تطبيق لعبة بينغو (*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندر لامبونج

رسالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

في كلية التربية والتعليم

الباحثة :

أنيسة السعدية

١٩١١٠٢٠٢٤١

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٣ م

تطبيق لعبة بينغو (*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج

رسالة جامعية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى

في كلية التربية والتعليم

الباحثة :

أنيسة السعدية

١٩١١٠٢٠٢٤١

المشرف الأول : د. ذو الحنان الماجستير

المشرف الثاني : أحمد إقبال، الماجستير

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٣ م

ملخص

تطبيق لعبة بينغو (*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندر لامبونج

الباحثة : أنيسة السعدية

لا تزال نتائج التعلم لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج منخفضة ، وذلك لأن القدرة على حفظ المفردات العربية لم يتم تطويرها بشكل جيد ، مشغول بمفرده ، يفتقر إلى التركيز في التعلم ويشعر بالملل في التعلم. لذلك ، هناك حاجة إلى نماذج التعلم ووسائط التعلم المتنوعة والمناسبة في عملية التعلم ، أحدها باستخدام نموذج تعلم لعبة بينغو. إن صياغة المشكلة في هذه الرسالة هي "كيف يتم تطبيق لعبة بينغو (bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج؟" "هل يمكن أن يؤدي تطبيق لعبة بينغو (bingo) إلى ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج؟". الغرض من هذه الدراسة هو معرفة كيفية يتم تطبيق لعبة بينغو (bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج ومعرفة ما إذا كان تطبيق لعبة بينغو (bingo) أن يؤدي إلى ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

هذا النوع من البحث هو البحث الإجرائي في الفصل حيث توجد دورتان. يتم جمع البيانات في نموذج تعلم لعبة بينغو في شكل اختبارات تحصيل التعلم وأوراق الملاحظة والتوثيق. يستخدم اختبارات التعلم لتحديد الزيادة في نتائج تعلم الطلبة في

مواضيع اللغة العربية حول حديقة الحيوانات. تُستخدم ورقة الملاحظة لتحديد الزيادة في النشاط بعد عملية تعلم الطالب. تستخدم أوراق التوثيق لجمع البيانات في شكل تاريخ مواقع البحث وغيرها.

استنادًا إلى النتائج التي تم الحصول عليها أثناء تنفيذ البحث الإجرائي في الفصل الدراسي ، يمكن توضيح ما يلي: تم تحسين نتائج تعلم الطلبة بعد تطبيق نموذج تعلم لعبة بينغو كما أن بيانات قبل الدورة للطلبة الذين أكملوا ١١ (٣٤٪) وأولئك الذين لم يكملوا ٢١ (٦٦٪) و في الدورة الأولى كانت هناك زيادة في عدد الطلبة الذين أتموا ١٨ (٥٦٪) والذين لم يكملوا ١٤ (٤٤٪). في الدورة الثانية كانت هناك زيادة من ٣٢ طالبًا أكملوا ٢٨ طالبًا (٨٧.٥٪) لم يكملوا ٤ طلبة (١٢.٥٪) ، لذلك كانت هناك زيادة بنسبة ٥٣.٥٪ من خلال تطبيق نموذج تعلم لعبة بينغو. استنادًا إلى نتائج البحث وتحليل البيانات ، يمكن الاستنتاج أن استخدام نموذج تعلم لعبة بينغو يمكن أن يحسن نتائج التعلم لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

.**الكلمات المفتاحية** : ***لعبة بينغو ، نتائج التعلم***

الإقرار

أقر أنا الموقعة أدناه

الاسم : أنيسة السعدية

رقم التسجيل : ١٩١١٠٢٠٢٤١

قسم : تعليم اللغة العربية

كلية : التربية و التعليم

أن هذا البحث العلمي بموضوع " **تطبيق لعبة بينغو(bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج**" هو عمل خاص للباحثة، أصلي غير مستل ولا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام و بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث أعاله. وأتحمل كافة التبعات القانونية جراء الحقوق الفكرية والمادية للغير، وللجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة والمترتبة على ذلك.

بندار لامبونج، ٢٠٢٣

الباحثة

أنيسة السعدية

١٩١١٠٢٠٢٤١

وزارة شؤون الدينية

كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لمبونج

العنوان : شارع لتكول أندرو سوراتمين سوكارمي بندار لمبونج ، رقم الحاتف : (٠٨٢١)٧٠٣٢٨٩

الموافقة

موضوع : تطبيق لعبة بينغو(bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندر لامبونج

الباحث : أنيسة السعدية

رقم التسجيل : ١٩١١٠٢٠٢٤١

قسم : تعليم اللغة العربية

كلية : التربية و التعليم

وافقته اللّجنة الإشرافية

لمناقشة في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية و التعليم، جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الأول	المشرف الثاني
الدكتور ذو الحنان، الماجستير	أحمد إقبال، الماجستير
١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١	١٩٦٩١٠٣٠١٩٩٧٠٣١٠٠٣

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ذو الحنان، الماجستير

١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١

وزارة شؤون الدينية
كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لمبونج
العنوان : شارع لنكول أندرو سوراتمين سوكارمي بندار لمبونج ، رقم الخاتف : (٠٨٢١) ٧٠٣٢٨٩

تصديق

تمت المناقشة على الرسالة العلمية بالموضوع : " تطبيق لعبة بينغو (bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندر لامبونج " التي كتبها اسم الطالبة : أنيسة السعدية رقم القيد ١٩١١٠٢٠٢٤١ بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج يوم الإثنين في التاريخ ٢٦ يونيو ٢٠٢٣ م.

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة	: الأستاذ الدكتور شريف الدين بشر، الماجستير	(.....)
السكريتيرة	: رابية نور، الماجستيرة	(.....)
المناقش الأول	: الدكتور فخر الغازي، الماجستير	(.....)
المناقش الثاني	: الدكتور ذو الحنان، الماجستير	(.....)
المناقشة الثالثة	: أحمد إقبال، الماجستير	(.....)

عميدة كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا دياناز الماجستيرة

الرقم التوظيف : ١٩٦٤٠٨٢٨١٩٨٨٠٣٢٠٠٢

شعار

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

(Al-Mujadalah : 11)

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين بفضل الله سبحانه وتعالى الذي قد منحنا جميعًا الرحمة والمحبة والهداية. الصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم الذي نتمنى شفاعته في اليوم الأخير.في هذه المناسبة ، تهدي هذا البحث العلمي إلى :

١. لوالديّ المحبوبين ، السيد راتينو (المرحوم) والسيدة ويدارتينينجس التي أحببتني دائمًا ، أرشدتني ، وعلمتني معنى الحياة بدون كلمات ، وعلمتني معنى الحياة ، وذكّرتني طوال الوقت بعدم الاستسلام في تحقيق أهدافي وآمالي ، مما قادني لإكمال دراستي في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج ، إنهم شخصيات خاصة وهم قدوة ويحبون في حياتي. عزاهم الله سبحانه وتعالى في الدنيا والآخرة.
٢. إخوتي وأخواتي أحمد الزمروني وأشاري عمر وأشاري محفوظ الذين وجهوا وشجعوا ودعموا أحلام أشقائهم الصغار.
٣. شكرا للأستاذ د.ذو الحنان الماجستير كالمشرف الأول و للأستاذ أحمد إقبال، الماجستير كالمشرف الثاني الذي لا يتعب من تقديم التوجيه حتى الانتهاء من هذه الأطروحة.
٤. أصدقائي المحبوبون ، تيرتا ريا عديلة ، لطفي قلبي الزهراء ، إيس داليا ، إنتان نور آسيا ، نور حنيفة ، من الصعب العثور على أصدقاء لهم قلب من ذهب. لطفكم لا يضاهى حقًا. أنتم واحد من الأشخاص الذين أستحق أن أقدم لهم هذا الشكل من كفاحي.
٥. جامعتي ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية ، لامبونج ، التي نضجت في التفكير والتمثيل

ترجمة الباحثة

أنيسة السعدية مولدة في قرية طباط ، مدينة بواي مادانج أوكو الشرقية سومطرة الجنوبية في ١١ فبراير ٢٠٠١ ، آخر طفل لأربعة أطفال من الزوجين (ألم. راتينو) و (ويدار تينينغسيه).

