

فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة
Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

بحث علمي

الباحث :

محمد ناجح الدين

٧٢٢١٨٠٣٤د



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم
جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٢

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Najihuddin

NIM : D72218034

Alamat : Dsn. Paginda Ds.Sukaoneng Kec. Tambak Bawean Kab. Gresik
Prov. Jawa Timur

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Bahasa Arab

No.HP : 081357838256

Judul Skripsi :

فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة
Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemahaman asli dari penulis sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Kecuali pada rujukan yang disebutkan sumbernya. Segala materi yang diambil dari karya orang lain hanya digunakan sebagai acuan tata cara dan etika penulisan yang ditetapkan jurusan.

Surabaya, 14 April 2022

Hormat Kami



Mohammad Najihuddin
D72218034

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة وبركاته

بعد الاطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بعنوان " فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا" الذي قدمها الطالب :

الاسم : محمد ناجح الدين

رقم التسجيل : ٧٢٢١٨٠٣٤ د

القسم : تعليم اللغة العربية

فيقدمه إلى سيادتهم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث العلمي الجامعي راقف مستوفية الشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (S١) في قسم تعليم اللغة العربية، وأن تقوم بمناقشتها في الوقت المناسبة هذا، وتفضلوا بقبول الشكر والاحترام وعظيم التقدير .

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا

المشرف الأول



الدكتور الحاج علي وفي الماجستير

المشرفة الثانية



عين شريفة الماجستير

التصديق

لقد أجرت كلية التربية و التعليم مناقشة هذا البحث العلمي الذي كتبته الباحث:

الاسم : محمد ناجح الدين

رقم التسجيل : ٥٧٢٢١٨٠٣٤

الموضوع : فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة
Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية
الحكومية ٢ سورابايا

وقد قرأ مجلس المناقشة بنجاحة وأنها استحق على الشهادة الجامعية الأولى (S-١) في شعبة التعليم
اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعية سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.
أعضاء لجنة المناقشة:

المناقش الأول : الدكتور انديس الحاج صالحا الماجستير (.....)

المناقشة الثانية : الدكتور مفلة الماجستير (.....)

المناقش الثالث : الدكتور الحاج علي وفي الماجستير (.....)

المناقشة الرابعة : عين شريفة الماجستير (.....)

سورابايا، ٨ أبريل ٢٠٢٢

واقف على هذا القرار

عميد كلية التربية والتعليم

الجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية


البروفيسور علي مسعود الماجستير



NIP: ١٠٦٣٠١٢٣١٩٩٣٠٣١٠

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : MOHAMMAD NAJIHUDDIN
NIM : D72218034
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN
E-mail address : mohammadnajiuddin@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 التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لتزقية مهارة الكلام

لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

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 izin 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, 14 April 2022

Penulis



MOHAMMAD NAJIHUDDIN

ABSTRAK

Mohammad Najihuddin ٢٠٢٢. *Efektifitas pembelajaran berbasis Game melalui media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Surabaya.*

Pembimbing ١ : Dr.H. Ali Wafa, M.Ag

Pembimbing ٢ : Ainun Syarifah, M. Pd.I

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Game, Baamboozle, maharah Kalam

Penelitian ini membahas tentang “Efektifitas pembelajaran berbasi Game melalui media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri ٢ Kota Surabaya.” Adapun tujuan penelitain sebagai berikut ١- Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri ٢ Kota Surabaya. ٢- Untuk mengetahui pembelajaran berbasis Game menggunakan Media Baamboozle untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri ٢ Kota Surabaya. ٣- Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis Game menggunakan media Baamboozle untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri ٢ Kota Surabaya.

Peneliti menggunakan metode Kuantitatif adapun metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara, dan Test, serta metode analisi menggunakan rumus T-Test. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t diatas, diperoleh bahwa nilai $T_{hitung} = ١٤,٢٧٢٧ > T_{(١,٠٢;٢٧)} = ١,٧١٧$, sehingga dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak. Jadi, rata-rata nilai *post-test* > ٧٥. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perlakuan yang diberikan, yaitu pembelajaran berbasis *game* melalui media pembelajaran *baamboozle* efektif dalam meningkatkan maharah kalam siswa kelas ٨ Madrasah Tsanawiyah Negeri ٢ Kota Surabaya.

التجريد

محمد ناجح الدين. ٢٠٢٢. فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

المشرف الأول : الدكتور الحاج علي وفي الماجستير

المشرفة الثانية : عين شريفة الماجستير

مفتاح الرموز : التعلم القائم على اساس جيم (Game), Baamboozle, مهارة الكلام

فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. أهداف من هذا البحث هي : ١- لمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا قبل استخدام التعلم القائم على اساس جيم بوسيلة . ٢- لمعرفة التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. ٣- لمعرفة فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

استخدم الباحث طريقة البحث الكمية، وأما طريقة جمع البيانات فهي: طريقة الملاحظة وطريقة المقابلة وطريقة الوثائق وطريقة الاختبار. بناءً على نتائج حساب قيمة $T_{hitung} = 14,9727 > T_{(1, 0, 01)} = 1,717$ ، فيمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوض. فإن متوسط نتائج الاختبار البعدي $75 < 75$. لذلك يمكن القول أن العلاج في عملية التعليم القائمة على أساس اللعبة باستخدام الوسيلة التعليمية Baamboozle فعال لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا قبل استخدام التعلم القائم على اساس جيم بوسيلة Baamboozle.

المحتويات

أ.....	توصية المشرف
ب.....	التصديق
ث.....	الإهداء
ج.....	الشكر و التقدير
د.....	الاستهلال
ز.....	التجريد
ح.....	المحتويات
١.....	الباب الأول
١.....	أ-خلفية البحث
١.....	ب-قضايا البحث
٥.....	ج-أهداف البحث
٥.....	د-منافع البحث
٦.....	هـ-مجال البحث وحدوده
٦.....	و-توضيح موضوع وتحديد
٩.....	ز-الدراسة السابقة
١٠.....	ح-خطة البحث
١٢.....	الباب الثاني

١٢	الدراسة النظرية
١٢	فصل الأول : الوسيلة التعليمية
١٢	أ) تعريف الوسيلة التعليمية
١٣	ب) أهمية الوسيلة التعليمية
١٤	ج) فوائد الوسيلة التعليمية
١٤	د) أنواع الوسيلة التعليمية
١٧	فصل الثاني : التعلم القائم على اساس جيم (Game)
١٧	أ) تعريف التعلم القائم على اساس جيم (Game)
٢٢	الفصل الثالث : مهارة الكلام
٢٢	أ) تعريف مهارة الكلام
٢٣	ب) أهداف مهارة الكلام
٢٤	ج) أهمية مهارة الكلام
٢٥	هـ) أنواع الكلام
٣١	الباب الثالث
٣١	طريقة البحث
٣١	١. نوع البحث
٣٢	٢. مجتمع البحث وعينته
٣٢	٤. فروض البحث

٣٣	٥. طريقة جمع البيانات.....
٣٧	٦. بنود البحث.....
٣٧	٧. تحليل البيانات.....
٤٠	الباب الرابع.....
٤٠	الدراسة المدانية.....
٤٠	الفصل الأول : لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.....
٤٠	أ- هوية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.....
٤٠	ب- تاريخ تأسيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.....
٤١	ج- رؤية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، بعثتها، وأهدافها.....
٤١	د- الهيكل التنظيمي.....
٤٢	هـ- أحوال المعلمين.....
٤٥	و- أحوال الموظفين.....
٤٦	ز- أحوال المتعلمين.....
٤٧	ح- أحوال الوسائل التعليمية.....
٥٠	الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها.....
٥٠	أ) مهارة الكلام لدى طلاب الفصل الثامن "ك" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.....
٥٣	ب) استخدام التعلم القائم على اساس جيم (Game) وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.....

ج) بيانات نتائج البحث.....	٥٤
د) الإحصاء الوصفي.....	٥٨
هـ) اختبار الافتراض الكلاسيكي.....	٥٩
و) اختبار الطبيعية.....	٦٠
ز) اختبار التجانس.....	٦١
ح) اختبار t للعينة المزدوجة لتحديد تأثير العلاج.....	٦٣
ط) اختبار t واحدة الاتجاه لمعرفة فعالية العلاج.....	٦٥
الباب الخامس.....	٦٧
خاتمة البحث.....	٦٧
أ- نتائج البحث.....	٦٧
ب- المقترحات.....	٦٨
المراجع.....	٧٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الأول

أ- خلفية البحث

يجري التطوير التكنولوجي و الأخبار في هذه الحالة تطورا سريعا. يعرف الشعور لهذا الأمر بوجود أنواع مختلفة من الأجهزة الإلكترونية التي تحتوي على ميزات حديثة لتسهيل الأنشطة البشرية. من ناحية التعليم، تتعدد الأشياء التي يمكننا أن نواصل بين التكنولوجيا والتعليم ، أحدها بصناعة وسائط تعليمية التي يمكن استخدامها للمساعدة في إيصال المعلومات من المعلمين إلى الطلاب حتى يسهل فهمهم جيدا. تعتمد فعالية استخدام الوسائط التعليمية بالمواد المقدمة وبجانب ذلك ، كانت مهارات المعلم هي من إحدى الأمور المحتاجة في استخدام الوسائط التعليمية .

قال ديك وكاري لهذا الأمر في لامودجي (٢٠٠٥ : ٣٤) أن أحد أهم القرارات في تصميم التعليم هو استخدام الوسائط المناسبة في إيصال رسائل المواد ومعانيها.^١

لكن الواقعة الحقيقة في هذا المجال هي لا يزال العديد من المعلمين يستخدمون وسائط بسيطة كالكتب المصورة والكتب النصية العادية حتى تكون المواد التي علمها المعلمون أقل إثارة و وضوح للطلاب لأن الوسائط المستخدمة

^١ترجم من :

Lamudji. Pengaruh Penggunaan OHP terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang bermotivasi Tinggi dan Rendah. Tesis tidak diterbitkan. (Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, ٢٠٠٥). Hal. ٤٨

غير جذابة فيشعر الطلاب بالملل من خلال استخدام بسيط للغاية وتقليدي فسيكون التعليم و التعلم أقل من الأمثل.

وفقاً لمصدر آخر ، يُذكر أنه عندما يبدأ التعلم في المنزل ، يتعين على القوى العاملة من الناحية التعليمية أن تكون مبدعة ومبتكرة حتى يمكن تنفيذ عملية التعلم عبر الإنترنت تنفيذاً جيداً. لكن بكل نقصاتها ، لم تبلغ الدراسة عبر الإنترنت إلى الأقصى كما يرجى بحيث فضاء منهم الحريص على التعلم. يرتبط التشجيع للتعلم ارتباطاً وثيقاً بنتائج التعلم ، كما قال شاه (١٩٩٥) "وجود العوامل المتعددة التي تؤثر على كمية ونوعية نتائج تعلم للطلاب ، يعني: الذكاء ، والأخلاق ، والمواهب ، والاهتمامات ، وتحفيز الطلاب"^٢

بناء على الملاحظات التي أداها الباحث في الفصل الثامن G في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا بحسب الدراسة الإلكترونية (E-Learning), يكون الطلاب إلى التواصل السلبي إما شفها و إما كتابيا, بالإضافة إلى أن الباحث أجروا مقابلات أيضا مع هيئة الطلاب ومعلمي التوجيه الإرشادي. حسب قول أحد المعلمين, كانت المسائل للدراسة عبر الإنترنت بسبب عن العوامل المتعددة هنّ : عدم كفاية حصة الإنترنت, اختلاف الدراسة و التعليم عبر الإنترنت بالمواد العربية اختلافات في نتائجها مقارنة بالدروس الأخرى, بسبب نقصان الإبداع في إلقاء المواد التي يلقيها المعلم بإعطاء الواجبات المنزلية عبر الإنترنت باستخدام الفيديوهات البسيطة أو من يوتيوب . الدراسة عبر الإنترنت مشاركة باستعدادات الطلاب و التعاون بين الطلاب و والديهم مع

^٢ ترجم من :

<https://radarkudus.jawapos.com/read/٢٠٢١/٠٨/٠٧/٢٨٠٨٥٣/menurunnya-motivasi-belajar-siswa-di-masa-pandemi> di akses pada hari senin tanggal ٢٠ September ٢٠٢١ pukul ١٥,٠٠ WIB

المعلمين. أحيانا وجد الوالد أو الوالدة الشكاوى و الأباء عن الدراسة عبر الإنترنت لأن ليس كل منهم قادرين لشراء الأدوات للدراسة عبر الإنترنت.

