أثار استخداملعبة الحقيقة أو الجرأة(*TRUTH OR DARE*)في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا

بحث علميمقدم لجامعة يودارتا باسوروانلاستيفاء شرط من شروط إتمام الدراسةلبرنامج سرجانا في تعليم اللغة العربية

بقلم

نلي زلفاة الجنة

رقم التسجيل: ٤ 20168602000

قســـــم تعليـــــم اللغـــــة العربيـــــــة

كليـــة دين الإســـــــلام

جامعة يودارتا باسوروان

2020 م

تقرير المشرف

تم تفتيش هذا البحث نلي زلفاة الجنة تحت الموضوع **"أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(TRUTH OR DARE)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا"** وواقف المشرف على تقديمه للمناقشة.

باسوروان، ١٧ يوليو ٢٠٢٠

المشرف	رئيس قسم تعليم اللغة العربية
حسن سيف الرجال الماجستير	**محمد هاشم الماجستير**
رقم التوظيف: ٠٨٦١٠٠٥٠٦٥	**رقم التوظيف: ٠٨٦١٤٠٢٠٩٢**

عميد كلية دين الاسلام في جامعة يودارتا

احمد معروف الماجستير

رقم التوظيف: ٠٨٦٠٨٠٥٠٧٣

تقرير لجنة المناقشة

إن هذا البحث الذي قدمتة للباحثة:

الاسم : **نلي زلفاة الجنة**

رقم القيد : **٢٠١٦٨٦٠٢٠٠٠٤**

الموضوع : **أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(TRUTH OR DARE)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا"**

وقد قررت اللجنة بنجاحها واستحقاقها درجة سرجانا في قسم التعليم اللغة العربية.

تحريرا بباسوروان، ٢٧ يوليو ٢٠٢٠

مجلس اللجنة

الممتحن الأول	**الممتحن الثاني**
شريف الدين الماجستير	**مفتاح التوبة الماجستير**
رقم التوظيف: ٠٨٦٠٤٠٥٠٤٣	**رقم التوظيف: ٠٨٦٠٨٠٥٠٥٧**

رئيس قسم تعليم اللغة العربية	**عميد كلية دين الاسلام في جامعة يودارتا**
محمد هاشم الماجستير	**احمد معروف الماجستير**
رقم التوظيف: ٠٨٦١٤٠٢٠٩٢	**رقم التوظيف: ٠٨٦٠٨٠٥٠٧٣**

إقرار الباحثة

انا الموقعة اسفله وبيناتي كالأتي:

الاسم : نلي زلفاة الجنة

رقم القيد : ٢٠١٦٨٦٠٢٠٠٠٤

العنوان : **سيدوواياه بيجي باسوروان**

اقرار بأن هذه الرسالة التي اخضرتها لتوفير شرط النجاح لنيل درجة سرجانا (S-1) في كلية دين الإسلام في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة "يودارتا" باسوروان, وعنوانها:

"أثار استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة *(TRUTH OR DARE)* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا"

وإذا ادعى احد مستقبلا انها من تأليفه وتبين انها فعلا ليست من بحثي فأنا اتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكن المسؤولية كلية دين الإسلام في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة "يودارتا" باسوروان.

حرر هذا الإقرار بناء على رغبتي الخصة ولا يجبرني احد على ذلك.

بباسوروان، ٢٧ يوليو ٢٠٢٠

توقيع الباحثة

نلي زلفاة الجنة

ABSTRAK

Nely Zulfatul Jannah. 201686020004. Pengaruh Penggunaan Permainan *Truth Or Dare* Dalam Meningkatkan Daya Tarik Menghafal Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab di MA MA`ARIF Sukorejo. Skripsi. Program Studi Bahasa Arab. Fakultas Agama Islam. Universitas Yudharta Pasuruan. Dosen Pembimbing: Hasan Syaiful Rizal, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci :Permainan *Truth or Dare*,Daya Tarik,Mufradat

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan Permainan *Truth Or Dare* Dalam Meningkatkan Daya Tarik Menghafal Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab di MA MA`ARIF Sukorejo. Dengan adanya ketertarikan terhadap proses pembelajaran maka akan membuat semangat belajar sehingga bias aktif dan mendapat hasil yang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan dan Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Dalam Meningkatkan Daya Tarik Menghafal Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Di MA MA`ARIF Sukorejo.

