الباب الثاني
الإطار النظري

أ. تعلم اللغة العربية

العربية هي لغة سامية من أقدم اللغات ولا تزال موجودة حتى الآن. تستمر مهارات اللغة العربية موجودة حتى الآن نظرا لمكانتها باعتبارها اللغة التي اختارها الله كما لغة القرآن الكريم ولغة للدين (في الصلاة والذكر والدعاء).[١] استخدام اللغة العربية للتواصل عن طريق نقل رسالة أو معنى شخص واحد إلى آخر، من السماعة أو الكاتب إلى المستمع أو القارئ. دروس اللغة العربية هي عملية التعليمية التي تهدف إلى تعزيز القدرة على التحدث باللغة العربية، إما إيجابية أو سلبية، وتعزيز موقفا ايجابيا تجاه اللغة العربية.

ووفقا Oemar Hamalik التعلم مزيج على العناصر البشرية والمادية، والمرافق، والمعدات، والإجراءات لتحقيق الأهداف المنشودة.[٢] أما بالنسبة للمعايير من أهداف التعلم، هي: (١) تجهيز حالة أو شرط للتعلم، (٢) تعريف سلوك تلاميذ في شكل قابل للقياس ويمكن ملاحظتها، (٣) على السلوك المطلوب في أدنى مستوى.

أما بالنسبة للنطاق من تعلم اللغة العربية ما يلي:[٣] (١) إن عناصر اللغة، ويتألف من نحوي (القواعد اللغة)، والمفردات، النطق والإملاء (أصوات أرابييان)، والنطق والإملاء (أصوات أرابييان)، (٢) المهارات اللغوية، والاستماع، كلام، قراءة، والكتابة، (٣) الجوانب الثقافية الواردة في النص المنطوقة والمكتوبة.

موضوعات اللغة العربية هي من المسائل التي تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير وبناء القدرات وتعزيز موقف إيجابي تجاه العربية على حد سواء تقبلا ومنتجة. القدرة تقبلا هي القدرة على فهم كلام الآخرين والفهم. وفي الوقت نفسه، القدرة الإنتاجية هي القدرة على استخدام اللغة كوسيلة للتواصل على حد سواء شفهية وخطية. مهارات اللغة العربية واتخاذ موقف ايجابي تجاه اللغة العربية هي مهمة جدا في المساعدة على فهم مصدر من

---

[1] Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hal. 4.
[2] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 57.
[3] Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hal. 160.

تعاليم الإسلام، ألا وهي القرآن الكريم والأحاديث النبوية الشريفة والكتب العربية من الآخرين. مواضيع اللغة العربية على تحقيق الأهداف التالية:[٤]

١) تطوير القدرة على التواصل باللغة العربية، سواء كانت شفهية أو مكتوبة، التي تشمل المهارات اللغوية الأربعة.
٢) رفع مستوى الوعي حول أهمية اللغة العربية كلغة أجنبية لتصبح أداة رئيسية للتعلم، ولا سيما في تقييم مصادر تعاليم الدين الإسلامي.
٣) تطوير فهم العلاقات المتبادلة بين اللغة والثقافة وتوسيع آفاق ثقافية والانخراط في التنوع الثقافي.

اللغة العربية هي واحدة من الموضوعات التي تتطلب قدرة المعلمين على إدارة الفصول الدراسية. خصوصا قدرة المعلم للاستفادة من وسائل لخلق جو مريح والمتعة التي يمكن أن تجتذب الاهتمام في التعلم وتمكين تلاميذ من المشاركة في عملية التعلم، سواء بشكل مستقل أو في مجموعات. سوف تعلم اللغة العربية التي تستخدم وسائل أصبح أكثر جاذبية ويمكن أن تسهل عملية التعلم.

ب. اكتساب المفردات اللغة العربية

قال MacTruck و Morgan "اكتساب هو مهارة كبيرة ومعرفة بعض الموضوع أو النشاط".[٥] ولديه معرفة جيدة من أنفسهم، فإنها يمكن تطبيق تلك المعرفة في شكل الأحداث والأنشطة، بحيث تحكم يمكن للشخص يقاس مدى انطباقه معرفتها مع الأفضل.

