

## الباب الأول

### المقدمة

#### ١. خلفية البحث

الحمد لله الذي جعل العربية أفضل اللغة الذي مكن أهلها أشرف المقامات، والصلاة والسلام على سيدنا ومولانا محمد خير البرية، واشرف المخلوقات في السموات والأرض، وعلى أله واصحابه وسائر أمته من المسلمين و المسلمات.<sup>1</sup>

من المعروف أن اللغة العربية هي اللغة الوحيدة في العالم الإسلام، وهي أقدم اللغة حياة لم يعثرها التغيير و التبديل. وانزل الله القرآن بها و تكلم بها الأنبياء. قال الله تعال في كتابه الكريم :

"إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ".<sup>2</sup> يبد أن ذلك تكون العربية كلغة الجنة، فمن اعترف بأنه مسلم فعليه أن يعرف بالعربية ويفهم بها فهما عقيما. لأن كثيرا من الكتب الإسلامية القديمة يستعملها كاللغة الاتصال العالمي. وبها يتمكن من فهم عميق وملاحظة على ما يشتمل فيه القرآن الكريم والحديث النبوي وكتب الدينية المختلفة.<sup>3</sup>

واللغة العربية مهمة في الحياة للناطقين بها اولغير الناطقين بها, كما قال نايف محمود معروف ان اللغة العربية

<sup>1</sup> فتح عمر ، المنهاج الجديد في الألب العربي، بيروت : دار العلم المأبين، ص. 17

<sup>2</sup> القرآن وترجمة معانه باللغة الإندونيسيا، سورة يوسف ١٢ : ٣

<sup>3</sup> يترجم من :

مهمة لانها : وسيلة الاتصال والتفاهم بين الناس اداة التعلم والتعليم, الحزانة التي تحفظ للامة عقائدها الدينية وترثها الثقافي اداة التذكير.<sup>4</sup>

وقد اتفق اللغويون بأن الغرض من تعليم اللغة العربية قد حصل على غرض تعليمه أسسها. أما غرض العام في تعليمها هو مساعدة الطلاب على فهم القرآن والحديث كمصادر أحكام الاسلام و الكتب الدينية والثقافة التي تكتب باللغة العربية. أما الغرض الخاص أن يشجع الطلاب في الكلام والمطالعة والإنشاء وكذلك القواعد.<sup>5</sup> وإنما غرض تعليم اللغة هو مهارة الاتصال بين الناس لأن من وظائف اللغة هي كأدات التعبير في الافكار و الآراء و الانفعالات. وكذلك إنّ الهدف من تعليم اللغة العربية كان لترقية مهارة الاتصال بالعربية بين الناس غير الناطقين بها.

المدرّس هو الذي يكون مقدماً المادة, فيختار أنواع الطرق او استراتيجيات تعليمية او وسيلة اللغة العربية التي تساعد الطلاب على أداء واجبتهم, لأنّ أساس الفلسفة التعليمية الحسنة أن التعليم ليس نقل العلم أو المعلومات إلى الطلاب فقط لكنه يجعل ايضاً أن يكونوا مستطيعين التعلم, وبذلك لا يكون المدرس مركزاً في إجراء التعليم, لكنه جزء من التسهيلات الى الطلاب كي يفهموا مادة التعليم على قدرة ابتكارهم.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> ناييف محمود, خصائص اللغة العربية وطرائق تدريسها, (بيروت : دار النفائس, ١٩٨٥) ٣٢ - ٣١

<sup>5</sup> يترجم من :

Tayar Yusuf, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab* ( Jakarta, PT Grafindo Persada, 1996 ) hal. 88

<sup>6</sup> . يترجم من :

وكما عرفنا أن مكافأة الطلاب مختلفة، منهم من يستطيع ومنهم من لم يقدر فيجب على المدرس ان يجعل عملية تدريس اللغة العربية الكفاءة. عند تحويل درس اللغة العربية الى الطلاب, اوبقول اخر, تطبيق الطريقة المناسبة في عملية تدريس اللغة العربية تساعد الطلاب ليفهم درس اللغة العربية.

