

فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع

بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

بحث علمي

الباحثة:

سيتي عمرة

٢٨٠٣٠١٣٢٢٣د



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠١٧

الاعتراف بأصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم الكامل : ستي عمرة

رقم القيد : ٣٢٢١٣٠٢٨ د

عنوان البحث التكميلي : " فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا " .

أحقق بأنّ البحث التكميلي لتوفير شرط لنيل شهادة الدرجة الجامعيّة (S.Pd) الذي ذكرت موضوعه فوقه هو من أصالة البحث وليس انتحاليا. وأنا على استعداد لقبول عواقب قانونية، إذا ثبتت - يوما ما - انتحالية هذا البحث التكميلي.

سورابايا، ٢٠ يوليو ٢٠١٧



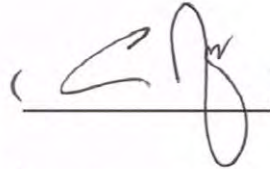
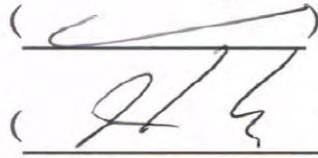
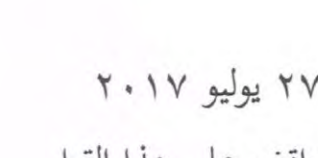
ستي عمرة

٣٢٢١٣٠٢٨ د

التصديق

لقد أجرت كلية التربية مناقشة هذه الرسالة الجامعية أمام مجلس المناقشة في ٢٧ يوليو ٢٠١٧ وقرر بأن صاحبها ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd) في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة المناقشة:

- المناقش الأول : الدكتور عفيف الدين دمياطي الماجستير الحاج ()
- المناقش الثاني : الدكتور اندوس صالحا الماجستير الحاج ()
- المناقش الثالث : الدكتور محمد يونس أبو بكر الماجستير ()
- المناقشة الرابعة : مفلحة الماجستير ()

سورابايا، ٢٧ يوليو ٢٠١٧

واقف على هذا القرار

عميد كلية التربية و التعليم

لجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية



الأستاذ الدكتور علي مظافر الماجستير الحاج

NIP: ١٩٦٣١١١٦١٩٨٩٠٣١٠٠٣

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذه الرسالة بعنوان " فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغين ماجاكرطا" التي قدمتها الطالبة:

الاسم : سيتي عمرة

رقم التسجيل : ٣٢٢١٣٠٢٨ د

القسم : تعليم اللغة العربية

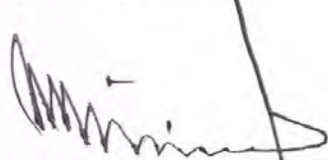
فنقدمها إلى سيادتكم مع الأمل الكبير أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذه الرسالة مستوفية الشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (١-٤) في قسم التعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشتها في الوقت المناسب.

هذا، وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركات

سورابايا، يوليو ٢٠١٧

المشرف الثاني



الدكتور اندوس الحاج سيف الله أ. الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٨١٤١٩٩٧٠٣١٠

المشرف الأول



الدكتور محمد يونس أبو بكر، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٥٠٣١٥١٩٩٨٠٣١٠٠١



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Umroh
NIM : D32213028
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)/Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
E-mail address : umroh30@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

فعالية تطبيق لعبة "الكلمة الموضوعية" لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور
الاسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Agustus 2017

Penulis

()
Siti Umroh

التجريد

سيقي عمرة، ٢٨.٣٢٢١٣٠د. "فعالية تطبيق لعبة "الكلمة الموضوعية" لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجا كطا".

المشرف: الدكتور محمد يونس أبو بكر، الماجستير و دكتور أندوس الحاج سيف الله أ. الماجستير

الكلمة الرئيسية : لعبة " الكلمة الموضوعية " ، مهارة الكلام

الحقيقة اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم وإحدى وسائل الاتصال الدولي، ولذلك تعليم اللغة العربية هو حاجة لجميع الناس وللمسلمين خاصا. يعود اختيار الموضوع الى ضعف مهارة الكلام لتلاميذ في درس اللغة العربية. كان كثير من تلاميذ الفصل السابع غير محبين بدرس الكلام في تعليم اللغة العربية. لانهم يشعرون بالملل بتعليم الكلام. و بعضهم ير ان الكلام هو اصعب المهارات. هم يشعرون بالصعوبة لتحديد الموضوع و اختيار الكلمات الصحيحة لتكوين الجملة الصحيحة و الجيدة في الكلام. و لذلك ارادت الباحثة تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لتزقيتها. وهنا ارادت الباحثة ان تبحث عن فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لتزقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، بقضايا البحث التالية : ١. كيف كفاءة مهارة الكلام؟ ٢. كيف تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لتزقية مهارة الكلام؟ ٣. كيف فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لتزقية مهارة الكلام؟. و اما طريقة البحث التي استخدمتها الباحثة فهي الطريقة الكمية لتصميم مجموعة واحدة بعد انتهاء الاختبار. و اما بنود البحث فهي: الملاحظة، و المقابلة، و الوثائق، و الاستبيان، و الاختبار. تدل نتائج البحث على ان تطبيق لعبة "

ABSTRAK

SITI UMROH. D32213028 : “EFEKTIFITAS PENERAPAN PERMAINAN KATA TEMATIK dalam MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI SISWA KELAS TUJUH di MADRASAH TSANAWIYAH NURUL ISLAM PUNGGING MOJOKERTO.

Pembimbing :Dr. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag. dan Drs.H. Saefullah Azhari, M.Pd.I

Kata Kunci : Permainan Kata Tematik, Keterampilan Berbicara

Pada dasarnya, Bahasa Arab adalah Bahasa Al-qur'an dan merupakan bahasa komunikasi internasional. Oleh karena itu, belajar Bahasa Arab merupakan kebutuhan bagi setiap orang, khususnya orang-orang islam. Terpilihnya judul tersebut dilatarbelkangi oleh lemahnya kemampuan berbicara siswa siswi pada mata pelajaran Bahasa Arab. Terdapat banyak siswa yang tidak suka belajar berbicara dalam pembelajaran Bahasa Arab. Karena mereka merasa bosan dengan pembelajaran berbicara. Dan sebagian dari mereka berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan yang paling sulit. Mereka merasa kesulitan dalam menentukan judul dan memilih kata yang sesuai untuk disusun menjadi kalimat yang baik dan benar dalam berbicara. Karena itu peneliti ingin menerapkan permainan "Kata Tematik" untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Dalam sisi peneliti ingin membahas efektifitas penerapan permainan "Kata Tematik" untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII/C di MTs. Nurul Islam – Pungging – Mojokerto, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas VII/C Mts. Nurul Islam? 2) Bagaimana penerapan permainan "Kata Tematik" dalam meningkatkan keterampilan berbicara terhadap siswa kelas VII/C Nurul Islam? 3) Bagaimana efektifitas penerapan permainan "Kata Tematik" dalam meningkatkan kemampuan berbicara terhadap siswa kelas VII/C Nurul Islam?. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan One Design Group, dan metode penelitian yang digunakan adalah : 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumen, 4) Angket, 5) Tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Permainan Kata Tematik terbukti efektif. Hal ini bisa dilihat dari analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus T Test yang menunjukkan bahwa T Hitung (22,95) lebih besar dari T Tabel (2,75 dan 2,04) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penerapan permainan Kata Tematik efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII/C MTs. Nurul Islam – Pungging – Mojokerto.

المحتويات

أ صفحة الموضوع

ب توصية المشرف

ج التصديق

د الإهداء

هـ الشعار

و التجريد

ط كلمة الشكر والتقدير

ك المحتويات

ل قائمة الجداول

الباب الأول: مقدمة

١	أ. خلفية البحث
٤	ب. قضايا البحث
٤	ت. أهداف البحث
٥	ث. منافع البحث
٦	ج. مجال البحث وحدوده
٦	ح. توضيح بعض المصطلحات
٩	خ. الدراسة السابقة
١٠	د. خطة البحث

ب.مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغينغ

ماجاكرطا ٥٤

ت.فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة

نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغينغ ماجاكرطا ٥٦

الباب الخامس : خاتمة البحث

أ. نتائج البحث ٨٠

ب.المقترحات ٨١

المراجع ٨٣

الملحقات ٨٤

بها تدريس المهارات الاربعة، و هي: مهارات الاستماع، و الكلام، و القراءة، و الكتابة^٥

و اللغة العربية هي اصعب اللغة حينما لا يستعمل اللغة العربية كل يوم، فلذلك كثير من التلاميذ يفكر ان تعليم اللغة العربية صعوبة جدا، و كذلك كثير من المدرسين يشعرون بالصعوبة في تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الكلام، لان مهارة الكلام اصعب مهارة لدى متعلميها لعدم البيئة اللغوية المتوفرة باندونيسيا. كما هو المعلوم ان اللغة العربية هو الكلام ليس الكتابة. و الكلام هو نشاط الانسان الثاني بعد نشاط من الاستماع.^٦ و عرف الانسان الكلام قبل ان يعرف الكتابة بزمان طويل، حيث ظهرت الكتابة في فترة متأخرة من تاريخ الانسان.^٧ تريد الباحثة ان تركز بحثها فيما تعلق بمهارات الكلام. و في تطبيقها، ان مهارات الكلام اصعب مهارات التي تحتاج الى الجهد و الممارسة. و لا يمكن اكتساب هذه المهارات الا بسعيهم في عملية التعليم و التعلم و الاختبار.

المدارس لديها مشكلة في اللغة العربية، وهي المدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغيكيغ ماجاكرطا مثلا. هذه هي مدرسة أساس المعهد، تعليم المعهد الذي تعلم اللغة العربية يوميا، والتدريب على مفردات اللغة العربية دائماً. ولكن التلاميذ نور الإسلام المتوسطة الاسلامية يكون ناقص في كفاءة مهارة الكلام اللغة العربية. و الخلفية بعض التلاميذ متنوعة، اما من المدرسة الاسلامية و اما من المدرسة

^٥ محمد طاهر، محمد بيهقي، امي حنيقة، سلطان مسعود، المدخل الى طرق تدريس العربية للاندونيسيين، (سورابايا: الجامعة الاسلامية سونان امبيل،

٢٠١٣)، ص ١١

^٦ يترجم من

Juwariyah Dahlan, Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab (Surabaya: al-ikhlas, 2991) hlm 211

^٧ رحمن، عبد الحمين بن ابراهيم الفوزان، اضاءات (العربية للجميع: ١٤٣١ هـ) ص ٢١٣

ومما سبق تريد الباحثة أن تكتب البحث بالموضوع "فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا " .

ب. قضایا البحث

2. كيف كفاءة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة
الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا ؟

1. كيف تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا ؟

0. كيف فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا ؟

0. كيف فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا ؟

ت. أهداف البحث

كان في كلّ البحث أهداف، وأهداف البحث مناسبة بمشروع البحث.
وكان أهداف البحث في هذا البحث العلمي كما يلي:

2. لمعرفة كفاءة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة
الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

1. لمعرفة تطبيق اللغة العربية بالعبارة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ
ماجركطا

0. لمعرفة فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

ث.منافع البحث

تريد الباحثة على هذا البحث المنافع الكثيرة، ومنها :

2. للباحثة : زيادة العلم والمعرفة والخبرة الجديدة كمدرس اللغة العربية في المستقبل، لتعريف عن فعالية تطبيق لعبة "الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، لاستفاء بعض الشروط للحصول على الشهادة (S.Pd.I) في كلية التربية من قسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية سونان أمبيل سورابايا.

1. للمدرسة والمدرّسين: ليعرفهم على لعبة "الكلمة الموضوعية"،ويمكن استخدام نتائج هذا البحث لتحسين تطوير تعليم اللغة العربية، وأهمية تكوينها.

0. للتلاميذ : تسهيل التلاميذ في تعلّمهم وإسراع عليهم قدرة كلام اللغة العربية جيّدا.

4. للجامعة : أن يكون هذا البحث لتطوير وزيادة خزانة العلوم والمعارف في المجال التربوي خاصة في تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام

ج. مجال البحث وحدوده

- أما مجال البحث الذي أرادت الباحثة في هذا البحث التطرف إليه فيما يلي:
١. قامت الباحثة البحث عن فهم المفردات باستخدام لعبة الكلمة الموضوعية في تعليم اللغة العربية
 ٢. قامت الباحثة هذا البحث لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا
 - كان تحديد هذا البحث يتكون على ثلاثة حدود، وهي:
 2. حدود الموضوع
 - يحدد الباحثة الموضوع في تدريس مهارة الكلام لتلاميذ في المدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.
 1. حدود المكان
 - في المدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.
 - الفصل السابع "ج"
 0. حدود الزمان
 - أما حدود الزمانية يكون في العام الدراسي سنة ٢٠١٦-٢٠١٧ في المستوى الثاني.

ح. توضيح بعض المصطلحات

لاستبعاد عن الأخطاء في فهم موضوع هذه الرسالة الجامعة، قامت الباحثة بتوضيح بعض المصطلحات المتعلقة، وهي:

فعالية :هي من كلمة فعال اي صيغة المبالغة و هي بمعنى المؤثر.^٩ كما قال الله تعالى "فعال لما يريد".^{١٠} اما فعالية في هذا البحث فهي وجود تاءثير و يمكن ان تحقيق نتائج.^{١١} و اما فعالية التي تقصد بهذا البحث هي فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام للتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ما جاكرتا

تطبيق :مصدر من كلمة طَبَّقَ - يُطَبِّقُ - تَطَبُّقًا. جعل الشيء أو الحال واقعًا.^{١٢} وهو عند السعي استعمال الشخص والأشخاص الذين يرغبون في اعداد وتنفيذ وتقويم في استعمالهم بمعنى يفعل الشيء.^{١٣}

لعبة :بمعنى الوسيلة التعليمية تستخدم في أنشطة اللعب التعليمي تهدف تحسين مهارات اللغة والتفكير والتفاعل مع البيئة. وهي الأشياء الانسة والجدابة التي تستطيع أن ترقّي الحث.^{١٤} يعني عملية لنيل الكفاءة الخاصة بأفرح الطريقة.^{١٥}

⁹ يترجم من،

Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia*, (Surabaya : Pustaka Progresif, 2991) hlm 2304

^{١٠} القرآن الكريم، سورة البروج : ١٦

^{١١} يترجم من،

Alex MA, *Kamus Ilmiah Populer Kontemporer* (Surabaya: Karya Harapan, 1332) hlm. 20

^{١٢} يوسف شكري فرحات, معجم الطلاب (لبنان : دار الكتاب العلمية ٢٠١٢) ص ٣٠٨.

^{١٣} لويس معلوف ، المنجيد في اللغة والاعلم (بيروت : دار المشرق، ٢٠٠٨) ص ٤٦٠

^{١٤} ترجم من :

Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, ٢٠١١), hlm. ٤٨

^{١٥} ترجم من :

ibid, hlm. ١٩

لعبة " الكلمة الموضوعية ": لعبة لمهارة الكلام، يعنى اللعبة لتطوير قوة رابطة الكلمة التي تصدر من كلمة واحدة يتطوّرها التلميذ استنادا الى موضوع الكلمة الذي ذكره التلميذ قبله. وظيفته ذكر كلمة لها العلاقة بالكلمة التي نطقها التلميذ قبله.^{١٦} تستخدم اللعبة "الكلمة الموضوعية" بالبطاقة التي يقسمها المعلم الى التلميذ، و تلك البطاقة التي تستخدم كلمة الافتتاح في تركيب الجملة.

ترقية : الكلمة "ترقية" هي مصدر من رَقِيَ - يُرَقَّى - تَرْقِيَّةً : رَفَعَ.^{١٧} أما ترقية ترقية في هذا البحث فهي المحاولة الشديدة في عملية التعليم لنيل المقصود التدريسي الذي راجي به المعلم أو سواه.

مهارة : مَهَرَ - يَمْهَرُ - مَهَارَةً، حَذَقَ الشئ و خَبَرَهُ و أَتَقَّنَهُ.^{١٨}

مهارة الكلام : فيشتمل سهولة النطق السليم، وإخراج الحروف من مخارجها، والتنغيم الصوتي، وتمثيل المعنى، وتسلس الأفكار وترابطها، والضبط النحوي .. وغيرها.^{١٩}

²⁰ يترجم من

Kurniawan Heru, 03 Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa.... hlm 20

^{١٧} نفس المراجع، معجم الطلاب، ص ٢٢٩

^{١٨} نفس المراجع، معجم الطلاب، ص ٥٦٥

^{١٩} رحمن، عبد الحمين بن ابراهيم الفوزان، اضاءات) ص ٢١٣

خ. الدراسة السابقة

2. الباحثة : اغي موتيارا ساراسواتي

موضوع :

Efektifitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 2 Magelang

كلية : كلية اللغة والفن جامعة الحكومية سيماراغ

رقم القيد : ٢٣٠٢٤١٠٠٤٨:

الباحثة هي اغي موتيارا ساراسواتي، كلية اللغة والفن جامعة الحكومية سيماراغ، ، يجد الفرق بينهما في موضع البحث، خاصة في مكان البحث والخطوات التعليمية. أراد الباحث أن يستعمل هذه اللعبة لاستيعاب المفردات، فعالية و انجزات تعليم اللغة اليابانية. وهذا البحث بحث المنتج باستعمال هذا البرنامج، وأما طريقة هذا البحث هي طريقة التجريبية الكيفية.

1. الباحث : امام ايكو فريانطا

موضوع : Penerapan Teknik Permainan Kata dalam Peningkatan :

“Keterampilan Menulis Puisi di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 20 Cipayung Jakarta Timur

كلية : قسم تعليم المدرسين الابتدائية، كلية كلية التربية والتدريس

جامعة بالجامعة الإسلامية الحكومية شريف هداية الله جاكارطا

رقم القيد : ٨٠٩٠١٨٣٠٠٤٣٩ :

البحث العلمي الآخر بالعنوان " Penerapan Teknik Permainan

Kata dalam Peningkatan “Keterampilan Menulis Puisi di Kelas V

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 20 Cipayung Jakarta Timur. الباحث هو

امام ايكو فرييانطا، بقسم التعليم اللغة الاندونسية، رقم القيد ٨٠٩٠١٨٣٠٠٤٣٩. يجد الفرق بينهما في موضع البحث، خاصة في مكان البحث والخطوات التعليمية. أراد الباحث أن يستعمل هذه اللعبة لترقية مهارة الكتابة، وأما طريقة هذا البحث هي طريقة التجريبية الكيفية.

د. خطة البحث

قسمت الباحثة هذا البحث العلمي إلى خمسة أبواب، منها:

الباب الأول : في هذا الباب تقدم الباحثة خلفية البحث وقضايا البحث وأهداف البحث ومنافع البحث ومجال البحث وحدوده وتوضيح بعض المصطلحات والدراسة السابقة.

الباب الثاني : دراسة نظرية تشتمل على اربعة فصول، وهي:

الفصل الأول : يحتوي على تعريف تعليم اللغة العربية.

الفصل الثاني :يحتوي على مفهوم مهارة الكلام و أهمية

مهارة الكلام و أهداف مهارة الكلام و أقسام

مهارة الكلام و مراحل التدريب على الكلام

و طريقة تعليم مهارة الكلام و أهمية الوسائل

التعليمية في مهارة الكلام

الفصل الثالث : يحتوي على تعريف تعريف الألعاب اللغوية

و اهداف الألعاب اللغوية و أهمية الألعاب

اللغوية و خطوات الألعاب اللغوية و خصائص

اللعبة الجيدة و أنواع الألعاب اللغوية من

الباب الثاني

الدراسة النظرية

الفصل الأول: مهارة الكلام

ينقسم تدريس اللغة العربية الى جانبين، هما عناصرها و مهارتها. و المراد بتدريس عناصرها هو تدريس الاصول التي تنهض عليها اللغة العربية من الناحية النحوية او الصرفية او الصقة او البلاغية او المعجمية. و اما تدريس مهارتها فيراد بها تدريس المهارت الاربعة، و هي: مهارت الاستماع، و الكلام، و القراءة، و الكتابة^{٢٠}

كما هو المعلوم ان اللغة العربية هو الكلام ليس الكتابة. و الكلام هو نشاط الانسان الثاني بعد نشاط من الاستماع.^{٢١} و عرف الانسان الكلام قبل ان يعرف الكتابة بزمان طويل، حيث ظهرت الكتابة في فترة متأخرة من تاريخ الانسان.^{٢٢}

يشتمل هذا المبحث على: تعريف تدريس مهارة الكلام ، و أهمية مهارة الكلام وأهداف مهارة الكلام، و أقسام مهارة الكلام، و مراحل التدريب على الكلام، و طريقة تعليم مهارة الكلام، و أهمية الوسائل التعليمية في مهارة الكلام.