بدأ في تلقي التعليم الرسمي في روضة الأطفال لنهضة العلماء بسومبير أكونغ، ثم تابع تعليمه في المدرسة الابتدائية لنهضة العلماء طباط وانتهى في عام ٢٠١٢ ، ثم عاد لمواصلة تعليمها في المدرسة المتوسطة لنهضة العلماء بسومبير أكونغ ، وانتهى في عام ٢٠١٥ ، واستكمل تعليمها في المدرسة الثانوية نور السلام في عام ٢٠١٩ وحضر التعليم العالي في كلية تربية وتدريب المعلمين في جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية في قسم تعليم اللغة العربية بدءًا من الفصل الدراسي الأول من العام الأكاديمي ٢٠١٩/٢٠٢٠.

خضوعها لمحاضرات عمل حقيقية في قرية تيبات جايا ، ثم خضوعها لخبرة ميدانية عملية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

كلمة شكر و تقدير

بسم الله الرحمن ارحيم

الحمد لله رب العالمين على جميع الهداية و النعمة، حتى يستطيع الباحث انتهاء كتابة بحث علمي بالموضوع " **تطبيق لعبة بينغو(bingo) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج** ". هذا البحث العلمي شرط من الشروط للحصول على الدرجة الجامعة الأولى من قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية و التعليم بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

الصلاة والسلام على رسول الله محمد صلى الله عليه وسلم وأصحابه وأهله وأتباعه المطيعين لتعاليم دينه ، وهو الذي حمل الناس من الظلمات الى النور.

في هذه المناسبة يود الباحث أن تشكر إلى :

١. الأستاذة الدكتورة نيرفا ديانا، الماجستيرة، عميدة كلية التربية و التعليم بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. الدكتور ذو الحنان، الماجستير، رئيس قسم التعليم اللغة العربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج
٣. د. الدكتور ذو الحنان، الماجستير كالمشرف الأول، الذي يعطيني كثيرا من الإرشادات لانتهاء كتابة هذا البحث العلمي.
٤. أحمد إقبال، الماجستير كالمشرف الثاني، الذي يعطيني كثيرا من الإرشادات لانتهاء كتابة هذا البحث العلمي.
٥. جميع المحاضرين و المحاضرات خاصة في قسم التعليم اللغة العربية، الذين أعطوني كثيرا من العلوم و المعرفة.

٦. طلبة المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج الذين اتبعوا الإرشادات والتوجيهات الخاصة بأنشطة التعلم من المؤلف أثناء عملية البحث.

٧. أصدقائي ترتا ريا عديلة ، لطفي قلبي الزهراء ، إيس داليا ، نور حنيفة ، سبتياني ، زهروتون نزيهة ، الذين يقدمون دائمًا التشجيع والدعم والصلاة وإعطاء اللون لكل خطوة.

٨. أصدقائي ، ولا سيما تخصصات لأصحابي في فصلF في قسم تعليم اللغة العربية ، ومجموعة لخبرة ميدانية عملية ، وأصدقائي في المرحلة ٢٠١٩ ، (شكرًا لكم على دعمكم وتحفيزكم وجعلني أدرك أهمية التواجد معًا) الذين لا يمكن ذكرهم واحدا تلو الآخر.

٩. جميع الأطراف التي لم يتم سردها واحدًا تلو الآخر ممن ساعدوا في تجميع هذه الأطروحة.

و تعرف الباحثة بحثها كثيرا من الخطاءات و بعيد عن الكمال و الصواب. لذلك يرجو الباحث الانتقادات و الافتراحات لتكميل هذا البحث العلمي. و أخيرا عسى أن يكون هذا البحث العلمي نافعا للباحث من جهة خاصة و للقارئين من جهة عامة . آمين يا رب العالمين.

بندار لامبونج، ٢٠٢٣

الباحثة

أنيسة السعدية

١٩١١٠٢٠٢٤١

محتويات البحث

ملخص ..... **ب**
الإقرار ..... **د**
الموافقة ..... **هـ**
تصديق لجنة المناقشة ..... **و**
شعار ..... **ز**
إهداء ..... **ح**
ترجمة الباحثة ..... **ط**
كلمة شكر و تقدير ..... **ي**
محتويات البحث ..... **ل**
قائمة الملاحق ..... **س**
قائمة الجدول ..... **ع**
قائمة الصور ..... **ف**

الباب الأول : مقدمة

أ. توضيح الموضوع ١
ب. خلفية البحث ٣
ج. تركيز البحث ٨
د. مشكلات البحث ٩
ه. أهداف البحث ٩
و. فوائد البحث ١٠
ز. الدراسات السابقة ١١

ح. منهجية كتابة البحث ١٣

الباب الثاني : الإطار النظرى

أ. الدراسة النظريات ١٥
١. الوسائط التعليمية ١٥
٢. وسائط لعبة بينغو ١٧
٣. نتائج التعلم ٢٠
٤. اللغة العربية ٢٢
ب. إطار التفكير ٢٦

الباب الثالث : منهج البحث

أ. مكان البحث وزمانه ٢٩
ب. طريقة البحث وتصميم دورته ٢٩
ج. موضوع البحث ٣٣
د. دور الباحثة وموقفها ٣٣
ه. مراحل تدخل الإجراءات ٣٤
و. النتائج المتوقعة لتدخل الإجراءات ٣٧
ز. تقنيات جمع البيانات ٣٧
ح. تقنيات تحليل البيانات ٣٨
ط. مؤشرات نجاح البحث ٣٩

الباب الرابع : نتائج البحث والمناقشة

أ. وصف بيانات نتائج البحث ٤١
ب. تحليل البيانات ٤٣

ج. المناقشة ٨٤

الباب الخامس : اختتام

أ. الخلاصة ٩١

ب. الاقتراحة ٩٢

المراجع ٩٣

الملاحق ٩٧

قائمة الملاحق

١. خطط التدريس دورة ١
٢. خطط التدريس دورة ٢
٣. ورقة ملاحظات نشاط الطالب للدورة ١
٤. ورقة ملاحظات نشاط الطالب في الدورة ٢
٥. ورقة نتائج تعلم الطالب للدورة ١
٦. ورقة نتائج تعلم الطالب للدورة ٢
٧. أسئلة اختبار الدورة ١
٨. أسئلة اختبار الدورة ٢
٩. شهادة التحقق من الصحة
١٠. رسالة بحثية
١١. خطاب استجابة البحث
١٢. الصور

قائمة الجدول

١.١ بيانات نتائج الطلبة قبل البحث ٦

٣.١ معايير مستوى نجاح تعلم الطالب..... ٣٩

٤.١ ورقة الملاحظة لنشاط الطلبة في اللقاء ١ الدورة ١ ..... ٥١

٤.٢ ورقة الملاحظة لنشاط الطلبة في اللقاء ٢ الدورة ١ ..... ٥٤

٤.٣ النسبة المئوية لنشاط التعلم في الدورة ١ ..... ٥٧

٤.٤ بيانات نتائج الطلبة في الدورة ١ ..... ٦٠

٤.٥ نتائج الطلبة في الدورة ١ ..... ٦٢

٤.٦ ورقة الملاحظة لنشاط الطلبة في اللقاء ١ الدورة ٢ ..... ٧١

٤.٧ ورقة الملاحظة لنشاط الطلبة في اللقاء ٢ الدورة ٢ ..... ٧٤

٤.٨ النسبة المئوية لنشاط التعلم في الدورة ٢ ..... ٧٧

٤.٩ بيانات نتائج الطلبة في الدورة ٢ ..... ٨٠

٤.١٠ نتائج الطلبة في الدورة ٢ ..... ٨٢

٤.١١ النسبة المئوية لأنشطة تعلم الطلبة باستخدام لعبة بينغو في كل دورة ٨٥

٤.١٢ نتائج التعلم لطلبة في كل دورة ٨٥

٤.١٣ نتائج تعلم الطلبة في كل دورة..... ٨٧

قائمة الصور

٢.١ هرم ديل المخروطي ١٦
٢.٢ إطار التفكير ٢٦
٣.١ دورة البحث الإجرائي في الفصل عند ميك تيكارت و كيميس ٣٢
٤.١ الرسم البياني للنسبة المئوية لنشاط التعلم للدورة ١ ..... ٥٨
٤.٢ رسم بياني لنتائج تعلم الطالب لدورة ١ ..... ٦٢
٤.٣ البياني للنسبة المئوية لنشاط التعلم للدورة ٢ ..... ٧٨
٤.٤ رسم بياني لنتائج تعلم الطالب لدورة ٢ ..... ٨٢
٤.٥ رسم بياني لنتائج تعلم الطالب في كل دورة ٨٨

الباب الأول

مقدمة

أ. توضيح الموضوع

موضوع هذه الرسالة "تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج". من أجل تجنب سوء الفهم للقارئين ، ستصف المؤلفة باختصار المصطلحات الواردة في الموضوع.