دور المفردات لاكتساب الأربع المهارات/الكفاءة اللغوية الأربعة لا غنى عنها، كما ذكر Vallet أن القدرة على فهم الأربع المهارات اللغوية تعتمد اعتمادا كبيرا على مفرداتها. ومع ذلك تعلم اللغة ليس مرادفا للتعلم المفردات فقط.[٦]

وفقا لمفردات "في قاموس اللغة الإندونيسية" هو كل الكلمات الواردة في لغة؛ المفردات؛ المفردات، أو قائمة من الكلمات فرز كل الحروف الأبجدية الذي يكون مصحوبا عادة بمعنى أو الترجمة. فإنه يمكن الاستنتاج بأن المفردات هو مجموعة المفردات

---

[4] Permenag No.2 Tahun 2008, Bab VI.
[5] Robert H. MacTruck and George A. Morgan, *Mastery Motivation Conceptualizations and Application*, (New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 1995)
[6] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hal. 61-62.

المستخدمة من قبل شخص إما شفويا أو كتابيا، التي لديها بالفعل فهم ووصف الترجمة دون جانب كلمات الآخرين ورتبت أبجادية.[٧]

وأوضح سودجاتي Djiwandono كذلك أن التمكن المفردات ينقسم إلى قسمين، هما اكتساب النشطة-الإنتاجية وسلبية-وتقبلا. اكتسابها المفردات النشطة-الإنتاجية استخدام لمهارات الكلام والكتابة، بينما اكتسابها المفردات سلبية-وتقبلا استخدام لمهارات الاستماع والقراءة.[٨]

وبناء على الوصف أعلاه، فإنه يمكن وصف هذا هو التمكن من المفردات العربية هو قدرة الفرد على استخدام أو استغلال كلماتها في التواصل والتفاعل مع الآخرين باللغة العربية. وهكذا، في غير حاجة إلى دراسة تلاميذ لفهم والسيطرة على المفردات كامل للغة العربية ولكنه يقتصر على هذا الموضوع والتي يتم تفصيلها إلى المناهج التي تم تحديدها أنه لا يوجد هدف الحد الأقصى الكيفية التي ينبغي أن تسيطر عليها العديد من الكلمات من قبل الطالب، وبالتالي فإن أنشطة التعلم يمكن تشغيل الأمثل.

أ) أهداف تعلم مفردات اللغة العربية

شرح Abdul Muhbib Wahab في Syaiful Mustofa الأهداف العامة لتعلم المفردات العربية كما يلي:[٩]

١) يقدم مفردات جديدة لطالب، أما من خلال قراءة المواد فضلا عن فهم المسموع.
٢) تدريب طالب ليتمكن من قراءة المفردات عليه بشكل سليم وصحيح، لأن نطق الجيد والصحيح ليبشر الجودة بالتحدث والقراءة بشكل صحيح على أي حال.
٣) فهم معنى المفردات، سواء دلالة أو معجمية (تقف وحدها)، وعندما تستخدم في سياق حكم معين (من المعاني تلميحي والنحوية).
٤) قادرة على تقدير وعمل المفردات في التعبير الشفوي (التحدث) وكتابة (إنشاء) وفقا لسياقها الصحيح.

[7] Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 109.
[8] Soenardi, Djiwandono, *Tes Bahasa dalam Pengajaran*, (Bandung: ITB, 1996)

[9] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hal. 63

ووفقا Syaiful Mustofa، تعلم مفردات اللغة العربية هي ليست مجرد تعليم المفردات ثم قال تلاميذ لوقف، بل أكثر من ذلك يعتبر الطالب قادر على المفردات الخاضعة للرقابة إذا كانت تصل إلى بعض المؤشرات. أما بالنسبة للمؤشرات هي:

١) التلاميذ قادرين على ترجمة مفردات النماذج بشكل صحيح.
٢) التلاميذ قادرين على نطق وكتابة مرة أخرى بشكل صحيح.
٣) التلاميذ قادرين على استخدامها في جملة بشكل صحيح، أما في الكلام أو في الكتابة.

