الباب الأول

مقدمة

أ –خلفية البحث

كما عرفنا أن اللغة العربية من إحدى اللغات الأجنبية فى المدارس أو المعا هد أو الجامعات الإسلامية الحكومية. وقد عرفنا أن مهنة اللغة العربية ليست سهلة، فتحتاج بها طريقة تعليم اللغة العربية المناسبة حتى يشعروا بسرور لا بملل، و إنما هي تخصيص و مهارة صحيحة لينال الطلاب أعراضهم المنشودة. لهذا لابد على مدرس اللغة العربية أن يفهموا فهما تاما عن تعليم اللغة العربية كافيا بسبب رغبة الطلاب وقدرتهم المتنوعة التي تؤثر إلى تفاوت إنجاز الطلاب العليا والسفلى[١].

اللعبة اللغوية هي طريقة الدراسة باللعبة. اللعبة اللغوية ليست من نشاطة زائدة بسرور فقط، ولكن هذه اللعبة تحصل أن تدخل في التعليم التى تهدف أن تعطى الفرصة للتلاميذ لتطبيق مهارة اللغة التى قد تعلموها. اللعبة اللغوية هي النشاطة التى تختط في التعليم، و بمناسبة على محتويات الدراسة مباشرة أو غير مباشرة.

اللعبة اللغوية تهدف إلى نيل السرور أو تدريب مهارات اللغة (مهارة الإستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة، الأدب) وعناصر اللغة (المفردات و القواعد). إذا كانت اللعبة سرورا لكن لا تنال مهارة اللغة أو عنصر معين فذلك ليست من اللعبة اللغة. والعكس من ذلك، إذا كانت النشاطة تهدف إلى تدريب مهارة اللغة أو عنصر معين، ولكن ليست سارة، فهذا لا يسمى اللعبة اللغوية. وبهذا، كانت النشاطة

---

[١] ترجم من

M. Soenardi Diwantoro, *Tes Bahasa Dalam Pembelajaran*, (Bandung: ITD, ١٩٩٦), ٢.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

تحصل أن تذكر اللعبة اللغوية اذا كانت النشاطة تحتوى سرورا وتدريب مهارة اللغة أو عنصر اللغة المعين.

عند دوورزكي(*Dworetzky*)، كل اللعبة اللغوية التى تنفذ مباشرة فى نشاطة التعليم لتحصل غرض التعليم. والهدف الأول اللعبة اللغوية ليست نيل سرور فقط لكن لتعلم مهارة اللغة أو عنصر اللغة المعين. وعند دوي، التفاعل بين اللعبة و التعليم تعطى أهم خبرة التعلم للتلاميذ.

ولذلك، يجب على المدرس أن يجعل عملية تدريس اللغة العربية فعالا، عند تحويل درس اللغة العربية الى الطلاب، أو بقول آخر تطبيق الطريقة المنا سبة فى عملية تدريس اللغة العربية ستساعد الطلاب لفهم درس اللغة العربية. [٢]

وهناك أن الطلاب يصعبون أن يفهموا اللغة العربية لأنهم نقصان من المفردات حتى يصعبوا ليتحدثوا ويفهموا اللغة العربية. وغير ذلك وسيلتنا أساسيان لوصول إلى هدف أى نظام تربوي. هما نواحى المعرفة التى يجب تزويد المتعلم بها وهى المنهج العلمي الذى يدرسه المتعلم. والتى تقدم لها العلوم أو مواد المنهج للمتعلم حتى تكفل إلمامة ألمام الصحيح بذلك المنهج والإفادة عنه، وهكذا يصل المتعلم إلى الغاية المنشودة من تربيته وتعليمه.

المنهج الدراسى الذى يراعى فيه مستوى الناشئين لابد أن يكون أسهل طريقة فى الفهم والحفظ، ويعاني المربيون كثيرا من العقاعب في استخدام الوسائل التربوية لإثارة

---

[٢] ترجم من

Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (DIVA Press : Cetakan Pertama, ٢٠١١), ٣٢-٣٣

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

إنتباه الطلاب حتى انتهاء تقوسهم اللغة في شوق تجميع فواهم العقلية ويرغبهم في الإستماع والمتابعة.