بناءً على هذه البيانات ، كانت الابتكارات جديدة محتاجة في وسائط التعليم مثل لعبة بمبوزيل التي ترجى منها أن تكون قادرة على إحداث تغييرات في نتائج تعلم الطلاب في المادة اللغة العربية في بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا لتكون جودة التعلم أفضل . التعليم باستخدام لعبة بمبوزيل هو من أحد البدائل الذي يرجى أن يقضي الآراء والافتراضات العامة السلبية عن دروس اللغة العربية والتي تعتبر أنها صعبة على الطلاب لتعلمها. لذا فإن أحد من الحلول لهذه المشكلات هو باستخدام لعبة بمبوزيل.

لهذه اللعبة مزايا كثيرة التي يمكن للمدرس الوصول إليها مثل إستخدامها الذي كان مجاناً ويمكن إجراؤها يدوياً عن طريق تعديل مفهوم كل معلم. هذه اللعبة لديها أغنية تجعلها أكثر إثارة للاهتمام. كانت كيفية استخدامها سهلة. حتى يسهل الطلاب على فهمها لأن هذه اللعبة مصممة ليتمكن الأطفال اللعب أثناء التعلم. ميزة أخرى لهذه اللعبة هي لجعل الطلاب نشيطا عند الدراسة عبر الإنترنت بحيث تكون أكثر نشاطاً و غير مملة.

التعلم القائم على اساس اللعبة (الجيم) وفق تورينتي أن الأغراض من استخدام الألعاب ذات الجادة (كالأغراض التعليمية) ، كأداة تدعم عملية التعلم بشكل كبير.^٣ في هذه الأواخر ، عبر كثير من البواحث أن التعلم القائم على

^٣ ترجم من :

Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. LingTera, ٢٠١٤١. (٢), ١٢٣-١٣٥.

اساس اللعبة فعال للغاية إذا تم تطبيقه بالفعل في التعليم. التعلم القائم على اساس جيم له دورًا مهمًا في التأثير على تحفيز الطلاب ، وهو قادر على جعل الطلاب يشعرون بالسعادة والحماسة والتحدى والتعاون مع الأصدقاء.^٤

يتأمل الباحث أنه باستخدام لعبة بمبوزيل كوسيلة تعليمية ، يمكن أن توفر اللعبة فوائد للمدرسين أو الطلاب حتى يتمكنوا من تحسين مهارات الكلام للطلاب في تعلم اللغة العربية بحيث يمكن تحسين نتائج تعلم الطلاب بشكل أكبر. يختار الباحث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا بأن هذه المؤسسة وفقا بهذا البحث، بناء على ذلك يريد الباحث أن يبحث عن فعالية استخدام وسيلة التعليم بمبوزيل لترقية مهارة الكلام، ويأخذ الباحث بحثا علميا تحت الموضوع "فعالية التعلم القائم على اساس اللعبة باستخدام وسيلة بمبوزيل لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا"

ب- قضايا البحث

- ١- كيف مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟
- ٢- كيف التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟

^٤ ترجم من:

Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, ٢٠١٦, ١(٩), ١٧٨٧-١٧٩٠.

٣- كيف فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا ؟

ج- أهداف البحث

- ١- لمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا قبل استخدام التعلم القائم على اساس جيم بوسيلة.
- ٢- لمعرفة التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا
- ٣- لمعرفة فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

د- منافع البحث

- ١- المنافع النظرية
(أ) تطوير العلوم وزيادة حزانة بها والمعارف خاصة في مجال تعليم اللغة العربية.
- (ب) أن يعطي هذا البحث الاقتراحات العلمية للمعلمين والباحثين الذين يشتغلون في مجال تعليم وتعلم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام
- ٢- المنافع التطبيقية
(أ) للمعلمين

أن يجعل هذا البحث مرجعا في اعتناء مادة مهارة الكلام حتى
يستطيع المعلم أن يحقق اهداف التعليم فعالا.

ب) للتلاميذ

أن تكون زيادة العلوم والمعارف لهم ولترقية مهارة كلامهم في
تعليم اللغة العربية.

ج) للباحث

لاستفاء بعض الشروط للحصول على الشهادة (S.Pd) من قسم
تعليم اللغة العربية في كلية التربية والتعليم بجامعة سونن أمبيل الإسلامية
الحكومية سورابايا.

هـ - مجال البحث وحدوده

١ - الحدود الموضوعية

يتركز هذا البحث إلى فعالية استخدام وسيلة التعليم
(Baamboozle) لترقية مهارة الكلام مع المودادة "الرياضة" لتلاميذ
الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٢ - الحدود المكانية

يجري هذا البحث في الفصل الثامن ك (VIII G) بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٣ - الحدود الزمانية

يجري هذا البحث في السنة الدراسية ٢٠٢١-٢٠٢٢ ميلادية في
المستوى الاول.

و - توضيح موضوع وتحديدده

١ - فعالية : ومعناه نشاط وقوة التأثير^٥. وأما الكلمة : صدر من فعال

"فعالية" في هذا البحث فهي على طبقات لتحصيل الى الغرض^٦. ويقصد بهذه الفعالية هي النشاط الدراسي التي أجرت بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا.

٢ - التعلم القائم على التعلم القائم على اساس جيم (Game) هو طريقة تعليمي اساس يستخدم تطبيقات الألعاب / لعبة المصممة خصيصًا للجيم (Game) للمساعدة في عملية التعلم. بشكل عام ، النمط المستخدم في هذه الوسائط هو عملية تعلم من خلال نمط التعلم بالممارسة^٧.

٢ - استخدام : مصدر من استخدام وهو اتخذه خادم وخدم هو عمل له^٨.

٣ - وسيلة : وسيلة بي جميع الأشكال المستخدمة لنق الرسائل أو الدعوات^٩.

٤ - Baamboozle : Baamboozle هي أداة سريعة وسهلة لاستخدامها وإنشاء الألعاب. لا يتطلب التسجيل

^٥ أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة ، (القاهرة : عالم الكتاب، ٢٠٠٨)، ص ١٧٢٦.

^٦ الدكتور إبراهيم أنيس ، المعجم الوسيط الجزء الثاني، قاهر : دارالمعارف ١٩٨٨. ص. ٥٥ .

^٧ ترجم من :

Arik Kurniawati, " Studi Analisis Tools Pembelajaran Berbasis Game dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Keahlian Pemrograman" Jurnal Ilmiah Rekayasa Vol ٣, Nomor ١, Bangkalan ٢٠١٠.

^٨ لويس مألوف، المنجد في اللغة والأعلام (بيروت: دار المشرق، ٢٠١١) ص. ١٧١.

^٩ ترجم من :

Arsyad A, Media Pembelajaran, Jakarta : Raja Grafindo Persada, ٢٠٠٦, hal. ٣

للعب. اختر رابط "تشغيل الألعاب الآن" للانتقال إلى جميع الألعاب المحفوظة على بمبوزيل. قم بالتمرير لعرض الألعاب أو البحث عن المصطلح. قسّم المجموعة إلى الفريقين وابدأ اللعب. يختار كل فريق رقمًا من لوحة اللعبة ويجب على السؤال. تحقق من الدقة بعد ذلك ، يتتبع بمبوزيل النتائج. استخدم الألعاب الموجودة على الموقع ، أو أنشئ ألعابًا على أي جهاز. التسجيل بالبريد الإلكتروني ضروري لإنشاء ألعابك الخاصة.^{١٠}

٥ - ترقية : مصدر صناعي من رقي - ترقية بمعنى رفعه وصعده

وقدمه وحسنه.^{١١}

٦ - مهارة : مصدر من مهر - مهرا-مهو ومهارة. ومهارة الشيء

فيه وبه فهو ماهر يقال مهار في العلم اى كان عالما فيه.^{١٢}

٧ - كلام : الكلام : علم من العلوم الشرعية المدونة يبحث عن

ذات الله وصفاته واحوال الممكنات من المبداء والمعاد على قانون الاسلام.^{١٣}

^{١٠} ترجم من :

<http://https://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=١٧٦٤٣> di akses pada hari senin tanggal ٢٠

September ٢٠٢١ pukul ١٧,١٦ WIB

^{١١} لويس معلوف, المنجد اللغة العربية, ص ٢٨٨

^{١٢} لويس معلوف, المنجد اللغة العربية, ص ٧٧٧

^{١٣} نفس المرجع، ص: ٦٩٥

ز- الدراسة السابقة

و يجد الباحث الدراسات السابقة المتعلقة مع هذا البحث منها :

- الموضوع : فعالية تطبيق طريقة بلعبة الكراسي المبدعة
لترقية مهارة Show and Tell ”الكلام لدى
الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة بئر العلوم
المتوسطة الإسلامية سيدوارجو

الباحثة : نعمة الرحمة

السنة : ٢٠١٩

تعليق البحث : الفرق بين هذا البحث والبحث الذي أثاره

هو أن الوسائط والأساليب المستخدمة
مختلفة ، فقط أن نموذج التعلم هو نفسه ،
أي مع تغليف اللعب. وهذا البحث
يستخدم مهارات الكلام في تنمية مهاراتهم.

- الموضوع : فعالية التعليم التعاوني Question Crad بوسيلة

Teams Game Tournament لترقية مهارة الكلام

لدى طلاب في الفصل الحادي عشر "أ" بمدرسة

الساعدية الثانوية تنغول ريجو منيار غرسيك.

الباحثة : أركية

السنة : ٢٠٢٠

تعليق البحث : الاختلاف عن هذه بحث علمي هو

الوسائط التعليمية التي تستخدم بطاقة الأسئلة
الإعلامية في تنفيذ أهدافها. ومع ذلك
، هناك أوجه تشابه من خلفية المشكلة إلى
أهداف البحث باستخدام نموذج تعلم اللعبة

ح- خطة البحث

قسم الباحث هذا البحث العلمي إلى خمسة أبواب، وستأتي فيما يلي :

الباب الأول : يبحث الباحث في المقدمة و فيها خلفية البحث وقضايا
البحث و أهداف البحث و أهمية البحث و مجال البحث و حدوده و
توضيح الموضوع و تحديده و الدراسة السابقة و خطه البحث.

الباب الثاني: فيه الدراسة النظرية و يشتمل على التعريف من الوسائل
التعليمية , و وسائل التعلم "BAMBOOZLE", و تعريف التعلم القائم على
اساس جيم (Game), مهارة الكلام.

الباب الثالث: يبحث الباحث في طريقة البحث تحتوي على نوع البحث و
مجتمع البحث و عينة و طريقة جمع البيانات و بنود البحث و تحليل
البيانات.

الباب الرابع : يبحث الباحث في الدراسة الميدانية تشتمل على الدراسة
الميدانية والدراسة التحليلية عن فعالية تطبيق وسيلة " فعالية التعلم القائم
على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة
الكلام.

الباب الخامس : يبحث الباحث في الإختتام و تشتمل على الخلاصة
والإقتراحات .



الباب الثاني

الدراسة النظرية

الدراسة النظرية هي النظرية التي يساعد الباحث والقراء لفهم أنواع مسائل هذا البحث. ولذلك، كان الباحث سيشرح أنواع المسائل الرئيسي من هذا البحث لأن تكون قصائده وأغراضه واضحة عند قراء هذا البحث.

فصل الأول : الوسيلة التعليمية

أ) تعريف الوسيلة التعليمية

إن كلمة *media* مشتقة من اللغة اللاتينية *medius* و التي تعني "الوسيلة". وفي اللغة العربية هي الوسيلة أو آلة لتوصيل بحث علمي من المرسل إلى المستلم.^{١٤} وأما عند جرلوج (*Gerlach*) وعيلي (*Ely*) فإن التعريف العام للوسيلة التعليمية هي: المعلم، والمادة، والأحداث التي توفر فرصة الطلاب لاكتساب المعرفة، والمهارة، والموقف. وأما التعريف الخاص للوسيلة التعليمية هي الوسيلة -ليست في شكل بشري- التي استخدمها المعلم في عملية التعليم لتحقيق المقصود.^{١٥}

ورأي نائف محمود معروف أن الوسيلة التعليمية هي ما يلجأ إليه المعلم من أدوات، وأجهزة، ومواد لتسهيل عملية التعليم وتحسينها وتعزيزها. والمراد بالوسيلة التعليمية لأن المعلم يستخدم هذه الوسيلة في

^{١٤} ترجم من :

Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Putra Media Nusantara, ٢٠١١), hlm. ٢

^{١٥} نفس المرجع ص. ٣

عملية التعليم أو يمكن تسميتها بالوسيلة التعليمية لأن الطلاب يتعلمون بها.^{١٦}

والتعريف الخاص للوسيلة التعليمية هي الآلات الرسمية أو الإلكترونية إما بشكل بصري أو شفهي. وكثير من الخبراء في مجال الاتصالات والتعليم لديهم تعريف خاص للوسيلة التعليمية، وأما عند هينج وأصحابها فإن للوسيلة التعليمية هي ما يتوسل بين المصدر والمتلقي، فلذلك كان التلفاز، والأفلام، والصورة، والراديو والتسجيلات الصوتية، والصورة المسقطة هي وسائل الاتصالات. وحينما تحتوي تلك الوسائل مادة التعليم فتسمى الوسائل التعليمية.^{١٧}

ب) أهمية الوسيلة التعليمية

تؤدي وسائل التعليم على تعديل السلوك وتكوين الاتجاهات الجديدة كما تعزز عملية التعليم.^{١٨} استخدام وسائل التعليم تساعد التلاميذ كلما يحتاجون بها منها لثقة الذكر وتجهيز التحفيز لفعالية التعليم وتعزيز اهتمام وانتباه التلاميذ في عملية التعليم.^{١٩} تشمل أهمية وسائل التعليم في التعليم بشكل عام بأنها تساعد على تحقيق الأهداف التعليمية بأيسر الطرائق منها:^{٢٠}

- ١- جعل التعليم أشد وأبقى تأثيراً.
- ٢- إشباع حجة التلاميذ وإنارة اهتمامه.