١. التطبيق

التطبيق هو فعل التنفيذ.[١] التطبيق هو عملية تطبيق نظرية أو تقنية أو أشياء أخرى في الممارسة لتحقيق أهداف واهتمامات معينة تم التخطيط لها وإعدادها مسبقًا من قبل مجموعة أو منظمة.[٢] وفي الوقت نفسه ، وفقًا لعلي ، فإن التطبيق هو التدريب أو الإقران أو التنفيذ.[٣] بناءً على آراء الخبراء أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن التطبيق هو طريقة يتم تنفيذها في الأنشطة حتى يتمكنوا من تحقيق الأهداف المرجوة.

المقصود بالتطبيق في هذه الرسالة هو تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

---

[1] Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta : Modern English Press, 2002), hal.1598

[2] Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: PT Alfabeta, 2018), hal. 28

[3] Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya : Apollo, 2007) hal.104

٢. لعبة بينغو(*bingo*)

لعبة بينغو الحديثة هي لعبة يانصيب من الإيطاليين يشار إليها عادة باسم *LoGiuocodel Lotto d'Italia*. لعبة بينغو هي لعبة حظ.[٤] تم استخدام كلمة بينغو لأول مرة بواسطة إدوين إيس. تم تطوير لعبة بينغو في هذا البحث من قبل ستيف شوجر وكيم كوستوروكي شوجر في عام ٢٠٠٢ وهي *Wall Bingo* ، وهو نموذج تعليمي للألعاب سريع الخطى يستخدمه فريقان أو ثلاثة فرق كبيرة على ورقة اللعبة. و بينغو هو صيحة عفوية كعلامة على الفرح والنصر من قبل اللاعبين. تم تطوير لعبة بينغو هذه كلعبة في مجال التعليم لمختلف المجالات مع اختلافات مختلفة في التنمية.

تستخدم هذه اللعبة في تعلم اللغة العربية على نطاق واسع لتقوية المهارات اللغوية والجوانب اللغوية المختلفة. حتى هذه اللعبة أصبحت صناعة ألعاب ووسائل إعلام لتعلم اللغة العربية. في تطبيقه ، يمكن للعبة بينغو المطبقة في تعلم اللغة العربية أن تغطي جميع المهارات اللغوية بطريقة متكاملة (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة). هذه اللعبة قادرة أيضًا على غرس التعاون (المساعدة المتبادلة) والمنافسة والحيوية والشجاعة والعمل الجاد.

٣. نتائج التعلم

نتائج التعلم هي عملية تغيير السلوك في شخص يمكن ملاحظتها وقياسها في شكل المعرفة والمواقف والمهارات. يمكن تفسير هذا التغيير على أنه زيادة وتطور أفضل من ذي قبل وأولئك الذين لا يعرفون يصبحون مدركين.

---

[4] Dini Shafia, Muhammad Nazar dan Ade Ismayani, "Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK) 3*, no.1 (september 2017), hal. 71-79, http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/8480.

من الناحية اللغوية ، فإن نتائج التعلم هي مزيج من نتائج الكلمات والتعلم. وفقًا للقاموس الإندونيسي الكبير ، "النتيجة هي شيء يتم الاحتفاظ به كنتيجة للعمل." "التعلم يحاول اكتساب الذكاء أو المعرفة لتغيير السلوك أو الاستجابات التي تسببها التجربة."

بناءً على الفهم أعلاه ، يمكن الحصول على فهم أن نتائج التعلم هي قدرات يمتلكها الطلبة بعد التعلم ، في شكل قدرات معرفية وفعالة وحركية ناتجة عن التجربة.[٥]

٤. اللغة العربية

على الرغم من أن تعلم اللغة ليس مرادفًا لتعلم المفردات ، إلا أنه يعني أن إتقان اللغة لا يكفي مجرد حفظ المفردات. لكن إتقان المفردات في إتقان اللغة العربية أمر مهم للغاية. فالمقصود بالعربية في هذه الرسالة هو درس المفردات

ب. خلفية البحث

اللغة العربية هي لغة أجنبية تحتل مكانة مهمة في إندونيسيا ، بصرف النظر عن اللغة الإندونيسية نفسها ، فإن طلب العلم في الإسلام فريضة للمسلمين والمسلمات. يوجد في الإسلام مصدرين للتشريع ، وهما القرآن والحديث ، وكلاهما يستخدم اللغة العربية. لكن إتقان لغة ما هو بناء منزل جديد. يجب أن يبدأ البناء بوضع الأساس ، ثم يتم تدعيم الطوب لجعله متينًا. في مثل هذه الظروف ، إذا كانت هناك أحجار غير قوية بما يكفي ، فسيكون

[5]https://www.rijal09.com/2016/03/pengertian-hasil-belajar.html?m=1 (diakses pada tanggal 27 maret 2023, pukul 11.27 WIB)

المبنى ضعيفًا.[٦] مع قصة بناء منزل من الحجارة المعقدة ، لا يعتقد القليل من الناس أن اللغة العربية هي لغة صعبة التعلم ، بحيث تصبح عقبة في التعلم.

غالبًا ما يستخدم المسلمون اللغة العربية في مختلف البلدان حول العالم في عبادتهم. ومع ذلك ، فإن تعلم لغة أجنبية ، وخاصة العربية ، ليس سهلاً مثل تعلم لغت الأم ، مع الأخذ في الاعتبار أن اللغة العربية لغة معقدة تتطلب عملاً شاقًا لتعلمها. في إندونيسيا ، كما هو معروف ، بلد يعتنق فيه غالبية السكان الإسلام ، لكن هذه الحقيقة لا تجعلهم قادرين على التحدث مع المجتمع المسلم ، لكن الناس أنفسهم ليس لديهم القدرة على التحدث باللغة العربية أو حتى لا يهتمون في تعلمها. اللغة العربية هي مثل أي لغة أجنبية أخرى في العالم. إنه ينمو ويتطور وفقًا لمصالح الأشخاص الذين يستخدمونه. تتحدد اللغة التي تعيش أو تموت إلى حد كبير من خلال مدى استخدام الناس لها في مختلف جوانب حياتهم. يقال إن اللغة ما زالت حية إذا استمر الناس في استخدامها في الحياة اليومية وقيل إنها ميتة بخلاف ذلك.[٧]

لتعليم اللغة العربية للمبتدئين ، ما يجب على المعلمين فعله هو تقديم وتعزيز الشعور بالتمتع باللغة العربية نفسها ، لذلك ، كمعلم ، يجب على المرء أن يكون جيدًا جدًا في اختيار الأساليب أو الاستراتيجيات واستخدام الوسائط المناسبة للمواد التي يتم تدريسها . حتى يصبح التعلم ممتعًا ويمكن فهم المواد التي يتم تدريسها جيدًا. تتمثل إحدى طرق تحقيق جو تعليمي مريح وممتع في التعلم أثناء اللعب. في المعجم الإندونيسي الكبير ، ما يعنيه اللعب هو القيام بشيء لإرضاء القلب باستخدام الأجهزة المساعدة أم لا. بينما المقصود بالتعلم هو

---

[6] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hal. 69

[7] Latifah Salim, " Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan Bahasa Arab", *Jurnal Diwan 3, no. 1* (2018): 77-90, *http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/diwan/article/viewFile/2928/pdf*

محاولة اكتساب الذكاء أو المعرفة.[٨] في هذه الحالة ، يتم التعامل مع الألعاب التعليمية التي يمكن أن تدعم التعلم ليكون ممتعًا. من خلال اللعب ، يُتوقع من الطلبة أن يكونوا قادرين على تنفيذ أنشطة مختلفة يمكن أن تحفز وتشجع شخصيتهم فيما يتعلق بالجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية. هناك العديد من المشاكل والتحديات في تعليم اللغة العربية التي يجب مواجهتها ومعالجتها وإيجاد حلول أكاديمية وسياسية.

بناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات ومراجعات الوثائق التي أجرتها الباحثة ، يمكن ملاحظة أن نتائج التعلم المنخفضة للطلبة في عملية تعلم اللغة العربية ، لأن القدرة على حفظ المفردات العربية لم يتم تطويرها بشكل جيد ، مشغول بمفرده ، ينقصه التركيز في التعلم ويشعر بالملل في التعلم. بحيث يكون له تأثير على انخفاض اهتمام الطلبة وتحفيزهم في تعلم اللغة العربية ويؤدي إلى انخفاض نتائج تعلم الطلبة.[٩] لذلك تحاول الباحثة تطبيق النماذج والوسائط الأخرى لتحسين نتائج تعلم الطلبة. وفي هذه الدراسة استخدمت الباحثة أربع تقنيات لجمع البيانات وهي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والتوثيق.

هناك العديد من العوامل الأخرى التي تؤثر أيضًا على نتائج التعلم المنخفضة للطلبة ، ومن بينها ، (١) الطلبة ، والسبب هو أن عددًا قليلاً من الطلبة يحبون أن يكونوا كسالى في الاستماع إلى المواد أو إعادة المواد التي شرحها المعلم ، فضلا عن عدم الاهتمام بتعلم الطلبة نحو دروس اللغة العربية. (٢) أولياء الأمور ، حيث يكون أولياء الأمور أحد الأدوار المهمة للطلبة الذين يؤثر دعمهم وتحفيزهم على تحقيق نتائج تعلم الطالب. (٣) المعلمين ، أحيانًا يجد الطلبة صعوبة في قبول التفسيرات المادية من المعلمين ، وتكون الأنشطة التعليمية

---

[8] Suyadi, *Permainan Edukasi Yang Mencerdaskan: The Power Of Smart Game For Children*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), hal. 17

[9] Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas IV, Bapak Deni Kurniawan pada tanggal 16 Desember 2022

أقل إثارة للاهتمام. بناءً على هذه العوامل ، يكون لها تأثير على نتائج تعلم الطلبة كما هو موضح في الجدول أدناه.

الجدول ١.١: بيانات نتائج قبل البحث

الرقم	الاسم	الحد الأدنى	النتيجة	تقدير
١	AFGB	٧٠	٧٥	ناجح
٢	ANS	٧٠	٦٠	ناجح
٣	ANY	٧٠	٦٥	غير ناجح
٤	AAP	٧٠	٦٥	غير ناجح
٥	ARP	٧٠	٦٠	غير ناجح
٦	FKR	٧٠	٧٥	ناجح
٧	FSY	٧٠	٦٠	غير ناجح
٨	GVP	٧٠	٨٠	ناجح
٩	GAW	٧٠	٩٠	ناجح
١٠	GJR	٧٠	٨٥	ناجح
١١	GAN	٧٠	٦٠	غير ناجح
١٢	KFL	٧٠	٦٥	غير ناجح
١٣	KZH	٧٠	٦٥	غير ناجح
١٤	MRA	٧٠	٥٥	غير ناجح
١٥	MZR	٧٠	٦٠	غير ناجح
١٦	MAFW	٧٠	٦٠	غير ناجح
١٧	MFAG	٧٠	٦٠	ناجح
١٨	MZO	٧٠	٧٠	ناجح
١٩	MCL	٧٠	٦٠	ناجح
٢٠	NN	٧٠	٧٠	غير ناجح

٢١	QHA	٧٠	٤٥	غير ناجح
٢٢	QAS	٧٠	٨٥	غير ناجح
٢٣	RAM	٧٠	٦٥	ناجح
٢٤	RAAY	٧٠	٦٥	ناجح
٢٥	RKAL	٧٠	٦٠	غير ناجح
٢٦	SPM	٧٠	٦٠	غير ناجح
٢٧	SNF	٧٠	٧٥	ناجح
٢٨	SAJ	٧٠	٦٥	ناجح
٢٩	SR	٧٠	٤٠	غير ناجح
٣٠	ZSG	٧٠	٧٠	ناجح
٣١	ZAA	٧٠	٦٠	غير ناجح
٣٢	ZLT	٧٠	٧٥	ناجح
	ناجح		١١	**%٣٤**
	غير ناجح		٢١	**%٦٦**

بناءً على البيانات التي حصلت عليها الباحثة من ٣٢ طالبًا في الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج، كان هناك ١٧ طالبًا لم يكملوا و ١٥ طالبًا أكملوا ، لكن درجاتهم كانت مختلفة قليلاً فقط عن الحد الأدنى لمعايير الاكتمال المحدد. هناك عدد أقل من الطلبة الذين أكملوا عدد الطلبة الذين لم يكملوا ، وهذا الموقف ليس خطأ الطلبة بالكامل ولكن يجب تحديث جميع أجزاء قطاع التعليم حتى تزيد نتائج تعلم الطلبة.

بناءً على هذه المشكلات ، نحتاج إلى نموذج ووسائط تعليمية تتماشى مع ما هو مطلوب ، أي من أجل تجديد وتحسين نتائج تعلم الطلبة ، واللعب من أجل الأطفال هو وسيلة للتنشئة الاجتماعية. من خلال اللعب ، يحصل الأطفال على فرصة للاستكشاف والاكتشاف والتعبير عن المشاعر والإبداع

والتعلم بطريقة ممتعة. إذا كان المعلم قادرًا على تجميع درسه في شكل لعبة ، فعندئذٍ دون الشعور بأن الطلبة قد تعلموا شيئًا ما. يمكن أن تكون الدروس أقل مللاً وسيولي الطلبة مزيدًا من الاهتمام إذا اتخذوا شكل لعبة بينغو. هنا ، تتم مناقشة النقاط الرئيسية عندما يلعب الطلبة لعبة بينغو.[١٠]

نموذج لعبة بينغو عبارة عن طريقة تعليمية مع لعبة بسيطة توفر فرصًا للاعبين للاستماع والبحث عن معلومات بسيطة ووضع علامة عليها على لوحات الألعاب الخاصة بهم دون تغيير المعلومات أو استخدام القدرات المعرفية مثل حل المشكلات والتفكير النقدي. يمكن استخدام لعبة بينغو لتعلم المفردات في اللغات الأجنبية لأنه مع لعبة بينغو يمكن افتراض أن الطلبة سيشعرون بالسعادة والاهتمام أثناء أنشطة التعلم التي ستزيد من أنشطة تعلم الطلبة ويكون لها تأثير على إرضاء نتائج تعلم الطلبة.

بناءً على الخلفية أعلاه ، تحاول الباحثة دراسة كيفية تطبيق الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية في الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج في الرسالة بموضوع: "**تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج**".

ج. تركيز البحث

استنادًا إلى خلفية المشكلات المذكورة أعلاه ، يمكن تحديد أن هناك عدة عوامل تؤدي إلى انخفاض نتائج تعلم الطلبة في مادة اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج، بما في ذلك:

١. النماذج والوسائط التعليمية المستخدمة أقل تنوعًا.

---

[10] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, trans. Oleh Raisul Muttaqien, Cetakan ke-XV (Bandung: Nuansa Cendikia, 2019), hal, 126

٢. عدم قدرة الطلبة على الحفظ.
٣. قلة نشاط الطالب واهتمامه في عملية التعلم.
٤. نتائج تعلم الطلبة منخفضة في المواد العربية.

بينما تشمل حدود المشكلة في هذه الدراسة ما يلي:

١. تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.
٢. لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع بتطبيق لعبة بينغو(*bingo*) في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج

د. مشكلات البحث

بناءً على الخلفية أعلاه ، فإن صياغة المشكلات التي ستتم مناقشتها في هذه الدراسة هي:

١. كيف يتم تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج؟
٢. هل يمكن أن يؤدي تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) إلى ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج؟

ه. أهداف البحث

أهداف هذا البحث هي:

١. لمعرفة كيف يتم تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج

٢. لمعرفة هل يمكن أن يؤدي تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) إلى ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج

و. فوائد البحث

من المتوقع أن توفر نتائج البحث التي تم الحصول عليها العديد من الفوائد بما في ذلك:

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية ، من المتوقع أن يؤدي هذا البحث إلى زيادة فهم استراتيجيات التعلم من خلال استخدام نموذج تعلم لعبة بينغو كبديل يمكن استخدامه في عملية تعلم اللغة العربية.