ب) طريقة تعلم مفردات اللغة العربية

هناك عدة طرق للقيام المعلم لشرح معنى المفردات، كما يلي:[١٠]

١) عن طريق عرض الأشياء أو العينات المشار إليها بمعنى الكلمة. مثل عرض أقلام الرصاص أو الكتب وهلم جرا.
٢) من خلال إظهار الجسم، مثل المعلم بفتح الباب عند شرح الجملة "فتح الباب".
٣) من خلال لعب الأدوار، مثل المعلم يلعب شخص مريض يحمل المعدة والطبيب فحصه.
٤) ذكر الخصم الذي قاله.
٥) ذكر المرادفات.
٦) ذكر المجموعة التي قالها، على سبيل المثال لشرح معنى كلمة "عائلة" يمكن للمعلم أن يذكر الكلمة التالية أولاد، أسرة، زوج، إلخ.
٧) ذكر الكلمات الأساسية وكلماتها النموذجية.
٨) شرح معنى الكلمة من خلال شرح معناها.
٩) كرر القراءة.
١٠) البحث عن معنى الكلمات في القاموس.
١١) الترجمة إلى لغة الطالب، هذه هي الطريقة الأخيرة ويجب ألا يهرع المعلم لاستخدام هذه الطريقة.

[10] Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hal. 70-71.

ج. الوسيلة التعليمية

وسائل بشكل عام هي أداة في عملية التعليم والتعلم. كلمة وسائل تأتي من *medius* اللاتينية التي هي صيغة الجمع للكلمة *Medius .medium* تعني حرفيا الوسط أو الوسيط أو المقدمة.[١١] في عملية التعلم، تكون الرسالة هي المعلم بينما يكون مستلم الرسالة هو الطالب. وسائل أيضا لها معنى ضيق وواسع. تتضمن الوسائط بالمعنى الضيق لوسائل فقط الوسائط التي يمكن استخدامها بفعالية في عملية التدريس المخطط لها. في حين لا تغطي وسيلة بالمعنى الواسع فقط وسائل الاتصال الإلكترونية المعقدة، ولكنها تشمل أيضًا أدوات بسيطة.[١٢]

والهدف الرئيسي من استخدام وسائل في التعليم والتعلم هو تعلم أن الرسالة أو محتوى تسليمها من قبل المعلمين يمكن استيعابها بسهولة من قبل تلاميذ والمستفيدين من الرسالة. هناك حاجة إلى استخدام الوسائل التعليمية فيما يتعلق بترقية نوعية التعليم.

John M. Lannon واقترح أن تدريس وسائل يمكن أن تؤثر على تلاميذ، بما في ذلك:[١٣] (١) مصلحة تلاميذ، (٢) زيادة الاهتمام بالتلاميذ، (٣) توفير قوي أو بيانات موثوقة، (٤) المعلومات، (٥) تجعل من السهل لتفسير البيانات.

في الواقع عملية التعليم والتعلم عملية الاتصال. يجب إنشاء العملية سهلة ومثيرة للاهتمام قدر الإمكان، من خلال أنشطة تسليم وتبادل الرسائل أو المعلومات من جانب كل من المعلمين وتلاميذ. لمنع حدوث خطأ في عملية الاتصال من الضروري استخدام وسيلة يمكن أن تساعد في عملية الاتصال التي غالباً ما تسمى وسائل الإعلام. يصبح الوسيلة التي تماما فعالية وسائل الإعلام ودعم كفاءة التدريس وعملية التعلم. وفي هذه الحالة، تلاميذ تميل إلى تكون مهتمة أكثر وسهولة استيعاب المعلومات المنقولة عبر وسائل الإعلام. وبعبارة أخرى هي وسائط التعلم أو أي مدرس الأدوات المستخدمة لتحقيق

---

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 3
[12] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 247
[13] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metodologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hal. 75

الأهداف التي تحددت. ولكن في اختيار وسائل الإعلام بحاجة إلى إيلاء اهتمام للمعلمين وتتكيف مع التعلم وسيتم تسليم المواد إلى الاحتياجات والظروف.