كما قال الدكتور محمد عبد القادر احمد " ان المعلم الناجح هو حقيقة طريقته ناجحة "<sup>7</sup> توصل الدرس الى الطلاب بايسر السبيل, فمهما كان المعلم عزير المادة, ولكنه لا يملك الطريقة الجيدة فان النجاة لن يكون مالك المعلم. ولذلك لابد على المدرسين أن يجعلوا عملية التعليم في الفصل ليكون مسرورا وحرية حتى يصل إلى تحقيق اهداف التعليم.

وقد كان تعليم اللغة العربية بمدرسة العالية الأشهر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك لا تدرك الحد الأقصى. وسببه هو قلة الوقت في تعليم اللغة العربية، وخلفية بعض الطلاب متنوعة، إما من المدرسة الإسلامية وإما من المدرسة العامة. وطريقة التعليم لتلك اللغة العربية في هذه المدرسة ليست كلها مناسبة بالطلاب، إما أن يكون الطلاب يستطيعون أن يفهموا الدراسة وأحيانا أن يجعل الطلاب ملالا في الفصل حتى لا يصلون تحقيق اهداف التعليم فيها.

ومن أهداف تعليم اللغة العربية أن يستطيع الطلاب في استعمال اللغة العربية إما بلسان أوكتاب في الناحية العملية.<sup>8</sup>

Radliyah Zaenuddin , *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran Bhs.Arab* (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group dan STAIN Cirebon Press, 2005), 103-104.

<sup>7</sup> عبد القادر , طرق اللغة العربية (القاهرة: مكتبة النهضة المصرية, الطبع الأولى, ١٩٧٩) 45

<sup>8</sup> يترجم من :

Ahmad Izzan , *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, ( Bandung, Humaniora, 2009 ) hal. 77

ولكن الواقع لا يساوي بهذا الرجاء. فإن الطلاب قد أصابتهُم المملة والسامة في التعليم. وصارت رغبتهم في عملية التعليم ناقصة وهم يشعرون أن اللغة العربية هي أصعب اللغة، إذ يتكلمون باللغة العربية قد أصابهم كثير من الأخطاء، وخاصة في مهارة الكلام فإنه ليس لهم رغبة في تجريب ذلك، وهم يحبون أن يتكلموا باللغة الإنجليزية إذ يتكلمون باللغة الأجنبية.

ومن المعروف ان العاب اللغوية هي وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغة الاجنبية. والالعاب اللغوية من افضل الوسائل التي تساعد كثيرا الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومع ذلك ان الالعاب اللغوية شئ مهم للمدرس في لقاء المواد التعليمية لأنها تتضمن اعمال لنيل المهارة المعينة بطريقة مسرورة.<sup>9</sup>

والالعاب الحكاية (Permainan Bercerita) هي من جنس العاب اللغوية واستدراج تعليم اللغة العربية التي تصف محبا للطلاب لغير ناطقين بها، خاصة لترقية مهارة الكلام والكتابة. ونظر الباحث ان تعليم الالعاب محتاج لتدريب اللغة العربية لان اكثر من الطلاب لا يرغبون فيما سوى اللعبة، فتعليم اللغة العربية عليهم بوسائل المذكورة احسن وانفع واهدى سبيلا الى تحقيق الاهداف التربوية وتربط تشويقهم وترغيبهم في العربية مع ترقية مهارة الكلام.

<sup>9</sup> يترجم من :

وعرفنا ان مهارة الكلام هي مهارة الشخص في استخدام اللغة<sup>10</sup>, في تعليم هذه المهارة يرجى على الطلاب ان يستطيعوا كلام اللغة العربية بجيد. هذا التعليم مهم جدا, حيث نعرف اول تعلم الطفل هو التكلم, يتكلم الطفل كلام امه ولو كان لا يفهمه. والالعب الحكاية تستطيع ان ترقى مهارة الكلام للطلاب في تعليم اللغة العربية وزاد نشاطهم في اشترك عملية التعلم. وبجانب ذلك ان نجاح عملية التعلم والتعليم ليست تعين بعوامل المثقف لكن تؤثر بعوامل غير المثقف ايضا منه.

ومن الممكنات ان استعمال الالعب الحكاية تهدف فرصة للطلاب ان يتغيروا افكارهم بشعور فرحية وزاد تفهيم الطلاب في ترقية مهارة الكلام باللغة العربية.