^{٢٠} محمد طاهر، محمد بيهقي، امي حنيفة، سلطان مسعود، المدخل الى طرق تدريس العربية للاندونيسيين.....ص ١١

^{٢١} يترجم من

Juwariyah Dahlan, Metode Belajar Mengajar Bahasa.....hlm 233

^{٢٢} رحمن، عبد بن ابراهيم الفوزان، اضاءات.....ص ٢١٣

والقائمون على هذا الميدان من أهم اهداف تعليم اللغة الأجنبية ذلك انه يمثل في الغالب الجزء العملى والطبقى في تعليم اللغة.^{٢٦}

ومهارة الكلام بعض من كفاءة اللغة الا أن يتحقق في تعليم اللغة العصرى او اللغة العربية. والكلام وسيلة مهمة للتركيبين المعاشرة، التعبير بالتبادل وباستعمال اللغة.

و الكلام منطوقة للتعبير عن افكار ذهنية. و اللغة في الاساس هي الكلام. اما الكتابة فهي محاولة لتمثيل الكلام، و الدليل على ذلك ما يلي:

2. عرف الانسان الكلام قبل ان يعرف الكتابة بزمان طويل، حيث ظهرت الكتابة في فترة متأخرة من تاريخ الانسان.

3. جميع الناس الاسوياء يتحدثون بلغاتهم الام بطلاقة، و يوجد عدد كبير من الناس لا يعرفون الكتابة في لغاتهم.

4. يتعلم التلاميذ الكلام قبل ان ياخذ في تعلم الكتابة، التي يبدء في تعلمها عند دخول المدرسة.

5. هناك بعض اللغات ما زالت منطوقة غير مكتوبة.

و بناء على ما تقدم من اسباب، ينبغي ان نجعل من تعليم الكلام احد اهم الاهداف في تعليم اللغة العربية.^{٢٧}

²⁶ س.عجلوان حسن والاصلح سريهي، م.دارةال الملثوية للتربيعليها، (م.لجة جامعة كركوك)، ص.ه.

²⁷ رحمن، عبدبن ابراهيم الفوزان، اضاءات.....ص ٢١٣

4. بالكلام يحصل الاتصال و يبعد الانقطاع.
5. والكلام وسيلة الاقناع، والفهم بين المتكلم و المخاطب.
6. والكلام وسيلة لتنفيس الفرد عما يعاينه.^{٢٩}

ت. أهداف مهارة الكلام

- هناك أهداف عامة لتعليم الحديث يمكن أن نعرض لأهمها فيما يلي:
2. أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية. وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العربية.
 3. أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة
 4. أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
 5. أن يعبر عن أفكاره مستخدماً الصيغ النحوية المناسبة
 6. أن يعبر عن أفكار مستخدماً النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام
 7. أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل التذكير والتأنيث و تمييز العدد والحال ونظام الفعل و أزمنته وغير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.
 1. أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره، وأن يستخدم هذه الثروة في إتمام عمليات إتصال عصرية.
 8. أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة والمناسبة لعمره ومستواه الاجتماعي وطبيعة عمله، وأن يكتسب بعض المعلومات الأساسية عن التراث العربي والإسلامي

^{٢٩} إبراهيم محمد عطا، طرق تدريس اللغة العربية ، (مكتبة النهضة المصرية، القاهرة ١٩٩٠) ص ٣٧

9. أن يعرب عن نفسه تعبيراً واضحاً ومفهوماً في موقف الحديث البسيطة
21. أن يتمكن من التفكير باللغة العربية والتحدث بها بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة.³⁰

ث. أقسام مهارة الكلام

تنقسم مهارة الكلام الى قسمين:

2. المحادثة

تعريف المحادثة هي المناقشة الحرة التلقائية التي بين فردين حول موضوع معين.

3. التعبير الشفهي

التعبير الشفهي هو المنطلق الأول للتدريب على التعبير بوجه عام ولا بد للمدرس من أن يتقيد ببعض المبادئ في هذا الدرس.³¹

ج. مراحل التدريب على الكلام

يمكن التدريب على مهارة الكلام من خلال اساليب متعددة كل منها يناسب مرحلة تعليمية مختلفة.

2. المرحلة الاولى : حوارات مغلقة الاجابة

مرحلة مبتدئة من مراحل التدريب على الكلام يغلب عليها طابع ترديد

القولب مع تغيير بعض الكلمات. في التعارف مثلاً: ماسمك؟..... الخ

3. المرحلة الثانية : حوارات مفتوحة الاجابة

¹⁰ محمد كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (المملكة العربية السعودية: جامعة ام القرى، ١٩٨٥) ١٥٧-١٥٨

¹³ محلب اريام الخطيب، طرق تدريس اللغة العربية، الرياض: مكتبة الفضية ٢٠٠٣ م (ص ١٢٤)

وهي مرحلة تخلف عن المرحلة الاولى بزيادة المتطلبات الفكرية و اللغوية

للحوار. مثل : حوارات مبسطة : ماذا اشتريت ؟ الخ

4. المرحلة الثالثة : التعبير عن افكار قصيرة

هنا يتوالى الطالب التعبير عن فكرة متكاملة، و لكن بتقديم بعض

المساعدة على مستوى الافكار او اللغة او كليهما. مثل : عرض صورة

لوصفها، او عرض سلسلة من الصور لتكوين قصة، او التلخيص... الخ

5. المرحلة الرابعة : التعبير عن افكار عميقة.

وهي مرحلة تناسب المستويات المتقدمة من تعلم اللغة، يقوم فيها

الطالب بتقديم موضوعات متكاملة اعتمادًا على قدراته الشخصية في

التنظيم اللغوي و الفكري. مثال ذلك:

تناول مشكلة بالتحليل : كيف ينهض العالم الاسلامي؟

مناظرة بين طالبين / مجموعتين، القاء خطبة، او درس، او كلمة.... الخ.^{٣٢}

ح. طريقة تعليم مهارة الكلام

أما من الأساليب المستخدمة في تدريس الكلام والحوار فهي ما يلي:

2. المحادثة الموجهة

وهي أسلوب للتدريب الشفوي المضبوط يستخدم في تعليم اللغة.

3. الألعاب

¹² رحمن، عبد بن ابراهيم الفوزان، اضاءات..... ص ٢١٥-٢١٦

هناك كثير من الألعاب اللغوية التي تعتمد على الكلام، منها ما يمارس في الحياة اليومية بغرض التسلية والمرح، ومنها ما يتخذ وسيلة لتعليم فنون اللغة وخاصة التعبير الشفهي.

4. المناقشة

وتتضمن حوارات هدفا محددا ومعروفا للمشاركين فيها، حيث يتبادل المشاركون الرأي حول موضوع أو مشكلة معينة، ويتعاونون في إيجاد حل أو إجابة أو قرار بشأنها.

5. استراتيجية المجموعات الصغيرة

استراتيجية المجموعات الصغيرة هي مجموعة من الطرق التي اقترحها خبراء المناهج وطرق التدريس في محاولة لتطوير الدور التقليدي للمعلم كوعاء للمعرفة، والمصدر الوحيد للسلطة داخل الفصل، ليصبح ميسرا للتعلم ومشاركا لتلاميذه في الأنشطة الصفية من خلال تفويضهم بعض السلطة داخل الفصل.^{٣٣}

خ. أهمية الوسائل التعليمية في مهارة الكلام

وسائل التعليمية هي وسائل الاتصال أو كل يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم وتوضيح معاني الكلمات وشرح الأفكار وتدريب التلاميذ على مهارة واكتسابهم العادات واتجاهات الفهم. ولقد ساهمت الوسائل التعليمية بحظ وافر في تسهيل مهمة معلم اللغة حيا ومشوقا يجب أن يستعين المعلم بوسائل في عمله في شرح الجمل والكلمات الجديدة دون الحاجة إلى استعمال لغة الدارس

¹¹ منى بلال إبراهيم، الحوار في بيئتك، دار الفكر، ٢٠٠٣، ص ٦٥-٧٠

الألعاب اللغوية وسيلة جيدة استفادت منها برامج تعليم اللغة، و أثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغتها. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في اطارها الكامل في الحوارات و المحادثات القراءة و التعبير المكتوب. و أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية كما أنها تساعد الطلاب في سيطرة على اللغة الطالبة. وتساعد الألعاب المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة و ذات معنى، تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة و الاسهام.^{٣٦} ومن أفضل ما قيل في تعدد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس في تعريفها: إنها نشاط بين الطلاب متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية.^{٣٧}

اللعبة هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، أو هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة. و تعريف آخر للعبة فهو " نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة و التسلية". إن ألعاب لغوية هي عبارة عن مسابقة في المعارف اللغوية أي هي نشاط يتم بين الطلاب - متعاونين أو متنافسين - للوصول إلى غايتهم في اطار القواعد الموضوعية.^{٣٨}

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على

Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab, Hlm.33

^{١٦} محمد طاهر، محمد بيهقي، امي حنيفة، سلطان مسعود، المدخل الى طرق تدريس العربية للاندونيسيين..... ١٤٨

^{١٧} ناصف مصطفى عبد العزيز آل عابد لغوي في لغات الأجنبية، الرياض: دار الملك فهد لغوي، ١٩٨٣ (ص ١٣)

^{٣٨} نفس المرجع ، المدخل الى طرق تدريس العربية للاندونيسيين..... ص ١٥٤

عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا تُوظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.

وباختصار أن اللعب يفيد الطفل الناشئ من حيث إنه :

١. يساعد يف ظلو الذاكرة و التفكّت و الإدراك و التخيل.
٢. يكتسب الثقة بالنفس و الاعتماد عليها و يسهل اكتشاف قدراته و اختبارها.
٣. يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا و في نطاق الجماعية.
٤. يتدرس التعاون واحترام حقوق الآخرين.
٥. يتدرس احترام القوانين و القواعد و يلتزم بها.
٦. يعزز انتمائه للجماعة.
٧. استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق و التوتر أثناء تعلم اللغة.
٨. تعمل على ترقية الطلاقة اللغوية و تساهم في تقديم المفردات و المراجعة.^{٣٩}

ب. اهداف الألعاب اللغوية

إن أهداف الألعاب اللغوية متعددة، منها:

2. أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة الأجنبية (و هي اللغة العربية) وبين ألاتسلية.