د. الألعاب التعليمية

شروط اللعبة، وفقا لفهمه هو وضع أو حالة معينة عندما يبحث شخص ما من أجل المتعة أو الرضا خلال النشاط أو اللعب على الأنشطة. اللعبة هي نشاط يهدف إلى الحصول على مهارات محددة عن طريق تشجيع شخص ما. تلعب الأنشطة المتصلة أنشطة تفاعل الشخص مع الآخرين، والسلع (اللعب)، أو الحيوانات التي قد تحدث في سياقات معينة، سواء التعلم *(learning)* والترفيه التي هي متعة. مع الألعاب، والمنفعة واحد من العثور على الهوية، وتعلم السبب والنتيجة، وتطوير العلاقات، وقدرة الممارسة، وكذلك تؤثر على جميع العوامل وجوانب الحياة.[١٤]

Parten، في Dockett و Fleer، نظرت في أنشطة اللعب كوسيلة للتنشئة الاجتماعية. من خلال اللعب، ومن المتوقع أن تعطي فرصة للأطفال وتلاميذ والمتعلمين في استكشاف، اكتشاف، والتعبير عن المشاعر، الحصول على الإبداع، وممتعة للتعلم. وبالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تساعد أنشطة بيرميان الأطفال الحصول على معرفة له، ومعه أنه يعيش، فضلا عن البيئة المحيطة بها.[١٥]

المفتاح الرئيسي لتسهيل العملية التعليمية هي باستخدام اللعبة لها قيمة تربوية وفعالية وكفاءة التي توجه عملية تثقيف إيجابي. يمكن أن يحدث هذا إذا لعبة يمكن السيطرة عليها واستخدامها بشكل صحيح. ولذلك، فإن لعبة يكون لها تأثير أو لها تأثير سلبي إذا كان هناك أي خلفية "تثقيف" أو تشجع تلاميذ والمباشر نحو حياة أفضل.[١٦]

في حين أن لغة اللعبة هي طريقة لتعلم اللغة من خلال اللعب. الألعاب اللغوية التي تهدف إلى الحصول على المتعة والمهارات اللغوية ممارسة (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب)، وكذلك عناصر من لغة (المفردات والقواعد). إذا لعبة ولكن لم يسبب مهارات التحدث متعة أو عنصر معين، ثم اللعبة ليست لعبة اللغة. على العكس من ذلك،

---

[14] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal. 26
[15] *Ibid*, hal. 27
[16] *Ibid*, hal. 31

إذا كان النشاط يهدف إلى تدريب القدرة على الكلام ولكن ليس هناك عنصر من المرح، فإنه لا يتم استدعاء لعبة اللغة.[١٧]

الخصائص المميزة للألعاب لغوية جيدة تشمل ما يلي[١٨] :

١) قد وضع وترقية الخاص باكتساب للغة، مثل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ويمكن أيضا زيادة التمكن عناصر اللغة (المفردات والقواعد).
٢) يحتوي تحفيز مثيرة للاهتمام والمادية وفقا لدرجة اكتساب اللغة للطالب .
٣) يتيح الفرصة لتلاميذ للتفاعل مع تلاميذ والمدرسين، ومواد اللغة .
٤) يمكن أن تحفز تلاميذ على العمل بنشاط وإيجابية ويمكن أن تعزز مصلحة التعليم لتلاميذ.
٥) إشراك تلاميذ بنشاط، سواء في مجموعة أو الفصول الدراسية.

على الرغم من أن الدراسة لا تتطلب بالضرورة اللعبة، واللعبة نفسها ليست بالضرورة من أجل تسريع عملية التعلم. ومع ذلك، يتم استخدام ألعاب بحكمة يمكن أن تضيف متنوعة، والإثارة، والفائدة على جزء من التعلم. كما هو الحال مع المستفادة جميع التقنيات، لعبة ليست هي الهدف بل وسيلة لتحقيق الهدف المتمثل في ترقية عملية التعلم.[١٩]

الألعاب في التعلم إذا تم استغلالها بحكمة سوف تولد بعض الأمور كما يلي[٢٠] :

١) التخلص من "جدّ" التي تعوق عملية التعلم .
٢) تخفيف الضغط في بيئة تعلم .
٣) تدعو الأشخاص المشاركين بالكامل .
٤) تعزيز عملية التعلم .
٥) بناء الإبداع نفسها .
٦) تحقيق الهدف مع فقدان الوعي .
٧) الاستيلاء على معنى التعلم من خلال التجربة .
٨) تركيز تلاميذ كمواضيع للدراسة.