ومن ذلك الاساس سيبحث الباحث في هذا البحث العلمي تحت الموضوع "فعالية استخدام ألعاب الحكاية (Permainan Bercerita) نحو ترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية" الا شهر "سونجون لكاوا بونجاه كرسيك".

#### ب. قضايا البحث

بناء على خلفية البحث ولتيسير الفهم فتقدم الباحث المسائل التي تطلب إجابتها, وهي :

<sup>10</sup> الدكتور عبد المجيد سيد أحمد منصور, علم اللغة النفسي, (الرياض, 1982) ص 241

- أ- كيف كفاءة مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك؟
- ب- كيف تطبيق استخدام ألعاب الحكاية (permainan bercerita) نحو ترقية مهارة مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك؟
- ج- كيف فعالية استخدام ألعاب الحكاية (permainan bercerita) نحو ترقية مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك؟
- ج. أهداف البحث
- أما أهداف البحث التي تراد الوصول إليها في هذا البحث كما يلي :

- أ- لمعرفة كفاءة مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك.
- ب- لمعرفة تطبيق استخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك.
- ت- لمعرفة فعالية استخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك.
- د. منافع البحث
- بهذا البحث العلمي أراد الباحث أن يكون نافعا كما يلي :

1) للباحث : لأداء الوظيفة النهائية إلي درجة سرجانا ( S.Pd.I ) بشعبة تدريس اللغة العربية. كذلك لتوسيع

معلومات الباحث في معرفة كتابة بحث العلمي، ولتزيد على خزائن علومها.

(2) للمدرسة والأساتذة : لترقية ابتكاريّة (Kreatifitas) المعلمين لاستخدام الألعاب اللغوية ليكون إنجاز عملية التعلم والتعليم مرتفعاً.

(3) للمجتمع : زيادة لخزانة العلوم والمعارف خصوصاً في مجال اللغة العربية.

### ٣. توضيح بعض المصطلحات

اراد الباحث على عرض بعض المصطلحات في قضايا هذا البحث ابتعاداً عن وقوع الخطاء وسوء الفهم لما ورد في هذا البحث العلمي :

- كفاءة : حالة يكون بها الشيء مساوياً لشيء آخر<sup>11</sup>. والمراد الكفاءة في هذا البحث هي حالة مساوية في قدرة الكلام للطلاب في الفصل العاشر قبل استخدام ألعاب الحكاية.
- مهارة الكلام : حالة التي تصور قدرة الشخص في نطق الكلمة أو الجملة للتعبير عن الفكرة واعطاء الإجابة عن المعلومات من الآخر<sup>12</sup>. والمراد في هذا البحث هي قدرة مهارة الكلام للطلاب في استعمال المفردات وطلاقة التكلم.
- تطبيق : مصدر طَبَّقَ-يُطَبِّقُ تطبيقاً أي تطبيق بمعنى التنفيذ<sup>13</sup>. أي تمارس طريقة التعليم لإتاحة الحالة الجديدة في التعليم حتى جعلها نشيطة وعملية. والمراد التطبيق هي عملية

<sup>11</sup> لويس مألوف، منجد في اللغة العربية الاعلام. (بيروت : دار المشرف 1987) ص 694

<sup>12</sup> يترجم من :

Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 1997) hal. 10

<sup>13</sup> يترجم من :

Aw. Munawwir, *Kamus Al-Munawwir* (surabaya : pustaka progresif 1997), 1444

الطلاب باستخدام ألعاب الحكاية من الإعداد، والتقويم،  
والخلاصة

- استخدام : مصدر من (استخدم-يستخدم-استخداما) من أفعال الثلاثي المزيد على وزن " استفعل " بزيادة همزة الوصل والسين والتاء بمعنى اتخذته خادم<sup>14</sup>. والمراد الاستخدام أي استخدام ألعاب الحكاية من جنس ألعاب اللغوية.
- ألعاب الحكاية : من أحد استدراج التعليمية. وأما المراد بألعاب الحكاية هي الألعاب التي توفر الأعمال على الطلاب في الكلام والكتابة موسعا في وقت قصيرة<sup>15</sup>. واستخدام ألعاب الحكاية يوافق بموضوع منهج الدراسة في الفصل العاشر

