من الألعاب التعليمية المفيدة التي يمكن تطبيقها لمساعدة التلاميذ على تعزيز استيعابهم لمفردات اللغة العربية. تقوم هذه اللعبة على ترتيب القطع الخشبية مرتبة، مما يمنح التلاميذ فرصة للتعلم من خلال اللعب، وهو ما يسهل استيعاب مفردات جديدة بفعالية. إضافة إلى ذلك، تشجع اللعبة التعاون والتواصل بين التلاميذ، وهو جانب مهم في تعلم اللغة العربية. علاوة على ذلك، تسهم اللعبة في تطوير المهارات الاجتماعية والقدرة على التفكير النقدي، مما يجعلها أداة تعليمية شاملة وفعالة.

بناءً على مجلة عين الشفاء^٦ التي تحمل عنوان: "استخدام وسيلة لعبة أونو ستاكو لاستيعاب المفردات في تعلم اللغة اليابانية للمستوى الأساسي"، يمكن تطوير وسيلة لعبة أونو ستاكو عن طريق دمج اللعبة مع تعلم المفردات اليابانية من خلال إدراج أسئلة أو مسائل تساعد التلاميذ على ممارسة القراءة وحفظ المفردات، والكتابة، والترجمة، وتأليف الجمل باستخدام هذه الكلمات. مع تطبيق وسيلة لعبة أونو ستاكو في تعلم اللغة اليابانية، يتوقع أن تكون أداة تساعد في تدريب ذاكرة التلاميذ بهدف تعزيز استيعاب المفردات اليابانية من خلال وسيلة تعليمية مبتكرة وجذابة. وفقاً للبحث الذي أجرته أنغريني^٧ بعنوان: "فعالية لعبة أونو ستاكو لترقية استيعاب التلاميذ في تعلم المفردات"، تبين من نتائج الدراسة أن متوسط درجات الاختبار البعدي في الفصل التجريبي شهد زيادة ملحوظة، حيث بلغ ٨٩,٦٣ وهو أعلى من متوسط درجات الاختبار القبلي الذي بلغ ٧٢,٣٨. وبالمقارنة مع الفصل الضابط، كانت نتائج اختبار "T-test" بقيمة ٠,٠٢٣ و ٠,٠٢٤، وهي أقل من مستوى الدلالة الذي يبلغ ٠,٠٥، مما يعني قبول الفرضية. وهذا يدل على وجود فرق دال

^٦Dina Ainis Syifa, "Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar," *Journal of Japanese Language Education* 4, no. 1 (2020): 77–88.

^٧Dita Reni Anggraini, "The Effectiveness of Uno Stacko Game to Improve Studentâ€™s Mastery in Learning Vocabulary," *Skripsi*. University of Negeri Semarang, Semarang, 2019.



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.

إحصائيًا في مستوى استيعاب المفردات بين التلاميذ الذين تم تدريبهم باستخدام وسيلة لعبة أونو ستاكو والتلاميذ الذين لم يتم تدريبهم بهذه الوسيلة التعليمية. من البحث المذكور أعلاه، يمكن الاستنتاج بأن وسيلة لعبة أونو ستاكو تُسهم فعالًا في تحسين استيعاب المفردات اللغوية فإن تطبيق وسيلة لعب في عملية التعليم يجب أن يكون مصحوبًا بطريقة تعليمية. لأن استخدام وسيلة اللعب وحدها دون طريقة محددة لا يكفي لتحقيق الأهداف التعليمية. ولهذا، أضاف الكاتب طريقة تعليمية تُعرف بتدريس اللغة التوافقية (CLT)، حيث أن هذه الطريقة ترتبط ارتباطًا وثيقًا بـ استيعاب المفردات. إن تدريس اللغة التوافقية هو نهج في تعلم اللغة يركز على القدرة التوافقية للتلاميذ في استخدام اللغة فعالًا وأصيلًا في مختلف جوانب الحياة اليومية. تُعرف طريقة تدريس اللغة التوافقية أيضًا بـ "النهج التواصلي"، وهي طريقة تُركز على التفاعل بين التلاميذ باعتباره الهدف النهائي من عملية التعليم. تُركز هذه الطريقة على تدريس اللغة بأسلوب تواصلي، كما جاء في التعريف التالي: "يشير إلى مجموعة متنوعة من المبادئ التي تعكس رؤية تواصلية للغة وتعلمها، ويمكن استخدامها لدعم مجموعة واسعة من الإجراءات الصفية". لذا، فإن المبادئ التي تتعلق بإجراءات تطبيق طريقة تدريس اللغة التوافقية (CLT) داخل الصف يجب أن تشمل تعليم اللغة بأسلوب تواصلي^٨.

في كتاب "تعليم اللغة الأجنبية"، ذكر أن التقنيات الأكثر استخدامًا في تعليم اللغة تشمل: استخدام مواد تعليمية أصلية) من مصادر أصلية (authentic materials)، استخدام الألعاب اللغوية) الألعاب اللغوية (language games)، استخدام سلسلة الصور القصصية) سلسلة القصة المصورة (picture strip story)، أداء الأدوار) تمثيل الدور (role play)، واستخدام تقنية حل المشكلات) حل المشكلات (problem/

^٨Adila Rara Cynthia, "Efektivitas Metode Communicative Language Teaching (CLT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Berbahasa Inggris Peserta Kursus Di PQEC Institute, Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 10, no. 2 (2014).



(*solving*) تعتبر الألعاب وأداء الأدوار مهمة في هذه الطريقة لأنها تشرك التلاميذ في عملية التواصل الواقعية.⁹

حتى الآن، تُعدّ المشكلة الشائعة بين تلاميذ مدرسة الإمام ابن كثير برمي هي صعوبة تعلم اللغة العربية، وذلك بسبب نقص الوسائل التعليمية المستخدمة في العملية التعليمية.

وقد أُشير في دراسة بعنوان "فعالية لعبة "أونو ستاكو ميشن" في ترقية مهارات التحدث باللغة العربية لدى التلاميذ" للباحثين ياسمين وشهاب الدين إلى عدة عوامل تؤدي إلى صعوبة تعلم اللغة العربية لدى التلاميذ، منها:

١. صعوبة قراءة وفهم معاني مفردات اللغة العربية.
٢. عدم استخدام المدرسين أساليب تعليمية ذات اتجاهين (تفاعلية).
٣. قلة الدافعية والاهتمام لدى التلاميذ لتعلم اللغة العربية،^{١٠} مما يُشكل تحديًا كبيرًا للمدرسين.

يرجع ذلك أساسيا إلى قلة استخدام الوسائل التعليمية في العملية التعليمية، مما يؤدي إلى شعور التلاميذ بالملل وصعوبة متابعة الأنشطة الدراسية. لذلك، يُوصى بشدة باستخدام الوسائل التعليمية كجزء أساسي من عملية التعليم لزيادة اهتمام التلاميذ وترقية استيعابهم لمفردات اللغة العربية. وتُعدّ لعبة "أونو ستاكو" إحدى الوسائل التعليمية البسيطة التي يمكن أن تُعزز حماس التلاميذ وتساهم في تحسين حصيلتهم من المفردات بطريقة مبتكرة وجذابة.

تطبيق وسيلة لعبة "أونو ستاكو" لترقية مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ لم يحظَ بالاهتمام الكافي من قِبَل المدارس. ومع ذلك، فإن تأثير وسيلة لعبة "أونو ستاكو" له أثر كبير في ترقية مفردات اللغة العربية لدى التلاميذ في مدرسة إمام ابن كثير

⁹Fachurrozi, Aziz, dan Erta Mahyudin. *Pembelajaran Bahasa Asing: Tradisional & Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016, hal 118

¹⁰Jasmine Syaharani and Syihabuddin Syihabuddin, "Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2022): 397–407.



- 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.

برمباي. في مقالة نُشرت في مجلة علمية كتبها أجني نور إندرياتوتي وزين العابدین بعنوان "تأثير لعبة أونو ستاكو في زيادة دافعية تعلم الرياضيات خلال جائحة كورونا"، هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير اللعبة على دافعية تعلم الرياضيات لدى التلاميذ أثناء الجائحة. وكانت منهجية البحث في هذه الدراسة كمية.^{١١}

على الرغم من وجود العديد من الدراسات حول استخدام وسيلة لعبة "أونو ستاكو" في تطوير مهارات التحدث باللغة العربية لدى التلاميذ في المدارس، إلا أن هناك نقصاً في الفهم فيما يتعلق بتحسين مفردات اللغة العربية لديهم. ومن خلال الملاحظات الميدانية المستندة إلى الأبحاث السابقة، لا يزال العديد من التلاميذ يواجهون صعوبة في فهم اللغة العربية بسبب ضعف استيعاب المفردات. يعود هذا إلى قلة استخدام الوسائل التعليمية التي تُعزز جاذبية التلاميذ أثناء عملية التعلم، إضافةً إلى تأثير عامل الاهتمام من قِبَل التلاميذ وأعمار المدرسين على نجاح تطبيق هذه الوسيلة. إنّ دور وسيلة الألعاب التعليمية مهم جداً لتعزيز اهتمام التلاميذ وزيادة مفرداتهم. كما تُعلم التلاميذ أن وسائل الألعاب يمكن أن تُسهم في تطوير القدرة على استيعاب المفردات بطريقة فعال.

المشكلات التي تنشأ في عملية التعليم والتعلم تشمل قلة المفردات التي يمتلكها التلاميذ، مما يؤدي إلى عدم سير خطة التعليم التي وضعها المدرس كما هو متوقع. على سبيل المثال، يواجه التلاميذ صعوبة في التركيز أثناء متابعة الدروس التي يقدمها المدرس، مما يجعل عملية التعلم غير فعالة. قلة المفردات لدى التلاميذ تؤدي إلى العديد من الصعوبات، منها:

١. تعثر عملية التعلم: يجد التلاميذ صعوبة في استيعاب المواد الدراسية بسبب محدودية المفردات التي يمتلكونها.

Agni Nur Indriastuti and Zaenal Abidin, "Pengaruh Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2021): 324–34.



٢. ضعف التواصل بين التلاميذ والمدرسين :هذا النقص يحدّ من قدرة التلاميذ على التفاعل بفعالية مع مدرسيهم.

٣. صعوبة التطبيق العملي للمفردات :يواجه التلاميذ تحديات في استخدام المفردات المكتسبة داخل جمل مفيدة أو في مواقف حياتية مختلفة.

لذلك، فإن تعزيز استيعاب المفردات يُعدّ أمرًا حيويًا لترقية جودة العملية التعليمية وتحقيق الأهداف المرجوة من الدروس.

هذه المشكلة ترجع جزئيًا إلى الحاجة إلى تقنية قادرة على تعزيز استيعاب التلاميذ للمفردات. إحدى الطرق التي يمكن اتباعها لجعل تعلم اللغة أكثر جاذبية هي استخدام تقنيات الألعاب، حيث إن هذه الأساليب تحفز حماس التلاميذ في تعلم المفردات. إن تعليم المفردات باستخدام تقنيات الألعاب يُعتبر أكثر جذبًا لانتباه التلاميذ مقارنةً بالأساليب التقليدية التي قد تجعلهم يشعرون بالملل. ومن بين هذه الألعاب، يمكن أن تكون لعبة "أونو ستاكو" إحدى البدائل الفعّالة لمساعدة التلاميذ في استيعاب المفردات. من خلال اللعبة، يتمكن التلاميذ من تعلم المفردات بطريقة ممتعة ومبتكرة، مما يُتوقع أن يُسهم في ترقية قدرتهم على استيعاب المفردات في اللغة العربية ويزيد من تفاعلهم واندماجهم في عملية التعلم.

هدف البحث هو مساعدة التلاميذ على ترقية قدرتهم على استيعاب المفردات من خلال استخدام وسيلة اللعبة، وكذلك التعرف على كيفية استعمال وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) في تعليم المفردات في اللغة العربية. كما يسعى البحث إلى الكشف عن وجود تأثير كبير لاستعمال هذه الوسيلة والطريقة على استيعاب التلاميذ لمفردات اللغة العربية. حتى الآن، تُعدّ المشكلة الشائعة بين تلاميذ مدرسة الإمام ابن كثير في برمي منها :

١. صعوبة تعلم اللغة العربية، وذلك بسبب نقص الوسائل التعليمية المستخدمة في العملية التعليمية.