Instrumen yang digunakan adalah kehadiran peneliti, perencanaan peneliti dengan pengajar, pembuatan soal dan uji coba tes.Termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen pretes-postes pada satu sampel *(pretest-posttest in one group).*Tes dilakukan dengan tiga tahap. Pertama tes dilakukan sebelum mendapat permainan *truth or dare*, kedua *treatment* atau permainan dengan *truth or dare* dan yang terakhir adalah tes setelah *treatment* permainan *truth or dare.*Sumber data yaitu hasil tes siswa sebagai data primer dan hasil wawancara kepada kepala sekolah, guru dan data lainnya. Jenis data kuantitatif. Populasinya seluruh siswa kelas X MA MA`ARIF Sukorejo dan sampelnya adalah kelas kelas X MIA 1MA`ARIF Sukorejo. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan evaluasi. Teknik analisis data berupa analisis statistic inferensial.

Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis positif, karena member dampak berupa meningkatkan. Dari perhitungan akhir T-test penelitian ini yang menggunakan perhitungan statistic SPSS, menunjukkan hasil nilai Sig. (2 tailed) < 0.05, yaitu 0.000 yang artinya H0 tidak diterima dan menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes dan postes berbeda atau adanya hubungan dan pengaruh sebelum pembelajaran menggunakan permainan*truth or dare* dan setelah menggunakan permainan *truth or dare* hasilnya terlihat jauh.

ملخص

نيلي زولفة الجنة. ٢٠١٦٧٦٠٢٠٠٠٤. أثار استخداملعبة الحقيقة أو الجرأة (*TRUTH (OR DARE* في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا .مقال. برنامج دراسة التعليم العربي. كلية الدين الاسلامي. جامعة يودارتا باسوروان.المشرف: حسن سيف الرجال الماجستير.

الكلمات المفتاحية: لعبة الحقيقة أو الجرأة،القوة الجاذبية، مفردة

تناقش هذه الدراسة. أثار استخداملعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا .مع الاهتمام بعملية التعلم، فإنه سيخلق حماسًا للتعلم حتى يكون نشطًا ويحصل على نتائج جيدة .الغرض من هذه الدراسة هو لمعرفة استخدامو لمعرفة أثار استخداملعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

كانت الأداة المستخدمة هي وجود الباحث، والتخطيط للباحث مع المعلم، وطرح الأسئلة واختبار الاختبار. بما في ذلك البحث الوصفي الكمي ونوع البحث المستخدم هو البحث التجريبي قبل الاختبار البعدي في عينة واحدة (الاختبار القبلي – البعدي في مجموعة واحدة). يتم إجراء الاختبار على ثلاث مراحل. أولاً يتم إجراء الاختبار قبل الحصول على الحقيقة أو لعبة الجرأة ، والثاني هو علاج أو لعبة مع الحقيقة أو الجرأة والأخير هو اختبار بعد الحقيقة أو معالجة اللعبة. مصادر البيانات هي نتائج اختبار الطلاب كبيانات أولية ونتائج المقابلات مع مديري المدارس والمدرس وبيانات أخرى. أنواع البيانات الكمية. السكان جميعهم من طلاب الفصل عشر لمدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكورجو والعينة هي فئة عشر علوم طبيعية ١ في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكورجو . تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلة والتوثيق والاختبار والتقييم. تكون تقنية تحليل البيانات في شكل تحليل إحصائي استنتاجي.