3. يساعد في تنمية القدرات العقلية .
4. مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية.
5. توثيق العلاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة و الذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة و استخدام اللغة العربية.
6. تشجيع الطلاب من خلال نشاط يدعم عملهم التربوي.
7. نشجيع ودعم مواد و نشاطات ثقافية باللغة العربية.
1. تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس.
8. يساعد في تنمية المهارات الحركية و النمو الجسمي
9. اكتساب روح العمل الجماعي ضمن الفريق و التخلص من الأنانية.
21. اكتشاف القدرات الذاتية و كذلك قدرات الآخرين و قبول فكرة التباين في القدرات.
22. تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة و ذات معنى.
23. تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة و الإسهام.
24. تساعد الألعاب اللغوية على تنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين و تعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة.⁴⁰

ت. أهمية الألعاب اللغوية

شرح العزيز عن أهمية الألعاب اللغوية منها:

⁴⁰ نفس المراجع، ص. ١٥٦-١٥٧

2. ان تساعد الألعاب اللغوية كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود و مساندتها، و التخفيف من رتابة الدروس و جفافها.
3. ان تساعد الألعاب المعلم على انشاء النصوص تكون اللغة فيها نافعة و ذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة و الاسهام.
4. اصبحت الألعاب و سيلة لاثاء التدريب الدلالي الهادف اللغة و مداد للمادة اللغوية التي يدرب عليها الدارسون.^{٤١}

ث. معيار اختيار الألعاب اللغوية

- شرح ماري فينوخيارو عن المعايير الإجرائية للألعاب اللغوية داخل فصول اللغة بثلاثة معايير رئيسية:^{٤٢}
- ١- أن تضيف الألعاب إلى الدرس المتعة والتنوع
 - ٢- أن تزيد فهم الدارسين اللغة الجديدة
 - ٣- أن تشجع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة

ج. خطوات الألعاب اللغوية

- خطوات في تصميم الألعاب اللغوية عموما يتكون من :
2. إعداد اللعبة
 3. تنفيذ الإجراء للعبة
 4. تقومي اللعبة^{٤٣}

⁴³ ن.حرف من طرفي عبدالعزیز مال عبدالغني قسوت في المجلات الأجنبية، الرياض: دار الملك فهد للنشر، ١٩٨٣ (ص ١٣)

^{٤٢} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية (الرياض: المملكة السعودية ١٩٨٣)، ص. ٤٨

⁴¹ تترجم من

ح. وخصائص اللعبة الجيدة

يمكن للعبة – بطبيعة الحال – أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة. ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة. فهناك بعض الألعاب تعتبر بمثابة عائق ومن بينها الألعاب التي تدور حول الحروف غير المرتبة أو التي تدفع إلى تكوين أنماط خاطئة، أو التي يشترك فيها عدد محدود من الدارسين بينما يظل الآخرون يتفرجون. ومن بينها أيضا تلك الألعاب التي تتطلب عددا كبيرا من المفردات والتي لا يملكها سوى أهل اللغة. ومن بينها كذلك الألعاب التي تعتمد على المعلومات الجغرافية أو التاريخية بالإضافة إلى الألغاز الخاصة⁴⁴.

وهذه هي الأسس العامة التي ينبغي مراعاتها عند تصميم أو تطبيق لعبة لأحد فصول اللغة:⁴⁵

2. اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثيرا للعزائم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار النظم والتعليمات. وهذه التعليمات والنظم سهلة الوضع، يسيرة الصياغة، ولكن المهم هو أنه لا بد في تصميم الألعاب اللغوية من مراعاة الموضوعية، وذلك بأن يكون لها قوة حافزة، ويكون للنشاط نقطة نهاية.
3. وبما أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة (اللغة للغة)، ففي مثل هذه الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية. فاللغة هنا أداة للاستعمال

⁴⁴ تترجم من

<https://ivanalfian81.wordpress.com>, diakses pada tanggal 39 januari 3124

⁴⁵ نلصف من فلى عبدالعزى زمالع ابللغى فى قىة لملغات الأحمىة..... ١٥

وليست مادة للتدريب فقط. وهذه الخاصية تقود إلى فائدة جانبية، وهي أن الدارسين يصبحون مأخوذين بالمهمة مفتونين بها، فيتخلون عن بعض الوعي الذاتي، وما يسببه لهم من خجل ورهبة، أثناء اختبار لغتهم الجديدة، والتي قد تجعلهم مقيدون إلى ما تسميه ويلجا ريفرز “مرحلة الاتصال الزائف في الفصل”. وإذا لم تكن هناك خاتمة محددة، أو نقطة “فوز”، فسوف يؤدي ذلك بالنشاط إلى التفكك وعدم الترابط، ويفقد السمات الحقيقية للعبة، ويتحول إلى تدريب لغوي سيئ التوجيه.

4. وهناك سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموضحة، وهي تكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين. فلو تولّد موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئاً لا يعرفه اللاعب الآخر، ووجبت المشاركة في هذه المعلومات حتى يتم العمل، ستنشأ حاجة مُلِحّة للتفاهم بينهما، وهذا سيؤدي بالضرورة إلى تحقيق الاتصال بين الدارسين.

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:

- ✓ ملائمة اللعبة لمستوى الدارسين.
- ✓ صلاحية اللعبة لكافة المستويات.
- ✓ إشراك اللعبة لأكثر عدد من الدارسين.
- ✓ معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية.
- ✓ اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثاً.
- ✓ سهولة الإجراء.
- ✓ إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح^{٤٦}.

⁴⁶ نفس المراجع، ص. ١٥

الفصل الثالث : لعبة " الكلمة الموضوعية "

أ. تعريف لعبة " الكلمة الموضوعية "

لعبة الكلمة الموضوعية هي لعبة لمهارة الكلام، يعنى اللعبة لتطوير قوة رابطة الكلمة التي تصدر من كلمة واحدة يتطورها التلميذ استنادا الى موضوع الكلمة الذي ذكره التلميذ قبله. وظيفته ذكر كلمة لها العلاقة بالكلمة التي نطقها التلميذ قبله.⁴⁷ تستخدم اللعبة المصنوعة على الموضوع المقرر بالبطاقة التي يقسمها المعلم الى التلميذ، و تلك البطاقة التي تستخدم كلمة الافتتاح في تركيب الجملة. من خلال هذه اللعبة، قادرون التلاميذ على تطوير عقله، وأصبح طريقة المفرحة الجديدة للمدرسين.

ب.اهداف لعبة " الكلمة الموضوعية "

أهداف اللعبة كما يلي:

2. يدرب التلاميذ النطق
3. يتذكر التلاميذ المادة
4. تعود التلاميذ للتركيز على التفكير في الكلمات ذكره التلميذ قبله وفقا للموضوع
5. تدريب العفوية لدى التلاميذ بسرعة وفقا للموضوع
6. تدريب التلاميذ في التعبير و تطوير الإبداع.
7. يحرك التعامل باللسان ويساعد في تنمية القدرات العقلية
1. لا يجعل حالة الملل في الفصل

⁴⁷ يترجم من

Heru Kurniawan, 41 permainan kreatif untuk meningkatkan kecerdasan berbahasa hlm 64

8. زيادة المفردات و الجملة للتلاميذ.^{٤٨}

ت.الة و مواد لعبة " الكلمة الموضوعية "

الة و مواد لعبة " الكلمة الموضوعية " كما يلي:

١. قرطاس

٢. بطاقة الكلمات

في هذه اللعبة يحتاج الى القرطاس و البطاقة وفقا لعدد من المجموعات في الفصول الدراسية، وعى القرطاس الحروف "الف" حتى "ياء"، طبقا لحرص المعلم، وتجنب الحروف الصعبة مثل "ض" و "ظ".^{٤٩}

ث. خطوات لعبة " الكلمة الموضوعية "

أما خطوات تعليم بالاستخدام لعبة " الكلمة الموضوعية " كما يلي:

١. قبل اللعبة يسأل المعلم عن الدرس في لقاء الماضي

٢. يدعوا المعلم أن يلفظوا ويحفظوا المفردات

٣. يشرح المعلم عن طريقة لعبة " الكلمة الموضوعية "، ويشرح عن الموضوع في تعليمه

٤. يقسم المعلم التلاميذ إلى مجموعات، كل مجموعات خمسة تلاميذ

٥. يشرح المعلم في الموضوع اللعبة، مثل "بيتي"

^{٤٨} يترجم من :

Latifah Mutiara, 73 Game Kreatif Pembuka dan Penutup Kelas, (Yogyakarta: Langensari Publishin 3124) hlm 24-31.

⁴¹ يترجم من

Heru Kurniawan, Op.cit hlm 64

٦. يعطي المعلم بطاقة مصنوعة (بطاقة التي توجد فيها الحروف)
٧. يعطي المعلم توجيهها، ان كل طفل جعل الكلمة ليتم ترتيبها، بداء من الجزء الأمامي من التلميذ، بداية الكلمات من الحرف في البطاقة و يوافق على الموضوع
٨. يجب المجموعة الانتهاء في اللعب أن يستعدّ لجعل الجملة مفيدة
٩. مثل الحرف الاول "ا"
- تلميذ ١ : انام
- تلميذ ٢ : في الغرفة النوم
- تلميذ ٣ : مع ابي
- تلميذ ٤ : و امي
- تلميذ ٥ : انام في الغرفة النوم مع ابي و امي، او أنام مع أمي وأبي في الغرفة النوم
١٠. يتم باللسان التلميذ مؤخرًا، ثم يكتب في القرطاس، حتى البطاقة الأخيرة
١١. كل مجموعة لديه دقيقة للعبة
١٢. بعد انتهاء المجموعات، استدعوا المعلم بعض المجموعات لتحديث أمام الفصل عن الجملة الصنعة^٥

ج. مزايا لعبة " الكلمة الموضوعية "

كل من الطرائق أو وسائل التعليم المتنوعة له المزايا والعيوب. لكنه متعلق بكفاءة المعلم ادمستخدمة، إن الطريقة التي كانت كاملة عند بعض المعلمين تمكن أن تكون ناقصة عند بعض الآخر. فلذلك ينبغي للمعلم أن يستعمل أكثر من طريقة واحدة في تعليمه لتسهيل فهم التلاميذ على الدراسة.