- ترقية : مصدر من رقى-يرقى-ترقية بمعنى رفعه وصعده وقدمه وحسنه<sup>16</sup>. ويقصد هذا البحث أن فيها سعي لارتفاع مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر لهذه المدرسة. أي في عملية التدريس

- فعالية : هي من كلمة فعال ايصغة المبالغة<sup>17</sup>. وأما فعالية في موضع البحث فهي كل طبقات لتحصيل إلى الغرض. وأما فعالية في عمل التدريس هي يحصل ارتفاع مهارة كلام الطلاب أي يتكلم الطلاب باللغة العربية جيدا وحزمة، وستحصل فعالية تطبيق استخدام هذه الألعاب إذا كان مناسبة بعناصر التعليمية التي تعين في وحدة الدرس.

<sup>14</sup> لويس مألوف، المنجد في اللغة العربية والإعلام، ص ١٧١

<sup>15</sup> يترجم من :

Andrew Wright, Batteridge D. And Michael Buckby, *Games For Language Learning* (New York : Cambridge University Press, 1983), Hal 98

<sup>16</sup> لويس مألوف، المنجد في اللغة والإعلام، ص ٥٢٥

<sup>17</sup> فؤد نعمة، ملخص قواعد اللغة العربية (دمشق : دار الحكمة) ص 20

- الطلاب : كلمة الجمع ومفردها الطالب. ومعناها التلميذ التي يتعلم في المدرسة. والمراد هي الطلاب في مدرسة العالية "الأشهر" فصل العاشر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.
- مدرسة العالية الأشهر : هي اسم إحدى المدارس التي تكون في قرية سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

### و. فروض البحث

إنّ الفرضية إجابة مؤقتة على مسألة البحث حتى مثبتة بالبيانات المجموعة. وقد قسم سوهرسم أريكونطا الفرضية البحث إلى نوعان وهي الفريضة البديلة ( $H_a$ ) والفريضة الصفرية ( $H_o$ ).<sup>18</sup>

#### أ. الفرضية البديلة ( $H_a$ )

دلت الفرضية أنّ فيها علاقة بين متغير مستقبل أو "variable x" الذي يكون في هذا البحث يعني تطبيق طريقة سقراطي و متغير غير مستقبل أو "variable y" الذي في هذا البحث يعني مهارة الطلاب في كلام العربية، والفريضة البديلة لهذا البحث هي وجود الفعالية استخدام العاب الحكاية (permainan bercerita) لترقية مهارة مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

#### ب. الفرضية الصفرية ( $H_o$ )

دلت الفرضية أنّ ليس فيها العلاقة بين متغير مستقبل "variable x" و متغير غير مستقبل "variable y". وفرضية الصفرية لهذا البحث هي دلت على عدم فعالية استخدام

<sup>18</sup> يترجم من :

العاب الحكاية (permainan bercerita) لترقية مهارة الكلام  
لطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية " الأشهر"  
سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

### ز. طريقة البحث

للوصول إلى الحقائق التي يحتاج الباحث في هذا البحث  
العلمي، ينبغي للباحث أن تعين مصادر الحقائق التي تأخذها  
الباحث بالاستراتيجية التالية.

نوع البحث : طريقة البحث التي استخدمها الباحث في هذا  
البحث هي طريقة كمية ( kuantitatif ) يعني بهذا الطريقة هي  
العملية في نيل المعرفة بالاستعمال البيانات الرقمية الة في  
إيجاد البيان عن الشيء المنشودة.<sup>19</sup>

### أ. مجتمع البحث

و المراد بمجتمع البحث هو جميع من الافراد أو الاشياء  
التي تصف بما يصفه<sup>20</sup>. وزاد سوهارسم أريكونطا بأن  
الافراد أو الاشخاص و الاشياء التي تكون في موضوع  
البحث.