[17] *Ibid*, hal. 32
[18] *Ibid*, hal. 54
[19] *Ibid*, hal. 34
[20] *Ibid*, hal. 36

هـ. الألعاب بنغو

تم اكتشاف أصل بنغو في عام ١٥٣٠ بالتحديد في بلد إيطاليا، في ذلك الوقت كان مواطنو بيتزا كانتون يلعبون لعبة اليانصيب بشكل متواصل تدعى Lo Giuco de Lotto، وكان هذا رائداً لولادة البنجو إلى الدنيا. لا تزال لعبة Lo Giuco de Lotto تلعب بواسطة إيطاليا كل يوم سبت. هاجر *"Le Lotto"* لاحقاً إلى فرنسا في أواخر عام ١٧٠٠ في نسخة مشابهة جداً للعبة بنغو التي نعرفها اليوم. وينظر إلى التشابه من بطاقات اللعبة، والنقود المعدنية، والبراهين والأرقام المستخدمة في بنغو. خلال عام ١٨٠٠ انتشر هذا النوع من لعبة اليانصيب بسرعة إلى جميع أنحاء أوروبا القارية، والعديد من إصدارات لعبة اليانصيب تم إنشاؤها. يتمثل أحد الأشكال الشائعة في اللعبة في وجود بطاقة لاعب مقسمة إلى ٣ صفوف أفقية و ٩ صفوف رأسية. يحتوي الصف العمودي الأول على أرقام من ١ إلى ١٠، والثاني من ١١ إلى ٢٠ وهكذا دواليك حتى الأرقام ٨١-٩٠ على الصف العمودي التاسع، ٣ خطوط أفقية يحتوي كل منها على ٥ مربعات مع أرقام فيها، وهناك ٤ مربعات فارغة. ثم يقوم اللاعب بالتقاط من كيس من الرقائق المرقمة من ١ إلى ٩٠. الهدف الرئيسي من اللعبة هو أن يصبح أول لاعب ينجح في إغلاق أحد الصفوف ٣ الأفقية بنجاح. تعتبر الصناديق الفارغة صناديق مجانية في ألعاب بنغو. في عام ١٩٢٩، لعبت لعبة تسمى *"Beano"* في كرنفال بالقرب من منطقة أتلانتا في جورجيا، في ذلك الوقت كانت أداة بنغو المستخدمة بسيطة للغاية. ثم قدم بائع لعبة في نيويورك يدعى Edwin Lowe هذه اللعبة لأصدقائه وفي لعبة فلاش أصبحت مشهورة. أحد أصدقاء Lowe صرخ عن عمد *"Bingo"* عندما نجح في الحصول على الجائزة الكبرى وبعد ذلك تم تكييفها في لعبة *"Lowe Bingo"* التي كانت تحظى بشعبية كبيرة في الأراضي الأمريكية. Lowe بعد ذلك شعبيّة هذا لعبة إلى كلّ ركن من الولايات المتّحدة الأمريكيّة.[٢١] في عام ١٨٠٠ استخدام لعبة Lotto مشابهة لعبة بنغو كطريقة تعليم المجتمع الألماني مصممة لتعليم الأطفال عن ألعاب الطاولة.

واحدة من الألعاب التي يمكن تطبيقها في التعلم لعبة بنغو والدروس يمكن أن تكون مملة وتلاميذ سيكون مهتما أكثر إذا المعلمين جعله في شكل لعبة بنغو.[٢٢] لعبة بنغو الذي

---

[21] Melvin Vega, *Sejarah Dan Fakta Tentang Permainan Bingo Dan Keno,* http://goshow.info/2016/02/sejarah-dan-fakta-tentang-permainan-bingo-dan-keno/ diunduh tanggal 7 Desember 2018 pukul 20.05 WIB

[22] Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif penerjemah Raisul Muttaqien*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, Cetakan XI 2016), hal. 126.