أما مزايا لعبة " الكلمة الموضوعية " فيما يلي :

١. تيسير التلاميذ في حفظ المفردات الجديدة بسرعة
٢. لترقية مهارة التلاميذ في التذكرة لتحفيظ المفردات
٣. يستطيع هذا اللعب أن ينقص الملل و يرقى رغبة التلاميذ في عملية التعلم و التعليم
٤. تدريب التلاميذ على مهارة الكلام
٥. تشجيع التلاميذ على التعبير عن التفكير بلغة العربية

ح. عيوب لعبة " الكلمة الموضوعية "

أما عيوب لعبة " الكلمة الموضوعية " فيما يلي:

- 2) الفصل المزدحم
- 3) لم يستعد بعض التلاميذ في المفردات

الباب الثالث

طريقة البحث

طريقة البحث هي الطريقة العلمية لوجود البيانات بغرض اكتشافها وتطويرها وتثبتها، ومعرفة معينة حتى تستطيع أن تستخدمها لفهم وإخراج المشكلة. إذا ينبغي للباحثة أن يعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إلى الحقائق التي تقصد إليها في هذا البحث العلمي. طريقة البحث هي طريقة التي استخدمتها الباحثة في تحليل بحثها.^{٥١} والطريقة المعنية التي استخدمها الباحثة كما يلي:

أ. نوع البحث

طريقة البحث ينقسم إلى قسمين، هما الطريقة الكيفية (Kualitatif) والطريقة الكمية (Kuantitatif). الطريقة الكيفية هي طريقة البحث التي استغني فيها الحساب والأرقام العددية. وعكسها طريقة كمية فإنها يكون فيها الحساب والأرقام العددية.

وطريقة هذا البحث التي استخدمت الباحثة هي طريقة كمية ودراسات ميدانية. استخدمت الباحثة الطريقة الكمية لنيل البيانات عن فعالية تطبيق لعبة "ثلاثة أحرف أساسية" لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية. وهذه لنيل المعرفة باستعمال البيانات الرقمية كالة في إيجاد البيان عن الشيء المقصود.^{٥٢}

⁵¹ يترجم من:

Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian", (Jakarta: Rineka Cipta, cet ke IV, 2006), hlm. :62

^{٥٢} ترجم من :

ب.فروض البحث

وأما^{٥٣} فروض البحث هي إجابة مقيّدة على مسألة البحث و مقرّرة بالبيانات المجموعة.^{٥٤} وقال سوهارسيمي أريكونتا أن فروض البحث نوعان، ومهما:

1. الفرضية البديلية (Ha)

وهي توضيح وجود العلاقة بين متغيّر مستقبل (Variabel x) ومتغير غير مستقبل (Variabel Y). والفرضية البديلية لهذا البحث هي: وجود فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام للتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

2. الفرضية الصفرية (Ho)

هي توضح عدم العلاقة بين متغير مستقبل (Variabel x) ومتغير غير مستقبل (Variabel Y). والفرضية الصفرية لهذا البحث هي: دلت على عدم فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام للتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hlm. 15
53

54 يترجم من:
Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta : PT.Rineka Cipta,2010)
hlm. 110

ث. مجتمع البحث و عينته

1. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جميع من الأفراد أو الأشياء التي تصف بما يصفه.^{٥٥} وزاد سوهارسم أريكونطا الأفراد أو الأشخاص والأشياء التي تكون في موضوع البحث.

والأصل في مجتمع البحث أن تبحث جميع مجتمع البحث، فأخذ الباحثة عينة البحث نيابة عن الجميع، إن كان عدد المجتمع ناقصا من مائة نفر فحسن أن يؤخذ جميعه فيسمى ذلك البحث ببحث المجتمع، وإن كان أكثر من مائة نفر فيؤخذ منه بين ١٠% - ١٥% أو ٢٠% - ٢٥% أو أكثر.^{٥٦}

وأما المجتمع في هذا البحث فجميع التلاميذ في الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، فهي ١٨٠ تلاميذ في ٦ فصول.

2. عينة البحث

عينة البحث هي جزء من مجتمع البحث أو بعض منه وتكون نائبة عنه.^{٥٧} استخدمت الباحثة هذه الطريقة لأنها لا يمكن لها أن تتصل بجميع مجتمع البحث، لذلك أخذت الباحثة في هذا البحث العينة

⁵⁵ يترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.130

^{٥٦} نفس المرجع، ص. ١٣٤

⁵⁷ نفس المرجع، ص. ١٣١

القصدية (Purposive Sample) استخدمت الباحثة هذا التكنيك لسبب من الأسباب منها بسبب ضيق الوقت والمبلغ وكذلك لهدف خاص. و في هذا البحث تأخذ الباحثة فصلا لعينية البحث، وعددهم فيها حول 30 تلميذا.

ج. طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتج اليها الباحثة في البحث. لنيل البيانات استعملت الباحثة طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث وهي :

1. طريقة الملاحظة (Observasi)

هي وسيلة استخدمتها الباحثة في اكتساب البيانات والمعلومات من خلال ما تشاهد أو تسمع منه وهي طريقة مشاهدة الأعراض والأمرات ثم تكتبها وتكون الملاحظة مباشرة وغير مباشرة.^{٥٨} استخدمت الباحثة هذه الطريقة مباشرة لنيل البيانات عن أحوال المدرسة من حيث بنائها وفصولها وطرائق التعليم التي استعملها المعلم فيها.

و استخدمت الباحثة الطريقة لمعرفة عملية تعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة اللغوية "الكلمة الموضوعية" لترقية مهارة الكلام للتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا .

^{٥٨} نفس المرجع، ص. 151-156

السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية في الكلام قبل تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " .

4. طريقة الاختبار (Test)

الاختبار هو بعض الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارة والذكاء المعرفة، والقدرة أو الموهبة التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات.⁶² استخدمت الباحثة هذه الطريقة لنيل الحقائق والمعلومات عن تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " في تعليم اللغة العربية لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية. الإختبار قبل وبعد تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية.

5. طريقة الإستبيانات (Angket)

هي جدول الأسئلة ليجيبها عينة البحث تحت رعاية الباحثة لنيل البيانات المتعلقة بالبحث.⁶³ وبهذه الطريقة كانت الباحثة لاتقابل مجتمع البحث أو العينة مباشرة لجمع الحقائق ولكن تكفى لها وسيلة الأسئلة المكتوبة التي لا بد إجابتها.

وأعطت الباحثة هذه الأسئلة إلى تلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية كالعينة في الفرقة التجريبية فقط، لأن الإستبيانات تتعلق بتطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " . وهذه الطريقة مستخدمة لنيل المعلومات عن تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية

⁶² نفس المرجع، ص. 150
⁶³ يترجم من

خ. طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو أحد من الطرائق للإجابة على الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث في هذه الفرصة قدمت الباحثة الحقائق الكمية وهي حقائق من الأرقام المرتدة بالطريقة الإحصائية.⁶⁴

وأما الرموز التي تستعملها الباحثة هي:

(١) رمز المأوية

رموز المأوية لتحليل البيانات عن فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، التي حصلت عليها الباحثة بطريقة الاستبيانات وهي:

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

البيان:

P = النسبة المأوية

F = تكرار الأجوبة

N = عدد المستجيبين

أما التفسير والتعيين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الافتراض العلمي، فتستعمل الباحثة المقدار الذي قدمه سوهارسيمي أريكونطا في ما يلي:

١٠٠% - ٨١%	جيد
٨٠% - ٦١%	مقبولا
٦٠% - ٥١%	ناقصا
٤٠% - ١٠%	قبيحا

(٢) رمز الاختبار ("t" Tes)

استخدمت الباحثة هذا الرمز لنيل المعرفة كما يلي:

اختلاف أحوال عينية البحث في مهارة القراءة قبل التجربة الوسائل و بعد التجربة، و إذا تعمل الباحثة الاختبار الأول قبل التجربة و الاختبار النهائي بعد التجربة فتملك الباحثة نتيجتين من عينة واحدة. و إذا يآثر هذه التجربة على النتيجة (أي أهداف التجربة) فيهدي النتيجتين فرقا مهم^{٦٥}. ولكن قبل أجرى الاختبارات، بدء بالإختبار التجانس والإختبار التطبيع لها. أما الرمز فكما يلي: ^{٦٦}

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

^{٦٥}ترجم من:

Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004), hal. 124

^{٦٦}ترجم من:

Anas Sujono, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: RajaGrafindo Persada, 2001), 324

M_D = المتوسط (Mean) من متغير x (الفرقة التجريبية) والحصول على الصيغة:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$\sum D$ = عدد مختلفة من متغير x (الفرقة التجريبية) ومن متغير y (الفرقة المراقبة)

N = جملة البيانات

SE_{MD} = الانحراف المعياري من متغير x (الفرقة التجريبية) ومن متغير y (الفرقة المراقبة) والحصول على الصيغة:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

SD_D = الانحراف المعياري من عدد مختلفة والحصول على الصيغة:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

الوصف :

t. : المقارنة

D : المسافة بين ما قبل الإختبار وما بعده.

SD : نتيجة الانحراف.

N : المواضيع التي شملتها العينة.

M : المتوسط (Mean)

تقرير الفرضية :

H_0 = الفرضية السلبية هي عدم الاختلاف على مهارة الكتابة لدى طالبات لفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية منبع الصالحين سوتشي بين قبل تطبيق اللعبة اللغوية "ثلاثة أحرف أساسية" لترقية مهارة الكتابة وبعد تطبيقها.

H_a = الفرضية الإيجابية هي وجود الاختلاف على مهارة الكتابة لدى طالبات لفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية منبع الصالحين سوتشي بين قبل تطبيق اللعبة اللغوية "ثلاثة أحرف أساسية" لترقية مهارة الكتابة وبعد تطبيقها.