الفرضية المستخدمة هي فرضية إيجابية، لأنها تعطي تأثيراً في شكل زيادة. من الحساب النهائي، يوضح اختبار T لهذه الدراسة، والذي يستخدم الحساب الإحصائي SPSS، علامة Sig. (2 ذيل) <0.05 ، وهو 0.000، مما يعني أن H0 غير مقبول ويشير إلى أن متوسط

درجاتالاختبارالقبليوالبعديمختلفانأوأنهناكعلاقةوتأثيرًاقبلالتعلمباستخداماالحقيقةأولعبةالجرأةوبعداستخداماالحقيقة أولعبةالجرأة،تبدوالنتائج بعيدة.

ABSTRACT

NelyZulfatul Jannah. 201686020004. The Effect of Using the Game of *Truth or Dare* in Increasing the Appeal of Memorizing Arabic Vocabulary (Mufradat) at MA`ARIF Sukorejo. Essay. Arabic Language Study Program. Faculty of Islamic Religion. University of YudhartaPasuruan. Supervisor: Hasan Syaiful Rizal, S.Pd, M.Pd.

Keywords: The Game of *Truth or Dare, Appeal,Vocabulary*

This study discusses The Effect of Using the Game of *Truth or Dare* in Increasing the Appeal of Memorizing Arabic Vocabulary at MA`ARIF SukorejoHigh School. With an interest in the learning process it will create enthusiasm for learning so that it can be active and get good results. The objectives of this study are (1) To find out The Effect of Using the Game of *Truth or Dare* in Increasing the Appeal of Memorizing Arabic Vocabulary at MA`ARIF SukorejoHigh School.and (2) to determine The Effect of Using the Game of *Truth or Dare* in Increasing the Appeal of Memorizing Arabic Vocabulary at MA`ARIF SukorejoHigh School.

The instrument used was the presence of the researcher, planning the researcher with the teacher, making questions and testing the test. Including quantitative descriptive research and the type of research used is pretest-posttest experimental research in one sample (pretest-posttest in one group). The test is carried out in three stages. First the test is carried out before getting a *truth or dare* game, the second is a treatment or game with *truth or dare* and the last one is a test after the *truth or dare* game treatment. Sources of data are student test results as primary data and results of interviews with school principals, teachers and other data. Quantitative data types. The population is all tenth grade students of MA`ARIF Islamic Senior High School Sukorejo and the sample is the tenth grade students majoring in Natural Sciences MA`ARIF Islamic Senior High School Sukorejo. Data collection techniques are observation, interview, documentation, test and evaluation. The data analysis technique is in the form of inferential statistical analysis.

The hypothesis used is a positive hypothesis, because it gives an impact in the form of increasing. From the final calculation, the T-test of this study, which uses the SPSS statistical calculation, shows the results of the Sig. (2 tailed) <0.05, which is 0.000, which means that H0 is not accepted and indicates that the average pretest and posttest scores are different or

there is a relationship and influence before learning using the *truth or dare* game and after using the *truth or dare* game the results look far away.

إِنَّمَا الْحَيَوةَ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَ لَهْوٌ

الإهداء

أهداى هذا البحث الى :

١. إلى الشيخ صالح بحر الدين حفظه الله.

٢. إلى أسراتي المحبوبة.

٣. إلى أختي فوتري المحبوبة.

٤. إلى جميع الأصدقائي قسم اللغة العربية بجامعة "يودارتا" باسوروان الدين كانو يورافقوني.

٥. إلى جميعأساتيد المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

٦. إلى جميع الطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله نشكر الله على الله عز وجل. فقط بفضل رحمته وتوفيقه وإرشاده، بحيث يمكن إكمال هذا التقرير بسلاسة وبشكل جيد وفي الوقت المحدد . بركاتنا و تحياتنا دائما مشيدة لربنا النبي محمد صلى الله عليه و آله و أصدقائه و أتباعه الذين أخذونا من طريق الظلام إلى الطريق المشرق و هو الإسلام.