٢. قلة الوسائل التي يستخدمها المدرس أثناء التدريس في الفصل

٣. تنوع مستوى خريجي التلاميذ من المدارس السابقة

يتم تعليم المفردات في المدرسة بطريقة توزيع المفردات كل صباح، ثم في نهاية الأسبوع يقدم جميع الطلاب حفظهم من المفردات إلى المعلم. ومع ذلك، لا يزال

إتقان المفردات ضعيفاً لأن الطلاب غير متحمسين ويشعرون بالملل الشديد، وذلك بسبب قلة الوسائل في تعليم المفردات.

بناء على الخلفية والأعراض المذكورة، يهتم الباحث بإجراء الدراسة تحت الموضوع : فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

ب. مشكلات البحث

١. فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

٢. استعمال لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

٣. استخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

٤. العوامل التي تؤثر اللعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

٥. العوامل التي تؤثر طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي



Hak Cipta Ditangguhkan 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. حدود البحث

نظرا إلى المشكلات الكثيرة, فأراد الباحث أن يحددها في فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في الصف السابع في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي.

د. سؤال البحث

السؤال في هذا البحث : هل وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) فعالة لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي؟

هـ. هدف البحث

الهدف في هذا البحث : لمعرفة فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي

و. أهمية البحث

١. الفوائد النظرية

أ. تطوير نموذج التعلم

من المتوقع أن يسهم هذا البحث في ترقية استيعاب الطلاب لمفردات اللغة العربية من خلال تطبيق وسيلة لعبة "أونو ستاكو" باستخدام طريقة التواصل اللغوي لتطوير إتقانهم للمفردات العربية".

ب. المساهمة في استراتيجيات تعلم اللغات الأجنبية

من المتوقع من خلال هذا البحث تعزيز الأدبيات المتعلقة بالمناهج التفاعلية والممتعة في تعليم اللغة العربية، والتي يمكن تكييفها لتعلم اللغات الأجنبية الأخرى.



ج. مرجع لمزيد من البحوث

يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسة مرجعاً لدراسات مستقبلية في تطوير استراتيجيات التعلم القائم على النشاط التي يمكن أن تحسن من مشاركة التلاميذ ونتائج التعلم، خاصة في تدريس اللغة العربية في مختلف مستويات التعليم.

٢. الفوائد العملية

أ. بالنسبة للمدرسة

إن نتائج البحث باستعمال وسيلة الألعاب يمكن أن تساعد في معالجة المشكلات المتعلقة بترقية استيعاب مفردات اللغة العربية.

ب. بالنسبة للمدرسين

إن التعلم باستعمال وسيلة لعبة "أونو ستاكو" لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية سهل. ومن المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث معلومات حول وسائل الألعاب في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية.

ج. بالنسبة للتلاميذ

إن تطبيق وسيلة لعبة "أونو ستاكو" يمكن أن يساعد التلاميذ على أن يكونوا أكثر حماسة في التعلم ويزيد من قدرتهم على استيعاب المفردات بسهولة.

د. بالنسبة للباحث

إن التعلم باستعمال وسيلة لعبة "أونو ستاكو" مفيد لإضافة المعرفة والإلمام للباحث ويوفر له تجربة في ترقية استيعاب مفردات اللغة العربية.

ز. مصطلحات البحث

١. أونو ستاكو (Uno Stacko)

لعبة أونو ستاكو هي عبارة عن كتل ملونة مصنوعة من قطع خشبية أو بلاستيكية تُرتَّب على شكل برج أو أشكال أخرى، ويتم لعبها من قبل شخصين أو أكثر يصل عددهم إلى سبعة لاعبين أو أكثر، وفقاً لما ذكره "بافيلين". أما



"سودونو" فقد عرّفها بأنها "واحدة من كتل فروبل، وهي عبارة عن كتل بناء تُعرف باسم بلوكدوس أو بلوودوس، وهي صندوق بحجم ٢٠×٢٠ سم يحتوي على كتل صغيرة بأحجام مختلفة وألوان متعددة ومتناسقة.^{١٢} بناءً على تعريفات الخبراء المذكورة أعلاه، يمكننا استنتاج أن وسيلة اللعب أونو ستاكو تُعتبر لعبة تعليمية تُحفّز نشاط الدماغ لدى الأطفال وتُساهم في تطوير قدراتهم الفكرية وتحسين مهاراتهم في التفكير.

٢. طريقة تدريس اللغة التواصلية

هو نهج في تعليم اللغة يركز على تطوير مهارات التواصل لدى التلاميذ في مواقف واقعية. الهدف الرئيسي لهذه الطريقة هو تزويد التلاميذ بالقدرة على استخدام اللغة فعالاً وهادفاً في مختلف سياقات الحياة اليومية. تُعرف طريقة تعليم اللغة التواصلية (*Communicative Language Teaching*) أو ما يُطلق عليها النهج التواصلية بأنها طريقة تعليمية تركز على التفاعل بين التلاميذ كهدف نهائي للتعليم.^{١٣} تُركز هذه الطريقة على تعلم اللغة تواصلية. من وجهة نظري، تلعب طريقة تعليم اللغة التواصلية (*CLT*) دوراً هاماً في استيعاب التلاميذ لمفردات اللغة العربية. من خلال التركيز على استخدام اللغة في سياقات واقعية، التفاعل النشط، تكامل المهارات اللغوية، استخدام المواد الأصلية، واعتماد استراتيجيات تعليمية متنوعة، تُساعد هذه الطريقة التلاميذ ليس فقط في حفظ الكلمات الجديدة، ولكن أيضاً في فهمها وتطبيقها بطريقة فعال. لذلك، فإن تطبيق طريقة *CLT* في تعليم اللغة العربية يمكن أن يُحسّن من جودة استيعاب التلاميذ للمفردات بطريقة شامل ومستدام.

¹² Akhmadi Wasis Rizkillah and B Rosy, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo," *Jurnal Administrasi Perkantoran* 5, no. 2 (2017).

¹³ Idah Faridah Laily, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015).

٣. استيعاب المفردات

القدرة هي السعة أو الإمكانية التي يمتلكها الشخص لأداء مهمة أو نشاط معين بفعالية وكفاءة. وتشمل القدرة جوانب متعددة، مثل المهارات والمعرفة والمواقف اللازمة لتحقيق النتائج المرجوة. وفي سياق التعليم، تشير القدرة غالبًا إلى مدى تمكن الفرد من استيعاب المادة، وتطبيق المهارات، وحل المشكلات في مواقف مختلفة. يمكن تطوير القدرة من خلال الممارسة والتجارب والتعلم المستمر. يشير استيعاب المفردات إلى مقياس فهم الشخص للمفردات في لغة معينة، وقدرته على استخدامها سواءً شفويًا أو كتابيًا.

Hak Cipta Ditangguhkan 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.



الفصل الثاني الإطار النظري

أ. مفهوم النظري

١. استيعاب مفردات

أ. استيعاب مفردات اللغة العربية

اللغة وفقًا للقاموس الكبير في إندونيسيا "اللغة هي نظام من الرموز الصوتية التعسفية، التي يستخدمها أعضاء مجتمع معين للتعاون والتفاعل والتعريف بالنفس. الحديث (الكلام) الجيد، والأدب، وحسن الأخلاق يدل على الأمة، واللغة الجيدة أو السلوك الحسن يظهر طباع الشخص، كما أن أسلوب الحديث يدل على خصال وطبيعة الفرد (سواء كانت جيدة أو سيئة، وسلوكياته تكشف عن أصله ونسبه). هذه هي تعريف اللغة وفقًا للقاموس الكبير في إندونيسيا. وهنا يُظهر أهمية اللغة كمعيار لتقييم شخص ما، ولذلك فإن استيعاب المفردات يعد أمرًا ضروريًا في شخصية الفرد". استيعاب المفردات يشير إلى قدرة الشخص على فهم واستخدام وإدارة الكلمات في جملة داخل لغة معينة. يعتبر استيعاب المفردات أمرًا ضروريًا لتعلم لغة ما. والهدف من ذلك هو فهم واستخدام مجموعة المفردات التي يمتلكها الشخص، ومن ثم التعبير عن أفكاره عند التحدث باستخدام تلك اللغة.

وفقًا لنورجيانتورو^{١٤}، فإن المفردات هي ثروة الكلمات التي يمتلكها المتحدث أو الكاتب أو أي لغة. كما أن المفردات تُعتبر مكونًا من مكونات اللغة التي تتطلب جميع المعلومات المتعلقة بالمعنى واستخدام الكلمات في اللغة. يقال إن الشخص بارع في اللغة عندما يستطيع استيعاب اللغة تلك. لأن المفردات تلعب دورًا مهمًا في كل مهارة من مهارات اللغة. يمكن القول

¹⁴ Burhan Nurgiantoro, "Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi," Yogyakarta: BPFe, 2010.



Hak Cipta Ditangguhkan 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.

إن الشخص قد اتقن اللغة عندما يكون لديه معرفة جيدة في نفسه ثم يستطيع تطبيق تلك المعرفة في شكل أنشطة أو أعمال *Mastery is great skillfulness and knowledge of some subject or activity.* هو المهارة الكبيرة والمعرفة في موضوع أو نشاط معين. "أما استيعاب فيعني المعرفة والكفاءة في أداء نشاط معين.^{١٥}

ب. مستويات استيعاب المفردات في اللغة العربية

تقسم مهارة استيعاب المفردات في تعلم اللغة العربية الى ثلاثة مستويات عامة، يمر بها المتعلم تدريجياً وفق نموه اللغوي وقدرته على فهم المفردة واستعمالها في سياقات مختلفة. وهذه المستويات هي كما يأتي^{١٦}:

(١) المستوى الابتدائي

يعد هذا المستوى مرحلة يبدأ فيها المتعلم بتجميع رصيد اولي من المفردات، وينحصر فيه استيعابه على التعرف على الكلمة، وفهم معناها الحرفي، وقدرته على نطقها نطقاً صحيحاً، ثم استعمالها في جملة بسيطة جداً. ويغلب على هذه المرحلة طابع المهارات الاستقبالية (الفهم والتعرف)

(٢) المستوى المتوسط

في هذا المستوى يتسع مدار استيعاب المتعلم، فيصبح قادراً على استعمال المفردات في جمل مفيدة، وفهم المعاني المختلفة بحسب السياق، كما يقدر على التفريق بين المفردات المتقاربة معنى، وبناء جمل اطول وأكثر تعقيداً. ويبرز في هذا المستوى دور المهارات الانتاجية (الكتابة والكلام)

(٣) المستوى العالي

^{١٥} Utami Dewi Pramesti, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan Di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat)," *Puitika* 11, no. 1 (2015): 82–93.

^{١٦} تولى إدريس، "أهم المصادر في طرائق وأساليب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها (دراسة نظرية)" *مجلة العلوم الإنسانية والتجوية* 6, no.

6 (2025): 366–80.



Hak Cipta dan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

يبلغ المتعلم في هذا المستوى درجة التمكن من المفردات، فيستطيع استخدامها بدقة ومرونة في سياقات مختلفة، كما يعرف علاقاتها الدلالية مثل الترادف والتضاد والتكامل، ويحسن استخدام التراكيب والكلمات المصاحبة، ويستطيع شرح المعنى باللغة العربية نفسها، كما يقدر على كتابة نصوص قصيرة او مطولة باستعمال مفردات راقية ومناسبة للسياق

ج. تعليم استيعاب المفردات

أن يتأثر تعلم استيعاب المفردات باستراتيجية المدرس في التدريس في الفصل. هناك بعض المدرسين الذين يقدمون مادة المفردات من خلال كتابة المفردات وطلب من التلاميذ حفظها ثم تطبيقها. ومع ذلك، في الوقت الحالي، ينجذب العديد من التلاميذ إلى التعلم باستخدام وسائل الألعاب. تعتبر وسائل الألعاب إحدى الاستراتيجيات المبتكرة، حيث يمكن للتلاميذ استيعاب المفردات في اللغة العربية بسهولة أكبر بسبب التحفيز الذهني الذي يحدث عند التعلم باستخدام وسائل الألعاب.