أما معنى للرمز :

$H_0 \geq H_a$ = الفرضية السلبية مقبولة والفرضية الإيجابية مردودة

$H_a > H_0$ = الفرضية الإيجابية مقبولة والفرضية السلبية مردودة

الباب الرابع

دراسة ميدانية

الفصل الأول: نظر العامة عن المدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ

ماجاكرطا

أ. هوية المدرسة

- ١- اسم المدرسة : المدرسة المتوسطة الإسلامية نور الإسلام
- ٢- قرية : جابون تيغال
- ٣- منطقة : فوغكيغ
- ٤- مدينة : ماجاكرطا
- ٥- تاريخ إقامتها : ٢٤ فبراير ٢٠١٠
- ٦- حالة ثابتة : مسجل
- ٧- مساحة الأرض : 2652 M2
- ٨- NSM : ١٢١٢٣٥٦٠٠٦٩
- ٩- اسم ناظر المدرسة : محمد احسان الماجستر
- ١٠- اسم المؤسس : الشيخ الحاج الدكتور احمد صديق
- ١١- رقم الهاتف : (٠٣٢١) ٥١٩٩٦٦١
- ١٢- Email : pontren.nuris@gmail.com

ب. تاريخ تأسيسها

تسمى هذه المدرسة الثانوية "نور الاسلام" لانها نسبت باسم المعهد الذي كان فيه، و اسمه نور الاسلام، بني مؤسس المدرسة في تاريخ ٢٢ ابريل ٢٠١٠،

يحصل الحاج احمد صديق هدية قطعة الأرض من السيد نور علي في قرية غووا، جابون تيغال، فوغكيغ، ماجاكرطا. وتعطى مساحة الارض ١٠٧٢ متر، ووجد في هذه المؤسسة نور الاسلام، و المدرسة الثانوية سوى المدرسة العالية على اسم واحد هو نور الاسلام بنسبة الى اسم المعهد

ت. الرؤية والرسالة والأهداف بهذه المدرسة المتوسطة الإسلامية

١- الرؤية

"مؤسسة التربوية رباني، و علمي، و تفقه في الدين، و اخلاق الكريمة"

٢- الرسالة

- أ) تنظيم وتطوير شاملة للتعليم الذي يجمع بين العلوم الدينية والعلوم العقلانية
- ب) تنظيم وتطوير نماذج من تشكيل والنشاط التبشيري الإسلامية
- ت) تنظيم وتطوير التعليم في السيطرة على علوم العقلاني من خلال التعليم العربية، و الإنجليزية، و بحث الكتب
- ث) إنشاء وتطوير العلاقات والتعاون المؤسسي مع مختلف الأطراف المعنية، ما دام لا يتعارض مع مبدأ الحزب والدولة.

٣- الشعار

عمل العلمية، و علم العملية، و اخلاق الكريمة

ث. أحوال المعلمين والتلاميذ فيها

١٤	صلح الدين عطاء الله	الاستاذ	اللغة الانجليزية
١٥	رزقي استو اميليا	الاستاذة	الرياضيات
١٦	مُحمَّد ادي فورناما	الاستاذ	الفقه
١٧	مُحمَّد نور الدين	الاستاذ	القران حاديث
١٨	جمعية	الاستاذة	علم الوطنية
١٩	مُحمَّد سوواندي	الاستاذ	لغة العربية
٢٠	دانانغ كورنياوان	الاستاذ	الفن والثقافة
٢١	تانتني ويناحيو	الاستاذة	اللغة الجاوي
٢٢	احمد فجر	ادارة	
٢٣	امي رفيقة	ادارة	
٢٤	ريكي راني	ادارة	

اللوحة ٤٠٢

أحوال التلاميذ في المدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

النمرة	الفصل	الطالب	الطالبة	الجملة
١	الأول أ-و	٨٤	٩٦	١٨٠
٢	الثاني أ-د	٧٤	٥٣	١٢٧
٣	الثالث أ-ج	٥٩	٤٣	١٠٢
	المجموع	٢١٧	١٩٢	٤٠٩

ج. أحوال الوسائل التعليمية فيها

كانت أحوال الوسائل التعليمية في المدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ
فوغكيغ ماجاكرطا كما يلي:

اللوحة ٤٠٣

أحوال الوسائل التعليمية في المدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ
مجاكرطا

النمرة	نوع الوسائل	عدد	حالة
١	غرفة الدراسة	١٣	جيد
٢	غرفة رئيس المدرسة	١	جيد
٣	غرفة الإدارة	١	جيد
٤	معمل الكمبيوتر	٢	جيد
٥	المكتبة	١	جيد
٦	مقصف	٢	جيد
٧	معمل اللغة	١	جيد
٨	غرفة صحة المدرسة	١	جيد
٩	مسجد	١	جيد
١٠	حمام المعلم	١	جيد
١١	حمام الطلاب	٥	جيد

وأما الوسائل التعليمية في كل الفصل كما يلي:

١ - السبورة البيضاء

٢- مقلّم

٣- المكاتب والكراسي للمدرس

٤- المكاتب والكراسي لكل الفصل

٥- LCD

ح. المنهج الدراسي

تستخدم المنهج الدراسي الذي قرره الشؤون الدينية الإندونيسية وهو يسمى بالمنهج ٢٠١٣ والمنهج الدراسي الخاص للمدرسة المتوسطة الإسلامية نور الاسلام لاستعداد التلاميذ في الزمان المستقبل وأن يتخلقوا بأخلاق كريمة. وأما المنهج الدراسي للفصل السابع (ج) المستخدم فتفصيله كما يلي:

اللوحة ٤٠٤

الجدوال : المنهج الدراسي

النمرة	المواد	ساعة الدراسة كل أسبوع
١	القرآن	٦
٢	الرياضيات	٤
٣	لغة الاندونيسية	٤
٤	الفقه	٢
٥	اللغة الإنجليزية	٤
٦	الرياضية	٢
٧	علم الوطنية	٢
٨	تاريخ الاسلام	٢

المواد المدرسية	٠٩.٤٠-٠٩.٠٠	٥
استراحة		٥
المواد المدرسية	١١.١٠-١٠.٣٠	٦
المواد المدرسية	١١.٥٠-١١.١٠	٧
المواد المدرسية ثم رجعة	١٢.٣٠-١١.٥٠	٨

الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها

أ. تطبيق اللعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع

بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

وفي تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " في تعليم مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية بمادة "بيتي" لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، لها أنشطة التعليم في تطبيقها فكما يلي:

اللقاء الأول : تبحث الباحثة تعليم اللغة العربية بمادة " بيتي " مع التلاميذ ثم تقدم

الاختبار القبلي إليهم. وقبل نهاية الدرس عرّفت الباحثة لعبة "

الكلمة الموضوعية " إلى التلاميذ للقاء القادم.

اللقاء الثاني : تطبيق اللعبة " الكلمة الموضوعية " بالموضوع " بيتي "، و أما

الخطوات في تعليم كما يلي:

(١) المقدمة

- إلقاء السلام
- تسأل عن حال التلاميذ بقول "كيف حالكم هذا اليوم؟"
- تسأل عن الدرس في اللقاء الماضي

(٢) الأنشطة الرئيسية

- عرّفت الباحثة لعبة " الكلمة الموضوعية " مرة قبل الدراسي،
ويشرح عن الموضوع في تعليمه
- أمرت الباحثة التلاميذ أن يلفظوا ويحفظوا المفردات
- يقسّم المعلم التلاميذ إلى مجموعات، كل مجموعات خمسة تلاميذ
- يشرح المعلم في الموضوع اللعبة، "بيتي"
- أمرت الباحثة المجموعة الانتهاء في اللعبة أن يستعدّ ليجعل الجملة مفيدة
- أمرت الباحثة التلميذ الاخير أن يكتبوا جملة مفيدة في القرطاس، حتى البطاقة الأخيرة
- والتلاميذ الفائزون أن يقرؤو الكلمات التي ذكروا
- اختارت الباحثة ثلاث تلاميذ لقراءة الجملة التي ذكروا
- وصححت الباحثة عن الحصول التقديم

٣- الخاتمة

- تلخيص الباحثة عن المواد
- تقويم الباحثة عن وظائف التلاميذ ليفهموا المواد الآتية
- تختتم الباحثة الدراسة بالسلام

اللقاء الثالث: تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " مرة ثانية
اللقاء الرابع: في اللقاء الأخير حاولت الباحثة عن الاختبار البعدي لمعرفة مهارة الكلام لدى التلاميذ بعد تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " .

ب. مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

مهارة الكلام بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا خصوصا لدى التلاميذ في الفصل السابع (ج) ناقص. لان خلفية بعض التلاميذ متنوعة، اما من المدرسة الاسلامية و اما من المدرسة العامة. وهذا هو بناء على طريقة الوثائق التي استخدمت الباحثة للحصول على البيانات عن تحصيل درس كلام اللغة العربية في الدراسة القديمة أن نتيجة كلام بعض التلاميذ ناقص.^{٦٧}
 و طريقة التعليم لتلك اللغة العربية في هذه المدرسة ليست كلها مناسبة بالتلاميذ، اما ان يكون التلاميذ يستطيعون ان يفهموا لدراسة و احيان ان يجعل التلاميذ ملالا في الفصل حتى لا يصلون تحقيق اهداف التعليم فيها. تستخدم الأستاذة مفتوحة النافعة وسيلة الكتاب في تدريس الكلام، و عادة تنطق المفردات أو القاعدة ثم تأمر على التلاميذ ليقلد و ليكتبو في كتابهم. يشعرون الملل بتعليم

فقليلًا، أرجو الأستاذة أن تستخدم تلك الوسيلة في عملية التعليم، لأن هذه المرة الأولى في تطبيق اللعبة في تعليم اللغة العربية.^{٧٠}

لتعرف كفاءة مهارة الكلام في الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، قبل استخدام لعبة الكلمة الموضوعية تقوم الباحثة الإختبار القبلي.

ت. فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا

لمعرفة فعالية تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا، تستخدم الباحثة أربعة طرائق منها:

١. طريقة الملاحظة

هي وسيلة استخدمتها الباحثة في اكتساب البيانات والمعلومات من خلال ما تشاهد أو تسمع منه وهي طريقة مشاهدة الأعراض والأمراض ثم تكتبها وتكون الملاحظة مباشرة وغير مباشرة.^{٧١} وهذه الطريقة لمعرفة أحوال المعلم والتلاميذ في عملية التعليم اللغة العربية في الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

⁴⁵ المقابلة مع تلميذ فصل السابع وحيوني ولانداري في يوم السبت، ٦ مايو ٢٠١٧

⁴⁵ يترجم من

٢. طريقة المقابلة

المراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظمة باعتماد على أهداف البحث. طريقة المقابلة هي المحادثة بين الباحثة والمبحوث عليه في نيل الاستعلامات لمعرفة حال مبحوث عليه.^{٧٢} وقامت الباحثة بما لجمع البيانات وتكملها عن تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " في تعليم اللغة العربية والوصول إلى كفاءة التلاميذ في الفصل السابع (ج). وفي هذه الطريقة قام الباحثة بالمقابلة مع معلم اللغة العربية وبعض التلاميذ الفصل (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

٣. طريقة الوثائق

هي طريقة جمع البيانات و مصدرها مكتوبة من الكتب و المجلات والجرائد وغيرها.^{٧٣} استخدمت الباحثة هذه الطريقة لحصول على المعلومة عن تاريخ تأسيس المدرسة وحالة المعلم والمتعلم يعني لنيل البيانات عن معلومات المدرسة والوثائق عن نتائج التلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا في تعليم الكلام.