وما يتعلق بالمسألة السابقة الذى ذكرتها الباحثة نظرنا أن معلم اللغة العربية يهتم إهتماما كثيرا في الطرائق التي استخدمها في عملية التعليم اللغة العربية. فمن ذلك التعبير أحوال حديثه في اعطاء التعلم العربية على قدر الإمكان اجتدب والكاتبة أن تحتاج الفكرة لهذا العلمي وهى " **تأثير تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *Kecermatan (Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو**"

ب – قضا يا البحث

انطلاقا من خلفية البحث السابقة ولتيسير الفهم، فتقدم الباحثة المسائل التي تطلب إجابتها، فهي كما يلى :

١ – كيف كفاءة مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو؟

٢ – كيف تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو ؟

٣ – كيف تأثير تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera) Manusia* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو؟

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ج – أهداف البحث

أما الأهداف من هذا البحث يعنى مما يلى :

١ – لمعرفةكفاءة مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو

٢ – لمعرفة تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو

٣ – لمعرفة تأثير تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو

د منا فع البحث

والنتيجة من هذا البحث تأمل الباحثة بوجود المنافع التالية :

١ – للباحثة هي معرفة عملية تطبيق اللعبة حازمة حاسّة الإنسان في تعليم اللغة العربية.

٢ – لتكون العملية التعلمية مفرحة ولا مملة في تعليم اللغة العربية.

٣ – لتكثير خزانة العلوم والمعارف خاصة في فعالية ألعاب اللغة العربية.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

هـ مجال البحث و حدوده

أمّا مجال البحث و حدوده الذى أرادت الباحثة في هذا البحث بالنظر إلى مسئلته و مكان البحث، تنقسم الباحثة بما يلى :

١ -كانت مسئلة في هذا البحث هو مهارة الكلام فى تعليم اللغة العربيّة و لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لتدريس اللغة العربيّة.

٢ -أكّدت الباحثة بحثها في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية بوجونيكورو ، للمدرسة لها معمل اللغة التي تخصصها. هذه المدرسة لها بيئة اللغوية فى أربعة المهارة هي مهارة القراءة والكتابة والاستماع والكلام. لأن اساس هذه بمدرسة هي المعهد.

٣ أقامت الباحثة هذا البحث في الفصل ا السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو.

٤ -أكدت الباحثة بحثها في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو ثمانية مرّات لنيل نتيجة واضحة ومعيّنة.

٥ حدود و مجال البحث في هذا البحث يعني أرادت الباحثة بإقامة البحوث في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو.

و توضيح بعض المصطلاحات

تأثير

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

مصدر من اثر– يؤثر– تأثير : ترك فى الشئ اثر, اى أعطاء اثر الشئ الى شئ اخر[٣]. في هذا البحث ارادت الباحثة إلى تأثير تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *Manusia(Kecermatan Indera)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو

تطبيق

مصدر من (طبق–يطبق–تطبيقا) بمعنى تعتبر الصورة وسيلة ناجحة في تدريس مهارات اللغة ولاسيما مهارة الكلام. ويتم ذلك من خلال عدة خطوات مثلا: يبدأ المعلم بغرض الصور بحيث يمكن أن يراها كل الدراسين ويطلب منهم أن ينظروا إلى الصور.[٤]

اللعبة

اللعب و للعب (ألعاب) بمعنى *Permainan* يعنى العمل المسرور ويظن الرجل أن كلمة اللعب[٥] هي عمل جداب نفيع و مسرور.

تدقيق حاسّة الإنسان

طريقة تعليم حازمة حاسة الإنسان في اللغة العربية باستعمال أسلوب اللعبة وتقسيم الفصل إلى عدة فراق. ثم يضع الشئ في الصندوق المنظور. وكل فرقة تتذكر فيه

---

[٣] لويس معلوف ،*المنجد فى اللغة الطبيعة الثلاثون*، (بيروت: جميع الحقوق محفوظة، ١٩٨٩)، ص ٣٥ ،

[٤] الدكتور محمود إسماعيل صينى وأصحابه، *المعينات البحرية في تعليم اللغة*، عمادة شؤون المكتبات – جامعة الملك سعود- الرياض: ١٩٨٤. ص ١٥

[٥] ترجم من

A. W. Munawir, *Kamus Al Munawir*, (Surabaya: Pustaka Progresif, ١٩٩٧), hal ١٢٧١

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الأشياء بدقائق. وتلك الفرقة تذكر فيه الأشياء وبعد ذلك ينتقل الأستاذ إلى الفرقة اللأخرى.

وهذه اللعبة تتحصل أن تعمل بشكل الأخرى المتنوع كتقسيم الأستاذ التلاميذ إلى فرقتين ثم يحول أن يأخذ الشئ عند التلاميذ من كل فرقة ووضعه في خوان الأستاذ. بالنّوبة، كانت الفرقة تدل على كل أعضائها ليأخذ الشئ من عنده بشرط القول " هل تسمح لي أن اخذ قلمنا؟ " إذا كانت الكلمة صحيحة فيجيب الأستاذ " تفضّل" فيجيب التلميذ "شكرا". وكل فرقة لاتجوز أن تأخذ فيه الشئ إذا كانوا لا يتحصلوا أن يذكروه صحيحا. والفرقة السريعة هي الفائزة[٦] حتى يجعلون تعلم وتعليم اللغة العربية مفرحا ومجدبا ونافعا وسارت أشناء التدريس حتى يصل الهدف الذى يرجوه الأساتيذ. اللعبة تدقيق حاسّة الإنسان هي متغير مستقل.