^{١٦} نايف محمود معروف، خصائص العربية وطريقة تدريسها، (بيروت: دار النفائس، ١٤١٨)، ص. ٢٤٣
^{١٧} ترجم من:

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, ٢٠١٤) hlm. ٤

^{١٨} عبد الرحمن كدوك، تكنولوجيا، (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠١٠) ص. ٥٥
^{١٩} ترجم من:

Fathul Mujib, *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, ٢٠١٢), hlm. ٦٦

^{٢٠} عماد توفيق السعدي، وسائل تكنولوجيا التعليم، (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠١٠) ص. ٨٩

٣- تؤثر في الاتجاهات السلوكية والمفاهيم العلمية والاجتماعية.

٤- تسهيل عملية التعليم على التلاميذ التعليم.

ج) فوائد الوسيلة التعليمية

فوائد العام من الوسيلة التعليمية هي تسهيل أن تفاعل بين المدرس

والطلاب ، بحيث تكون مؤثرا . وأما فوائد خاص ^{٢١} ، هي:

١- وتجنب تفسيرات مختلفة

٢- لتكون عملية التعليم تفاعلية

٣- لتكون عملية التعليم ممتعة

٤- اقتصد الوقت والجهد

٥- يستطيع أن يفعل عملية التعليم في أي مكان

٦- تحسين جودة التعلم

٧- لتنمية ايجابي للطلاب

٨- لتكون مدرس إنتاجية

٩- لتكون طريقة متنوعة

١٠- لتكون طالب متحركة في التعلم.

د) أنواع الوسيلة التعليمية

تنقسم الوسائل التعليمية من حيث الحواس التي تعتمد عليها إلى

الوسائل السمعية(audio aids) , والوسائل البصرية (visual aids),

والوسائل السمعية البصرية(audio-visual) , الوسائل السمعية هي

تعتمد على حاسة السمع مثل: راديو . والوسائل البصرية هي تعتمد

على حاسة البصر . مثل : الصور , الرسوم . والوسائل السمعية البصرية

هي تعتمد على حاستي السمع والبصر . مثل : تلفزيون ، فيديو ،

^{٢١}ترجم من :

Umi Hanifah, Media Pembelajaran Bahasa Arab , (Cet. ١; Surabaya : UIN SA Press ٢٠١٤), ١٣-١٢

أفلام التعليمية و تنقسم من حيث طريقة عرضها أو استخدامها في عملية التعليم إلى الوسائل التعليمية التي تعرض بواسطة جهاز العرض (projected aids) والتي لا تعرض بواسطة جهاز العرض (non projected aids).^{٢٢}

أما في مجال تعليم اللغات الأجنبية بما فيها اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية فتتقسم الوسائل التعليمية حسب المهارات اللغوية التي تستخدم هذه الوسائل في تعليمها, هي: الوسائل التعليمية لتدريس الإستماع و الكلام والقراءة والكتابة.^{٢٣}

و أما الوسائل بالنظر إلى عناصرها, فهي تنقسم إلى خمسة:^{٢٤}

- وسائل التعليم الإنسانية
- وسائل التعليم الطباعة
- وسائل التعليم البصرية
- وسائل التعليم السمعية البصرية
- وسائل التعليم الحاسوبية

هـ) تعريف Baamboozle

Baamboozle هي لعبة ممتعة التي يمكن لعبها مع صفنا كجرس أو تسجيل الوصول أو مراجعة الدرس. ويمكن لعبها من جهاز واحد, على جهاز عرض أو لوحة ذكية أو في التعليم الإلكتروني. ولا حاجة إلى حسابات الطلاب، ويكون سهلا في استخدامه.^{٢٥} تم إنشاء هذه اللعبة من قبل جمعية المكتبات الأمريكية (ALA) في عام ٢٠١٥.

^{٢٢} محمد طاهر و محمد بيهقي وأم حنيفة وسلطان مسعود, المدخل إلى طرق تدريس العربية للإنذونيسين , (سورابايا : الجامعة سونان أمبيل, ٢٠١٣)ص, ٢٦

^{٢٣} نفس المرجع ,ص. ٢٧

^{٢٤} ددناك فردوس , استخدام وسائل التعلم الإلكتروني , ص. ٦٠.

^{٢٥}ترجم من :

وأما ميزة لعبة Baamboozle هي أن مستخدميها ليس بحاجة إلى التسجيل أولاً للعب. ويمكن للمستخدم البحث عن ألعاب مختلفة من خلال البحث في مربع البحث باستخدام الكلمات الأساسية أو عن طريق التمرير يدويًا.

وإذا يرغب المستخدم في إنشاء لعبته الخاصة، فيمكنه التسجيل أولاً ثم البدء في الإنشاء وفقًا لإبداع المستخدم. ويمكن إنشاء ألعاب لفريق إلى عدة فرق وتعيين الرقم وقواعد اللعبة الأخرى، وحتى يتمكن الطلاب من الوصول إليها، ونشر رابط المشاركة للعب إلى مجموعة الفصل.

وهذه بعض التعريفات حول التعليم القائم على اللعب. ومن خلال معرفة خصائص ومزايا وأمثلة التعليم القائم على اللعب، من المأمول أن يتمكن المعلم تطبيقها في عملية التعليم داخل وخارج الشبكة بحيث تصبح عملية التعليم أكثر متعة وإثارة للاهتمام.

والأهم من ذلك، يجب التأكد من أن طريقة التعليم القائمة على اللعب يجب أن تكون متوافقة مع خصائص الطلاب، وأهداف التعليم، واستعداد المرافق الموجودة في المدرسة والتي يملكها المعلم والطلاب. لذلك عند تطبيق هذه الطريقة يمكن أن تكون عملية التعليم أكثر فعالية وذات مغزى.

Krisbiantoro ,Benny. The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. Vol. ١, No. ٢, ٢٠٢٠, pp. ٧٣-٩٧. Universitas Harapan Bangsa. ٢٠٢٠.

١. مزايا من Baamboozle

وأما المزايا في استخدام Baamboozle هي أن المستعمل ليس بحاجة إلى التسجيل أولاً للعب الألعاب المتاحة. ويمكن المستعمل البحث على الفور عن ألعاب مختلفة من خلال البحث في مربع البحث باستخدام الكلمات الرئيسية أو عن طريق التمرير يدوياً.

٢. العيوب من Baamboozle

وأما العيوب في استخدام Baamboozle هي إذا كان المستعمل يرغب في استخدام ميزات الممتازة، فيجب عليه الدفع حتى تكون هناك بعض الميزات المحدودة.

فصل الثاني : التعلم القائم على اساس جيم (Game)

أ) تعريف التعلم القائم على اساس جيم (Game)

طريقة التعلم هي وسيلة لنقل الدروس للطلاب أو ممارسة النظرية التي تم تعلمها من أجل تحقيق أهداف التعلم.^{٢٦} يتم تعريف طريقة التعلم أيضاً على أنها إدارة الأنشطة التي تولي اهتماماً لأهداف وعقبات وخصائص الطلاب بحيث يتم الحصول على النتائج التي تعزز جو الاهتمام بالدرس.^{٢٧}

المعلم هو الشخص الذي يلعب دوراً مهماً في عملية التعلم. لذلك ، في عصر جائحة Covid-١٩ ، يجب أن يكون المعلم قادراً على الاستفادة

^{٢٦} ترجيم من :

Ratna Wilis, Teori-teori Pembelajaran, (Jakarta : Depdiknas , ٢٠١٣). ٤٠

^{٢٧} ترجيم من :

Joni, Raka, Strategi Belajar Mengajar (Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar), (Jakarta : Universitas Terbuka, ٢٠١٠), ٢٥

القصوى من وسائل الإعلام حتى تستمر عملية التعلم وتحقق أهدافها. تصبح التطورات التكنولوجية جوهرية في استخدام الوسائط لعملية التعلم. الطريقة المناسبة لوسائط التكنولوجيا هي التعلم القائم على اساس جيم (Game).

طريقة التعلم القائم على اساس جيم (Game) هي طريقة تعليمية تستخدم ألعابًا جادة مصممة لأغراض محددة في التعلم.^{٢٨} وفقًا لـ Coffey التعلم القائم على اساس جيم (Game) نفسه ، هو نموذج تعليمي يجمع بين المواد التعليمية في التعليم بحيث يشارك الطلاب مع بعضهم البعض.^{٢٩} التعلم القائم على اساس جيم (Game) هو شكل من أشكال التعلم يركز على التعلم الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية أو الرقمية لأغراض التعلم. تستخدم عملية التعلم القائم على الألعاب الألعاب الرقمية كوسيلة لنقل التعلم ، وتحسين مهارات الفهم والمعرفة ، وتقييم أو تقييم مادة تخصص علمي. لذا فإن طريقة التعلم الأساسية للعبة هي نموذج تعليمي يستخدم الألعاب كوسائط تعليمية من خلال استخدام الألعاب في اللعبة المليئة بالمواد التعليمية.

عند تحديد دقة الوسائط أو طرق التعلم التي سيتم إعدادها للتدريس ، يجب استخدامها من خلال عملية صنع القرار المتعلقة بالقدرات التي تمتلكها وسائل الإعلام بما في ذلك مزايا خصائص الوسائط التي سترتبط بالتعلم مواد.

يمكن أن يوفر تطوير لعبة التعلم الأساسي بيئة محفزة وممتعة وتعزز الإبداع. نهج لعبة التعلم قادر على تحفيز القدرات العاطفية والفكرية والحركية

^{٢٨} ترجيم من :

Nindian Puspa Dewi, Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris, Jurnal Resti, Vol. ٣ No. ٢, Universitas Madura , ٢٠١٩, ١٢٤

^{٢٩} ترجيم من :

Coffey, E-Business and E-Commerce Management, (United Kingdom: Prentice Hall, ٢٠١٦), ٢٥٠.

للأطفال ، لذلك يمكن أن تكون ألعاب التعلم الأساسية حلاً ممتعاً للتعلم. تم تطبيق تطوير تطبيقات التعلم على نطاق واسع. ومع ذلك ، فإن معظم الدراسات تنتج وسائط تعليمية للقراءة والكتابة والحساب تكون رسمية بطبيعتها ويبدو أنها تستخدم وسائط تعليمية شائعة الاستخدام بالفعل.

خصائص ألعاب التعلم الأساسية:

١. مثيرة للاهتمام ومثيرة

التعلم القائم على اساس جيم (Game) قادر على جعل الطلاب يفهمون المواد ويحققون أهداف التعلم بطريقة أكثر تشويقاً ومتعة أيضاً. مع طلاب GBL يمكنهم أيضاً معرفة الشكل التطبيقي لمفهوم ومواد.

٢. على أساس الخبرة

لا يتعين توجيه الطلاب وتدريبهم على ممارسة اللعبة وفهم محتوى اللعبة. من خلال التعلم القائم على اساس جيم (Game)، سوف يفهم الطلاب بأنفسهم من خلال عملية التجربة والخطأ ، بحيث عندما يواجهون الفشل ، سيحاولون مرة أخرى باستخدام استراتيجيات وطرق مختلفة لتحقيق أهدافهم / مهامهم.

٣. هناك تحديات قابلة للتخصيص

تتميز خصائص ألعاب التعلم الأساسية عموماً بمستويات مختلفة من التحديات ، تتراوح من السهل إلى الصعب. بشكل عام ، يمكن

العشور على الألعاب التي تستخدم المستويات في هذا النوع من ألعاب الفيديو. يمكن للطلاب ضبط مستوى ومستوى الصعوبة وفقًا لفهمهم وقدرتهم. ابدأ بالأمور السهلة ثم انتقل إلى مستوى أعلى من التحدي إذا كنت ناجحًا.

٤. تفاعلي وردود الفعل

تتيح لعبة التعلم القائم على اساس جيم (Game) عملية التفاعل بين زملائك الطلاب وبين الطلاب من خلال الألعاب التفاعلية. على سبيل المثال ، ستحدد الإستراتيجية والقرارات والإجراءات المختارة في اللعبة عملية ونتائج اللعبة نفسها.