٤. طريقة الاستبيانات

هي جدول الأسئلة ليجيبها عينة البحث تحت رعاية الباحثة لنيل البيانات المتعلقة بالبحث. استخدمت الباحثة هذه الطريقة لنيل البيانات بتقديم الأسئلة المكتوبة المستعملة للحصول على إجابة المستجيبين. فوزع الباحثة بعض

⁴⁵ Ibid, hlm 77

M. Musfiqon, *op.cit*, hal. ١٣١

^{٧٣} يترجم من

الأسئلة المكتوبة في الصحيفة وكلف جميع التلاميذ أن يجيبوا عما يعرفون ويشعرون بالاتفاق أنفسهم.

وأما الرمز التي تستخدم الباحثة لتحليل الأجوبة من التلاميذ هو النسبة المئوية. فكما يلي:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

البيان (P:) النسبة المئوية
(F) تكرار الأجوبة
(N) عدد المستجيبات

استخدمت الباحثة الاستبيانات لوجود رأي التلاميذ أو الاستبيانات في تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا. وأما نتيجة هذه الاستبيانات، فكما يلي:

اللوحة ٦.٤

أراء التلاميذ عن شعورهم بالسهولة و السعادة في تعليم اللغة العربية

الأجوبة	F	N	P/%
موافق جدا	٥	٣٠	١٧%
موافق	١٩		٦٣%
حسب العادة	٤		١٣%

غير موافق	٢	%٧
الجملة	٣٠	%١٠٠

دلت اللوحة على أن التلاميذ يشعرون بالسعادة في تعليم اللغة العربية، ١٧% تلاميذ يختارون موافق جدا و ٦٣% تلاميذ يختارون موافق، و ١٣% تلاميذ يختارون حسب العادة، و ٧% تلاميذ يختارون غير موافق.

اللوحة ٧.٤

أراء التلاميذ عن شعورهم بالسعادة في تعليم الكلام في اللغة العربية

الأجوبة	F	N	P/%
موافق جدا	٤	٣٠	%١٣
موافق	١٣		%٤٣
حسب العادة	١٠		%٣٤
غير موافق	٣		%١٠
الجملة	٣٠		%١٠٠

دلت اللوحة على أن التلاميذ يشعرون بالسعادة عندما يتعلمون الكلام في اللغة العربية، ١٣% تلاميذ يختارون موافق جدا و ٤٣% تلاميذ يختارون موافق، و ٣٤% تلاميذ يختارون حسب العادة، و ١٠% تلاميذ يختارون غير موافق.

الجملة	٣٠	%١٠٠
--------	----	------

دلت اللوحة على أن التلاميذ يشعرون بالسعادة عندما يتعلمون الكلام بطريقة اللعبة اللغوية "الكلمة الموضوعية" ، ٧٠% تلاميذ يخترون موافق جدا و ٣٠% تلاميذ يخترون موافق.

اللوحة ١٠.٤

أراء التلاميذ عن اللعبة " الكلمة الموضوعية" سهولة لتلاميذ في حفظ المفردات في اللغة العربية

الأجوبة	F	N	P/%
موافق جدا	١٧	٣٠	%٥٧
موافق	١٢		%٤٠
حسب العادة	١		%٣
غير موافق	—		—
الجملة	٣٠		%١٠٠

دلت اللوحة على أن التلاميذ يشعرون ان اللعبة اللغوية "الكلمة الموضوعية" سهولة لتحفيز المفردات في تعليم اللغة العربية ، ٥٧% تلاميذ يخترون موافق جدا و ٤٠% تلاميذ يخترون موافق، و ٣% تلميذ يختار حسب العادة

اللوحة ١١.٤

أراء التلاميذ عن اللعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية

الأجوبة	F	N	P/%
موافق جدا	٢٠	٣٠	%٦٧
موافق	١٠		%٣٣
حسب العادة	—		—
غير موافق	—		—
الجملة	٣٠		%١٠٠

دلت اللوحة على أن التلاميذ يشعرون ان اللعبة اللغوية "الكلمة الموضوعية"

ترقية مهارة الكلام في اللغة العربية ، %٦٧ تلاميذ يخترون موافق جدا و %٣٣ تلاميذ يخترون موافق.

اللوحة ١٢.٤

أراء التلاميذ عن اللعبة " الكلمة الموضوعية" في زيادة المفردة للتلاميذ في تعليم اللغة

العربية

الأجوبة	F	N	P/%
موافق جدا	١١		%٣٧
موافق	١٩		%٦٣

	المفردة للتلاميذ في تعليم اللغة العربية	
٦٣	أراء التلاميذ عن اللعبة " الكلمة الموضوعية " سهولة للتلاميذ في تكوين كلمات العربية	٨
٥٦	أراء التلاميذ عن اللعبة " الكلمة الموضوعية " لتطبيقها في تعليم اللغة العربية	٩
٧٠	أراء التلاميذ عن شعور بالحماسة في تعليم كلام اللغة العربية بعد تطبيق اللعبة " الكلمة الموضوعية	١٠
٦١٢	الجملة	

الرموز Mean(فهو :

$$Mx = \frac{x}{N}$$

البيان :

Mx : النتيجة المتوسطة من القالب

X : الجملة القالب

N : عدد المستجيبين

$$Mx = \frac{x}{N}$$

$$Mx = \frac{562}{61} = 56,2$$

ملخص المثوبة من لمجموع الدرجة في كل الاسئلة عن استخدام طريقة اللعبة "

الكلمة الموضوعية" في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

٥. طريقة الاختبار (Test)

الاختبار هو بعض الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارة والذكاء المعرفة، والقدرة أو الموهبة التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات. استخدمت الباحثة البرنامج الإحصائية لتحليل البيانات عن نتائج الطالبات في الفصل السابع (ف) بعد استخدام اللعبة "ثلاثة أحرف أساسية". وأما المعايير المستخدمة لتحليل نتائج هذا البرنامج فهي:

أ) إذا كان T Hitung أكبر من T Tabel فيدل على قبول الفرضية الصفرية (H_0) أو إذا كان T Hitung أصغر من T Tabel فيدل على مردود الفرضية الصفرية (H_0).

ب) إذا كان Sig. أكبر من ٠,٠٠٥ فيدل على قبول الفرضية الصفرية (H_0) وعكسه.

ولمعرفة النتيجة الفروض الفرضية الصفرية (H_0) مقبول ام لا؟ اذا لا يوجد الفرق بين المتغيرين او نتائج التلاميذ للفرقة التجريبية التي باستخدام طريقة اللعبة "الكلمة الموضوعية" (المتغير x) ونتائج التلاميذ التي إرتفاع مهارة الكلام (المتغير y) فهذا يدل على ان الفرضية الصفرية (H_0) مقبولة. وبالعكس اذا هناك الفرق بين نتيجة المتغيرين فهذا يدل على ان الفرضية الصفرية (H_0) مردودة.

وأما النتيجة الأخيرة يدل على ان الفرضية البديلة (**Ha**) مقبولة بمعنى ان تجربة استخدام طريقة اللعبة "الكلمة الموضوعية" في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا. ولمعرفة هذه الفروض استخدام الباحثة رمز المقارنة كما يلي:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

هذه البيانات عن نتائج الاختبار القبلي استخدام طريقة اللعبة " الكلمة الموضوعية"

اللوحة ٤.١٧

النمرة	الاسم	النتائج
5.	احمد الفي خيري	56
5.	احمد خلقي فوجيانطا	52
5.	افيفة السعدية	51
6.	الدي راما فرمنشة	52
7.	اسعد عين اليقين	01
8.	اسهر اناس مرتضة	56
4.	اسهري	56
4.	اوريليا فوتري	56
4.	ديشا لاديانا ليستاري	56
55.	فطريا منورة	01
55.	حليمة فبرياني	02
55.	ختيمة الفوزية	52
55.	محمد خير العبدى	56
56.	محمد رزقي ريزال	52
57.	محمد ريكو مولانا	56

56	مُحَمَّد اجي سوكما	58.
56	مُحَمَّد ارضيا ويرايودا	54.
01	مُحَمَّد دفيد الامين	54.
01	مُحَمَّد الوي مبارك	54.
55	مُحَمَّد اندريان مولانا	55.
02	مُحَمَّد هاندي سافوترا	55.
01	نبيل نور عزتي	55.
06	قراءة الفوزية	55.
56	قفان نوفة السلمى	56.
01	رحمد فوطرا بهتيا	57.
56	راني هانية	58.
06	رفعة المكرمة	54.
02	رسما نور مولدية	54.
01	رحمتك فطري	54.
06	وحيوني ولانداري	55.
2101	الجملة	
56	المتوسط	

لمعرفة فعالية استخدام لعبة " الكلمة الموضوعية " في تعليم مهارة الكلام، فقد تمت لهم الباحثة الاختبار البعدي. والنتيجة الذي حصل عليها التلاميذ من الاختبار البعدي كما

يلي :

اللوحة : ٤.١٨
نتائج الاختبار البعدي

النتائج	الاسم	النمرة
06	احمد الفي خيرى	.5
06	احمد خلقي فوجيانطا	.5
02	افيفة السعدية	.5
00	الدى راما فرمنشة	.6
06	اسعد عين اليقين	.7
06	اسهر اناس مرتضة	.8
02	اسهري	.4
00	اوريليا فوتري	.4
00	ديشا لاديانا ليستاري	.4
62	فطريا منورة	.55
60	حليمة فبريانتى	.55
00	ختيمة الفوزية	.55
00	مُحمَّد خير العبدى	.55
06	مُحمَّد رزقى ريزال	.56
61	مُحمَّد ريكو مولانا	.57