٢. الفوائد العملية

أ) للباحثة

يمكن أن يوفر فوائد كبيرة في شكل خبرة كمعلم محتمل محترف ومسؤول بالكامل بالإضافة إلى خبرة في صنع العمل العلمي.

ب) للمدرسين

١) كمرجع في الحصول على طريقة فعالة لتقديم الدروس.

٢) إضافة نظرة ثاقبة على أهمية استخدام نماذج التعلم والوسائط في تحسين نتائج تعلم الطلبة

ج) للطلبة

١) خلق متعة التعلم.

٢) زيادة فهم ونشاط الطلبة أثناء التعلم.

٣) تحسين نتائج تعلم الطلبة.

٤) تحسين مهارات الحفظ لدى الطلبة.

٥) زيادة خزينة المفردات.

ح) للمدرسة

من المتوقع أن تكون نتائج هذه الدراسة مساهمة إيجابية ومعلومات حول أهمية نموذج لعبة بينغو كبديل يمكن استخدامه في عملية تعلم اللغة العربية لتحسين جودة التعليم في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

ز. الدراسات السابقة

الدراسات السابقة هي قسم يحتوي على وصف لنتائج الدراسات البحثية ذات الصلة بهذا البحث. بعد إجراء بحث في الأدبيات البحثية المختلفة ذات الصلة ، هذه بعض النتائج المتعلقة بالبحوث السابقة المتعلقة بوسائط لعبة بينغو:

١. "استخدام وسائط لعبة بينغو في تعلم المفردات (دراسات تجريبية في الصف السابع في مدرسة هاشم أشعاري المتوسطة الإسلامية يوكياكارتا)" ، بقلم رينا رزقي نورفوزي ، كلية التربية وتدريب المعلمين بجامعة سونان كليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا.[11] هذه الأطروحة يستخدم منهجًا كميًا ، في حين أن نوع بحثه هو بحث تجريبي. استنتاج هذه الأطروحة هو أنه عندما يبدو الطلبة متحمسين عندما يرون صور المفردات المعطاة ، يكون الطلبة نشيطين للغاية ويضحكون عند ممارسة لعبة بينغو. وهناك فرق كبير بين الفئات التي تستخدم وسائط لعبة بينغو اللفظية والفئات التي لا تستخدم وسائط لعبة. تم إثبات هذه النتيجة من خلال نتائج اختبار U أو اختبار مان ويتني ، ويمكن الحصول على أن قيمة sig (2-tailed) مقسومة على اثنين بحيث يتم الحصول على sig (1-tailed) = 0.001

[11] Rena Rizki Nurfauzi, "Penggunaan media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Ekperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy'sri Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016", (Skripsi, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016).

0.05> ، لذلك تم رفض الفرضية الصفرية (Ho) وقُبلت الفرضية البديلة (Ha). وهذا يعني أن متوسط درجات التحصيل في اختبار إتقان المفردات لطلبة الصف التجريبي أعلى من متوسط درجات الاختبار التحصيلي لطلبة فئة الضبط في اختبار تحصيل المفردات.

٢. "تطبيق طريقة لعبة بينغو في تعلم المفردات الصف الخامس في المدرسة الابتدائية محمدية باتيكراجا بانيوماس". تأليف ألفي كوثر ٢٠٢٢.[١٢] تستخدم هذه الأطروحة البحث النوعي. أظهرت نتائج الدراسة أنه عند حدوث التعلم بدا الطلبة متحمسين للمشاركة في التعلم الموجود ، خاصةً عندما عرض المعلم لوحات بينغو وبطاقات بينغو عندما كانت اللعبة على وشك البدء. بدا الطلبة نشيطين وضحكوا عندما حدثت لعبة بينغو. على الرغم من أن الفصل يصبح أحيانًا مزدحمًا جدًا ويصعب التحكم في الطلبة ، إلا أن جهود المعلم لتهدئة الطلبة تعود أجواء الفصل إلى كونها مواتية وتستمتع باللعبة.

٣. "تطبيق طريقة لعبة بينغو للتعلم النشط لتحسين أنشطة تعلم الرياضيات لطلبة الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية توناس ميكار". بقلم ريستو فراتيوي ٢٠١٥.[١٣] في نتائج هذه الدراسة ، ذكرت أن تطبيق طريقة لعبة بينغو للتعلم النشط يمكن أن يزيد من أنشطة تعلم الرياضيات للطلبة ويحسن نتائج تعلم الطلبة.

---

[12] M. Alif Alkautsar, "Implementasi Metode *Bingo* Kata Dalam Pembelajaran *Mufradat* Kelas V MI Muhammadiyah Patikraya Banyumas", (Skripsi, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto 2022)

[13] Restu Pertiwi, "Penenrapan Pembelajaran Aktif metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar", (Skripsi, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2015).

٤. تأثير الأنشطة الطلبةية في تنفيذ نموذج التعلم بينغو على نتائج تعلم الطلبة في موضوعات الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الحكومية تونتانج، العام الدراسي ٢٠١٢/٢٠١٣ ". بقلم بيتي رشيدة ٢٠١٣.[١٤] ذكرت نتائج هذه الدراسة أن أنشطة تعلم الطلبة في تنفيذ نموذج تعلم بينغو لطلبة الصف السابع تم تضمينها في المعايير النشطة وكان هناك تأثير إيجابي بين أنشطة تعلم الطلبة في تنفيذ نموذج التعلم بينغو على نتائج التعلم.

بناءً على الأبحاث السابقة ، يمكن نموذج تعلم لعبة بينغو من تحسين نتائج تعلم الطلبة ، في حين أن الاختلافات في هذا البحث مع الأبحاث السابقة هي من موقع البحث وموضوعات البحث وطرق البحث والموضوعات المراد دراستها. البحث الذي ستقوم به الباحثة هو " تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج".

ح. منهجية كتابة البحث

عند كتابة هذا البحث ، قامت المؤلفة بتقسيمه إلى خمسة فصول ، مع النظاميات التالية:

الفصل الأول: مقدمة وتتكون من توضيح الموضوع وخلفية البحث وتحديد وتعريف المشكلة وصياغة المشكلة وأهداف البحث وفوائد البحث والدراسات البحثية السابقة ذات الصلة وكتابة المنهجيات.

---

[14] Bety Rosidah, "Pengaruh Aktivitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Permaian Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013", (Skripsi, jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2013).

الفصل الثاني: الأساس النظري ويتكون من دراسات نظرية وأطر للتفكير وفرضيات للعمل.

الفصل الثالث: طرق البحث ، ويتكون من مكان وزمان البحث ، وطرق وتصميم دورات البحث ، وموضوعات البحث ، ودور الباحثة ومواقفها ، ومراحل تدخلات العمل ، والنتائج المتوقعة لتدخلات العمل ، وتقنيات جمع البيانات ، وتقنيات تحليل البيانات ، والمؤشرات من النجاح.

الفصل الرابع: نتائج البحث والمناقشة ، ويحتوي على بيانات من نتائج البحث الذي تم إجراؤه في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

الفصل الخامس: الختام ، والذي يحتوي على استنتاجات ومقترحات الباحثة من نتائج البحث حول تطبيق لعبة بينغو(*bingo*) لترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

الباب الثاني
الإطار النظرى

أ. الدراسة النظريات

١. الوسائط التعليمية

أ) تعريف الوسائط التعليمية

تأتي كلمة "media" من اللاتينية التي هي صيغة الجمع لكلمة "medium". الكلمة تعني حرفيا وسيط أو مقدمة. في اللغة العربية الوسائط أو الوسائل مما يعني وسيط أو تسليم الرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.[١٥]

وبحسب أمير عشين نقلاً عن محمد خليل الله ،[١٦] فإن الإعلام هو أي شخص أو مادة أو أداة أو حدث يهيئ الظروف التي تمكن الطلبة من اكتساب المعرفة والمهارات والمواقف. وبهذا المعنى فإن المعلمين والكتب المدرسية والبيئة المدرسية هم من وسائل الإعلام.