وفي الوقت نفسه ، فيما يتعلق بالتعليقات على طريقة GBL ، يمكن للطلاب التفكير واستخلاص النتائج من نتائج الإجراءات التي تم إجراؤها في اللعبة. من خلال التعليقات ، يمكن للطلاب معرفة تأثير الإجراءات المتخذة ويمكنهم التعلم من الأخطاء / الإخفاقات.

(أ) مزايا من التعلم القائم على اساس جيم (Game)

١. اجعل الطلاب نشيطين وناقدين

٢. هناك تفاعل مباشر ودور في التعلم

٣. يمكن للمدرس التقييم مباشرة أثناء اللعبة

٤. الفهم لا يُنسى ويستمر لفترة أطول في ذاكرة الطلاب

٥. زرع الشعور بالراحة والمرح والحماس لدى الطلاب.

(ب) العيوب من التعلم القائم على اساس جيم (Game)

١. يتطلب أدوات ووسائط إضافية

٢. غالبًا ما تكون أجواء الفصل الدراسي غير مواتية

٣. يتطلب الكثير من وقت التعلم نسبيًا

٤. يجب إعداد إعدادات التعلم بعناية.

يمكن استخدام ألعاب التعلم الأساسي كوسائط تعليمية مثيرة للاهتمام وتبدو مختلفة عن طرق التعلم الأخرى لأنها في هذه الحالة تستخدم معدات إلكترونية مثل أجهزة الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف الذكية وغيرها الكثير. يتم تطبيق هذا لأننا كمعلمين يجب أن نكون متيقظين للوضع الحالي. خاصة في موسم جائحة كوفيد - ١٩ ، والذي يسمح بمواقف التعلم التي لا يمكن القيام بها بشكل مباشر ولكن كل شيء يتم بشكل افتراضي. ثم لعبة التعلم الأساسي كقوة دافعة لحماس التعلم في سن المدرسة الابتدائية.

تنص وزارة التربية الوطنية على أن اللعبة أو اللعبة هي نشاط يتضمن التفاعل بين الأفراد أو بين المجموعات لتحقيق الأهداف. الهدف من اللعبة محدود بناءً على القواعد المتفق عليها ، المكتوبة والشفوية ، وطريقة تقديم المواد التعليمية من خلال التجربة أو التعلم

أثناء اللعب. علاوة على ذلك ، فإن وظيفة اللعبة (اللعبة) هي زيادة الحافز وإثارة الفضول.^{٢٠}

الفصل الثالث : مهارة الكلام

أ) تعريف مهارة الكلام

مهارة الكلام هي أهم المهارة في اللغة .لأن الكلام هو جزء من المهارة الدراسة لتلاميذ، فلذلك تعبير مهارة الكلام جزء أساس في تعليم اللغة الأجنبية.^{٢١}

الكلام هو يمثل جانب التحدث في اللغة، و في علم اللغة النفسي الكلام هو الشكل الرئيسى للاتصال الإجتماعى عند الإنسان، .التعبير أو الكلام، و لهذا يعتبر أهم جزء في ممارسة اللغة و استخدامها.^{٢٢}

مهارة الكلام هي أهم مهارة في اللغة . لأن الكلام هي جزء من مهارة الدراسة للطلاب ,فلذلك تعتبر مهارة الكلام جزءا أساسيا في تعليم اللغة الأجنبية.

وهنا مجال مهارة الكلام والنطق منها ^{٢٣}:

- ١- نطق الأصوات العربية نطقا صحيحا
- ٢- التمييز عند النطق بين الأصوات المتشابهة تميزا واضحا.
- ٣- التمييز عند النطق بين الحركات القصيرة والطويلة

^{٢٠} ترجم من : : Depdiknas, Permendiknas, N٠,٢٢ Tentang Pembelajaran Menyenangkan, Jakarta : ٢٠١٥

^{٢١} ترجم من :

Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN MALIKI Press, ٢٠١١), Hal.٨٨

^{٢٢} عبد المجد سيد أحمد منصور, علم اللغة النفسي, (الرياض - المملكة العربية السعودية, ١٩٩٧), ص.٢٤٠

^{٢٣}

٤ - تأدية أنواع النبر والتنغيم بطريقة مقبولة من متحدثي

العربية الأصوات المتجاورة نطقا صحيحا

٥ - اختيار التعبيرات المناسبة للمواقف المختلفة

فكانت مهارة الكلام هي المهارة الأساسية بعد مهارة الاستماع

وتشتمل مهارة الكلام على المحادثة والمعبّر الشفهي.

ب) أهداف مهارة الكلام

هناك أهداف عامة لمهارة الكلام يمكن أن نعزّض لأهمية فيما يلي:

١ - أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية وأن يؤدّم أنواع النبر والتنغيم

المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العربية

٢ - أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة

٣ - أن يدرك الفرق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة

٤ - أن يعبر عن أفكاره مستخدما الصيغ النحوية المناسبة

٥ - أن يعبر عن أفكاره مستخدما النظام الصحيح لتركيب الكلمة في

العربية خاصة في لغة الكلام

٦ - أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل

التذكير والتأنيث وتمييز العدد والحال ونظام الفعل وأزمنة وغير

ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.^{٣٤}

^{٣٤} ترجم من:

قال رشدي أحمد طعيمة أن هناك عرض لكفاءة مهارة الكلام هو^{٣٥}:

١- يجب عن الأسئلة بدقيق.

٢- يقدر أن يناسب أسلوب اللغوي باللهجة و الجنس والثقافة.

٣- يقدر أن يبادل الأفكار خاصة في أثناء المناقشات أو الكلام مع الأستاذ.

ج) أهمية مهارة الكلام

إن الكلام أو التحدث مهم لأنواع النشاط اللغوي للكبار أو الصغار على السواء. فالناس يستخدمون الكلام أكثر من الكتابة في حياتهم أي أنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون و يمكن أن يعبر الكلام جزء مهم في الممارسة اللغوية واستخدامها.^{٣٦}

إن الكلام أمر مهم في الحياة لأن الإنسان خلقه الله و هو مخلوق إجتماعي عن آخر و الكلام يوصل من إحساس الإنسان ك أفكاره إلى الآخرين في مجتمعه و أما أهمية الكلام فكما يلي:^{٣٧}

١ - الكلام هو فهم الوسيلة إلى الكتابة، فالإنسان يتكلم قبل أن يكتب، و لذلك فإن الكلام خادم الكتابة.

Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'aul Ni'mah, Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang : UIN MALIK ٢٠١١), Hal. ٨٨

^{٣٥} رشدي طعيمة، الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية، (القاهرة : دار الفكر العربي، ٢٠٠٤) ص ٦٩

^{٣٦} على الخوالي، المهارات الدراسية، (دار الفلاح : عمان ، ٢٠٠٠) ص. ٣٧

^{٣٧} ابراهيم محمد عطاء، طريق تدريس اللغة العربية، (مكتبة النهضة المصرية: القاهرة ، ١٩٩٠) ص ٣٧

- ٢- كان تدريب الكلام ليعود الإنسان في تعبير أفكاره و القدرة على مواجهة الآخرين.
- ٣- كان الحريات في زمان الآن مثل حرية التعبير و المناقشة و إبداء الرأي و الإقناع. ولا يستطيع الإنسان من حرية التعبير و المناقشة و إبداء الرأي و الإقناع إلا بالتدريب على الكلام في النفس.
- ٤- بالكلام يحصل الاتصال مع الإنسان و يبعد الانقطاع
- ٥- يستطيع الكلام أن ينظر الإنسان من اللهجة و الجنس و الثقافة
- ٦- والكلام وسيلة الإقناع و الفهم بين المتكلم و المخاطب
- ٧- و الكلام وسيلة لتنفيس الفرد ما يعاني الإنسان.

هـ) أنواع الكلام

ينقسم الدكتور عبد الله البشير الكلام إلى قسمين، وهما المحادثة والتعبير الشفهي :

١. المحادثة

المحادثة هي الكلام في المواقف الإتصالية غير المعدة .وأنها المناقشة الحرة الإلتقائية التي تجري بين فردين حول موضوع معين . المحادثة هي الكلام أو المناقشة التي تجري بين نفرين أو أكثر حول الموضوع المختار .وفي هذا التعريف تستوقفنا النقاط الحاكمة الآتية :

(أ) المناقشة :معنى هذا أن من أشكال الإتصال اللغوي الأخرى

ما لا يعتبر محادثة .وإن كان شفهيًا كالمحادثة .من هذه

الأشكال، مثلا :أن يلقي شاعر قصيدة في حفل.

(ب) الحرة :هي المحادثة لاتتم قسرا ولا تحدث إجبارا، وإن حرية

المتحدث شرط الحديثة.

(ت) التلقائية :ضمن ما تعنيه، أن ثمة متغيرات كثيرة تحكم

عملية الكلام، وتجعله يسير بشكل معين قد لا يتوقعه

السامعون.

(ث) فردان :أن لكل منهما حقوقا وعليه واجبات، وبقدر

مانصف متحدثا معينا بأنه متحدث جيدا .نستطيع أيضا

أن نصفه مستمعا معينا بأنه مستمعا جيدا .

(ج) موضوع :المحادثة تدور حول موضوع، ولقد يعجب القارئ

من تأكيدنا على هذه الحقيقة متسائلا.

أما أهداف تدريس المحادثة عنه رأى الدكتور رشدي أحمد

طعيمة كما يلي :

(أ) تنمية القدرة على المبدأة في التحديث عند الدراسينودون

انتظار مستمر لمن يبدؤهم.

(ب) تنمية ثروتهم اللغوية

(ت) تمكينهم من توظيف معرفتهم باللغة، مفردات وتركيب
مما يشبع لديهم الاحساس بالثقة، والحاجة للتقدم،
والقدرة على الإنجاز.

(ث) تنمية قدرة الدارسين على الابتكار والتصريف في المواقف
المختلفة.

(ج) تعريض الدارسين للمواقف المختلفة التي يحمل مرورهم
بها، والتي يحتاجون فيها إلى ممارسة اللغة.

(ح) ترجمة لمفهوم الإتصالي للغة وتدريب الطالب على
الإتصال الفعال مع الناطقين بالعربية.

٢. التعبير الشفهي

التعبير الشفهي هو النشاط الفعالي، ويختلف بالمحادثة ويمكن
تحت نقول بالإندونسيا (mengarang lisan) قال عبد الله
البشير : "التعبير الشفهي هو التعبير عن النفس بالوصف أو بالرد أو
بالمناظرة في موضوعات يقوم المعلم باعدادها".

في تدريس التأبير الصيافاوي ، هناك العديد من المواضيع التي
يمكن دراستها ، سواء في شكل قصص ، أو أفكار ، أو مشاكل في
المجتمع. بالإضافة إلى ذلك ، فإن الطريقة الفعالة لتعليم وتطوير التعبير
الشفافوي هي طريقة السؤال والجواب. يبدأ المعلمون عادة هذه الطريقة
عن طريق طرح أسئلة على الطلاب ويجيبون عليها بإجابات قصيرة

بحيث تظهر التطورات اللاحقة قدرة الطلاب على الإجابة عن
الأسئلة بوضوح.

لذلك اتخذ الباحثون التعبير الشفهي كطريقة لإيصال المواد ليتم
نقلها إلى طلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية
٢ سورابايا.

(خ) الكلام معيار (أجنبي: ميل الناطقين بها).

١- المفردات

- استخدمت المفردات غير مناسبة بل، ولوكان
محادثة أساسية.
- اتقان المفردات محددة جدا على الاحتياجات
الأساسية الشخصية.
- اختيرت المفردات عالية غير مناسب وتحديد
اتقان المفردات تنقل علا علاقة الكلام في مسألة
الاجتماعية والمهنية.
- استخدمت المفردات التقنية مناسبة في محادثة
حول مشكلة معينة ولكن استخدمت المفردات
الكلمات الشائعة
- استخدمت المفردات التقنية أوسع وأدق،
والمفردات جيدة حول إجتماعي.

- استخدمت المفردات التقنية وعامة وواسعة ودقة.

٢- الطلاقة

- توقفت المحادثة على الدوام وتسبب وقوف المقابلة،
- تمهلت محادثة إلا في جملة قصيرة.
- ظهر شكوك المحادثة غالية، والجملة غير كاملة ومفيدة
- شكت المحادثة أحيانا، وتجمع الكلمة في بعض الأحيان غير صحيحة
- الكلام فصيح وصحيح ولكن في بعض الأحيان كان نقص تيم دقة.
- الكلام قصيص ولطيف في كل أمر (أي أجني مثل الناطقين بها)،

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

٣- الفهم

- لا تفهم المحادثة البسيطة إلا قليلا.
- نفهم المحادثة البسيطة بطيئا، وتحتاج إلى تفسير وتكرير

- تفهم المحادثة البسيطة بدقة، وتحتاج إلى شرح وتكرير إلا في الأمر المعين.
- نفهم المحادثة العادية جيدة، وتحتاج إلى تكرير وشرح أحيانا.
- تفهم المحادثة العادية في كل أمر، إلا في الكلام المعين.
- تفهم المحادثة العادية كما يفهم العريون (أي أحسبي مثل الناطقين بها) .