من الأهداف الرئيسية في تعليم مفردات اللغة العربية فهي فيما يلي^{١٧}:

- (١) لتمرين التلاميذ في نطق المفردات صحيحة وجيدة.
- (٢) لتمرين التلاميذ على ترجمة المفردات او فهم معاني المفردات.
- (٣) لتعريف المفردات الجيدة لدى التلاميذ سواء كانت من القراءة أو من الفهم المسموع.

أما المؤشرات في استيعاب المفردات هي:^{١٨}

- (١) قدرة التلاميذ أن يجيب عن الأسئلة المتعلقة بأضداد و مرادف المفردات.
- (٢) قدرة التلاميذ على استخدام المفردات داخل الجملة
- (٣) قدرة التلاميذ على ترجمة المفردات.

¹⁷ Syaiful Mustofa. *Ibid.*, hlm.61

¹⁸ Syaiful Mustofa. *Op.cit.*, hlm.59



٢. ألعاب لغوية

أ. تعريف لعبة

لعبة هي جمع من لعب - يلعب لعباً لعبة : كل ما يلعب به.^{١٩} من أفضل ما قيل في تحديد اللعبة ما قاله في تعريفها : انها نشاط يتم بين الدارسين كتعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية.^{٢٠} ويمكن أيضاً تطبيق اللعبة في الأنشطة التعليمية لتحفيز التفكير العقلي. تحظى الألعاب بشعبية كبيرة بين جميع الفئات بسبب ما تحققه من تحفيز، وتعاون بين المجموعات، وممتعة.

وفقاً لما استوتوي^{٢١}، توفر اللعبة بيئة تعليمية مليئة بالألعاب حيث يتبع التلاميذ القواعد المحددة لأنهم مهتمون بالحصول على التحدي. تعتبر الألعاب تقنية قادرة على تحفيز التلاميذ، خاصة فيما يتعلق بالمحتوى الذي يتكرر بطريقة ممل.

وفقاً لسوسانتوي^{٢٢}، فإن اللعبة في الأنشطة تعتبر عادة تعمل كإحماء (تمارين تمهيدية)، وتخفف من الملل الناتج عن المواد المرهقة، وتدعم التلاميذ ليكونوا أكثر نشاطاً ويعطون استجابة. عادة ما تهدف الألعاب في الأنشطة إلى الترفيه، أو قضاء وقت الفراغ، أو ممارسة الرياضة الخفيفة. لذلك، بعد ممارسة اللعبة، يتم الحصول على استجابة إيجابية.

وفقاً لتدجاسابوترا^{٢٣}، هناك العديد من الفوائد للألعاب، من بينها :

^{١٩} إبراهيم | نيس والآخرين، المعجم الواسيط الجزء الأولى (القاهرة : دار المعارف، بدون السنة)، ص ١٦٧

^{٢٠} ناصف مصطفى عبد العزيز الألعاب اللغة في تعليم اللغات الأجنبية الطابعة الأولى (رياض : دار

الميج ، ١٩٨٦)، ص ١٣

^{٢١} Sri Mastuti, Mustamin Idris, and Dasa Ismailmuza, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengurutkan Bilangan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I Di SD Inpres 1 Slametharjo," *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, no. 12 (2020): 114825.

^{٢٢} Nugroho Susanto, "Hakikat Dan Signifikansi Permainan," *Jendela Olahraga* 2, no. 1 (2017): 99-104.

^{٢٣} Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Grasindo, 2001).



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.

١. فوائد اللعب لتطوير الجانب البدني.

٢. فوائد اللعب لتطوير الجانب الحركي الكبير والدقيق.

٣. فوائد اللعب لتطوير الجانب الاجتماعي.

٤. فوائد اللعب لتطوير الجانب العاطفي أو الشخصي.

٥. فوائد اللعب لتطوير الجانب المعرفي.

٦. فوائد اللعب لتحفيز حدة الحواس.

ب. أونو ستاكو

يشرح تينسمان أن بطاقة أونو تم اختراعها لأول مرة في عام ١٩٧١

في ريدينغ، أوهايو. تم ابتكار بطاقة أونو بواسطة ميرل روبنز، صاحب صالون حلاقة وعاشق للألعاب الورقية. قدم روبنز هذه اللعبة لأول مرة إلى عائلته.

خلال عملية تطوير اللعبة، كان ميرل روبنز مدعومًا من قبل زوجته ماري وابنه وزوجة ابنه، راي وكاثي روبنز. في عام ١٩٧٢، قام ميرل روبنز ببيع حقوق ملكيته.

بدأت بطاقة أونو تحظى بشهرة واسعة بفضل شركة *International Game Inc.* وأصبحت جزءًا من عائلة ماتيل منذ عام ١٩٩٢.^{٢٤} واليوم،

تطورت بطاقة أونو لتصبح أونو بالوك.

يعتقد شموزو وفيدوبياستيس^{٢٥} أن: "أونو ستاكو هو أداة لعب تعليمية

على شكل مكعبات ملونة جذابة تحمل رموز الأرقام المطبوعة على المكعبات،

وتدعم هذه اللعبة في تعزيز القدرات المعرفية للأطفال.

المكعبات أو أونو ستاكو هي إحدى مكعبات فروبل، وهي عبارة عن

مكعبات بناء بلوكدوس أو بلوودوس، وهي صندوق بحجم 20 × 20 سم مملوء

²⁴ Nurul Hidayati, "Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 2, no. 2 (2014).

²⁵ Rizkillah and Rosy, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo."



Hak Cipta yang 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.

بمكعبات صغيرة بأحجام مختلفة تمثل مضاعفات وألوان متعددة. "استنادًا إلى تعريفات الخبراء المذكورة أعلاه، يمكن الاستنتاج أن وسيلة أونو ستاكو هي وسيلة

لعب تعليمية على شكل مكعبات ملونة وجذابة، والتي يمكن أن تعزز استجابة التفكير لدى الأطفال أثناء التعلم.

ج. معنى الرموز الموجودة على المكعبات أو أونو ستاكو :

(١) Wild إذا المكعب لونه أرجواني. وظيفة هذا المكعب هي تغيير اللون وفقًا لرغبة الشخص الذي يسحب المكعب الأرجواني. إذا قام اللاعب بسحب هذا المكعب الأرجواني، فعلى اللاعب التالي أن يسحب مكعبًا باللون الذي يطلبه الشخص الذي سحب المكعب الأرجواني.

(٢) Reverse هذا المكعب يستخدم لعكس دوران أدوار اللاعبين الذين يسحبون المكعب. يحتوي هذا المكعب على علامة سهمين متعاكسين. إذا كان دوران اللعبة مع اتجاه عقارب الساعة وقام أحد اللاعبين بسحب مكعب Reverse، فإن دوران أدوار اللاعبين ينقلب ليصبح عكس اتجاه عقارب الساعة.

(٣) Draw هذا المكعب يُلزم اللاعب التالي بسحب مكعبين. علامة هذا المكعب هي صورتان لبطقتين. إذا قام اللاعب الأول بسحب مكعب Draw2 باللون الأحمر، فعلى اللاعب الثاني أن يسحب مكعبين. يجب أن يكون المكعب الأول متطابقًا في اللون (في هذه الحالة الأحمر) مع المكعب المسحوب، لكن يُسمح باختلاف الرقم. أما المكعب الثاني فهو حرّ، بشرط أن يتوافق مع المكعب الأول؛ يمكن أن يكون أحمر اللون بأي رقم، أو يحمل الرقم نفسه بأي لون. يمكن أيضًا سحب مكعبات أخرى مثل Reverse، Wild، Skip، أو Draw2. **ملاحظة:** إذا سحب اللاعب



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.

الأول مكعب Draw 2، ثم قام اللاعب الثاني بسحب مكعب Draw 2 أيضًا، فإن اللاعب الثالث سيكون عليه سحب أربعة مكعبات (4) Skip هذا المكعب يُستخدم لتخطي/تجاوز دور اللاعب التالي. وبالتالي، لن يقوم اللاعب التالي بسحب أي مكعب إذا قام اللاعب الأول بسحب مكعب Skip. علامة هذا المكعب هي دائرة تحتوي على خط مائل في وسطها، مشابهة لإشارة "ممنوع" في لافتات المرور. إذا قام اللاعب الأول بسحب مكعب Skip، فإن اللاعب الثاني يُمنع من اللعب أو سحب المكعب، وتنتقل اللعبة مباشرة إلى اللاعب الثالث الذي يسحب المكعب التالي.

(5) الأرقام: تحتوي جميع المكعبات تقريبًا على أرقام بمختلف ألوانها (باستثناء المكعب الأرجواني). لذلك، إذا قام اللاعب الأول بسحب مكعب باللون الأحمر يحمل الرقم ٤، فعلى اللاعب التالي أن يسحب مكعبًا باللون الأحمر (مع رقم مختلف كـ ١، ٢، ٣، ٤ أو مكعبات Reverse، Draw 2، أو Skip) أو يسحب مكعبًا آخر يحمل الرقم ٤ (بلون مختلف أو بنفس اللون، كالأزرق أو الأخضر أو الأصفر أو الأحمر). كما يُسمح أيضًا بسحب المكعب Wild المكعب الأرجواني

د. خطوات تطبيق اللعبة

- (١) أولاً، نقسم التلاميذ إلى مجموعتين.
- (٢) ثم يجب ترتيب المكعبات من الأسفل إلى الأعلى.
- (٣) كل مستوى يحتوي على مكعبات بألوان مختلفة، ورموز، وأرقام، يضاف إليها رقم للسؤال.
- (٤) كل مستوى له اتجاه ترتيب مختلف.

(٥) يجب على اللاعب الأول أخذ المكعب الأول، ويجب أن يكون المكعب الذي يتم أخذه هو المكعب الموجود في المنتصف حتى الأسفل لا يجوز أخذ المكعبات في المستوى ١ و ٢ و ٣ من الأعلى.

(٦) بعد أخذ المكعب، يجب على اللاعب أخذ ورقة زرقاء تحتوي على سؤال، وإذا لم يتمكن من الإجابة، يفتح ورقة حمراء تحتوي على عقاب. وإذا كان محظوظاً، يمكن للاعب الذي يجيب بشكل صحيح فتح ورقة صفراء تحتوي على مكافأة. تم توفير الأوراق الثلاثة بجانب المكعبات.

(٧) ثم يجب على اللاعب التالي أخذ المكعب الذي يحتوي على نفس اللون أو الرمز الذي أخذه اللاعب الأول.

(٨) إذا سحب اللاعب مكعباً أو وضع مكعباً على البرج وتسبب في سقوط البرج، فإن هذا اللاعب يعتبر خاسراً.

هـ. شكل أونو ستاكو

صورة ٢,١

لعبة أونو ستاكو



- 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.

و. مزايا وسائط لعبة أونو ستاكو

استخدام وسائط لعبة أونو ستاكو لوسيلة استيعاب مفردات اللغة

مزايا كما يلي: ^{٢٦}

١. أن يُحسن القدرة المعرفية ومعرفة التلاميذ

من خلال استخدام وسائط لعبة أونو ستاكو في التعلم، يمكن تدريب التلاميذ على التفكير النقدي لحل المشكلات بالبحث عن الإجابات الصحيحة، وكذلك تدريب الذاكرة على المفردات اللغوية التي تم تعلمها سابقا.

٢. تحفيز التلاميذ على أن يكونوا أكثر نشاطاً في أنشطة التعلم

عنصر المنافسة في لعبة أونو ستاكو يتيح للتلاميذ المشاركة بشكل نشط في التعلم. يمكن للتلاميذ الحصول على تجربة تعلم مباشرة من خلال التعلم أثناء اللعب، وكذلك التعبير عن إبداعهم في اختيار الاستراتيجيات أو التكتيكات في ترتيب مكعبات أونو ستاكو.