بناءً على هذا التعريف للوسائط ، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم هي أي شيء يمكن استخدامه لنقل وتوزيع رسائل التعلم والمعلومات بين المعلمين والطلبة. تعد وسائط التعلم أحد العوامل المهمة التي تؤثر على عملية التدريس والتعلم.

عملية التعلم هي عملية اتصال وتحدث في نظام ، لذلك تحتل وسائط التعلم مكانة مهمة لأنها أحد مكونات نظام التعلم. بدون وسائل الإعلام ، لن يحدث الاتصال في عملية التعلم لأن عملية الاتصال لن تتم على النحو الأمثل.

---

[15] M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2012), hal. 23

[16] Ibid, hal. 24

يبدأ استخدام الوسائط في تعلم اللغة العربية من نظرية الهرم ديل المخروطي التي تقول أن إجمالي عروض الوسائط المرئية هو ٣٠٪. يوجد أدناه صورة لهرم ديل المخروطي.

الصورة ٢.١ : هرم ديل المخروطي

ستكون أنشطة التدريس والتعلم فعالة إذا كانت الأنشطة مصحوبة باستخدام الوسائط كأداة تعليمية. إذا لم نقرأ ، نتذكر ١٠٪ فقط ، إذا سمعنا ، نتذكر ٢٠٪ فقط ، بينما إذا رأينا نتذكر ما يصل إلى ٣٠٪.

في حالة استخدام وسائط الصور (المرئية) ، ستزداد خبرة التعلم التي يكتسبها الطلبة. لا يحصل الطلبة على المعلومات في شكل كلمات فحسب ، بل يحصلون على تجربة حقيقية من العناصر المرئية المعروضة.

المبدأ الأساسي الذي يجب مراعاته عند استخدام الوسائط في كل نشاط تعليمي هو أن الوسائط المرئية يقال إنها بسيطة قدر الإمكان باستخدام الخطوط والكرتون والمخططات والرسوم البيانية. بالإضافة إلى ذلك ، يتم استخدام الوسائط وتوجيهها لتسهيل تعلم الطلبة في محاولة لفهم الموضوع. وبالتالي ، يجب النظر إلى استخدام الوسائط من وجهة نظر احتياجات

الطلبة. يجب التأكيد على هذا لأن الوسائط غالبًا ما يتم إعدادها فقط من وجهة نظر اهتمامات المعلم.

ب) وظائف الوسائط التعليمية

يقترح ليفي و لينز (١٩٨٢) أربع وظائف لوسائط التعلم ، وخاصة الوسائط المرئية ، وهي:[١٧]

١) إن وظيفة اهتمام الوسائط المرئية هي جوهرها ، وهي جذب انتباه الطلبة وتوجيهه للتركيز على محتوى الدرس المتعلق بالمعنى المرئي الذي يتم عرضه أو المصاحب لنص المواد التعليمية.

٢) يمكن رؤية الوظيفة الفعالة للوسائط المرئية من مستوى استمتاع الطلبة عند تعلم أو قراءة النصوص بالصور.

٣) يمكن رؤية الوظيفة المعرفية للوسائط المرئية من نتائج التقييم التي تكشف أن الرموز أو الصور المرئية تسهل تحقيق الهدف المتمثل في فهم وتذكر المعلومات أو الرسائل الواردة في الصور.

٤) يمكن رؤية الوظيفة التعويضية لوسائط التعلم من نتائج البحث أن وسائط التعلم تعمل على استيعاب الطلبة الضعفاء والبطيئين في قبول وفهم محتوى الدروس المقدمة شفهيًا.

٢. وسائط لعبة بينغو

أ) لعبة بينغو

بينغو هي نوع من الألعاب المجتمعية التي يتم فيها رسم الأرقام بشكل عشوائي ويضع اللاعبون علامة على الأرقام الموجودة على البطاقات المقدمة بحيث يتم تشكيل أشكال معينة (أفقية أو رأسية أو قطرية). نشأت كلمة بينغو لأن الفائزين في هذه اللعبة اعتادوا استخدام الكلمة للإشارة إلى أنهم وجدوا نمطًا في اللعبة.

---

[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,(Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal 16-17

في البداية ، كانت تسمى لعبة بينغو لعبة اليانصيب التي كانت موجودة عام ١٥٣٠ في إيطاليا. تستخدم بينغو كلعبة تعليمية لتعليم الأطفال تعلم أسماء الحيوانات وتهجئة الكلمات وقوائم الضرب.[١٨] لعبة بينغو هي لعبة تستخدم وسائط البطاقات التي تحتوي على نقاط موضوع لها قواعد معينة ، ويتم ترتيبها عموديًا أو أفقيًا أو قطريًا.

وفقًا لكتاب التعلم النشط ؛ ١٠١ من استراتيجيات التعلم النشط التي قدمها ميل سيلبرمان ، يمكن أن تكون المحاضرات مملة ، لذلك يمكن لعب العديد من الألعاب في التعلم ، من بينها لعبة بينغو. هناك نسختان لتنفيذ هذه اللعبة.

أولاً ، الإجراء المذكور في كتاب ميل سيلبرمان ، وهو:[١٩]

١) كتابة الشرح بتسع نقاط رئيسية
٢) صناعة بطاقات تجعل تلك النقاط الرئيسية في شبكة ٣ × ٣. وضع رصاصة مختلفة في كل مربع.
٣) صناعة بطاقات بينغو إضافية بنفس النقاط الرئيسية ، لكن وضعها في مربعات مختلفة.
٤) توزيع بطاقات بينغو على المشاركين. اعطاء المشاركين أيضًا تسعة ملصقات دائرية ملونة. وجه المشاركين أنه مع استمرار الشرح من نقطة إلى أخرى ، يجب أن يضعوا ملصقًا على البطاقة لكل نقطة تناقشها.
٥) عندما يتمكن المشاركون من الحصول على ثلاثة تقاطعات رأسية أو أفقية أو قطرية على التوالي ، فإنهم يصرخون "بينغو"

---

[18] http://digilib.uinsby.ac.id/7802/3/bab2.pdf, (diunduh tanggal 15 Desember 2022 15.11)

[19] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, trans. Oleh Raisul Muttaqien, Cetakan ke-XV (Bandung: Nuansa Cendikia, 2019), hal, 125

ثانيًا ، وفقًا لفتح المجيب ونيرول الرحمواتي ، فإن إجراء العزف على النحو التالي:[٢٠]

١) البحث عن الورق المقوى أو الورق ثم تشكيله مثل المربع
٢) عندما يعرض المعلم صورة أو يذكر الخصائص ، يعرض الطلبة الكلمة التي تمثل الصورة. (من الأفضل أن تكون الصور التي تم التقاطها مرتبطة بمواد القراءة التي تتم مناقشتها).

أما ما ستستخدمه الباحثة فهو الإصدار الثاني لأنه يراعي سهولة تنفيذه ، إلا أن الباحثة تقوم بالنسخة في تنفيذ تعلم المفردات بوسائط لعبة بينغو.

مزايا استخدام نموذج تعلم لعبة بينغو هي:

١) يمكن للطلبة فهم المادة بشكل أفضل لأنها تبدأ بشرح المعلم
٢) يصبح الطلبة أكثر قدرة على إتقان المواد التعليمية لأنهم يُمنحون الفرصة لدراستها مرة أخرى من خلال الكتب المدرسية المتاحة
٣) ذاكرة الطالب أفضل لأنه سيُسأل مرة أخرى عن المادة التي تم شرحها وتعلمها
٤) لا يشعر الطلبة بالملل لأن هناك صورًا كموثق لجذب الطلبة لمتابعة الدرس
٥) سيكتمل الدرس لأنه في النهاية سيقدم المعلم نتيجة.

تشمل عيوب استخدام نموذج تعلم لعبة بينغو ما يلي:

١) تعتمد لعبة بينغو أكثر على حظ الطالب ومهارة الطالب في الإجابة
٢) تستخدم ألعاب بينغو مفهوم الألعاب بحيث يميل الطلبة إلى الخروج عن نظام الترتيب

[20] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jakarta: Diva Press, 2011), hal. 76.