إن كتابة هذا التقرير هو استكمال وإكمال الرسالة النهائية بعنوان "أثار استخداملعبة الحقيقة أو الجرأة (*Truth Or Dare*) في ترقية القوة الجاذبية لحفظ المفردات في المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا".مع الانتهاء من هذه الأطروحة، يعبر المؤلف بصدق عن امتنانه لجميع أولئك الذين ساعدوا بشكل مباشر وغير مباشر ، وخاصة:

١. فضيلة الأب كياي صالح بهر الدين بصفته القائم على رعاية مؤسسة داروت تقوى.

٢. فضيلة الأستاذ الدكتور سيف الله المجيستر كمدير جامعة يودارتا باسوروان.

٣. فضيلةالأستاذ احمدمعروفالماجستير كعميد كلية الدين الإسلام بجامعة يودارتا باسوروان.

٤.فضيلةالأستاذ محمد هاشيم المجيستر رئيس تخصص في قسم اللغة العربية بجامعة يودارتاباسوروان.

٥. فضيلةالأستادحسن سيف الرجال الماجستير المشرف دليل جيد بالنسبة لي.

٦.فضيلةوالداي الحبيبان اللذان أعطيا الحب والحماس والدعاء.

٧.جميعأساتذفي المدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

٨.جميعالطلاب الصف العاشر للرياضيات والعلوم الطبيعية ١فيالمدرسة الثانوية الإسلامية معارف سوكارجا.

هذا كل شيء منا إذا كانت هناك أخطاء إملائية ، نأسف ، كما هو الحال في نهاية اليوم ، نأمل أن تكون جهودنا مفيدة ، آمين.

باسوروان ، ١٧ يوليو ٢٠٢٠

نليزلفاة الجنة

المحتويات البحث

الموضوع

تقرير المشرف ..... أ .....

تقرير لجنة المناقشة ..... ب .....

إقرار الباحثة ..... ج .....

ملخص باللغة الإندونسيا ..... د .....

ملخص باللغة العرابية ..... هـ .....

ملخص باللغة الإنجلزية ..... و .....

استهلال ..... ز .....

الإهداء ..... ح .....

كلمة الشكر و التقدير ..... ط .....

المحتويات البحث ..... ي .....

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث ..... ١ .....

ب. المشكلات البحث ..... ٤ .....

ج. أهداف البحث ..... ٤ .....

د. أهمية البحث .....٤.....

ه. حدود البحث .....٤.....

تعريف المصطلحات .....٦.....

الباب الثانى

البحث النظاري

أ. البحث السابق ٧

ب. تعلم اللغة العربية ١٢

ج. فهم اللغة العربية ١٢

ح. مشاكلات تدريس اللغة.....١٥

خ. تعريف اللعبة الحقيقة أو الجرأة.....١٩

د. تعريف الجاذبية.....٢٦

ذ. فهم الحفظ ٢٧

ر. فهم المفردات ٢٧

ز. فرضية البحث ٢٩

الباب الثالث

طرق البحث

أ. تصميم البحث ٣١

ب. منهج البحث ٣١

ج. أنواع البحث ٣٢

ه. التاريف التشغيلية والإطار المفاهيمي..... ٣٣

و. مصادر وانواع البيانات ٣٤

ي. السكان و العينة ٣٥

أأ. أدوات البحث.....٣٧

ب ب. تقنية جمع البيانات ٣٨

ت ت. تحليل البيانات القنية ٤٢

الباب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

أ. انفجار البيانات باستخدام ٤٤

ب. نتائج التحليل ٥٩

ج. حصول الإختبارين ٦٠

الباب الخامس

المناقشة البحث

أ. . تطبيق استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة ٦٣

ب.أثر استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة ٦٤

الباب السادس

الإختتام و الاقتراحات

أ. الإختتام ٧٤

ب.الاقتراحات..... ٧٤

قائمة المراجع ٧٦

السيرة الذتية ٩١

السؤال الاختبار القبلي ٩٢

السؤال الاختبار البعدي ٩٤

توقيف ٩٦