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الثالث

طريقة البحث

طريقة البحث هي الطريقة التي استخدمها الباحث في إجراء وتحليل طريقة البحث بشكل عام هي فن التنظيم الصحيح لسلسلة من بحثه^{٣٨}. الأفكار العديدة من أجل الكشف عن الحقيقة، فيتعرض هنا إلى كيفية العرض، وطرح قضايا الموضوع، والوسائل التي سيسلكها الباحث ليصل بها إلى النتائج المطلوبة، بحيث يبدو البحث، وطرقه، ووسائل واضحة المعلم، وبالتحديد بيان نوعه^{٣٩}.

١. نوع البحث

أما الموضوع هذا البحث هو دراسة عن فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا . كما عرفنا أن طريقة البحث تنقسم إلى قسمين وهما الطريقة الكيفية والطريقة الكمية، وأما جنس هذا البحث فهو الطريقة الكمية، والطريقة الكمية هي طريقة البحث التي تستغني عن الأرقام العددية. تتم أجراء بحث عملي للبحث الذي يحاول أشياء جديدة، أو أساليب جديدة أو معلومات جديدة مفيدة للباحثين ومجموعات الأشخاص الذين هم مجموعة البحث المستهدفة. يسبب الباحث استخدام هذه الطريقة الكمية، بأنها بالإعتبارات كما يلي: يستفيد هذا البحث لبيان عن الفاعل التربوي بين المدرسين والطلاب في التعليم اللغة العربية. ويستفيد هذا البحث في محاولة لعرض كله الذي يتطلب دقة في التعرض، بحيث يملك فهمها بشكل شامل نتائج هذه الدراسة.

^{٣٨} ترجم من:

Suharsimi Arikunto, Metodologi Peneleitian, (Jakarta: Bulan Bintang, ١٩٩٦), ha٢٤٥ .

^{٣٩} عبد الوهاب إبراهيم أبو سليمان، كتابة بحث العلم صياغة جديدة (مكتبة الرشد، ١٤٢٣ هـ) ٦٠.

٢. مجتمع البحث وعينته

(أ) مجتمع البحث

والمراد بمجتمع البحث هو الأفراد والأشياء الذين يكونون في موضوع البحث.^{٤٠} وأما مجتمع البحث في هذا البحث فهو التلاميذ الفصل الثامن ك بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا وعدددهم ٢٣ تلاميذا.

(ب) عينة البحث

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الذي يكون نائباً منه^{٤١}.

وأخذ الباحث بعينته بالطريق العينة المشبعة (Sampel Jenuh) في هذا الصف كالتجري، والعينة البحث في هذا الصف ٢٣ التلاميذ

٣. متغير البحث

المتغير في هذا البحث يعني:

(أ) متغير المستقل: متغير مؤثر أو السبب في التغير أو الإصابة متغير. غير

مستقل يسمى متغير X. والمتغير المستقل في هذا البحث هو التعلم

القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة

.Baamboozle

(ب) متغير غير المستقل: المتغير يآثره المتغير الآخر يسمى متغير Y. والمتغير

غير المستقل في هذا البحث هي مهارة الكلام.

٤. فروض البحث

^{٤٠} ترجم من :

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٥), hlm. ١١٨

٤١

فروض البحث هي إجابة مقيدة على مسألة البحث ومقررة بالبيانات المجموعة.^{٤٢} إن فرضية البحث نوعان وهي الفرضية البديلة (H_a) والفرضية الصرف (H_o).

بناء على الأسئلة الأساسية سيتقدم الباحث فروض البحث التي تحقق صوابها في البحث التالي. وهي كما يلي:

(١) الفرضية البديلة (H_a)

دلت الفرضية البديلة أن فيها علاقة بين متغير مستقل ($Variable X$) ومتغير غير مستقل ($Variable Y$). والفرضية البديلة لهذا البحث هي دلت وجود ترقية مهارة الكلام في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا بعد استخدام وسيلة (Baamboozle).

(٢) الفرضية الصرف (H_o)

دلت الفرضية الصرفية أن ليس فيها العلاقة بين متغير مستقل ($Variable X$) ومتغير غير مستقل ($Variable Y$). والفرضية الصرفية لي هذا البحث هي دلت على عدم وجود ترقية مهارة الكلام في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا بعد استخدام وسيلة التعليم (Baamboozle).

٥. طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما يحتاج الباحث هذا البحث ويستخدم الباحث طريقة كثيرة موافقة بهذا البحث كما يلي:

١ - الملاحظة ($Observasi$)

^{٤٢} ترجم من :

Suharsimi arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bulan Bintang, ١٩٩٦), hal. ٦٢

طريقة الملاحظة هي منهج العلمي يعني بملاحظة وتدوين الظواهر الملحوظة من نظام وهي لا تحدد على الملاحظة مباشرة فحسب بل غير مباشرة.^{٤٣}

بناءً على طريقة الملاحظة ، يقصد الكاتب تقنيات جمع البيانات من خلال إجراء ملاحظات مباشرة أو زيارة موضوع الملاحظة بشكل منهجي من الكائن الذي تتم ملاحظته. من هذه الطريقة البيانات التي سيتم الحصول عليها حول:

(أ) وصف عام لموقع البحث أي الموقع الجغرافي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

(ب) يستخدم الباحث ملاحظة المباشرة لمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن ك تطبيق (Baamboozle) في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

(ت) حالة المرافق والبنية التحتية في المدارس لدعم تعلم اللغة العربية

وذلك حتى يعتاد الكائن المرصود على وجود الباحث حتى يتمكن المخبر من التصرف بشكل طبيعي أو كما هو.

يستخدم الباحث ملاحظة المباشرة لمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن تطبيق (Baamboozle) في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

^{٤٣} نفس المرجع، ص. ٢٣٤

٢- الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات تحتوي على الكتب والجرائد والمجلات وما إلى ذلك.^{٤٤} يستخدم الباحث هذه الطريقة للحصول على المعلومات عن تاريخ تأسيس المدرسة وحالة المعلم والمتعلم وغيرها. تستخدم هذه الطريقة للعثور على بيانات حول الهيكل التنظيمي ، الملف الشخصي للمدرسة ، عدد المعلمين ، عدد الطلاب والبنية التحتية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٣- المقابلة (Wawancara)

المقابلة هي واحد من تقنية جمع البيانات إذا أراد الباحث أن يفعل دراسة الأولية لنيل المشاكل البحوث ولنيل المعلومات العميقة من المستجيبين في عدد صغير.^{٤٥} يستخدم الباحث المقابلة لمعرفة عملية تدريس اللغة العربية وكفاءة التلاميذ ومشكلاته في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

أجريت هذه المقابلة لمعلمي المادة لتحديد قدرات الطلاب في تعلم اللغة العربية ، وخاصة في مهارة كلام في الفصل الثامن ز. وفي نفس الوقت طلب المشورة بشأن وتقييم نتائج التعلم التي تم نقلها من قبل الباحثين.

٤- استبيان (Kuisiонер)

الاستبيان عبارة عن نموذج ورقة يحتوي على عدد من الأسئلة المكتوبة التي تهدف إلى الحصول على معلومات حول الأشياء التي يختبرها المستجيبون ويعرفونها.

^{٤٤} نفس المرجع، ص. ١٤٩

^{٤٥} ترجم من :

شكل الاستبيان المستخدم كأداة هو مقياس متدرج. المقياس المتدرج هو إجابة تُظهر بيانًا متدرجًا يتم ذكره عادةً بمقياس موقف متدرج ، يتراوح من مجموعة من المواقف التي توافق بشدة على عدم الموافقة بشدة.^{٤٦}

تم أخذ بيانات الاستبيان أثناء الجائحة. لذلك استخدم الباحث وسائط جوجل فورم لتوزيع استبانة تقويم التعلم. يتم ذلك لأن الطلاب يستخدمون نظام الجلسة والوقت محدود.

٥ - الاختبار (Tes)

الاختبار هو من احدى طرائق جمع البيانات لنيل البيانات عن كفاءة التلاميذ في المهارات اللغويات الأربعة. في هذا البحث استخدام الباحث طريقة الاختبار يعني الاختبار القبلي (Pre Test) والاختبار البعدي (Post Test). أما الاختبار القبلي هو يجرى قبل بداية البرنامج التعليمي لمعرفة مستوى التلاميذ اللغوي أو كفاءتهم اللغوية قبل استخدام الوسيلة التعليمية. وأما الاختبار البعدي هو يجري بعد انتهاء الوسيلة التعليمية لمعرفة مدى التطور، التقدم وزيادة اللغوي الذي أنجزه التلاميذ بعد استخدام الوسيلة التعليمية. ونتيجة هذا الاختبار تقارن بنتيجة الاختبار القبلي المعرفة مدي الفرق بينهما.^{٤٧}

استخدام الباحث هذه الطريقة لمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. وبعد استخدام (Baamboozle).

^{٤٦} ترجم من

Sandu siyoto dan Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publisng, ٢٠١٥), h. ٨١.

^{٤٧} ترجم من :

M. Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, ٢٠١٢), hlm. ٩١

٦. بنود البحث

بنود البحث هي آلة استخدم الباحث لجمع البيانات الوثيقة بسألة البحث واستعمل الباحث أدوات كثيرة منها:

١ - صفحة الملاحظة لمعرفة فعالية تطبيق الألغاز العربية في كتاب الفكاهات والقصص المضحكة و الألغاز العربية بالمدخل الاتصالي نحو تعليم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

٢ - الوثائق المكتوبة والصور في طريقة الوثائق للوصول إلى البيانات والمعلومات عن الألغاز العربية في كتاب الفكاهات والقصص المضحكة و الألغاز العربية بالمدخل الاتصالي نحو تعليم مهارة الكلام لطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٣ - لرموعة الأسئلة والتمرينات لنيل الحقائق والمعلومات عن الألغاز العربية في كتاب الفكاهات والقصص المضحكة و الألغاز العربية بالمدخل الاتصالي نحو تعليم مهارة الكلام لطلاب الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

٧. تحليل البيانات

تحليل البيانات هي طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. في هذا الفرصة قدم الباحث الحقائق الكمية وهي الحقائق من الأرقام بالطريقة الإحصائية.^{٤٨}

لتحليل البيانات التي جمعه الباحث ومعرفة الأشياء التي حدثت في الميدان وأخذ الخلاصة والاستنباط من هذا البحث فاستخدام الباحث بالطريقة الإحصائية بالقائدة “*Uji T*” والرمز المأوية لامتحان طريقة البحث ولمعرفة

^{٤٨} ترجم من :

Saiful Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, ٢٠٠٣), hlm. ٥٠

فعالية التعلم القائم على اللعب باستخدام وسيلة (Baamboozle) لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. ولمعرفة مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

(أ) رمز المئوية (Prosentase)

أما رموز المئوية المستخدم هو المئوية (Prosentase) ليعرف النسبة المئوية، وهي:

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

البيان:

P : النسبة المئوية

F : تكرار الأجوية (Frekuensi)

N : عدد المستجيبين^{٤٩}

أما التفسير في تحليل البيانات المجموعة وتخفيف الافتراض العلمي فيستخدم الباحث المقدار الذي قدمه سوهارسيمي أريكونتا كما يلي:^{٥٠}

اللوحة ٣,١ مقدار تحليل البيانات

الرقم	النتيجة	التقدير
٠.١	٨٠ - ١٠٠	ممتاز

^{٤٩} ترجم من :

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, ٢٠٠٣), hlm. ٤٠

^{٥٠} ترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, ٢٠٠٦), hlm. ١٤٦

جيد	٧٩ - ٧٠	.٢
مقبول	٦٩ - ٦٠	.٣
ناقص	٥٩ - ١٠	.٤
ضعيف	٤٠ - ٠	.٥

(ب) رمز المقارنة (T-Test)

وأما رمز المقارنة كما يلي:^{٥١}

$$t. = \frac{M_d}{SE_{M_D}}$$

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

^{٥١} ترجم من :

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. ٢٠٠٣)hlm ٢٨٩

الباب الرابع

الدراسة المدنية

الفصل الأول : لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

أ- هوية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

اسم	:	المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا
سنة التأسيس	:	١٩٨٠
رئيس المدرسة	:	أكوس يولينط
رقم المدرسة	:	١٢١١٣٥٧٨٠٠٠٢
العنوان	:	في شارع جيترا رايا رقم ٢٧ لاكار سانتري سورابايا
المدينة	:	سورابايا
الولاية	:	جاوى الشرقية
رقم الهاتف	:	٧٥٣٢١٣٠
شهادة المدرسة	:	(A)

ب- تاريخ تأسيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

اسست المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية سورابايا سنة ١٩٨٠ ميلادية، تقع هذه المدرسة في شارع لاكارسانتري رقم ٢٧ سورابايا والذي يستعمل هذا الموقع الآن لمدرسة روضة الأطفال "التوفيق"، وبعد السنوات زاد

عدد طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا في سنة ١٩٩٠ ميلادية زيادة كثيرة، ثم انتقلت هذه المدرسة في شارع جيترا راي رقم ٢٧ لاكارسانتري سورابايا حتى الان.