ز. عيوب وسائط لعبة أونو ستاكو

(١) بيئة الصف أقل تحكما

نظراً لاستخدام وسائط اللعبة في التعلم، فإن عدد التلاميذ في كل مجموعة يكون كبيراً، مما قد يحد من قدرة المدرس على مراقبة التلاميذ بشكل فعال أثناء سير الدرس.

(٢) يحتاج إلى وقت

الوقت الطويل هو أحد الأسباب التي تؤثر في نجاح تطبيق وسائط لعبة أونو ستاكو. لأن تنفيذها يتطلب التعاون الجماعي وسرعة التلاميذ في نطق الكلمات التي تشير إلى الكلمات الرئيسية الموجودة في المكعبات.

²⁶ Syifa, "Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar."



Hak Cipta Ditangguhkan Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

٣) التدريس اللغة التواصلية

نُهج في تعليم اللغة يركز على تطوير مهارات التواصل لدى التلاميذ في مواقف واقعية. الهدف الرئيسي من هذه الطريقة هو تزويد التلاميذ بالقدرة على استخدام اللغة بشكل فعال وذو معنى في مختلف سياقات الحياة اليومية.

٤) خصائص طريقة تعليم اللغة التواصلية (CLT)

أ) التركيز على القدرة التواصلية

ب) استخدام اللغة في السياقات الحقيقية

ج) التفاعل كوسيلة للتعلم

د) استخدام المواد الأصيلة

٥) خطوات في طريقة تعليم اللغة التواصلية (CLT)

أ) تحديد الأهداف التواصلية

يحدد المدرس أهداف التعلم التي تركز على مواقف تواصلية معينة،

مثل المحادثة في السوق أو التعارف.

ب) اختيار المفردات وتركيب اللغة ذات الصلة

يتم اختيار المفردات والقواعد التي سيتم تدريسها بناءً على مدى

ملاءمتها لأهداف التواصل المحددة.

ج) الأنشطة القائمة على التواصل

يصمم المدرس أنشطة مثل الألعاب، مثل لعبة أونو ستاكو، المناقشات

الجماعية، المقابلات، أو المحاكاة، حيث يستخدم التلاميذ اللغة

المستهدفة بشكل نشط.



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.

ح. تأثير وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

وفقا للبحث الذي أجرته أنغريني^{٢٧} بعنوان: "فعالية لعبة أونو ستاكو لترقية استيعاب التلاميذ في تعلم المفردات"، تبين من نتائج الدراسة أن متوسط درجات الاختبار البعدي في الفصل التجريبي شهد زيادة ملحوظة، حيث بلغ ٨٩,٦٣ وهو أعلى من متوسط درجات الاختبار القبلي الذي بلغ ٧٢,٣٨. وبالمقارنة مع الفصل الضابط، كانت نتائج اختبار "T-test" بقيمة ٠,٠٢٣ و ٠,٠٢٤، وهي أقل من مستوى الدلالة الذي يبلغ ٠,٠٥، مما يعني قبول الفرضية. وهذا يدل على وجود فرق دال إحصائياً في مستوى استيعاب المفردات بين التلاميذ الذين تم تدريبهم باستخدام وسيلة لعبة أونو ستاكو والتلاميذ الذين لم يتم تدريبهم بهذه الوسيلة التعليمية. من البحث المذكور أعلاه، يمكن الاستنتاج بأن وسيلة لعبة أونو ستاكو تُسهم فعّالاً في تحسين استيعاب المفردات اللغوية فإن تطبيق وسيلة لعب في عملية التعليم يجب أن يكون مصحوباً بطريقة تعليمية^{٢٨}.

في كتاب "تعليم اللغة الأجنبية"، ذكر أن التقنيات الأكثر استخداماً في تعليم اللغة تشمل: استخدام مواد تعليمية أصلية) من مصادر أصلية) (*authentic materials*، استخدام الألعاب اللغوية) (*language games*)، استخدام سلسلة الصور القصصية) سلسلة القصة المصورة) (*picture strip story*)، أداء الأدوار) تمثيل الدور) (*role play*)، واستخدام تقنية حل المشكلات) حل المشكلات) (*problem solving*). تُعتبر الألعاب

²⁷ Anggraini, "The Effectiveness of Uno Stacko Game to Improve Student's Mastery in Learning Vocabulary."

²⁸ Fatima A. Alkohlani and Suad Salem Alqahtani, "The Effectiveness of Language Games in Teaching Vocabulary to Non-Native Arabic Learners from the Perspective of King Abdulaziz University Faculty Members," *Journal of Humanities and Social Sciences Studies* 7, no. 3 (2025): 143–52, <https://doi.org/10.32996/jhss.2025.7.3.13>.



وأداء الأدوار مهمة في هذه الطريقة لأنها تشرك التلاميذ في عملية التواصل الواقعية.^{٢٩}

ب. المفهوم الإجرائي

خطوات فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريب اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات كما يلي:

١. يبدأ المدرس بقول السلام ويعين رئيس الفصل لقيادة الدعاء قبل بدء الدروس.
٢. يُسجل المدرس حضور التلاميذ.
٣. يُبين المدرس هدف الدرس.
٤. يُعد المدرس وسيلة اللعب "أونو ستاكو"، وهي قطع خشبية تحتوي كل قطعة على ورقة زرقاء (تلميح) وحمراء (عقوبة).
٥. يقسم المدرس التلاميذ إلى مجموعتين ويعين رئيسًا لكل مجموعة لكتابة المفردات المرتبطة بالتلميح الموجود على قطع الأونو، بينما يقوم الآخرون بذكر المفردات المرتبطة بالتلميح المذكور.
٦. يشرح المدرس قواعد اللعبة وطريقة اللعب بـ "أونو ستاكو" بلغة سهلة يفهمها التلاميذ.
٧. يطلب المدرس من رئيس المجموعة التقدم إلى الأمام وكتابة المفردات التي ذكرها أعضاؤه، بينما يقوم الآخرون بأخذ القطع الخشبية وذكر المفردات المرتبطة بالتلميح الموجود على كل قطعة.
٨. يرجى من التلاميذ على نُطق المفردات بطريقة صحيحة وسليمة.
٩. يُعطي المدرس وقتًا قدره ١ دقيقة لذكر المفردات، وإذا لم يتمكن التلميذ من ذكرها، يجب عليه أخذ بطاقة حمراء (عقوبة) الموجودة على القطعة الخشبية.



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

10. يطلب المدرس من التلاميذ الآخرين الانتباه وحفظ المفردات التي كتبها الفريق الذي يلعب.

11. يُقيّم المدرس كل مجموعة على تعاونها ويُقيّم الأفراد بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات.

12. يختار المدرس أفضل مجموعة بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات، بالإضافة إلى عدم تعرض أفراد المجموعة للعقوبة.

13. يُقدّم المدرس استنتاجًا للدروس ويختتم الدرس بقول السلام.

أما المؤشرات في استيعاب المفردات هي :

1. قدرة التلاميذ أن يجيب عن الأسئلة المتعلقة بأضداد و مرادف المفردات.

2. قدرة التلاميذ على استخدام المفردات داخل الجملة

3. قدرة التلاميذ على ترجمة المفردات.

ب. الدراسة السابقة

فيما يلي بعض الدراسة السابقة التي تم دراستها من قبل الباحثين السابقين كما يلي

1. البحث ذي الصلة أجراه أغني نور إندرياستوتي وزينال أبدين,³⁰ في مجلة

BASICEDU:مجلة Basicedu ، المجلد ٦، العدد ١، عام ٢٠٢٢، الصفحات

٣٢٤ - ٣٣٤ بعنوان "تأثير لعبة أونو ستاكو في تعزيز دافعية تعلم الرياضيات

خلال جائحة كورونا". أظهرت هذه الدراسة أن التعلم عبر الإنترنت يسبب الملل

وتقليل دافعية تعلم التلاميذ في مدرسة كايارنغين جايا الابتدائية. كما أظهرت

الدراسة أن وسائط أونو ستاكو في تدريس الرياضيات لها تأثير إيجابي على دافعية

التعلم لدى تلاميذ مدرسة كايارنغين جايا الابتدائية. بشكل عام، تُصنف وسائط

التعليم باستخدام أونو ستاكو ضمن الفئة الجيدة. أظهرت نتائج البحث أن

وسائط التعليم باستخدام أونو ستاكو يمكن تطبيقها لزيادة الاهتمام والنتائج

³⁰ Indriastuti and Abidin, "Pengaruh Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Masa Pandemi."



التعليمية، حيث أظهرت نتائج التلاميذ في الصف تحسناً في المتوسطات، حيث ارتفعت نسبة التلاميذ الذين حصلوا على درجات أعلى من المتوسط من ٥٠٪ قبل استخدام وسائط التعليم بأونو ستاكو إلى ٧٥٪ بعد استخدامها. وهذا يظهر أن دور وسائط التعليم فعال في تعزيز دافعية التعلم ونتائج التلاميذ خلال فترة الجائحة.

٢. البحث ذو الصلة أجراه ماتيارة أنجيلا ودودونغ هامدون (٢٠١٩)،^١ في مجلة المها: مجلة تعليم اللغة العربية، المجلد ٥، العدد ٢، بعنوان "تطوير وسائط تعليم التعبير المبني على لعبة أونو ستاكو لتلاميذ مدرسة الثانوية ابن القويم بوترا يوجياكارتا". يتناول هذا البحث كيفية تطوير وسائط التعليم باستخدام لعبة أونو ستاكو لتعليم التعبير (التعبير الكتابي) بهدف تحسين نتائج تعلم التلاميذ في الصف الحادي عشر علوم في مدرسة الثانوية ابن القويم بوترا يوجياكارتا. بناءً على نتائج البحث، تبين أن منتج تطوير وسائط التعليم المبني على لعبة أونو ستاكو باللغة العربية قادر على تحسين نتائج تعلم التلاميذ في مادة التعبير في الصف الحادي عشر. كانت جودة وسائط التعليم باستخدام لعبة أونو ستاكو العربية وفقاً لآراء التلاميذ ممتازة (SB)، حيث حصل على درجة ٣٠ من الدرجة المثالية ٣٦، بنسبة مثالية تبلغ ٨٣٪. كما أظهرت نتائج التجربة الواسعة على التلاميذ في الصف الحادي عشر، أن متوسط الدرجات في الاختبار النهائي (٨٠) كان أكبر من متوسط الدرجات في الاختبار الأولي (٦٤). بناءً على نتائج التجربة وآراء التلاميذ، فإن وسائط التعليم باستخدام لعبة أونو ستاكو العربية صالحة للاستخدام.

¹ Mutiara Angelina and Dudung Hamdun, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta 'bīr Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2019): 207–30.



٣. لبحث ذو الصلة أجراه خديجة،^{٣٢} ريلسي كيرنيا إلهي، وفيصل في مجلة :مجلة إنتليكتوال: الإسلام، المجتمع، والعلوم، المجلد ١١، العدد ٢، بعنوان "تطوير وسائط تعليم الألعاب التعليمية أونو ستاكو في مادة التربية الإسلامية والأخلاق للصف العاشر". بناءً على نتائج البحث، تبين أن عملية تطوير وسائط تعليم باستخدام لعبة أونو ستاكو في مادة التربية الإسلامية والأخلاق للصف العاشر لموضوع مصادر التشريع الإسلامي، قد تم تكييفها بشكل جيد مع احتياجات التلاميذ. في مادة التربية الإسلامية، يُستخدم في كثير من الأحيان الوسائل التقليدية، مما يسبب شعور التلاميذ بالملل. ومع وجود وسائط التعليم باستخدام لعبة أونو ستاكو، أصبحت العملية أكثر إثارة لأنها تستخدم وسيلة تفاعلية تُحفز التلاميذ على التفاعل. أظهرت نتائج تحليل اختبار الصلاحية الذي أجراه خبير المادة أن الوسائط حصلت على درجة ٩١,١١ ضمن فئة "صالح جدًا". بينما حصلت نتائج التحليل من قبل خبير الوسائط على درجة ٩٦,٤٧ ضمن فئة "صالح جدًا". كما أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي الذي أجراه المدرسون والتلاميذ أن المدرسين حصلوا على درجة ٩٣,٣٣ ضمن فئة "عملي جدًا". أما اختبار التطبيق العملي على نطاق واسع من قبل التلاميذ فحصل على درجة ٨٦,٩٠ ضمن فئة "عملي جدًا". بناءً على نتائج تطوير الوسائط التعليمية باستخدام لعبة أونو ستاكو في مادة التربية الإسلامية والأخلاق للصف العاشر لموضوع مصادر التشريع الإسلامي، فقد تبين أن هذه الوسائط صالحة، عملية وفعالة، وجاهزة للاستخدام.