ب) الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هي طريقة لتعلم اللغة من خلال اللعب. تهدف الألعاب اللغوية إلى الاستمتاع وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة والأدب) بالإضافة إلى عناصر اللغة مثل المفردات والقواعد. إذا كانت اللعبة تخلق متعة ولكنها لا تكتسب مهارات لغوية أو عناصر معينة ، فإن اللعبة ليست لعبة لغوية. على العكس من ذلك ، إذا كان النشاط يهدف إلى تدريب المهارات اللغوية ولكن لا يوجد عنصر من المتعة ، فلن يطلق عليه لعبة لغوية.[٢١]

وفقًا لـ دووريزقي ، يجب أن تكون كل لعبة لغوية يتم تنفيذها في أنشطة التعلم قادرة على دعم تحقيق أهداف التعلم بشكل مباشر. الغرض الرئيسي من الألعاب اللغوية ليس مجرد الاستمتاع ، ولكن هذه الأنشطة تحتوي على عناصر من المرح وممارسة المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة.

٣. نتائج التعلم

أ) تعريف نتائج التعلم

نتائج التعلم هي تجسيد لسلوك التعلم الذي عادة ما يُرى في التغييرات والعادات والمهارات والمواقف والملاحظات والقدرات. يمكن رؤية نجاح أي شخص في المشاركة في عملية التعلم على مستوى معين من التعليم من خلال نتائج التعلم نفسها. نتائج التعلم هي معلومات حول التقدم المحرز في محاولة لتحقيق المزيد من أهداف الطلبة ، للفصل بأكمله ولكل فرد ، لتحديد قدرات الطلبة ، وتطبيق الصعوبات واقتراح أنشطة العلاج أو التحسين.

نتيجة التعلم هو تغيير في السلوك فيه. تتضمن التغييرات في السلوك تغييرات في المعرفة (الإدراكية) والمهارات (الحركية النفسية) وكذلك تلك التي

---

[21] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab,* (Jakarta: Diva Press, 2011), hal. 32

تنطوي على القيم والمواقف (العاطفية).[٢٢] لذلك ، إذا تعلم الطلبة المعرفة حول المفاهيم ، فإن التغييرات في السلوك التي تم الحصول عليها ليست فقط تغييرات في المفاهيم ولكن أيضًا في المهارات والمواقف.

نتائج التعلم هي الهدف النهائي لتنفيذ أنشطة التعلم في المدرسة. يمكن تحسين نتائج التعلم من خلال الجهود الواعية التي يتم تنفيذها بشكل منهجي مما يؤدي إلى تغييرات إيجابية تسمى بعد ذلك عملية التعلم. نهاية العملية هي الحصول على نتيجة تعلم الطالب. يتم جمع نتائج تعلم الطلبة في الفصل في مجموعة من نتائج تعلم الطلبة. كل نتائج التعلم هذه هي نتيجة تفاعل بين فعل التعلم وفعل التدريس.

ب) تقسيم نتائج التعلم

بشكل عام ، يمكن تقسيم أهداف التعلم إلى ٣ مجالات ، وهي:

١) المعرفي

المجال المعرفي هو المجال الذي يشمل النشاط العقلي (الدماغ). يتم تضمين جميع الجهود المتعلقة بنشاط الدماغ في المجال المعرفي. يحتوي المجال المعرفي على ستة مستويات أو جوانب ، وهي:

(أ) المعرفة / الحفظ / الذاكرة (knowledge)

(ب) فهم (comprehension)

(ت) تطبيق (application)

(ث) تحليل (analysis)

(ج) توليف (synthesis)

(ح) التقييم / الجائزة (evaluation)

[22] Sadirman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, cetakan ke-24 (Depok: PT Rajagrafindo Persada 2018), hal. 16

٢) العاطفي

المجال العاطفي هو عالم متعلق بالمواقف والقيم. ترتبط الحالة العاطفية للطلبة بالمواقف والاهتمامات والقيم. لا يمكن الكشف عن هذه الحالة عن طريق الاختبارات ، ولكن يمكن الحصول عليها من خلال الاستبيانات أو الملاحظات المنهجية والمستمرة. المنهجية تعني أن الملاحظات تتبع إجراءً معينًا ، بينما تعني المستمرة القياسات والتقييمات التي يتم إجراؤها بشكل مستمر. المجال العاطفي هو عالم متعلق بالمواقف والقيم. في تعليم الرقص ، ترتبط القدرات العاطفية بالمسؤولية والعمل الجماعي والانضباط والالتزام والثقة والصدق

٣) النفسية الحركية

المجال النفسي هو مجال يتعلق بالمهارات أو القدرة على التصرف بعد أن يتلقى الشخص تجربة تعليمية معينة. يمكن قياس نتائج مهارات التعلم (الحركية) من خلال:

(أ) الملاحظة المباشرة وتقييم سلوك الطلبة أثناء عملية التعلم العملي المباشر

(ب) بعد المشاركة في التعلم ، أي عن طريق إجراء اختبارات للطلبة لقياس المعرفة والمهارات والمواقف

(ت) بعض الوقت بعد اكتمال التعلم ولاحقًا في بيئة العمل

٤. اللغة العربية

أ) تعريف اللغة العربية

وبحسب الغلايين ، فإن اللغة العربية هي جمل يستخدمها العرب لاستخدام أهدافهم (الأفكار والمشاعر).[٢٣]

[23] Mustafa al-Ghalayin, J*ami' ad-Darus al-'abiyah jilid I.* (beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyah, 2005), hal. 7

اللغة العربية هي أكبر لغة من حيث عدد المتحدثين في عائلة اللغة سيمتيك. اللغة العربية هي جملة يستخدمها العرب للتعبير عن أهدافهم وغاياتهم. وهي في شكل حِجَايَة يستخدمها العرب في التواصل والتفاعل الاجتماعي شفهيًا وكتابيًا. كل لغة هي لغة تواصلية لمتحدثيها ، ومن وجهة النظر هذه ، لا توجد لغة أفضل من أي لغة أخرى. هذا يعني أن اللغة متساوية في وضعها ، أي كوسيلة اتصال. كل اتصال ، بالطبع ، يتطلب التفاهم بين المتصلين.

ب) تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية

اللغة العربية في المدرسة الإبتدائية هي لغة الدين والعلم والتواصل. لذلك ، يرتبط تعليم اللغة العربية دائمًا بالدعم المتبادل مع المواد الدينية الإسلامية الأخرى. من المتوقع أن يتمكن الطلبة من التواصل وفهم القراءات باللغة العربية البسيطة. سيساعد هذا الطلبة على فهم المصدرين الرئيسيين للإسلام باللغة العربية ، وهما القرآن والحديث.

يتوافق نطاق تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتداية مع معايير المحتوى التي وضعتها الحكومة ، ويتكون تعلم اللغة العربية من أربعة مكونات لتعلم اللغة بشكل عام ، وهي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. يتم ترتيب المكونات الأربعة في موضوع واحد لتوفير تجربة مفيدة للطلبة. يتم عرض المحاور الأربعة في الجوانب الخمسة التالية:

١) المفردات على شكل قائمة بالكلمات المستخدمة في الفصل. يتم حفظ هذه الكلمات قدر الإمكان من قبل الطلبة. تتيح القدرة على حفظ هذه الكلمات للطلبة فهم المادة بشكل أفضل. لتحقيق هذا الهدف ، يطلب المعلم من الطلبة القيام بالتمارين المقدمة.

٢) الاستماع ، على شكل قصص أو محادثات سيناقشها المعلم أو غيره من الطلبة. بعد الاستماع إلى القراءة ، يتوقع من الطلبة أن يكونوا قادرين على التعبير عن القراءة في جملهم الخاصة.

٣) المحادثة ، في شكل محادثة يمارسها الطلبة. في هذه المادة ، يتدرب الطلبة على استخدام اللغة العربية بشكل مباشر.

٤) القراءة في شكل قراءات يقرؤها الطلبة. يقوم المعلم بتوجيه الطلبة وتوجيههم حتى يكون لدى الطلبة الفهم الصحيح.

٥) الكتابة على شكل تمارين لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلبة باللغة العربية.[٢٤]

ت) أهداف تعلم اللغة العربية

تهدف المواد العربية إلى تطوير قدرة الطلبة على التواصل بهذه اللغة ، بشكل منطوق ومكتوب ، وفوائد اللغة العربية كونها أداة للتعلم ، خاصة في دراسة مصادر التعاليم الإسلامية وتطوير فهم العلاقات المتداخلة بين اللغات و الثقافات وكذلك توسيع شقرا الثقافية.