ج- رؤية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، بعثتها،

وأهدافها.

١- الرؤية

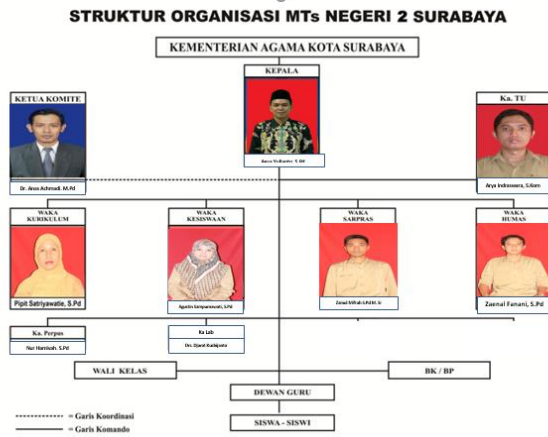
- متفوقة في تحقيق أخلاق الكريمة
- فرصة الحصول على التعليم للمجتمع دون الوضع الاجتماعي

٢- البعثة

- زيادة الكفاءة المهنية لموظفي إدارة التعليم في محاولة تحقيق الأهداف.
- تحسين جودة الموارد البشرية بشكل مستمر
- لديهم والاءة عالية و التفاني.

د- الهيكل التنظيمي

وأما الهيكل التنظيمي للمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا فهي كما يلي:



صورة ٤,١ : الهيكل التنظيمي المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

هـ - أحوال المعلمين

شرح الباحث في هذا الباب عن أحوال المعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، والمادة التي يعلمونها، وهي فيما يلي:

اللوحة ٤,٢

أسماء معلمين في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

رقم	اسم المدرس	الوظيفة
١	أكوس يولينط	رئيس المدرسة
٢	إتا مفروحة	نائب رئيس الدناج الدراسية
٣	زين الفني	نائب رئيس الوسائل الدراسية
٤	سوليستياري	كمبالي
٥	أنس أحمد	نائب رئيس العلاقات العام
٦	فيفيط سات رياواتي	المعلمة
٧	دجاروت كوسبيسانتو	المعلم
٨	هادي سوبريونو	المعلم

المعلمة	أنيس مفرحة	٩
المعلمة	نور عزيزة	١٠
المعلم	محمد خير الأنور	١١
المعلم	هاصول	١٢
المعلمة	تاري هادروسواتي	١٣
المعلمة	يوني إنداه إندارني	١٤
المعلم	عين الرفيق	١٥
المعلم	وهواكو	١٦
المعلمة	نور حمية	١٧
المعلم	زين المفتاح	١٨
المعلم	سيف الدين	١٩
المعلم	مسلمين	٢٠
المعلمة	إيتيغ إيدا فطرية	٢١
المعلمة	هاريني هداية	٢٢
المعلم	كارجو	٢٣
المعلم	لقمان ويجايا	٢٤
المعلمة	عليقة المسدة	٢٥
المعلمة	دينا إيكاهيوني	٢٦
المعلمة	سويأتي	٢٧
المعلمة	حسن الخاطمة	٢٨
المعلمة	أوغسين سامبورناواتي	٢٩

المعلمة	فيتريا راهايو	٣٠
المعلمة	دوي ايندانغ	٣١
المعلمة	نور رحمة واتي	٣٢
المعلم	عبد العزيز محمد	٣٣
المعلمة	سوميني	٣٤
المعلم	بودي كاريونو	٣٥
المعلم	برانا إيرawan	٣٦
المعلم	حفيف الدين	٣٧
المعلم	أريانتو	٣٨
المعلم	أحمد زمروني حامد	٣٩
المعلمة	نور فائقة ناليني محمد	٤٠
المعلمة	أرفياني كاندرا بوسيتاساري	٤١
المعلمة	رينا إلباوتي	٤٢
المعلمة	موجياتي	٤٣
المعلم	نصر الخوار	٤٤
المعلم	محمد مصطفى	٤٥
المعلم	أوجيك وايوتي	٤٦
المعلم	آدم مسلم ساسونغكو	٤٧
المعلمة	حسيني	٤٨
المعلم	قمر الدين	٤٩
المعلمة	يولي كرتيكا	٥٠

المعلمة	٥١	إنداه يولي كرتيكا
المعلمة	٥٢	إسنون نديرا
المعلم	٥٣	باكوس عارف مولني
المعلم	٥٤	عين الرافق

و- أحوال الموظفين

شرح الباحث في هذا الباب عن أحوال الموظفين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، ووظيفتهم. وهي فيما يلي:

اللوحة ٤,٣

أسماء موظفون في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

رقم	اسم الموظف	الوظيفة
١	محمد انيمو فرادانا	رئيس إدارة
٢	الدكتور معرفة	أمين الصندوق BOS
٣	سوفاتمييا	موظفة
٤	ساريتي	موظفة
٥	ريرين ملياواتي	موظفة
٦	فتا وارداتي	موظفة
٧	محمد هرينط	أمين الصندوق BOPDA
٨	ثاني	موظف
٩	دييا نور ررحمواتي	أمين المكتبة

١٠	يولييانا	أمين المكتبة
١١	قساسي اديويجيا	أمين المكتبة
١٢	جواري	عامل تنظيف
١٣	راتينو	عامل تنظيف
١٤	سينب بوديانا	بواب
١٥	اغكا فرامنا فترا	بواب
١٦	اجف ويبوا فرناما	بواب

ز- احوال المتعلمين

وأما في السنة الدراسية ٢٠٢١-٢٠٢٢، بلغ عدد المتعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا إلى ما يلي:

اللوحة ٤,٤

عدد متعلمين في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

رقم	الفصل	عدد		مجموع	عدد الكفيلة
		الطلاب	الطالبات		
١	السابع	١٣٧	١٦٣	٣٠٠	٩
٢	الثامن	١٠٤	١٤٨	٢٥٢	٩
٣	التاسع	١١٧	١٥٦	٢٧٣	٨
مجموع		٣٥٨	٤٦٧	٨٢٦	٢٦

ح- احوال الوسائل التعليمية

إن الوسائل التعليمية مهمة، وهي تساعد المعلمين في عملية التعليم والمتعلمين لفهم الدرس. وأما الوسائل التعليمية التي تستعمل في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا هي :

اللوحة ٤,٥

الوسائل التعليمية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

رقم	الوسائل التعليمية	العدد	الحال
١	حالة الأرض	ملكية	جيد
٢	مساحة الأرض	٤٨٠٨	جيد
٣	مساحة البناية	١١٢٥	جيد
٤	الفصل الدراسي	٢٦	جيد
٥	غرفة الرئيس	١	جيد
٦	غرفة الدعلم	١	جيد
٧	الادارة	١	جيد
٨	الدسجد	١	جيد
٩	المكتبة	١	جيد
١٠	غرفة صحة	١	جيد
١١	غرفة تعاونية	١	جيد
١٢	غرفة المهارة	١	جيد

جيد	١	غرفة الموسيقى	١٣
جيد	١	غرفة وسائل الإعلام	١٤
جيد	١	غرفة اللجنة	١٥
جيد	١	غرفة الأمن	١٦
جيد	١	مستودع	١٧
جيد	٣	المختبر	١٨
جيد	١	المعمل	١٩
جيد	٤	الحمام مرحاض للمعلمين	٢٠
جيد	١٦	مرحاض للطلاب	٢١
جيد	١	الملعب	٢٢
جيد	٥	مقصف	٢٣

اللوحة ٤,٦

أسماء الطلاب في الفصل الثامن "ك" في المدرسة المتوسطة الإسلامية

الحكومية ٢ سورابايا

رقم	أسماء الطلبة	رجل \ نساء
١	Adinda Talia Salsabila	نساء
٢	Akbar Naufal Widodo	رجل
٣	Akhmad isti'la Mukhammad	رجل

نساء	Aqiilah taqiyyah	٤
نساء	Azizah Zahra Fikriyah Ramadhani	٥
نساء	Devina Agustina Dewi	٦
نساء	Dewi Kumala Trisna Saraswati	٧
نساء	Elis Nurianto	٨
نساء	Gadhis Divia Paramitha	٩
رجل	Haidar Ghani Alfattah	١٠
نساء	Lyonika Aisyah Lovely	١١
نساء	Marsyah Aulia Mazidha	١٢
رجل	Maulana Tegar Danurwenda Hartono	١٣
رجل	Muhammad Falichul Afwa	١٤
رجل	Muhammad Pradipta Keola Abduh	١٥
نساء	Nathasya Aulia Kuswanto	١٦
نساء	nauly natasya adinda auliya	١٧
رجل	Rahadian haryo argani	١٨
رجل	Rangga aditya malvin afandi	١٩

نساء	Ristantyas Rachmadhani	٢٠
نساء	syifaul Jannah	٢١
نساء	Wulan dhari barokah	٢٢
نساء	Zaskia D. Anjani	٢٣

الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها

(أ) مهارة الكلام لدى طلاب الفصل الثامن "ك" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

ومن البيانات التي حصلها الباحث من الملاحظة والمقابلة في الفصل الثامن "ك" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا، حصل الباحث على أن عدد الطلاب في هذا الفصل واسمائهم هي:

نتائج الاختبار القبلي

رقم	أسماء الطلبة	النتائج
١	Adinda Talia Salsabila	١٠٠
٢	Akbar Naufal Widodo	٩٠
٣	Akhmad isti'la Mukhammad	١٠٠
٤	Aqilah taqiyyah	٩٠
٥	Azizah Zahra Fikriyah Ramadhani	٩٠

٩٠	Devina Agustina Dewi	٦
٩٠	Dewi Kumala Trisna Saraswati	٧
٩٠	Elis Nurianto	٨
٩٠	Gadhis Divia Paramitha	٩
١٠٠	Haidar Ghani Alfattah	١٠
١٠٠	Lyonika Aisyah Lovely	١١
٩٠	Marsyah Aulia Mazidha	١٢
١٠٠	Maulana Tegar Danurwenda Hartono	١٣
١٠٠	Muhammad Falichul Afwa	١٤
٧٠	Muhammad Pradipta Keola Abduh	١٥
٨٠	Nathasya Aulia Kuswanto	١٦
١٠٠	nauly natasya adinda auliya	١٧
٧٠	Rahadian haryo argani	١٨
٦٠	Rangga aditya malvin afandi	١٩
٨٠	Ristantyas Rachmadhani	٢٠
٩٠	syifaul Jannah	٢١

٨٠	Wulan dhari barokah	٢٢
١٠٠	Zaskia D. Anjani	٢٣

الرقم	النتيجة	التقدير	عدد الطلاب	النسبة الأوية (%)
٠.١	٨٠ - ١٠٠	ممتاز	٢٠	٨٧ %
٠.٢	٧٠ - ٧٩	جيد	٣	١٣ %
٠.٣	٦٠ - ٦٩	مقبول	-	-
٠.٤	١٠ - ٥٩	ناقص	-	-
	المجموع		٢٣	١٠٠ %

بناء على البيانات. ٨٧ % من تلاميذ حصلو درجة "ممتاز", و ١٣ % من

تلاميذ حصلو درجة "جيد".

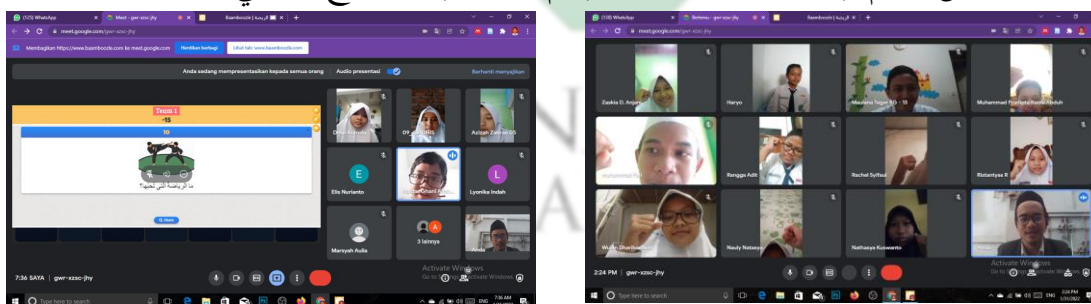
في تطوير مهارة كلام في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا فهي محدودة للغاية, لأن التعلم المطبق يعتمد على الإنترنت باستخدام التعلم الإلكتروني بحيث تفتقر القدرة على التحدث لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا إلى التعود. من ناحية أخرى, فإن غالبية الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا هم من خريجي المدارس الابتدائية الحكومية الذين لا تحتوي خلفياتهم على مواد عربية.