³² Khadijah Khadijah, Rilci Kurnia Illahi, and Faisal Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 168–80.

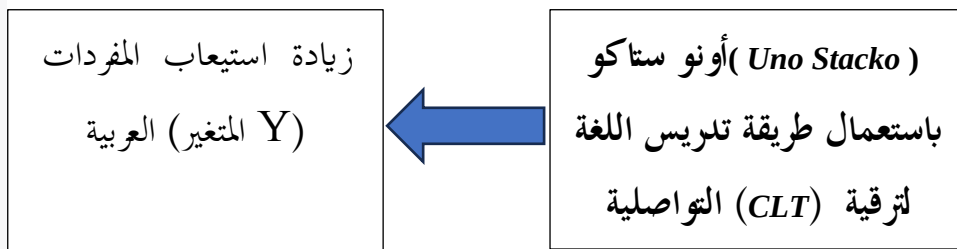


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

الإختلاف	التشابه
١. التعبير المبني	أونو ستاكو
٢. مادة التربية الإسلامية والأخلاق	أونو ستاكو
٣. تطوير وسائط تعليم الألعاب التعليمية	أونو ستاكو

ج. الإطار الفكري



د. فروض البحث

فرضية البحث هي إجابة مؤقتة على صياغة المشكلة التي تم طرحها. يمكن صياغة الفرضية في هذا البحث على النحو التالي: فرضية بديلة (Ha) وفرضية العدم (Ho) :

HA : وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) فعالة لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام

ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي

HO : وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) غير فعالة لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة

الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. تصميم البحث

هذا النوع من البحث هو بحث تجريبي كمي بتصميم شبه تجريبي (Quasi Experimental Design). في شكل تصميم مجموعة ضابطة غير مكافئة (Control Group Design Nonequivalent). وباستخدام تقنية أخذ العينة الهادفة (Purpose Sampling).

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بنوع البحث التجريبي. يتكون هذا البحث من متغيرين، الأول هو المتغير المستقل (X) الذي يمثل الطريقة المباشرة باستخدام وسيلة لعبة أونو ستاكو، والمتغير التابع (Y) هو استيعاب المفردات. تم تنفيذ هذا البحث في المعهد الإمام ابن كثير برمباي. وفي هذا البحث، قسم الباحث التلاميذ إلى فصلين. الفصل (A) هو فصل التجربة الذي يستخدم التعلم باستخدام لعبة أونو ستاكو، والفصل (B) هو الفصل الضبطي الذي لم يطبق فيه الباحث الوسيلة. بُني هذا البحث على إجراء القياس مرتين، وهما القياس قبل المعالجة (اختبار قبلي) وبعد المعالجة (اختبار بعدي). أما تصميم الدراسة فقد تم وضعه على النحو التالي:

الجدول ٣,١

تصميم المجموعة الضابطة ذات الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الاختبار البعدي	المعالجة	الاختبار القبلي	الفصل
O ₂	X	O ₁	(الفصل التجريبي) أ
O ₂	—	O ₁	(الفصل الضبطي) ب

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.

البيان:

الفصل التجريبي = الصف أ

الفصل الضبطي = الصف ب

O₁ : الإختبار القبلي أي قبل تقديم المادة الدراسية

O₂ : الإختبار البعدي أي بعد تقديم المادة الدراسية

X : تم إجراء المعالجة في الفصل التجريبي من خلال تنفيذ التعلم ثلاث مرات، مدة كل لقاء ٤٠ دقيقة.

- : الصف الذي ليس فيه المعالجة

ب. مكان البحث وزمانه

تم تنفيذ هذا البحث في شهر فبراير ٢٠٢٥. تم تحديد وقت البحث استنادًا إلى التقويم الأكاديمي للمدرسة، لأن البحث الكمي يتطلب إجراء عدة دراسات تحتاج إلى عملية تعليم وتعلم فعالة داخل الفصل. المدرسة التي سيتم فيها إجراء البحث التجريبي هو المعهد الإمام ابن كثير برمباي، والتي تقع في معرة فجر، قضاء برمباي، مدينة بكانبارو، رياو.

ج. أفراد البحث وموضوعه

أفراد البحث في هذا البحث هم تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير برمبي. أما موضوع البحث فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمبي

د. مجتمع البحث وعينته

أما المجتمع في هذا البحث وهو جميع تلاميذ في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية، يتكون من فصلين وعددهم ٤٨ تلاميذ في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥.



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.

والعينة التي اخذها الباحث صفين لهذا البحث الذي يكون ٤٨ تلاميذ وهو الصف السابع أ والصف السابع ب.

الجدول ٣,٢
مجتمع البحث

الرقم	الفصل	العدد
١.	الفصل أ	٢٤
٢.	الفصل ب	٢٤
	المجموعات	٤٨

الجدول ٣,٣
عينة البحث

الرقم	الفصل	العدد
١.	الفصل أ	٢٤
٢.	الفصل ب	٢٤
	المجموعات	٤٨

هـ. أدوات جمع البيانات

كانت أدوات جمع البيانات هي طريقة التي سيستخدمها الباحثة لجمع البيانات.

وأما أدوات في هذا البحث كما يلي:

١. ورقة الملاحظة

الملاحظة هي طريقة لجمع التي يستخدم الباحث بكيفية مراقبة موضوع

البحث مباشرة.



الجدول ٣,٤

ورقة الملاحظة فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية

رقم	الملاحظة	النتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١.	يبدأ المدرس بقول السلام ويعين رئيس الفصل لقيادة الدعاء قبل بدء الدروس.					
٢.	يُسجّل المدرس حضور التلاميذ.					
٣.	يُبيّن المدرس هدف الدرس.					
٤.	يُعدّ المدرس وسيلة اللعب "أونو ستاكو"، وهي قطع خشبية تحتوي كل قطعة على ورقة زرقاء (تلميح) وحمراء (عقوبة).					
٥.	يقسم المدرس التلاميذ إلى مجموعتين ويعين رئيسًا لكل مجموعة لكتابة المفردات المرتبطة بالتلميح الموجود على قطع الأونو، بينما يقوم الآخرون بذكر المفردات المرتبطة بالتلميح المذكور.					
٦.	يشرح المدرس قواعد اللعبة وطريقة اللعب بـ "أونو ستاكو" باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) بلغة سهلة يفهمها التلاميذ.					

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	الملاحظة	النتيجة				
		١	٢	٣	٤	٥
٧.	يطلب المدرس من رئيس المجموعة التقدم إلى الأمام وكتابة المفردات التي ذكرها أعضاؤه، بينما يقوم الآخرون بأخذ القطع الخشبية وذكر المفردات المرتبطة بالتلميح الموجود على كل قطعة.					
٨.	يرجى من التلاميذ على نُطق المفردات بطريقة صحيحة وسليمة.					
٩.	يُعطي المدرس وقتاً قدره ٣٠ ثانية لذكر المفردات، وإذا لم يتمكن التلميذ من ذكرها، يجب عليه أخذ بطاقة حمراء (عقوبة) الموجودة على القطعة الخشبية.					
١٠.	يطلب المدرس من التلاميذ الآخرين الانتباه وحفظ المفردات التي كتبها الفريق الذي يلعب.					
١١.	يُقيّم المدرس كل مجموعة على تعاونها ويُقيّم الأفراد بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات.					
١٢.	يختار المدرس أفضل مجموعة بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات، بالإضافة إلى عدم تعرض أفراد المجموعة للعقوبة.					
١٣.	يُقدّم المدرس استنتاجاً للدروس ويختتم الدرس بقول السلام.					

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.



٢. الإختبار

الجدول ٣,٥

صفحة مؤشرات التقويم إستيعاب مفردات

الرقم	مؤشرات التقويم	جملة السؤال	رقم السؤال
١.	قدرة التلاميذ أن يجيب عن الأسئلة المتعلقة بأضداد و مرادف المفردات.	٥	١
٢.	٢. قدرة التلاميذ على استخدام المفردات داخل الجملة	١٠	٦
٣.	٣. قدرة التلاميذ على ترجمة المفردات.	٥	١٦ - ٢٠

و. طريقة جمع البيانات

١. الملاحظة

هي طريقة لتحليل و تسجيله بشكل منهجي من خلال النظر إلى الأفراد أو المجموعات أو مراقبتهم بشكل مباشر. تستخدم الملاحظة كدليل لتنفيذ الملاحظة في الصف يوجد في ورقة الملاحظة هذه هي ورقة مراقبة لنشاط التلميذ. الملاحظة هي عملية معقدة تتكون من عدة عمليات بيولوجية ونفسية. ومن بين أهمها عمليتا الإدراك والذاكرة^{٣٣}.

٢. الإختبار

الأسئلة أو الاختبار التي تستعمل الباحثة لمعرفة استخدام و سائل (Uno Stacko). هذا الإختبار يتكون من الإختبار القبلي الذي يفعل قبل استخدام اللعبة و سائل (Uno Stacko). "، والإختبار البعدي يفعل بعد استخدام اللعبة و سائل (Uno Stacko). والإختبار المستخدم اختبار كتابي أو اختبار تحريري.

^{٣٣} P Dr, "Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D," CV. Alfabeta, Bandung 25 (2008). ص ١٤٥

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

٣. التوثيق

التوثيق هو نشاط أو عملية منهجية تتضمن جمع، والبحث، والتحقيق، واستخدام، وتوفير الوثائق من أجل الحصول على المعلومات، والمعرفة، والأدلة، ونشرها للمستخدمين^{٣٤}.

ز. طريقة تحليل البيانات

١. تحليل البيانات المستخدمة في الملاحظة باستخدام رموز الآتي

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

البيان:

P = نسبة مئوية

F = تكرار

N = مجموع

الجدول ٣,٦

طبقة نتيجة للملاحظة

رقم	فئة النتائج	التقدير
١.	٩٠ - ١٠٠	(ممتاز)
٢.	٨٠ - ٨٩	(جيد جدا)
٣.	٧٠ - ٧٩	(جيد)
٤.	٦٠ - ٦٩	(متوسط)
٥.	٥٠ - ٥٩	(مقبول)

^{٣٤} Saefullah Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2016.



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, peninjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

٢. تحليل البيانات مستخدمة في الاختبار باستخدام الرمز الآتي:

أ. اختبار صحة البيانات (Validity Test)

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 ويُعمل هذا مع خبراء (أهله).^{٣٥} اختبار الصحة في هذا البحث لتأكيد أدوات البحث المستخدمة, و يستخدم الباحث اختبار صحة البيانات باستعمال SPSS IBM 27.

ب. اختبار الموثوقية (Reliability Test)

الموثوقية هي مدى استقرار أو توحيد أداة معينة. يُجرى اختبار الموثوقية كشرط لقبول الاختبار. تأكد الموثوقية أن تقييم من الأسئلة الموجودة متسقاً (Konsisten) عادةً يتم اختبار صحة المحتوى أولاً، يليها اختبار الموثوقية و يستخدم الباحث اختبار صحة البيانات باستعمال SPSS IBM 27.