سوف يحرم المشارك التواصلية بطاقة رسم في مربع وثم لاعبين آخرين بنفس بطاقة تحتفظ بحق إرفاق بطاقات على سبورة. كل مجموعة تتنافس بشكل محدد نمط/المشارب (أفقي أو عمودي أو قطري) على سبورة. يظهر بنغو كلمة لأن الفائز في هذه المباراة سوف تصرخ عادة كلمة "بنغو" لإظهار أنهم عثروا على نمط من تلك اللعبة. وسائل لعبة بنغو صاغه Melvin L. Silberman، وهو معلم للدراسات علم النفس التربوي في جامعة تمبل. لديه سمعة الداخلي في مجال التعلم النشط. وقد تم تطوير هذه اللعبة لعبة الحظ أنها لعبة في مجال التعليم لمجموعة متنوعة من المجالات مع مجموعة متنوعة من التنمية.

في تعلم لغة أجنبية، اللعبة يستخدم على نطاق واسع لتعزيز المهارات والجوانب اللغوية للغة مختلفة، وحتى هذه اللعبة أصبحت صناعة اللعبة ووسائل تعلم لغة أجنبية. لعبة بنغو وسائل واحدة من استراتيجيات التعلم النشط استناداً إلى الطالب، المعلم في التنفيذ كمشرف وميسر لتلاميذ. لعبة بنغو يستخدم في التعلم كوسيلة لتذكير تلاميذ أنه قد تم دراسة المواد. هذه اللعبة تحتاج إلى دقة وتركيز من اللاعبين لأنه إذا ما تخطي المربعات لوضع علامة ثم اللاعب لن يفوز اللعبة. مزايا هذه اللعبة هي الأطفال يمكن استخراج المفردات، وبالإضافة إلى ذلك لعبة بنغو أيضا نشط لعبة ومبتكرة، والإبداعية، وفعالة وممتعة للمتعلمين.[٢٣]

هناك إصداران لتنفيذ ألعاب بنغو في عملية التعلم:

أولا، الإجراء المذكورة في الكتاب Melvin L. Silberman، وهما : [٢٤]

١) تقديم عرض للموضوع مع النقاط الرئيسية التسعة .

٢) إعداد بطاقة بنغو التي تحتوي على هذه النقاط في ٣ × ٣ مداخن. مكان واحد من نقاط مختلفة على كل مربع .

٣) تقديم بعض بطاقات بنغو اضافية مع النقاط الرئيسية نفسها، ولكن وضعت هذه النقاط في مربع مختلفة .

٤) توزيع بطاقات بنغو لتلاميذ. تعطي أيضا لتلاميذ من قطاع البطاقات التي تتكون من ٩ نقاط من الألوان . توجيه لتلاميذ، أنه عندما يذهب التفسير من نقطة

[23] Aqib Zainal dan Murtadlo Ali, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016), hal. 249.

[24] Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif penerjemah Raisul Muttaqien*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, Cetakan XI 2016), hal. 126.

واحدة إلى نقطة أخرى، يجب على تلاميذ وضع شريط واحد على بطاقة لكل نقطة معالجتها / مناقشتها.

٥) عندما تمكن تلاميذ من جمع ثلاثة شرائط عمودي، أفقي، أو قطري على التوالي، وتلاميذ سوف يصيح "بنغو"!

وثانيا، لعبة بنغو وفقا Fathul Mujib و Nailur Rahmawati على النحو التالي : [٢٥]

١) تبدو على الورق أو القرطاس، ثم شكل مربع .

٢) عند المعلم يبين الطالب صورة، الإشارة إلى الكلمات التي تمثل الصورة. (الصورة ينبغي أن تظل بلا إجابة التي تتصل بقراءة المواد التي تمت مناقشتها).

أما بالنسبة لاستخدام الباحثة في هذه البحث، كان الإصدار الأول ولكن الباحثة لإجراء تعديلات وتغييرات في تنفيذ مفردات التعلم مع وسائل لعبة بنغو.