00	مُحَمَّد اجي سوكما	.58
06	مُحَمَّد ارضيا ويرايودا	.54
61	مُحَمَّد دفيد الامين	.54
61	مُحَمَّد الوي مبارك	.54
66	مُحَمَّد اندريان مولانا	.55
00	مُحَمَّد هاندي سافوترا	.55
66	نبيل نور عزتي	.55
66	قراءة الفوزية	.55
62	قفان نوفة السلمي	.56
61	رحمد فوطرا بهتيا	.57
06	راني هانية	.58
01	رفعة المكرومة	.54
66	رسم نور مولدية	.54
66	رحمتك فطري	.54
02	وهيوني ولانداري	.55
2011	الجملة	
61	المتوسط	

وبعد نظر الباحثة إلى نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي, لمعرفة فعالية هذه اللعبة لابد للباحثة أن يقوم بتحليل البيانات, فكما يلي:

اللوحة : ٥

تحليل البيانات

النمرة	الاسم	النتائج	النتائج
		اختبار القبلي)X(	اختبار البعدي)X(
.5	احمد الفي خيري	55	06
.5	احمد خلقي فوجيانطا	51	06
.5	افيفة السعدية	66	02
.6	الدي راما فرمنشة	51	00
.7	اسعد عين اليقين	56	06
.8	اسهر اناس مرتضة	50	06
.4	اسهري	50	02
.4	اوريليا فوتري	55	00
.4	ديشا لاديانا ليستاري	50	00
.55	فطريا منورة	56	62
.55	حليمة فبرياني	01	60
.55	ختيمة الفوزية	51	00
.55	مُحَمَّد خير العبدى	52	00
.56	مُحَمَّد رزقي ريزال	56	06
.57	مُحَمَّد ريكو مولانا	55	61
.58	مُحَمَّد اجي سوكما	55	00
.54	مُحَمَّد ارضيا ويرايودا	52	06

ΣD = عدد مختلفة من متغير x (الفرقة التجريبية) ومن متغير

y (الفرقة المراقبة)

N = جملة البيانات

SE_{MD} = الانحراف المعياري من متغير x (الفرقة التجريبية) ومن

متغير y (الفرقة المراقبة) والحصول على الصيغة:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

SD_D = الانحراف المعياري من عدد مختلفة والحصول على

الصيغة:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

تقرير الفرضية :

H_o = الفرضية السلبية هي عدم الاختلاف على مهارة الكلام

لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة

الاسلامية فوغكيغ ماجاكرطا بين تطبيق اللعبة اللغوية "

الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام بعد تطبيقها.

H_a = الفرضية الإيجابية هي وجود الاختلاف على مهارة الكلام

لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الاسلامية فوغكيغ

ماجاكرطا قبل تطبيق اللعبة اللغوية " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة

الكلام وبعد تطبيقها.

الرقم	(X)	(Y)	$D = (y-x)$	$D^0 = (y-x)^0$
١	٦٦	٧٨	١٢	١٤٤
٢	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٣	٥٨	٧٢	١٤	١٩٦
٤	٦٠	٧٧	١٧	٢٨٩
٥	٦٨	٧٨	١٠	١٠٠
٦	٦٤	٧٥	١١	١٢١
٧	٦٤	٧٣	٩	٨١
٨	٦٦	٧٧	١١	١٢١
٩	٦٤	٧٧	١٣	١٦٩
١٠	٦٨	٨٢	١٤	١٩٦
١١	٧٠	٨٤	١٤	١٩٦
١٢	٦٠	٧٧	١٧	٢٨٩
١٣	٦٣	٧٧	١٤	١٩٦
١٤	٦١	٧٥	١٤	١٩٦
١٥	٦٦	٨٠	١٤	١٩٦
١٦	٦٦	٧٧	١١	١٢١
١٧	٦٣	٧٥	١٢	١٤٤
١٨	٦٨	٨٠	١٢	١٤٤
١٩	٦٨	٨٠	١٢	١٤٤
٢٠	٦٤	٨٥	٢١	٤٤١

٣٦	٦	٧٧	٧١	٢١
٢٨٩	١٧	٨٥	٦٨	٢٢
٢٢٥	١٥	٨٨	٧٣	٢٣
٢٨٩	١٧	٨٣	٦٦	٢٤
١٤٤	١٢	٨٠	٦٨	٢٥
١٤٤	١٢	٧٥	٦٣	٢٦
٢٨٩	١٧	٩٠	٧٣	٢٧
٣٢٤	١٨	٨٨	٧٠	٢٨
٤٠٠	٢٠	٨٨	٦٨	٢٩
٣٦١	١٩	٩٢	٧٣	٣٠
$\Sigma D^0=6001$	$\Sigma D=001$	$\Sigma Y=0011$	$\Sigma X=0891$	

الخطوات:

- Mean of Difference

$$MD = \frac{\Sigma D}{N}$$

$$= \frac{420}{30} = 14$$

البيان:

$M_D = \text{Mean (المتوسط) من متغير } x \text{ (الاختبار القبلي)}$
والحصول على الصيغة.

ΣD = عدد مختلفة من متغير x (الاختبار القبلي) ومن متغير y (الاختبار البعدي).

N = جملة البيانات

- Standard Deviasi (الانحراف المعياري من عدد مختلفة والحصول على الصيغة)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{6210}{30} - \left(\frac{420}{30}\right)^2}$$

$$= \sqrt{207 - (14)^2}$$

$$= \sqrt{207 - 196}$$

$$= \sqrt{11}$$

$$= 3,32$$

- Standard Error

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{3,32}{\sqrt{29}}$$

$$= \frac{3,32}{5,38}$$

$$= 0,61$$

- "T" hitung

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_o = \frac{14}{0,61}$$

$$= 22,95$$

- Degrees of Freedom

$$df = N - 1$$

$$= 30 - 1 = 29$$

ثم إعطاء التفسير إلى = ٢٩، تحصل الباحثة قيمة t_t كما يلي:

- في درجة المغزى ٥% $t_t = 2,04$

- في درجة المغزى ١% $t_t = 2,75$

ومن هنا يعرف أن t_0 أكبر من t_t جدول رقم أما في ٥% أو في ١%

$$2,04 < 22,95 < 2,75$$

أما t_0 المحصول فهو ٢٢,٩٥ و t_t (t tabel) المحصول هو ٢,٠٤ و ٢,٧٥. لأن t_0 أكبر من

t_t فكانت الفرضية العملية عن وجود تأثير تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة

الكلام لتلاميذ الفصل السابع بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا.

خاتمة البحث

أ- نتائج البحث

بعد أن قامت الباحثة باختبار فعالية تطبيق لعبة "الكلمة الموضوعية" "Kata Tematik" لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا ، تستطيع الباحثة أن تقدم نتائج البحث والمقترحات، وأما الخلاصة من هذا البحث فهي كما يلي:

١ - مهارة الكلام بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغيغ ماجاكرطا خصوصا لدى التلاميذ في الفصل السابع (ج) ناقص. وهذا هو بناء على طريقة الوثائق التي استخدمت الباحثة للحصول على البيانات عن تحصيل درس كلام اللغة العربية في الدراسة القديمة أن نتيجة كلام بعض التلاميذ ناقص. و مهارة الكلام في الفصل التجريبي يرتفع بعد استخدام اللعبة اللغوية " الكلمة الموضوعية " بناء على المقارنة بين نتيجة مهارة كلام التلاميذ في اختبار القبلي واختبار البعدي.

٢- إن تطبيق لعبة " الكلمة الموضوعية " في هذه المدرسة يكون موافقا بأحوال التلاميذ، بالنظر إلى شعور التلاميذ الذين يشعرون بالسعادة في عملية التعليم والتعلم بهذه الطريقة وسوى ذلك لايشعرون بالملل والكسل حتى يرجون أن يطبقون المعلم هذه الطريقة في عملية تعليمية اللغة العربية.

٣- فعالية استخدام اللعبة اللغوية " الكلمة الموضوعية " لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل السابع (ج) بمدرسة نور الإسلام المتوسطة الإسلامية فوغكيغ ماجاكرطا وقد تم الوفاء. وهذا يدل على نسبة المكاسب في تحليل

المراجع العربية

- ابراهيم، رجب عبد الجواد. ٢٠٠٢ م. المدخل الى تعلم العربية. القاهرة: دار الافاق العربية.
- إبراهيم، مُحمَّد الخطيب. ٢٠٠٣ م. طرائق تعليم اللغة العربية. الرياض : مكتبة التوبة
- احمد، بن عبد الله الباتلى. ١٤١٢ هـ. اهمية اللغة العربية و مناقشة دعوى صعوبة النحو. الرياض: دار الوطن للنشر
- الرحمن، عبد بن عبد الله الواصل. ١٩٩٩ م. البحث العلمي. المملكة العربية السعودية. وزارة المعارف
- رحمن، عبد الحمن بن ابراهيم الفوزان. ١٤٣١ هـ. اضاءات: العربية للجميع
- سليم، مُحمَّد احمد. بدون السنة. الوسائل التعليم اللغة العربية لغة الأجنبية. المملكة السعودية العربية
- طاهر، مُحمَّد ، مُحمَّد بيهقي، امي حنيفة. ٢٠١٣ م. سلطان مسعود، المدخل الى طرق تدريس العربية للاندونيسيين. سورابايا: الجامعة الاسلامية سونان امبيل
- مُحمَّد، إبراهيم عطا. ١٩٩٠ م. طرق تدريس اللغة العربية. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية
- محمود كامل الناقة، ٢٠٠٣ م. طرائق تدريس اللغة العربية للناطقين بها. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.
- معلوف، لويس. ١٩٨٨ م. المنجد في اللغة والاعلم. بيروت: دار المشرق.

المراجع الإندونيسية

- Alex MA. 5002. *Kamus Ilmiah Populer Kontemporer*. Surabaya: Karya Harapan
- Arikunto, Suharsimi. 5002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, cet ke IV.
- Arikunto, Suharsimi. 5000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Azwar, Saifudin. 5002. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Dahlan, Juwariyah. 0995. *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab*. Surabaya: al-ikhlas
- Daryanto. 0991. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo
- Irianto, Agus. 5002. *Statistik:Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawan, Heru. 5002. *20 Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa*. Yogyakarta: Katahati
- Margono. 0991. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mujib, Fathul. 5000. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press
- Munawwir, Ahmad Warson. 0991. *Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia*. Surabaya : Pustaka Progresif
- Musfiquon, Muhammad. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Mutiara, Latifah. 5002. *25 Game Kreatif Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Langensari Publishin

Nasution. 0992. *Metodologi Research*. Jakarta : Bumi Aksara

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 5002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindi

Sujono, Anas. 5001. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: RajaGrafindo Persada