ج. اختبار التجانس (Homogeneity Test)

غرض من اختبار التجانس إلى تحديد المستوي المجموعتان لديهما نفس التباين أم لا. إذا كان لكل المجمعتين نفس التباين, فيقول إن المجموعة متجانس. د. اختبار الفرضية (uji Test-t)

يستخدم الباحث اختبار صحة البيانات باستعمال SPSS IBM 27.

أما أساس لاتخاذ التقرير هذا الاختبار كالتالي:

(١) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} < t_{tabel}$ فتكون H_o مقبولة و H_a مردودة.

(٢) إذا كانت نتيجة $t_{hitung} > t_{tabel}$ فتكون H_o مردودة و H_a مقبولة.

³⁵Wahyu 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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

(٣) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ فتكون H_o مردودة و H_a مقبولة.

(٤) إذا كانت القيمة $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$ فتكون H_o مقبولة و H_a مردودة.

طريقة تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي "T-Test" والرموز المستخدمة كما يلي:

$$t_o = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{SD x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

الإيضاح:

t_o = 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.



الفصل الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث

استنادا إلى نتائج تحليل جميع البيانات المتعلقة بالبحث الذي أجراه الباحث، تبين أن استخدام وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) فعالة لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برمي. ويثبت هذا من خلال قيمة الاختبار الإحصائي للاختبار $T_{hitung} 9,997$ أكبر من T_{tabel} بقيمة $2,064$ بمستوى دلالة معنوية $0,000$ أقل من $0,005$. وبهذه البيانات تدل على أن H_a مقبولة و H_o مردودة.

ب. توصيات البحث

١. للمدرسة

إلى المعلم الفاضل، يرجى دائما تجديد الاساليب والوسائل التعليمية الحديثة، بما يتناسب مع متطلبات الجيل الحالي، لكي يصبح الطلاب أكثر نشاطا وفعالية في تطوير مهاراتهم في ترقية استيعاب المفردات.

٢. للمعلم

من خلال هذا البحث نستنتج أن وسيلة لعبة أونو ستاكو (Uno Stacko) باستخدام طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) في ترقية استيعاب المفردات لدى التلاميذ. ولذلك، أرجو من المعلم أن يستخدم هذه اللعبة كواحدة من الألعاب التعليمية لتطوير مهارة استيعاب المفردات.

٣. للتلاميذ

يجب على التلاميذ أن يتعلموا اللغة العربية ويطورواها بطريقة صحيحة، مثل تكثير المفردات، وتطبيق نماذج الجمل، والتدريب على نطق الاصوات العربية بشكل



دقيق. كما ينبغي لهم ان يعودوا انفسهم على زيادة المخزون اللغوي باللغة العربية، ليكون لديهم رصيد وافٍ من المفردات يساعدهم على ان يصبحوا متحدثين فصحاء وقادرين على التواصل بفعالية.

Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

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



UIN SUSKA RIAU



قائمة المراجع

أ. المراجع اللغة العربية

- ابراهيم نيس والآخرون، المعجم الواسيط الجزء الأولى (القاهرة : دار المعارف)،
بدون السنة)، ص ١٦٧
- ناصر مصطفى عبد العزيز الألعاب اللغة في تعليم اللغات الأجنبية الطابعة الأولى (رياض : دار الميخ ، ١٩٨٦)، ص
- السعيد، عبد الرحمن. (٢٠٢١). التقنيات التعليمية الحديثة والألعاب اللغوية في تعليم المفردات العربية للناطقين بغيرها. *مجلة بحوث التربية واللغة العربية*، ٩(٤)، ٨٣-٥٥.
- زهران، ليلي. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب التعليمية على تنمية الحصيلة اللغوية للمتعلمين. *المجلة العربية لعلوم التربية*، ٥(٢) ٩٩-١٢٠.
- حسن، فاطمة. (٢٠٢٤). استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية لتنمية مهارات اللغة العربية. *مجلة دراسات في تعليم اللغة العربية*، ٧(3)، ١١٢-١٣٤.

ب. المراجع اللغة الأجنبية

- Alkohlani, Fatima A., and Suad Salem Alqahtani. "The Effectiveness of Language Games in Teaching Vocabulary to Non-Native Arabic Learners from the Perspective of King Abdulaziz University Faculty Members." *Journal of Humanities and Social Sciences Studies* 7, no. 3 (2025): 143–52. <https://doi.org/10.32996/jhsss.2025.7.3.13>.
- Amirudin, Noor. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 2017, 1–12.
- Angelina, Mutiara, and Dudung Hamdun. "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (2019): 207–30.
- Anggraini, Dita Reni. "The Effectiveness of Uno Stacko Game to Improve Student's Mastery in Learning Vocabulary." *Skripsi*. University of Negeri Semarang, Semarang, 2019.
- Arsyad, Azhar. "Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa

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.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. Asal Kata Mengunduh Dan Mengunggah.,” 2018.

Cynthia, Adila Rara. “Efektivitas Metode Communicative Language Teaching (CLT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Berbahasa Inggris Peserta Kursus Di PQEC Institute.” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 10, no. 2 (2014).

Dr, P. “Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.” CV. Alfabeta, Bandung 25 (2008).

Hidayati, Nurul. “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 2, no. 2 (2014).

Indriastuti, Agni Nur, and Zaenal Abidin. “Pengaruh Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Masa Pandemi.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2021): 324–34.

Khadijah, Khadijah, Rilci Kurnia Illahi, and Faisal Faisal. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X.” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 168–80.

Laily, Idah Faridah. “Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015).

Mastuti, Sri, Mustamin Idris, and Dasa Ismailmuza. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengurutkan Bilangan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I Di SD Inpres 1 Slametharjo.” *Jurnal Kreatif Tadulako* 4, no. 12 (2020): 114825.

Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana, 2004.

Nurdiyantoro, Burhan. “Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi.” Yogyakarta: BPF, 2010.

Pramesiti, Utami Dewi. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan Di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat).” *Puitika* 11, no. 1 (2015): 82–93.

Rizkillah, Akhmadi Wasis, and B Rosy. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X Apk 2 Di Smk Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo.” *Jurnal Administrasi Perkantoran* 5, no. 2 (2017).

Sanjaya, D R H Wina. “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,” 2006.

Sudaryono, Saefullah. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Susanto, Nugroho. “Hakikat Dan Signifikansi Permainan.” *Jendela Olahraga* 2, no. 1 (2017): 99–104.

Syahrani, Jasmine, and Syihabuddin Syihabuddin. “Efektivitas Permainan Uno



Stacko Mission Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2022): 397–407.

Siifa, Dina Ainis. “Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar.” *Journal of Japanese Language Education* 4, no. 1 (2020): 77–88.

Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Grasindo, 2001.

إدريس, تولىب. “أهم المصادر في طرائق وأساليب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها (دراسة نظرية).” *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية* ٦–366 (2025): 80.

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

الملاحق

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.



UIN SUSKA RIAU

الملحق ١ : التوثيق



© Hak

Riau

e Isla

yarif Kasim Riau

Hak Cipta D

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.





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.

الملحق ٢ : رسالة الرد من المدرسة



المدرسة الثانوية الإمام ابن كثير

MADRASAH TSANAWIYAH IMAM IBNU KATSIR

Alamat : Jl. Belidang Kel. Muara Fajar Timur Kec. Rumbai Barat – Kota Pekanbaru

E-mail: ibnkatsir_pku@yahoo.co.id Website: www.ibnkatsirriau.com

NSM : 121214710031

NPSN : 69955847



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : E.067/MTs-IIK/01/2025

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/1605/2025 tanggal 30 Januari 2025 perihal izin melakukan prariset atas nama:

Nama : Muhammad Perantoro
NIM : 12110213920
Semester/Tahun : VII (tujuh)/2025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dengan ini kami menyatakan bahwa:

1. Kami tidak keberatan dan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di Madrasah kami.
2. Izin penelitian ini diberikan semata-mata untuk kepentingan akademik dan tidak boleh digunakan untuk tujuan lain yang bertentangan dengan hukum dan norma yang berlaku.

Demikian surat balasan izin penelitian ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 04 Februari 2025

Kepala Madrasah

Samududin, S.Pd.



الملحق ٣ : رسالة البحث إلى وزارة الشؤون الدين



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. Soebrandt No 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.uisuska.ac.id, E-mail: eita@uisuska@yahoo.co.id

Nomor : B-5584/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 18 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
MTs Imam Ibnu Katsir Pekanbaru
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Muhammad Perantoro
NIM : 12110213920
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 : EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UNO STACKO
MENGUNAKAN METODE (CLT) UNTUK PENINGKATAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA MTS IMAM IBNU KATSIR RUMBAI
Lokasi Penelitian : MTs Imam Ibnu Katsir Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (08 Februari 2025 s.d 18 Mei 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

D. H. Kadar, M.Ag.
NIM 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN 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.



الملحق ٤ : رسالة وزارة الشؤون الدين بمنطقة باكنبارو



KEMENTERIAN AGAMA - REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU

Jalan. Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor. 01 Pekanbaru

Telp. 0761 66513, 66504 FAX. 66513

Email : tu.pekanbaru@yahoo.co.id

Nomor : B-354/Kk.04.5/TL.00/02/2025 Pekanbaru, 20 Februari 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : REKOMENDASI IZIN MELAKUKAN RISET

Yth KEPALA MTS IMAM IBNU KATSIR PEKANBARU

Dengan Hormat,

Memperhatikan maksud surat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : B- 5585/Un.04/F.II.00.9/02/2025 tanggal 18 Februari 2025, Perihal seperti pokok surat akan datang menghadap Saudara:

Nama : MUHAMMAD PERANTORO
NIM : 12110213920
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Jenjang : S1
Alamat : JL. INDAH KASIH GG. UTAMA 2

Bermaksud melakukan riset di Mts Imam Ibnu Katsir Pekanbaru yang Saudara pimpin selama 3 bulan (08 Februari 2025 – 18 Mei 2025) guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam rencana penelitian dengan judul:

"EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UNO STACKO MENGGUNAKAN METODE (CLT) UNTUK PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA MTS IMAM IBNU KATSIR PEKANBARU "

Untuk maksud tersebut kiranya Saudara dapat memberikan bantuan/informasi yang diperlukan sepanjang yang bersangkutan dapat mematuhi ketentuan/peraturan yang berlaku semata-mata untuk kepentingan ilmiah.

Demikian surat izin riset/penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



a.n. Kepala
Ka. Sub Bag Tata Usaha

Abdul Wahid

Tembusan:

1. Ka. Kanwil Kementerian Agama Provinsi Riau
2. Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau
3. Yang Bersangkutan



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.

الملحق ٥ : رسالة انتهاء البحث



المدرسة الثانوية الإمام ابن كثير

MADRASAH TSANAWIYAH IMAM IBNU KATSIR

Alamat : Jl. Belidang Kel. Muara Fajar Timur Kec. Rumbai Barat – Kota Pekanbaru

E-mail: ibnkatsir_pku@yahoo.co.id Website: www.ibnukatsirriau.com

NSM : 121214710031

NPSN : 69955847



SURAT KETERANGAN **Nomor : E.083/MA-IIK/05/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah MTs Imam Ibnu Katsir Pekanbaru menerangkan bahwa:

Nama : **Muhammad Perantoro**
NIM : **12110213920**
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Arab**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

Benar telah melaksanakan kegiatan riset sekaligus Pengumpulan Data dan informasi di MTs Imam Ibnu Katsir Pekanbaru mulai tanggal 13 Maret s/d 21 April 2025 untuk bahan penyusunan Tugas Akhir/Skripsi yang berjudul :

"EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UNO STACKO MENGGUNAKAN METODE (CLT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA MTS IMAM IBNU KATSIR RUMBAI"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Pekanbaru
Pada tanggal : 15 Mei 2025
Kepala Madrasah

Samududin, S.Pd.