في نتائج الاختبار القبلي ونتائج المقابلات ، فإن تلاميذ الفصل الثامن لدي القدرة على ممارسة مهارة الكلام.

ب) التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

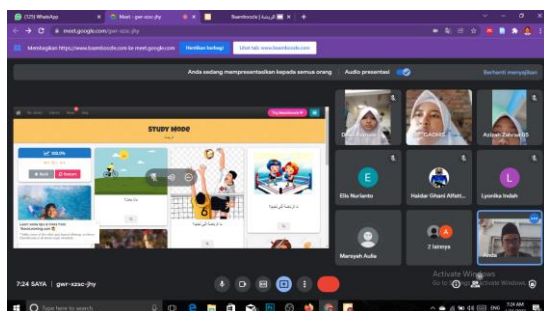
يتم تنفيذ تقديم المواد أثناء التعلم عبر الإنترنت في الفصل الثامن G من قبل المعلم مع عدة مراحل تعلم ، وهي: المقدمة ، وعملية التدريس والتعلم ، والإغلاق. قبل أن يقوم المعلم بالمرحلة الثالثة المذكورة أعلاه ، يتم إعطاء الطلاب توجيهات لإنشاء مجموعة Whatsapp في المواد العربية لتسهيل تنسيق كل مرحلة. بعد ذلك ، يرسل المعلم رابط لقاء google لبدء التعلم عبر الإنترنت.

مرحلة المقدمة. يعطي المعلم التحيات ، ويسأل كيف تسير الأمور ، ويصلي قبل أن يبدأ التعلم ويستمر من خلال حضور الطلاب. بعد ذلك ، يتأمل المعلم في الدرس السابق الذي تم تعلمه في الأسبوع الماضي.



المرحلة الأساسية. يوفر المعلم توجيهات التعلم للطلاب فيما يتعلق بالطريقة وتدفق التعلم. تتمثل الخطوة الأولى في توجيه الطلاب ليكونوا أمام الكاميرا أولاً ، ثم يقومون جميعًا بتشغيل الميكروفون دون استثناء. في الخطوة التالية ، يتم توجيه الطلاب للإجابة على الأسئلة في

ميزة وضع الدراسة للتعلم قبل ممارسة اللعبة. يجب على الطلاب الإجابة باللغة العربية. بعد أن يحصل جميع الطلاب على قسم الإجابة ، ثم أدخل ميزة التشغيل. يحق لكل طالب تلقي عمود واحد من الأسئلة. وأجابه بالعربية.



المرحلة الختامية ، يتم توجيه الطلاب لتقديم أفكار واقتراحات بشأن الألعاب التي تم لعبها سابقًا. وعلى الفور تغلق بالدعاء.



(ج) فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة
Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة
المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا

١- بيانات نتائج البحث

البيانات الواردة في هذه الدراسة هي بيانات أولية تم الحصول عليها مباشرة من خلال نتائج الاختبارات التي أجريت سابقًا. تتكون

بيانات البحث من بيانات الاختبار القبلي و الاختبار البعدي التي تم الحصول عليها من خلال الاختبارات التي أجريت على العينات قبل وبعد العلاج. يتم عرض هذه البيانات في اللوحة ٣٠٦ و اللوحة

٣٠٧

اللوحة ٤,٧

نتائج الاختبار القبلي

رقم	أسماء الطلبة	النتائج
١	Adinda Talia Salsabila	١٠٠
٢	Akbar Naufal Widodo	٩٠
٣	Akhmad isti'la Mukhammad	١٠٠
٤	Aqiilah taqiyyah	٩٠
٥	Azizah Zahra Fikriyah Ramadhani	٩٠
٦	Devina Agustina Dewi	٩٠
٧	Dewi Kumala Trisna Saraswati	٩٠
٨	Elis Nurianto	٩٠
٩	Gadhis Divia Paramitha	٩٠
١٠	Haidar Ghani Alfattah	١٠٠

١٠٠	Lyonika Aisyah Lovely	١١
٩٠	Marsyah Aulia Mazidha	١٢
١٠٠	Maulana Tegar Danurwenda Hartono	١٣
١٠٠	Muhammad Falichul Afwa	١٤
٧٠	Muhammad Pradipta Keola Abduh	١٥
٨٠	Nathasya Aulia Kuswanto	١٦
١٠٠	nauly natasya adinda auliya	١٧
٧٠	Rahadian haryo argani	١٨
٦٠	Rangga aditya malvin afandi	١٩
٨٠	Ristantyas Rachmadhani	٢٠
٩٠	syifaul Jannah	٢١
٨٠	Wulan dhari barokah	٢٢
١٠٠	Zaskia D. Anjani	٢٣

اللوحة ٨,٤

نتائج الاختبار البعدي

رقم	أسماء الطلبة	النتائج
١	Adinda Talia Salsabila	١٠٠
٢	Akbar Naufal Widodo	٩٠
٣	Akhmad isti'la Mukhammad	١٠٠
٤	Aqiilah taqiyyah	٩٠
٥	Azizah Zahra Fikriyah Ramadhani	٩٠
٦	Devina Agustina Dewi	٩٠
٧	Dewi Kumala Trisna Saraswati	٩٠
٨	Elis Nurianto	٩٠
٩	Gadhys Divia Paramitha	٩٠
١٠	Haidar Ghani Alfattah	١٠٠
١١	Lyonika Aisyah Lovely	١٠٠
١٢	Marsyah Aulia Mazidha	٩٠
١٣	Maulana Tegar Danurwenda Hartono	١٠٠

١٠٠	Muhammad Falichul Afwa	١٤
٧٠	Muhammad Pradipta Keola Abduh	١٥
٨٠	Nathasya Aulia Kuswanto	١٦
١٠٠	nauly natasya adinda auliya	١٧
٧٠	Rahadian haryo argani	١٨
٦٠	Rangga aditya malvin afandi	١٩
٨٠	Ristantyas Rachmadhani	٢٠
٩٠	syifaul Jannah	٢١
٨٠	Wulan dhari barokah	٢٢
١٠٠	Zaskia D. Anjani	٢٣

٢- الإحصاء الوصفي

الوصفي هو أسلوب لتقديم البيانات وتلخيصها بحيث تصبح البيانات معلومات يسهل فهمها. يتم عرض الإحصاء الوصفي في هذه الدراسة في اللوحة ٤٠٨.

اللوحة ٤,٩

الإحصاء الوصفي

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	٢٣	٦٠,٠٠	١٠٠,٠٠	٨٩,١٣٠٤	١١,٢٤٦٤٣
posttest	٢٣	٨٠,٠٠	١٠٠,٠٠	٩٥,٢١٧٤	٦,٦٥٣٤٨
Valid N (listwise)	٢٣				

وفي مخرجات المنتجات الإحصائية وحلول الخدمة (SPSS) أعلاه، يمكن الملاحظة أن ملخص الإحصائيات الوصفية ينتج من نتائج الاختبار القبلي والبعدي. بالنسبة للاختبار القبلي، كانت أقل نتيجة حصل عليها الطلاب ٦٠ وأعلى نتيجة هي ١٠٠ بمتوسط ٨٩,١٣٠٤. أما نتائج الاختبار البعدي، فقد كانت أقل نتيجة حصل عليها الطلاب ٨٠ وأعلى نتيجة هي ١٠٠ بمتوسط ٩٥,٢١٧٤. وقيمة الانحراف المعياري في الاختبار القبلي هي ١١,٢٤٦٤٣ وقيمة الانحراف المعياري للاختبار البعدي هي ٦,٦٥٣٤٨.

ونظرًا لأن متوسط نتائج الاختبار القبلي الذي يبلغ حوالي ٨٩,١٣٠٤ أقل من الاختبار البعدي والذي يبلغ حوالي ٩٥,٢١٧٤، فيمكن التفسير أن هناك تأثيرًا وصفيًا للعلاج على درجة الاختبار. ولإثبات ما إذا كان التأثير مهمًا أم لا، من الضروري إجراء اختبار إحصائي يستخدم في هذه الأطروحة اختبار العينة المزدوجة.

٣- اختبار الافتراض الكلاسيكي

قبل إجراء الاختبار ذي الصلة، والذي هو في هذه الحالة اختبار t للعينة المزدوجة، هناك افتراضات يجب الوفاء بها كشرط للاختبار العملي، بما في ذلك متطلبات توزيع البيانات بشكل طبيعي بمتوسط صفري وتباين متجانس. وأما

الاختبارات الإحصائية التي يتم إجراؤها لتلبية هذه المتطلبات فهي اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس.

٤ - اختبار الطبيعية

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية بهدف معرفة ما إذا كان توزيع البيانات يتم توزيعه بشكل طبيعي أم لا. الفرضيات المستخدمة في اختبار الحالة الطبيعية للبيانات هي كما يلي:

H_0 : يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي

H_1 : لا يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي

بمعايير الاختبار وهي:

- إذا كانت قيمة الأهمية (٢-الذيل) $\alpha < (0,05)$ ، يتم قبول H_0 .

- إذا كانت قيمة الأهمية (٢-الذيل) $\alpha > (0,05)$ ، فسيتم

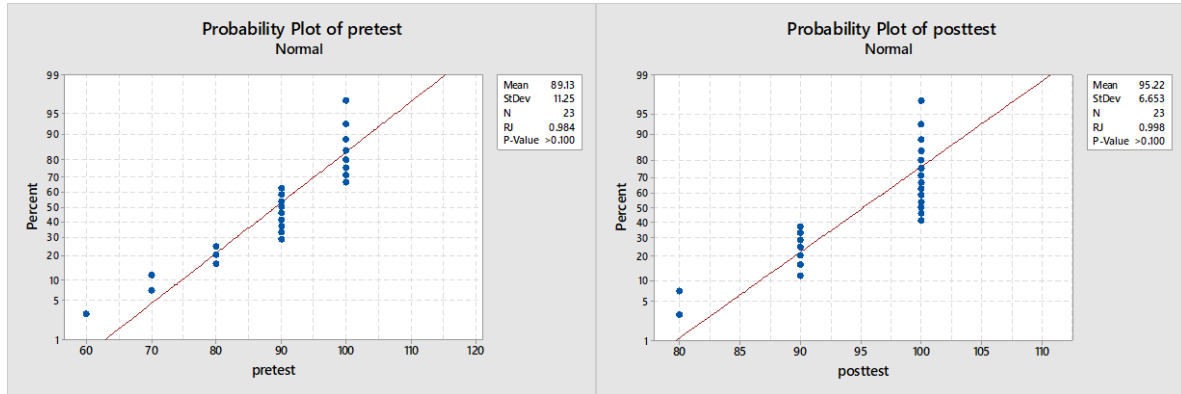
رفض H_0 .

باستخدام الإصدار ١٧ من برنامج *Minitab*، تظهر نتائج اختبار

الطبيعية في الصورة ٤,٥ والصورة ٤,٦ أدناه.

اللوحة ٤,١٠

اختبار الطبيعية قبلي و بعدي



وبناءً على اللوحة ٤,١٠ ، يتم الحصول على أن القيمة الاحتمالية للاختبار القبلي < 0.100 . وهذا يعني أن القيمة الاحتمالية الناتجة $< \alpha$ تساوي 0.05 ، لذلك يمكن تقرير رفض H_0 . فمعناه، يتم توزيع بيانات الاختبار القبلي بشكل طبيعي. وبالمثل مع بيانات الاختبار البعدي. يُظهر التحليل الذي تم إجراؤه أن القيمة p هي نفس قيمة الاختبار القبلي، بحيث يتم أيضاً توزيع بيانات الاختبار البعدي بشكل طبيعي.

٥- اختبار التجانس

اختبار التجانس هو اختبار للاختلافات بين مجموعتين أو أكثر من السكان. الغرض من اختبار التجانس هو تحديد ما إذا كانت العينة المأخوذة تحتوي على تباين موحد أم لا ، مع الفرضيات التالية:

H_0 : تباين البيانات متجانس

H_1 : تباين البيانات ليس متجانساً (غير متجانس)

معايير الاختبار هي كما يلي:

- إذا كانت قيمة الأهمية (٢-الذيل) $\alpha < (٠,٠٥)$ ، يتم قبول H_0 .

- إذا كانت قيمة الأهمية (٢-الذيل) $\alpha > (٠,٠٥)$ ، فسيتم رفض H_0 .

باستخدام برنامج المنتجات الإحصائية وحلول الخدمة الإصدار ٢٥، تظهر نتائج اختبار التجانس في الجدول ٤,١١ أدناه.

الجدول ٤,١١

نتائج اختبار التجانس مع برنامج المنتجات الإحصائية وحلول الخدمة (SPSS).