ميميم

ميميم هو طريقة التي تندمج بين التقلد والتحفيظ[٧]. يتكلم المعلم عن مادة التعليمية ثم يقلد التلاميذ ويحفظها

ترقية

مصدر رقي- يرقي أي رفعه وصعده. [٨] أما ترقية في هذا البحث فهى المحاولة الشديدة في عملية التعليم لنيل المقصود التدريسيّ الذي راجي به المعلم أو سواه.

---

[٦] ترجم من

Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (DIVA Press : Cetakan Pertama, ٢٠١١)٣٧, hal ١٣٦-١٣٧

[٧] مترجم من:

Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Humaniora. ٢٠٠٩). Hal ١٠٣

[٨] لويس معلوف، *المنجد فى اللغة*، المراجع السابق، ص ٥٢٥

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

مهارة الكلام

المهارة مصدر من مهر- يمهر-مهارة[٩]، والمراد بها كفاءة الشخص عن الشئ. والكلام هو القول فيه فائدة. ومهارة الكلام هي الطلاب يستطيعون أن يعبروا الكلمات لتعبير الأفكار من الرءيا والرغبات أو الأشعار على المخاطب.[١٠] ومهارة الكلام فيها الاختبار ولمعرفة معاير قيمتها من تلفيظ الكلمات الصحيحة والقواعد و الطلاقة والفهم.

ي – الدراسة السابقة

الإسم : بيهقي عفيف

رقم القيد : د٠٢٢١٠٠٤٤

كلية التربية : قسم التعليم اللغة العربية

السنة : ٢٠١٤

الموضوع : تأثير الاندماج بين طريقة ميميم و طريقة فوناتيك لترقية مهارة الكلام بالمدرسة الثانوية روضة المسلمين.

بحث الباحث في هذا البحث العلم أنّه يوجد تأثير الاندماج بين طريقة ميميم و طريقة فوناتيك لترقية مهارة الكلام والفرق بين هذا البحث والبحث العلم الذي قدّمها بيهقي عفيف أنّه يندمج طريقتين، هما طريقة الميميم و طريقة فوناتيك. و أما

---

[٩] محمود يونس، *قاموس عربي اندونيسي*،(جاكرتا: فت وذريّة،١٩٨٩)، ص ٤٣١

[١٠] ترجم من

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, ٢٠١١), hal ١٣٥

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

هذا البحث لطلب التأثير في استخدام طريقة الميميم بتطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان.

ز- خطة البحث

تسهيلا لفهم هذا البحث العلمي تحت الموضوع" تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوجونيكورو" تريد الباحثة أن رتبت منظم البحث إلى خمس ابواب, وهي:

الباب الاول

يحتوى هذا الباب على: خلفية البحث و قضايا البحث و أهداف البحث و منافع البحث و مجال البحث و حدوده و توضيح بعض المصطلحات و حطة البحث. وهذا الباب مهم لأنه سيكون وسيلة لفهم الموضوعات التالية.

الباب الثاني

فيه دراسة نظرية تحتوي على خمسة فصول:

١ *#الفصل الأول* مفهوم الألعاب اللغوية وتشتمل عن التعريف و المنافع و الأغراض.
٢ *#الفصل الثاني* تعريف لعبة تدقيق حاسة الإنسان و خطواتها و مزاياها و عيوبها.
٣ - *الفصل الثالث :* تعريف ميميم و أهداف طريقة ميميم و خطوات تدريس الاندماج بين طريقة ميميم

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٤ – *الفصل الرابع :* توضع الباحثة هذا الفصل عن مهارة الكلام ويشتمل على تعريفها و أنواعها و أهميتها و أهدافها و العوامل المؤثرة لترقية مهارة الكلام وطريقتها.

٥ – *الفصل الخامس :* توضع الباحثة هذا الفصل عن تأثير تطبيق لعبة تدقيق حاسّة الإنسان *(Kecermatan Indera Manusia)* بطريقة ميميم *(Mimicry and Memorization)* لترقية مهارة الكلام.

الباب الثالث

في هذالبحث تنقسم الباحثة ستة فصول وهي: نوع البحث و خطة البحث و مجتمع البحث و عينته و طريقة جمع البيانات و أدوات البحث و تحليل البيانات

الباب الرابع

١ – *الفصل الأول*: لمحة عن المدرسة المتوسطة الحكومية بوجونيكورو.

٢ – *الفصل الثاني*: عرض البيانات

٣ – *الفصل الثالث*: تحليل البيانات

الباب الخامس

الاختتام، وتشتمل على الخلاصة والاقتراحات

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id