© Hak

Hak Cipta

الملحق ٦ : التحقيق من صحة تحسين خطة البحث التكملي



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. 11 Tampung Pekanbaru Riau 28114 PO. BOX 1111 Telp. (0771) 2111111 Fax (0771) 2111111

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Muhammad Perantoro
Nomor Induk Mahasiswa : 12110213120
Hari/Tanggal Ujian : Senin, 10 februari 2020
Judul Proposal Ujian : Efektivitas Media Permainan Uno Stacko Menggunakan Metode Communicative Language Teaching (CLT) Untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs Imam Ibnu Katsir Rumbai
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Afriza, S.Ag. M.Pd	PENGUJI I		
2.	Siti Aisyah, M.Ag.	PENGUJI II		



Mengetahui
Dekan
Wakil Dekan I
Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017199031004

Pekanbaru, 14 Februari 2020
Peserta Ujian Proposal

Muhammad Perantoro
NIM. 12110213120

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. Gozwanas No 155 Km 18 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web: www.fis.uinsuska.ac.id E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor Un 04/F II 4 PP 00 9/4671/2024
Sifat Biasa
Lamp.
Hal Pembimbing Skripsi

Pekanbaru, 20 Februari 2024

Kepada
Yth. M. Khalilullah, S.Ag., M.A.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama MUHAMMAD PERANTORO
NIM 12110213920
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Judul Pengaruh minat siswa terhadap penerapan media permainan Uno stacko untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa Mts imam Ibnu Katsir
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



Dr. Zarkasih, M. Ag

NIP. 197210171997031004

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 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.



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. Soebrandt 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-21314/Un.04/F.II.1/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 25 September 2025

Kepada Yth. M. Khalilullah, S.Ag, M.A.

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 PERANTORO

NIM : 12110213920

Jurusan :

Judul : Efektivitas media permainan uno stacko menggunakan metode (CLT) untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab siswa Mts Imam Ibnu Katsir Rumbai

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

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Sukma Erni, M.Pd.

NIP. 19680515 199403 2 004

الملحق ٩ : صفحة الملاحظة

فَعَلَّا رِسَالَتَهُ حَقًّا وَارْتَبَتِ بِهِ (orphan on U) وَهَلَّتْ بِهَا قُبُورُ قَبَائِلِهِمْ خَلْفَهُمْ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ

تیبعا تغلا تا اءفه بالعتسا تیف تا (TJD) تیلما اءتا

يحيى محمد زلفي : لخصه خلا

من ملحقية لمدى : ملحقا

نالسته پیا مع قلبه : ۳۵۴

قريباً نخفها : ةللا

أوبلسا : ليعفا

۱/ ۱۵۱/۵۵۵ : خبیلتا

هقي	قلق-كللا	تجيشنا				
		1	2	7	3	0
1.	راسخا ستي زيعوم وكلسا راعق سلا اتي سلا دلا رابة دلحلا قعليقا					✓
2.	ليه كلتا رمتك سلا راجسي					✓
7.	سلا رفته سلا زجي				✓	
3.	رحم د "مكتب راع" بعللا قليب سلا راع دلتن ققوع رلة قلعلة رلة رمتك قيبش رلة (غيمقة) راع (جيملة)					✓
0.	لشي زيعوم زيمتكم ر! ليه كلتا سلا رمتك جيملتاك قلعيل تاعلا قبلتا قديمك راع رمتك زيمتكم راع رمتك لمني راع رلة رمتك رمتك جيملتاك قلعيل تاعلا				✓	

6.	يشرح المدرس قواعد اللعبة وطريقة اللعب بـ "أونو" ستاكو باستعمال طريقة تدريس اللغة التواصلية (CLT) بلغة سهلة يفهمها التلاميذ.	✓			
7.	يطلب المدرس من رئيس المجموعة التقدم إلى الأمام وكتابة المفردات التي ذكرها أعضاؤه، بينما يقوم الآخرون بأخذ القطع الخشبية وذكر المفردات المرتبطة بالتلميح الموجود على كل قطعة.		✓		
8.	يرجى من التلاميذ على نُطق المفردات بطريقة صحيحة وسليمة.		✓		
9.	يُعطي المدرس وقتاً قدره ٣٠ ثانية لذكر المفردات، وإذا لم يتمكن التلميذ من ذكرها، يجب عليه أخذ بطاقة حمراء (عقوبة) الموجودة على القطعة الخشبية.	✓			
10.	يطلب المدرس من التلاميذ الآخرين الانتباه وحفظ المفردات التي كتبها الفريق الذي يلعب.	✓			
11.	يُقيّم المدرس كل مجموعة على تعاونهما ويُقيّم الأفراد بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات.	✓			
12.	يختار المدرس أفضل مجموعة بناءً على دقة وسرعة ذكر المفردات، بالإضافة إلى عدم تعرض أفراد المجموعة للعقوبة.	✓			



		✓			١٣. يُقدّم المدرس استنتاجًا للدروس ويختتم الدرس بقول السلام.
--	--	---	--	--	--

معايير :

رقم	فئة النتائج	التقدير
١.	٩٠ - ١٠٠	(ممتاز)
٢.	٨٠ - ٨٩	(جيد جدا)
٣.	٧٠ - ٧٩	(جيد)
٤.	٦٠ - ٦٩	(متوسط)
٥.	٥٠ - ٥٩	(مقبول)

المعلم

محمد فيرنطورو

الملاحظ

ذو العرفان محمودي

الملحق ٨ : تخطيط التعليم

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Muhammad Perantoro
Institusi	: Mts Imam Ibnu Katsir Rumbai
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Mts
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Fase , Kelas	: D, VII (Tujuh)/ 2(Genap)
Materi Pelajaran	: مباراة و الامتحان
Alokasi Waktu	: 6 JP / (240 Menit)
Elemen	: Menyimak, berbicara, menulis
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa mengetahui beberapa mufrodat tentang مباراة و الامتحان	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila : - Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,mandiri, gotong royang, bernalar kritis. Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin : - Ta’addub, dan tasamuh	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media Pembelajaran Media & Alat - Balok Uno Stacko - Papan Tulis - Buku Tulis Sumber Belajar - Buku teks Bahasa arab (arabiyyah linnasyiin)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Siswa Kelas VII dengan kemampuan bahasa arab yang beragam	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Pembelajaran secara langsung dengan media permainan uno stacko dengan metode clt (communicative language teaching) guru memberikan intruksi bagaimana cara bermain uno stacko, mengajarkan bagaimana cara penyebitan kosaka kata dengan cepat dan tepat terhadap siswa	

© Hak

Hak Cipta D

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.

KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN PEMBELAJARAN		
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.	1. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan lawan kata dari kosakata.	
	2. Siswa mampu menyusun kosakata menjadi sebuah kalimat dengan benar, baik dalam pengucapan maupun penulisan	
	3. Siswa mampu menterjemahkan berbagai bentuk kosakata dengan baik	
B. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN		
	1. Peserta didik dapat menyebutkan 10 kosakata berkaitan tentang (مباراة) والامتحان	5
C. PEMAHAMAN BERMAKNA		
	Siswa mampu menyebutkan apasaja jenis-jenis lomba dengan bahasa arab dan mengetahui bagaimana bertanya menggunakan kalimat tanya dengan benar.	
D. PERTANYAAN PEMANTIK		
	  Apasaja kosakata yang terdapat didalam ruangan pada gambar diatas dan apa bahasa arab kegiatan yang dilakukan oleh gambar diatas?	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pertemuan 1 Persiapan pembelajaran - Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dipakai - Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman - Guru menyiapkan kosakata yang diletakkan di setiap balok uno stacko Kegiatan Pendahuluan - Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. - Guru memeriksa kehadiran peserta - Guru memberikan motivasi bahwa pentingnya kita memperbanyak kosakata - Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang مباراة والامتحان - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan		

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.

digunakan	
2. Peserta didik dapat menyebutkan lawan kata dari beberapa kosakata dengan baik dan benar	
3. Peserta didik dapat menyusun sebuah kalimat tentang (مباررة والامتحان) menggunakan struktur kalimat yang benar	
4. Peserta didik menulis kosakata kata yang didapatkan kemudian diterapkan di kehidupan sehari-hari	

Kegiatan Inti

- Guru memperlihatkan media permainan uno stacko
- Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok disetiap kelompok mengutus 2 orang untuk mengambil balok dan satu lagi menulis kosakata dipapan tulis dan yang lainnya menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan klu kosakata didalam balok tersebut.
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain uno stacko
- Guru memperhatikan siswa ketika bermain dan mengoreksi kesalahan penyebutan maupun penulisan kosakata siswa
- Guru menyuruh siswa untuk menuliskan kosakata yang sudah ditulis didalam buku masing-masing
- Guru memberikan waktu untuk siswa bertanya jika terdapat kosakata yang belum diketahui
- Guru memberikan suatu klu kosakata kemudian meminta siswa untuk menyebutkan kosakata yang berkaitan sebagai ukur pemahaman siswa dalam belajar bermain uno stacko untuk memperbanyak kosakata
- Guru memberikan apresiasi kepada murid yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar

Kegiatan Penutup

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya
- Peserta didik melakukan refleksi
- Menutup pembelajaran dengan pembacaan doa

Pertemuan 2

Persiapan pembelajaran

- Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dipakai
- Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman
- Guru menyiapkan kosakata yang diletakkan di setiap balok uno stacko



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.

Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
- Guru memeriksa kehadiran peserta
- Guru memberikan motivasi bahwa pentingnya kita memperbanyak kosakata
- Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang *مباراة والامتحان*
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan

Kegiatan Inti

- Guru memperlihatkan media permainan uno stacko
- Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok disetiap kelompok mengutus 2 orang untuk mengambil balok dan satu lagi menulis kosakata dipapan tulis dan yang lainnya menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan klu kosakata didalam balok tersebut.
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain uno stacko
- Guru memperhatikan siswa ketika bermain dan mengoreksi kesalahan penyebutan maupun penulisan kosakata siswa
- Guru menyuruh siswa untuk menuliskan kosakata yang sudah ditulis didalam buku masing-masing
- Guru memberikan waktu untuk siswa bertanya jika terdapat kosakata yang belum diketahui
- Guru memberikan suatu klu kosakata kemudian meminta siswa untuk menyebutkan kosakata yang berkaitan sebagai ukur pemahaman siswa dalam belajar bermain uno stacko untuk memperbanyak kosakata
- Guru memberikan apresiasi kepada murid yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar

Kegiatan Penutup

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya
- Peserta didik melakukan refleksi
- Menutup pembelajaran dengan pembacaan doa

Pertemuan 3

Persiapan pembelajaran

- Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dipakai
- Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman
- Guru menyiapkan kosakata yang diletakkan di setiap balok uno stacko



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.

Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
- Guru memeriksa kehadiran peserta
- Guru memberikan motivasi bahwa pentingnya kita memperbanyak kosakata
- Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang **مباراة والامتحان**
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan

Kegiatan Inti

- Guru memperlihatkan media permainan uno stacko
- Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok disetiap kelompok mengutus 2 orang untuk mengambil balok dan satu lagi menulis kosakata dipapan tulis dan yang lainnya menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan klu kosakata didalam balok tersebut.
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain uno stacko
- Guru memperhatikan siswa ketika bermain dan mengoreksi kesalahan penyebutan maupun penulisan kosakata siswa
- Guru menyuruh siswa untuk menuliskan kosakata yang sudah ditulis didalam buku masing-masing
- Guru memberikan waktu untuk siswa bertanya jika terdapat kosakata yang belum diketahui
- Guru memberikan suatu klu kosakata kemudian meminta siswa untuk menyebutkan kosakata yang berkaitan sebagai ukur pemahaman siswa dalam belajar bermain uno stacko untuk memperbanyak kosakata
- Guru memberikan apresiasi kepada murid yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar

Kegiatan Penutup

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya
- Peserta didik melakukan refleksi
- Menutup pembelajaran dengan pembacaan doa



F. ASESMEN

1. Asesmen diagnostic

Instrument :

Kompetensi dan Lingkup Materi	Ya/sudah	Tidak /belum
Apakah kalian tau bahasa arabnya Perlombaan sepak bola?		
Apakah kalian tau apasaja kosakata yang terkain dengan perlombaan bola voly?		
Apakah kalian tau cara bertanya tentang “ kapan dimulainya ujiannya?”		