بنغو لعبة لديها مزايا وعيوب، في تنفيذ عملية التعليم والتعلم. مزايا ألعاب بنغو بين أمور أخرى: (١) المعلم يمكن تحديد مدى اكتساب الطلبة تم تقديم مادة الدرس، (٢) وتعتبر لعبة بنغو فعالة للغاية في شحذ ذكريات تلاميذ حول المواد التي تم تدريسها، (٣) لمزيد من تحفيز التعلم النشط. رغم عدم وجود ألعاب بنغو، بين أمور أخرى: (١) لعبة بنغو أكثر اعتمادا على التلاميذ الحظ وتلاميذ في الإجابة ماهر، (٢) لعبة بنغو باستخدام مفهوم اللعبة بحيث يميل تلاميذ إلى أن يكون مشروطا.[٢٦]

[25] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab,* (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal. 76

[26] Novita Rizka Yulaekha, Skripsi *Efektivitas Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo,* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), hal. 18

و. صورة عامة المدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن

أ) خلفية المدرسة

مدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن، ينظم منظمة التعليم تابعة بمدرسة بتدائية محمدية سينجوتان.

هذه المدرسة أنشئت في عام ١٩٩٣ وتلقت مرسوم بإنشاء مدرسة من وزارة التربية وكيدودايان في عام ٢٠٠٦ ومنذ ذلك، وغيرت اسمها إلى مدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن. وعنوا نها كمبارن ٠٧ RT تامانتيرتو كاسحان بانتول ٥٥١٨٣ هاتف ٠٢٧٤٤١٨٥٥١.

ب) رؤية المدرسة ورسالتها

وتتمثل رؤية مدرسة الإبتدائيّة محمّديّة إنسان كريتيف كمبارن هو أخلاق نبيلة، ذكية وخلاقة والإسلامي (BCKI).

مهمة

١) نموّ التقوى إلى لله سبحانه وتعالى.
٢) وضع وتنفيذ K٧ (الانتظام، النظافة، الجمال، القرابة، التواضع، الصحة) وحضر S٥ (يبتسم، سابا، تحيات، آداب والزكاة)، مثل التسامح والامتنان.
٣) تزويد التلاميذ بالخلق الرفيع والروح من خلال التعلم والتعود.
٤) زيادة تعلم الفروق الدقيقة مريحة وPAIKEM (نشط، مبتكرة وخلاقة وفعالة ومتعة).

ج) أهداف المدرسة

١) اصبح مدرسة الابتدائية الرئدة.
٢) توقر البنية التحتية كافية.
٣) في عام ٢٠٢٠ قيمة متوسط UAS الإقليمي / مركز تصل على الأقل ٧,٥٠.
٤) في عام ٢٠٢٠ أصبح التلاميذ الفائز الأول في السباق موضوعات مستوى المحافظات.
٥) في عام ٢٠٢٠ أصبح التلاميذ الفائز الأول في السباق الديني على مستوى منطقة.
٦) وفي عام ٢٠٢٠ أصبح التلاميذ في الفائز المسابقة على مستوى منطقة الرياضيات والعلوم الأولمبياد.

٧) في عام ٢٠٢٠ أصبح التلاميذ الفائز على مستوى المقاطعة، مقاطعة، في المسابقة غير الأكاديميّة.

د) عدد التلاميذ

عدد التلاميذ	السّنة الدراسيّة
١١٩ تلاميذ	٢٠١٧/٢٠١٦
١٢٩ تلاميذ	٢٠١٨/٢٠١٧
١٣٥ تلاميذ	٢٠١٩/٢٠١٨

ه) طاقم التعليم

المعلم مؤسسة الدائم : ٢ شخصين

المعلم متغير ماستر : ٩أ شخاص

المعلم غير المتعلقة بالطاقة : ١شخص

عدد : ١٢ شخصا

و) البرنامج الإرشادي

١) التوجيه حديقة التعليم القرآن الكريم.

٢) تحفيظ السورة القصيرة (جزء ٣٠).

٣) محاضرة سبع دقائق لتلاميذ.

٤) صلاة الضحى.

٥) مناسك الحج.

٦) ممارسة العبادة.

٧) دروس إضافة لتوجيه الامتحان الوطني.

٨) مدرسة داخلية.

٩) اللعبة التعليميّة.

١٠) يوم السوق.

١١) صلاة الجمعة.

ز) الأنشطة اللاصفية

١) فاتن حزب الكشافة.

٢) دورومباند.

٣) كاراويتان.

٤) بصمة المقدسة.

٥) فن الرقص.

٦) الطلاء.

٧) الروبوتاك.

٨) التعليم PRB