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df ^١	df ^٢	Sig.
Nilai	Based on Mean	٢,٠٩٤	١	٤٤	.١٥٥
	Based on Median	١,٩٨٢	١	٤٤	.١٦٦
	Based on Median and with adjusted df	١,٩٨٢	١	٤٢,٦٧١	.١٦٦
	Based on trimmed mean	١,٤٤٥	١	٤٤	.٢٣٦

من الجدول ٤,١١، وجد الباحث أن قيمة الأهمية هي $\alpha < ٠,١٥٥$ (٠,٠٥) لذلك يمكن تقرير قبول H_0 . فمعناه، فإن التباين في بيانات الاختبار القبلي وبيانات الاختبار البعدي متجانس.

بناءً على اختبارات الحالة الطبيعية والتجانس التي تم إجراؤها ، يمكن متابعة بيانات البحث للتحليل المعياري باستخدام اختبار t للعينات المزدوجة.

٦- اختبار t للعينه المزدوجة لتحديد تأثير العلاج

وأما الطريقة الإحصائية المستخدمة في هذا البحث هي اختبار t أو اختبار t للعينه المزدوجة، ويهدف ذلك لمعرفة ما إذا كان العلاج المعطى، أي التعليم القائم على اللعبة من خلال وسائط التعلم baamboozle، له تأثير على زيادة مهارة الكلام لدى طلاب الفصل بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية^٢ سورابايا. وباستخدام برنامج برنامج المنتجات الإحصائية وحلول الخدمة (SPSS) ٢٥، يتم الحصول على النتائج التالية :

الجدول ٤,١٢: نتائج تحليل اختبار t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (1-tailed)
		Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	90% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<u>pretest - posttest</u>	-6,08696	8,38783	1,74898	-9,71413	-2,45979	-3,480	22	.002

للعينه المزدوجة. قبل إجراء مزيد من التفسير لنتائج التحليل اعلاه، يحتاج

الباحث أولاً إلى صياغة فرضية وتحديد معايير رفض H_0 . لاتخاذ القرار في اختبار t المزدوج.

(أ) فرضية

H_0 : لا يوجد تأثير كبير في عملية التعليم القائمة على الألعاب من خلال

الوسيلة التعليمية baamboozle في زيادة مهارة الكلام لطلاب الفصل

الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية^٢ سورابايا.

H_1 : يوجد تأثير كبير في عملية التعليم القائمة على الألعاب من خلال

الوسيلة التعليمية baamboozle في زيادة مهارة الكلام لطلاب الفصل

الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

(ب) معايير الرفض

يتم رفض H_0 إذا كانت قيمة $(n-p) / 2 \alpha$ أو $Tk > Tcount$ أو $Ttable$ (أو 2 -Sig. الذيل) $= 0.05$.

يتم قبول H_0 إذا كانت قيمة $(n-p) / 2 \alpha$ أو $Tk \leq Tcount$ أو $Ttable$ (أو 2 -Sig. الذيل) $= 0.05$.

بناءً على المخرجات المعروضة في الجدول ٤,٥، فيمكن الملاحظة أن قيمة T المحسوبة هي $-3,480$ و قيمة $Sig.$ (٢-الذيل) هي 0.002 . وبالتالي، لأن قيمة $T_{hitung} = |-3,480|$ أكبر من $T_{(0.025; 22)} = 2,074$ أو قيمة $Sig.$ (٢-الذيل) $0.002 > 0.05$ ، ثم القرار H_0 مرفوض، لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثير كبير في عملية التعليم القائمة على الألعاب من خلال الوسيلة التعليمية baamboozle في زيادة مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

يحتوي الجدول ٤,٥ أيضاً على معلومات حول متوسط الاختلاف المزدوج البالغ $-6,08696$. تشير هذه القيمة إلى حجم الاختلاف بين متوسط قيمة نتائج الاختبار القبلي ونتائج الاختبار البعدي، لذلك يمكن تفسير أن قيمة الاختبار البعدي أكبر من

٦,٠٨٦٩٦ من قيمة الاختبار القبلي. الفرق في الفترة الزمنية -

٩,٧١٤١٣ إلى -٢,٤٥٩٧٩ (باستخدام فاصل ثقة ٩٥٪)

٧- اختبار t واحدة الاتجاه لمعرفة فعالية العلاج

في هذه الدراسة، يعد العلاج المقدم للعينة على أنه يعطي نتائج فعالة، إذا أظهرت نتائج الاختبار بعد العلاج (في هذه الحالة هي نتائج الاختبار البعدي) نتائج أعلى من معايير الحد الأدنى من الاكتمال (KKM) وهي ٧٥. بالنسبة إلى لهذا السبب، يتم استخدام متوسط الاختبار السكان يعني عن طريق اختبار t واحدة الاتجاه. تكون صياغة الفرضية لهذا الاختبار على النحو التالي:

$$H_0: \mu = 75$$

$$H_1: \mu > 75$$

معايير الاختبار هي كما يلي:

رفضت H_0 إذا كانت النتيجة $T_{hitung} > T_{(0,05;22)}$
قبلت H_0 إذا كانت النتيجة $T_{hitung} \leq T_{(0,05;22)}$

تم الحصول على القيمة الإحصائية لاختبار t (T_{hitung}) من خلال الصيغة

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

الفصل الفرعي للإحصاء الوصفي ، أي الفصل الفرعي ٤,٨ ، يتم الحصول عليه:

$$t = \frac{99,2174 - 75}{6,65348/\sqrt{23}} = 14,5727$$

بناءً على نتائج حساب قيمة $T_{hitung} = 14,6727 > T_{(1,0,2,22)} = 1,717$ ،
 فيمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوض. فإن متوسط نتائج الاختبار البعدي <
 ٧٥. لذلك يمكن القول أن العلاج في عملية التعليم القائمة على أساس اللعبة
 باستخدام الوسيلة التعليمية Baamboozle فعال لترقية مهارة الكلام لدى
 طلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الخامس

خاتمة البحث

أ- نتائج البحث

بعد اقام الباحث على فعالية التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. كما يلي:

١. إن مهارة الكلام لدى طلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا تظهر في نتائجهم في الإختبار القبلي هو كانت أقل درجة حصل عليها الطلاب ٦٠ وأعلى درجة كانت ١٠٠ بمتوسط ٨٩١٣٠٤ قبل استخدام التعلم القائم على اساس جيم بوسيلة Baamboozle

٢. إن وسيلة Baamboozle لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا بالمادة "الرياضة" (١) المقدمة، يعطي المعلم التحيات ، ويسأل كيف تسير الأمور ، ويصلي قبل أن يبدأ التعلم ويستمر من خلال حضور الطلاب (٢) أنشطة رئيسية، في استخدام التعلم القائم على اساس جيم (Game) بوسيلة Baamboozle و بالمادة "الرياضة" (٣) الإختتام، يتم توجيه الطلاب لتقديم أفكار واقتراحات بشأن الألعاب التي تم لعبها سابقًا. وعلى الفور تغلق بالدعاء

٣. إن التعلم القائم على اساس جيم (Game) باستخدام وسيلة Baamboozle . لدى الطلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢

سورابايا فعال. بناءً على نتائج حساب قيمة
 $T_{hitung} = 14,9727 > T_{(1,1;22)} = 1,717$ ، فيمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوض.
 فإن متوسط نتائج الاختبار البعدي < 0.75 . لذلك يمكن القول أن العلاج في
 عملية التعليم القائمة على أساس اللعبة باستخدام الوسيلة التعليمية
 Baamboozle فعال لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الفصل الثامن بالمدرسة
 المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا.

ب- المقترحات

بعد قام الباحث ببحثه، قدم الباحث الاقتراحات وترجوا بها أن تكون نافعة
 لتطوير أنشطة تعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة
 الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. وأما الاقتراحات كما يلي :

١- للمعلمين

من المتوقع أن تكون قادرة على استخدام وتطوير التعلم القائم على
 الألعاب باستخدام وسائط Baamboozle بشكل مستمر مع
 الموضوعات أو مواد مختلفة وأيضاً معرفة المزيد بشكل أفضل الاستفادة
 من القدرات في مجال التكنولوجيا ، لأنه جنباً إلى جنب مع تقدم
 العلم والتكنولوجيا ، يحتاج عالم التعليم أيضاً إلى التكنولوجيا
 كأحد المكونات الهامة في دعم العملية

التعلم.

٢- للطلاب

باستخدام Baamboozle في التعلم عبر الإنترنت ، يجب أن يصبح
الطلاب أكثر مشاركة وكن أكثر نشاطا وحلل في متابعة التعلم

٣- للقراء

يرجى الباحث أن يكون هذا البحث العلمي مفيدا للقارئ و لمن
تستفيد من التعلم القائم على اساس جيم (Game) بوسيلة
Baamboozle الخاص

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع العربية

ابراهيم محمد عطاء, ١٩٩٠ طريق تدريس اللغة العربية , مكتبة النهضة المصرية: القاهرة

أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة ، (القاهرة : عالم الكتاب , ٢٠٠٨)

ددنك فردؤس , استخداو وسائل التعلسم الإيلكتروني .

الدكتور إبراهيم أنيس ١٩٨٠ , المعجم الوسيط الجزء الثاني , قاهر : دارالمعارف .

رشدي طعيمة، ٢٠٠٤ , الاساس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية، القاهرة : دار الفكر العربي

عبد الرحمن كدوك، تكنولوجيا، (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠١٠)

عبد المجد سيد أحمد منصور , ١٩٩٧ , علم اللغة النفسي , الرياض — الملكة العربية

السعودية .

عبد الوهاب إبراهيم أبو سليمان , ١٤٢٣ , كتابة بحث العلم صياغة جديدة مكتبة

الرشدة.

على الخوالي , ٢٠٠٠ , المهارات الدراسية , دار الفلاح :عمان

عماد توفيق السعدي، وسائل تكنولوجيا التعليم، (رياض: مكتبة الرشد، ٢٠١٠)

لويس مألوف، ٢٠١١ , المنجد في اللغة والأعلام بيروت: دار المشرق،

لويس معلوف , المنجد اللغة العربية ,

محمد طاهر و محمد بيهقي وأم حنيفة وسلطان مسعود, ٢٠١٣, المدخل إلى طرق

تدريس العربية للإندونيسيين , سورابايا : الجامعة سونان أمبيل.

نايف محمود معروف, ١٤١٨, خصائص العربية وطريقة تدريسها, بيروت : دار

النفاثس,

المراجع الإندونيسية

Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, ٢٠١١, *Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN MALIKI Press

Anas Sudijono. ٢٠٠٣. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,

Anas Sudijono. ٢٠٠٣. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. ٢٠١٦. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,

Arik Kurniawati, ٢٠١٠, " *Studi Analisis Tools Pembelajaran Berbasis Game dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Keahlian Pemrograman*" *Jurnal Ilmiah Rekayasa Vol ٣, Nomor ١, Bangkalan*

Arsyad A, ٢٠٠٦, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada,

Azhar Arsyad, ٢٠١٤, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press,

Coffey, ٢٠١٦, *E-Bussinessand E-CommerceManagement*, (United Kingdom: PrenticeHall,

Depdiknas, Permendiknas, No. ٢٢, ٢٠١٥, *Tentang Pembelajaran Menyenangkan*, Jakarta

Fathul Mujib, ٢٠١٢, *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press,

<http://https://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=17643> di akses pada hari senin tanggal 20 September 2021 pukul 17,16 WIB

<https://radarkudus.jawapos.com/read/2021/08/07/28083/menurunnya-motivasi-belajar-siswa-di-masa-pandemi> di akses pada hari senin tanggal 20 September 2021 pukul 10,00 WIB

Joni, Raka, 2010, Strategi Belajar Mengajar (Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar), Jakarta : Universitas Terbuka.

Krisbiantoro ,Benny. 2020. , The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. Vol. 1, No. 2, 2020, pp. 93-97. Universitas Harapan Bangsa.

Lamudji. 2000. *Pengaruh Penggunaan OHP terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang bermotivasi Tinggi dan Rendah*. Tesis tidak diterbitkan.Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang,

M. Musfiqon, 2012, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka).

Nindian Puspa Dewi, 2019, Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris, Jurnal Resti, Vol. 3 No. 2, Universitas Madura ,

Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. 2014. Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. LingTera,

Ratna Wilis, 2013, Teori-teori Pembelajaran, Jakarta : Depdiknas

Saiful Azwar, 2003, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sandu siyoto dan Ali Sodik, 2010, Dasar Metodologi Penelitian . Yogyakarta: Literasi Media Publing,

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, 1996 , *Metodologi Peneleitian*, Jakarta: Bulan Bintang,

Suharsimi Arikunto, ٢٠٠٦, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,
Jakarta: PT. Rineka Cipta,
Umi Hanifah, ٢٠١١, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Putra Media
Nusantara,
Umi Hanifah, ٢٠١٤, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Cet. ١; Surabaya : UIN
SA Press