2. Asesmen Formatif

Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja

Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
6								

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.



3. Asesmen sumatif
Teknik asesmen
Tes : tertulis
Bentuk instrument : Tertulis
Asesmen tertulis : Jawaban singkat

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

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.



H. Lampiran

1. Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR PESERTA DIDIK (LKPD)

١. إختار الإجابة الصحيحة للأسئلة الآتية !

(١) حضر الطالبُ إلى المدرسة مبكرًا. ما ضد كلمة "مبكرًا"؟

- أ. سريعًا
ب. متأخرًا
ج. حاضرًا
د. قليلًا

(٢) جلسَ اللاعبونَ قبل المباراة وهم صامتون. ما ضد كلمة "صامتون"؟

- أ. نائمون
ب. يتكلمون
ج. واقفون
د. يكتبون

(٣) الامتحانُ سهلٌ، ما ضد كلمة "سهلٌ"؟

- أ. صعبٌ
ب. قصيرٌ
ج. مفتوحٌ
د. نقِيٌّ

(٤) نجحَ أخي في الامتحان، ما ضد كلمة "نجحَ"؟

- أ. تكلمَ
ب. كتبَ
ج. رسبَ
د. رجَعَ

(٥) المعلمُ يشرحَ الدرسَ للطلابِ، ما ضد كلمة "يشرحَ"؟

- أ. يخفي
ب. يكتب
ج. يقرأ
د. ينظر

٢. اختر الجملة الصحيحة من الكلمات التالية

(١) في - المدرسة - الامتحان - نحن - نأخذ

أ. نأخذ المدرسة في الامتحان

ب. نحن نأخذ الامتحان في المدرسة



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.

ج. في المدرسة نأخذ نحن الامتحان

د. الامتحان في نأخذ المدرسة

٢) المباراة - يشاهد - التلفاز - عليّ - في

أ. عليّ يشاهد المباراة في التلفاز

ب. يشاهد المباراة عليّ في التلفاز

ج. المباراة في يشاهد التلفاز عليّ

د. التلفاز يشاهد عليّ في المباراة

٣) صعب - الامتحان - كان - جدّا

أ. كان جدّا الامتحان صعب

ب. صعبًا كان الامتحان جدّا

ج. كان الامتحان صعبًا جدّا

د. الامتحان كان جدّا صعبًا

٤) فاز - فريقنا - المباراة - في

أ. المباراة فاز في فريقنا

ب. في المباراة فريقنا فاز

ج. فاز فريقنا في المباراة

د. فاز في فريقنا المباراة

٥) في - الامتحان - نجح - الطلاب - كلهم

أ. كلهم نجح الطلاب في الامتحان

ب. نجح في الطلاب الامتحان كلهم

ج. نجح كل الطلاب في الامتحان

د. في الامتحان كل الطلاب نجح

٦) المعلم - الأسئلة - في - كتب - السبورة



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.

- أ. كتب المعلم الأسئلة في السبورة
- ب. الأسئلة في كتب السبورة المعلم
- ج. المعلم كتب السبورة في الأسئلة
- د. في السبورة كتب المعلم الأسئلة

٧) يبدأ - الساعة - الامتحان - في - الثامنة

- أ. الساعة في الثامنة يبدأ الامتحان
- ب. في الساعة الثامنة يبدأ الامتحان
- ج. الامتحان الساعة في الثامنة يبدأ
- د. يبدأ الامتحان الثامنة في الساعة

٨) اللاعبون - إلى - ذهب - الملعب

- أ. اللاعبون ذهب الملعب إلى
- ب. إلى اللاعبون ذهب الملعب
- ج. ذهب اللاعبون إلى الملعب
- د. الملعب إلى ذهب اللاعبون

٩) المعلم - الطالب - نصيحة - أعطى

- أ. أعطى المعلم الطالب نصيحة
- ب. أعطى الطالب المعلم نصيحة
- ج. المعلم نصيحة أعطى الطالب
- د. أعطى نصيحة الطالب المعلم

١٠) الأسئلة - على - أجاب - الطالب

- أ. أجاب الطالب على الأسئلة
- ب. على الأسئلة الطالب أجاب
- ج. أجاب على الطالب الأسئلة



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.

د. الطالب على أجاب الأسئلة

٣. اختر الترجمة الصحيحة للجملة التالية !

(١) نجح أحمد في الامتحان

أ. Ahmad gagal dalam ujian.

ب. Ahmad lulus dalam ujian.

ج. Ahmad datang ke ujian.

د. Ahmad menulis soal ujian.

(٢) شاهد خالد المباراة في التلفاز

أ. Khalid menonton pertandingan di televisi.

ب. Khalid menulis pertandingan di televisi.

ج. Khalid bermain bola di televisi.

د. Khalid menonton film di bioskop.

(٣) المعلم يصحح أوراق الامتحان

أ. Guru membaca buku pelajaran.

ب. Guru menyiapkan soal ujian.

ج. Guru memeriksa lembar ujian.

د. Guru memberikan hadiah.

(٤) ذهب اللاعبون إلى الملعب

أ. Para pemain pergi ke kelas.

ب. Para pemain pergi ke ruang guru.

ج. Para pemain pergi ke lapangan.

د. Para pemain duduk di rumah.

(٥) يبدأ الامتحان في الساعة الثامنة

أ. Ujian selesai pukul delapan.

ب. Ujian dimulai pukul delapan.

ج. Ujian dibatalkan pukul delapan.

د. Ujian ditunda sampai malam.



SOAL POST TEST

Mata Pelajaran : Bahasa Arab Nama :
Sekolah : Mts Imam Ibnu Katsir Kelas :

١. إختار الإجابة الصحيحة للأسئلة الآتية !

(١) الطالبُ نَشِيطٌ في الفصل. ما ضد كلمة "نشيط"؟

- أ. ذكيٌّ
ب. متأخَّرٌ
ج. كسولٌ
د. ناجحٌ

(٢) كانت المباراة طويلاً جداً. ما ضد "طويلة"؟

- أ. قصيرةٌ
ب. ممتعةٌ
ج. جديدةٌ
د. كثيرةٌ

(٣) جاء المعلمُ قبل الامتحان. ما ضد "قبل"؟

- أ. مع
ب. بعد
ج. فوق
د. عند

(٤) هذا الامتحانُ سهلٌ. ما ضد كلمة "سهل"؟

- أ. عادلٌ
ب. صعبٌ
ج. قليلٌ
د. باردٌ

(٥) الطلابُ يجلسون في الفصل. ما ضد "يجلسون"؟

- أ. يقفون
ب. يكتبون
ج. ينامون
د. يسمعون

٢. اختر الجملة الصحيحة من الكلمات التالية

(١) المكتبة - إلى - يذهب - الطالب

أ. المكتبة يذهب الطالب إلى

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.

ب. يذهب الطالب إلى المكتبة

ج. الطالب المكتبة إلى يذهب

(٢) الامتحان - في - نستعد - الصف

أ. الصف في الامتحان نستعد

ب. نستعد في الصف الامتحان

ج. نستعد للامتحان في الصف

د. نستعد الامتحان الصف في

(٣) الملعب - في - جرت - المباراة

أ. جرت المباراة في الملعب

ب. في الملعب المباراة جرت

ج. المباراة في جرت الملعب

د. جرت في الملعب المباراة

(٤) القلم - الطالب - يكتب - ب

أ. يكتب الطالب القلم ب

ب. الطالب ب القلم يكتب

ج. يكتب الطالب ب القلم

د. ب القلم الطالب يكتب

(٥) السبورة - في - كتب - المعلم - الأسئلة

أ. كتب المعلم الأسئلة في السبورة

ب. المعلم كتب في السبورة الأسئلة

ج. كتب في السبورة الأسئلة المعلم

د. الأسئلة كتب المعلم في السبورة

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

٦) في - المباراة - فاز - فريقنا

- أ. في المباراة فريقنا فاز
- ب. فاز في فريقنا المباراة
- ج. فاز فريقنا في المباراة
- د. المباراة فاز فريقنا في

٧) الأسئلة - على - الطالب - يجب

- أ. الطالب على الأسئلة يجب
- ب. يجب الطالب على الأسئلة
- ج. على الأسئلة يجب الطالب
- د. الأسئلة يجب الطالب على

٨) في - الساعة - يبدأ - التاسعة - الامتحان

- أ. يبدأ الامتحان في الساعة التاسعة
- ب. في الساعة التاسعة يبدأ الامتحان
- ج. الساعة التاسعة يبدأ في الامتحان
- د. يبدأ في الساعة التاسعة الامتحان

٩) الأهداف - ثلاثة - سجل - الفريق

- أ. سجل الفريق الأهداف ثلاثة
- ب. الفريق سجل ثلاثة الأهداف
- ج. سجل ثلاثة الفريق الأهداف
- د. سجل الفريق ثلاثة أهداف

١٠) الطلاب - الفصل - في - يجلسون

- أ. في الفصل يجلسون الطلاب
- ب. الطلاب يجلسون في الفصل



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.

ج. يجلسون الفصل الطلاب في

د. الفصل في الطلاب يجلسون

٣. اختر الترجمة الصحيحة للجملة التالية !

(١) حضر الفريق إلى الملعب مبكراً

أ. Siswa bermain pelajaran sebelum ujian.

ب. Siswa menghafal pelajaran setelah ujian.

ج. Siswa mengulang pelajaran sebelum ujian.

د. Siswa menulis pelajaran selama ujian.

(٢) حضر الفريق إلى الملعب مبكراً

أ. Tim datang ke lapangan dengan lambat.

ب. Tim hadir di lapangan lebih awal.

ج. Tim bermain di lapangan malam hari.

د. Tim bertanding di sekolah.

(٣) أجابَتْ سلمى عن جميع الأسئلة

أ. Salma membaca semua soal.

ب. Salma bertanya tentang semua soal.

ج. Salma menjawab semua pertanyaan.

د. Salma memeriksa semua jawaban.

(٤) انتهت المباراة في الساعة الخامسة

أ. Pertandingan dimulai pukul lima.

ب. Pertandingan selesai pukul lima.

ج. Pertandingan dibatalkan pukul lima.

د. Pertandingan dipindah ke pukul lima.

(٥) يَكْتُبُ الْمُعَلِّمُ الْأَسْئَلَةَ عَلَى السَّبُّورَةِ

أ. Guru menempelkan soal di papan.

ب. Guru membaca soal dari buku.

ج. Guru menulis soal di papan tulis.

د. Guru membawa soal ke kelas.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Muhammad Perantoro, Putra dari pasangan Bapak Sakri dan Ibu Suaibah Indrayani, dilahirkan pada tanggal 29 Maret 2002 di Perawang. Ia memiliki dua orang kakak, yaitu Restumi Rezha dan Asyih Damayanti. Dan satu orang adik, yaitu Aisyah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jalan Indah Kasih, Gang Utama, Desa Perawang Barat, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Jenjang pendidikan yang pertama kali ditempuh oleh penulis adalah Taman Kanak-kanak di TK YPPI Tualang. Lalu

penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SDS YPPI Tualang. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikannya di Pondok Pesantren Imam Ibnu Katsir selama 6 tahun. Setelah lulus dari jenjang pada tahun 2020, penulis pun melanjutkan studinya ke Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Berkat do'a usaha serta dukungan penuh dari keluarga tercinta, teman-teman serta bimbingan dari ustadz M. Khalilullah, serta para dosen Pendidikan Bahasa Arab sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir yaitu penulisan skripsi dengan judul:

فعالية وسيلة لعبة أونو ستاكو (*Uno Stacko*) باستخدام طريقة تدريس اللغة
التواصلية (*CLT*) لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ في مدرسة
الإمام ابن كثير المتوسطة الإسلامية برومي

Alhamdulillah, berkat rahmat dan hidayah Allah 'Azza wa Jalla, pada tanggal 11 November 2025 penulis dinyatakan lulus dalam ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan predikat sangat memuaskan serta meraih indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,70.

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.