هناك عدد من أهداف التعلم التي يمكن للمدرسين تحقيقها بشكل معقول في أنشطة التعلم للطلبة في المدارس الابتدائية ، وهي بالتحديد:[٢٥]

١) جعل الطلبة سعداء ومتحمسين ومبهجين في التعلم

٢) تحسين التفكير الإبداعي لدى الطلبة وفضولهم وتعاونهم وتقدير الذات والثقة بالنفس

٣) تطوير موقف إيجابي للطلبة في التعلم

٤) تنمية المودة والحساسية للأحداث التي تحدث في البيئة ، وخاصة التغيرات التي تحدث في البيئة الاجتماعية والتكنولوجية

---

[24] Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*,(Yogyakarta: Diva Press 2012), hal. 83-108

[25] Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*,(Yogyakarta: Teras, 2009), hal.17

ث) وظائف تعلم اللغة العربية

تتمثل وظيفة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية في تطوير فهم العلاقات المتداخلة بين اللغة والثقافة وكذلك اختراق الآفاق ، فضلاً عن زيادة الوعي بأهمية اللغة العربية كلغة أجنبية كأداة للتعلم ، لا سيما في دراسة مصادر التعاليم الإسلامية.

ج) مواد تعلم اللغة العربية

مادة الفصل الرابعة التي سيتم دراستها في هذه الدراسة حول "أُحِبُّ إِنْدُوْنِيْسِيًا"

١) يعطي المعلم المفردات قبل استخدام طريقة لعبة بينغو:

Indonesia	= إِنْدُوْنِيْسِيًا	Bali	= بَالِي
Negara	= بَلْدَةٌ	Udara	= هَوَاءٌ
Candi	= هَيْكَلٌ	Pemandangan	= مَنَاظِرُ
Yogyakarta	= يُوْكْيَاكَرْتَا	Cinta	= يُحِبُّ
Tepi Pantai	= شَاطِئُ البَحْرِ		

ح) مؤشرات إتقان المفردات

المؤشرات هي سلوكيات يمكن قياسها أو ملاحظتها أو إظهار تحقيق بعض الكفاءات الأساسية التي تستخدم كمرجع للبحث الموضوع. يمكن تقسيم المؤشرات إلى ٤ أنواع:

١) اكساب الطلبة القدرة على قراءة النص باستخدام التنغيم والمخراج الصحيحين

٢) اكساب الطلبة القدرة على تحديد معنى المفردات

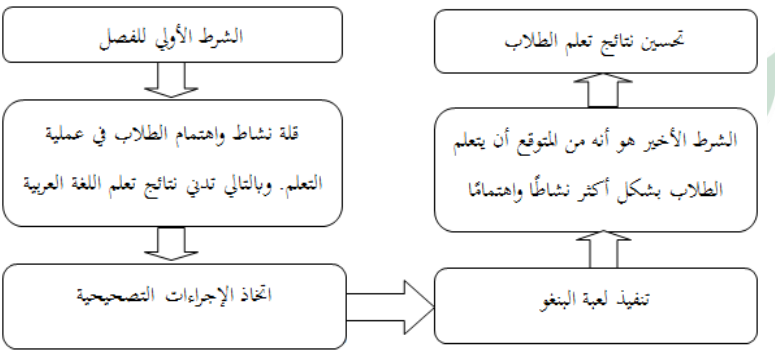
٣) اكساب الطلبة القدرة على استخدام المفردات في الجمل

ب. إطار التفكير

في أنشطة التدريس والتعلم ، من المهم جدًا إنشاء حالة أو عملية تقود الطلبة إلى التحمس لأنشطة التعلم. من خلال عملية التعلم التي تتنوع وتتطلب جذب الطلبة ، من المأمول أن تؤدي في النهاية إلى تحسين نتائج تعلم الطلبة.

استنادًا إلى الملاحظات في الصّف الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج يبدو تعلم اللغة العربية رتيبًا باستخدام أساليب التعلم التقليدية. وفي الوقت نفسه ، فإن التحصيل التعليمي باللغة العربية منخفض أيضًا. من المتوقع أن تحل إستراتيجية تعلم لعبة بينغو هذه المشكلة بحيث لا تكون عملية التعلم في الفصل رتيبة بحيث تزيد إنجازات تعلم اللغة العربية للطلبة أيضًا. فيما يلي خطوات تنفيذ التعلم الذي تقدمه الباحثة ، كما هو موضح في المخطط أدناه:

الصورة ٢.٢ : إطار التفكير



ج. فرضية البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة لمشكلة بحث تعتبر نظريًا الحقيقة الأكثر احتمالية أو أعلى.[٢٦] يقال مؤقتًا لأن الإجابات الجديدة المقدمة تستند إلى نظرية ذات صلة

[26] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 67

، ولم تستند بعد إلى الحقائق التجريبية التي تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات. لذلك ، يمكن أيضًا ذكر الفرضية كإجابة تجريبية بالبيانات.[٢٧]

الفرضية في هذا البحث الإجرائي في الفصل هو أنه يشتبه في أن تطبيق لعبة بينغو (*bingo*) يمكن أن يحسن نتائج تعلم اللغة العربية لطلبة الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ بندار لامبونج.

[27] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualiatif dan R&D,* Edisi ke-2 (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 85

المراجع

Agung, Iskandar, Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni, 2012.

Al-Ghalayin, Mustafa, Jami' ad-Darus al-'abiyah jilid I. Beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyah, 2005.

Ali, Lukman, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya : Apollo, 2007.

Alkautsar, M. Alif, "Implementasi Metode Bingo Kata Dalam Pembelajaran Mufradat Kelas V MI Muhammadiyah Patikraya Banyumas." Skripsi, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto 2022.

Arsyad, Azhar, Bahasa Arab dan Metode Pengajaranny. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press, 2011.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas IV, Bapak Deni Kurniawan pada tanggal 16 Desember 2022

http://digilib.uinsby.ac.id/7802/3/bab2.pdf, (diunduh tanggal 15 Desember 2022 15.11).

https://www.rijal09.com/2016/03/pengertian-hasil-belajar.html?m=1 (diakses pada tanggal 27 maret 2023, pukul 11.27 WIB)

Khalilullah, M, Media Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2012.

Kunandar, langkah Mudah penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Cet. Ke-5, Jakarta: PT. Raja Grafimdo Persada, 2011.

M, Sadirman A, Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. cetakan ke-24, Depok: PT Rajagrafindo Persada 2018.

Margono, S, Metodologi Penelitian Pendidika. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

Mufarrokah, Anissatul, Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Teras, 2009.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab. Jakarta: Diva Press, 2011.

Nuha, Ulin, Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press 2012.

Nurfauzi, Rena Rizki, "Penggunaan media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Ekperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy'sri Piyungan Bantul Yogyakarta) Tahun Ajaran 2015/2016." Skripsi, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016.

Pertiwi, Restu, "Penenrapan Pembelajaran Aktif metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar." Skripsi, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2015.

Rantika, Ayu, "Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas III Min 7 Bandar Lampung." Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Rosidah, Bety, "Pengaruh Aktivitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Permaian Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013." Skripsi, jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2013.

Salim, Latifah, " Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan Bahasa Arab." Jurnal Diwan 3, no. 1 (2018): 77-90, http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/diwan/article/viewFile/2928/pdf.

Salim, Peter dan Yenny Salim, Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer. Jakarta : Modern English Press, 2002

Shafia, Dini, Muhammad Nazar dan Ade Ismayani, "Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah". Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK) 3, no.1 (september 2017), hal. 71-79, http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/8480

Silberman, Melvin L, Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. trans. Oleh Raisul Muttaqien, Cetakan ke-XV (Bandung: Nuansa Cendikia, 2019), hal, 125

Sugiono, Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: PT Alfabeta, 2018.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualiatif dan R&D. Edisi ke-2, Bandung: Alfabeta, 2021.

Suyadi, Permainan Edukasi Yang Mencerdaskan: The Power Of Smart Game For Children. Yogyakarta: Power Books, 2009.

Wiriaatmadja, Roichiati, metode Penelitian Tindakkan Kelas. Bandung: Remaja Rosda Karya Offset, 2009.