<sup>19</sup> يترجم من :

Margono S, *Metode Penelitian Pendidikan*, ( Jakarta, Rineka Cipta), 1997 hal. 105

<sup>20</sup> يترجم من :

Yatun Riyanto, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, ( Surabaya : Unesa Aniversary, 2007) hal. 50

وأما مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع مفردات البحث الظاهرة التي تدرسها الباحثة. وهو كل التابع في الملاحظة. المراد هنا جميع الطلاب في فصل العاشر من المدرسة العالية "الأشهر". وكان عددهم 61 طالبا من فصلين العاشر اي فصل العاشر (أ) وفصل العاشر (ب)

### ب. عينة البحث

عينة البحث هي بعض من جملة وعلامته التي تملك مجتمع البحث<sup>21</sup>. و في هذا البحث يستعمل الباحث بعينة القصدية (purpose sampling) توفيراً للوقت والطاقة والتكاليف, وأخذت الباحثة 31 طالب من فصل العاشر (أ) لأنها أضعف مهارة الكلام باللغة العربية وكثير منهم يخرجون من المدرسة الثانوية الحكومية أو الأهلية (SMP S/SMPN)

### ج. طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتاجه البحث من هذا البحث وقد إستعمل الباحث طرقاً كثيرة موافقة بهذا البحث كما يلي :

#### أ. طريقة المشاهدة (observasi)

وهي الوسيلة في اكتساب الخبرات والمعلومات من خلال من يشهد أو يسمع عنه<sup>22</sup>. والمقصود في الملاحظة هو

<sup>21</sup> يترجم من :

Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2007), hal.81

<sup>22</sup> يترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997) hal. 144

لمعرفة سلوك الشخص كالواقعة الفعلية حيث ينظر السلك عملية. وكذلك لأعرض تصوير الحياة الاجتماعية. تستعمل الملاحظة إن لم تكن البيانات كثيرة حيث تكون المسئلة مكثفية. والملاحظة إما أن يكون الباحث مشتركاً في هذه المسئلة أو غير مشترك.

بهذه الاستراتيجية أراد الباحث أن يعرف عملية التعليم وفي فعالية استخدام ألعاب الحكاية (permainan bercerita) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية " الأشهر " سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

#### ب- طريقة المقابلة (interview)

وهي عملية للحصول على البيانات باستراتيجية السؤال والجواب يقوم بها نفران أو أكثر حاضران متواجهان لاجراء حيث يوجه الأسئلة.

المقابلة أو الاستبارة ليست منهجاً، وإنما هي من أدوات جمع المعلومات، وهي ليست أداة متفصلة عن الأدوات الأخرى بل هي أداة إضافية تضاف إلى الأدوات التكنيكية الأخرى<sup>23</sup>. وقام الباحث بها لجميع البيانات وتكملها. وهي الاستراتيجية التي تسلكها الباحث بوسيلة المحاوراة شفوية مع الطلبة في المدرسة والمدرسات المحاركة اللغوية و الأساتذ للحصول على الأخبار أو الوثائق عن قدرة الطلاب على التكلم بالعربية وعن المحاولات التي قام بها المدرسة لترقية مهارة

<sup>23</sup> حسين عبد الحميد أحمد رسوان، العلم و البحث العملي دراسة في مناهج العلوم ، (اسكندري، المكتب الجامع الجديد)، 1992، الطبعة الخامسة،

الكلام وكذلك المشكلات المواجهة وحلها وعن تأسيس المدرسة وما إلى ذلك.

### ج- طريقة الاستبيانات (Angket)

هي الأسئلة لحصول المعلومات والبيانات من المستجيبين باختيار الاجابة الصحيحة لهم من المجموعة الاجابات بالصفة المعلقة.<sup>24</sup>

هي الأسئلة المكتب البيانات والمعلومات من المستجيبين وهي التقرير عما في أنفسهم ويعرفونه. والاستبيانات المستخدمة في هذه البحث هي الإستبيانات المعلقة، هو اختيار الاجابة الصميمة من مجموعات الاجابة الذى يطلب من المستجيبين. وأعطى الباحث هذا الاستبيان للطلاب في الفصل العاشر بالمدرسة العالية " الأشهر " سونجون لكاوا بونجاه كرسيك الذين يختارهم الباحث كالعينة. وهذه الطريقة مستخدمة لنيل المعلومات عن آراء المستجيبين في وجود هذه الطريقة لترقية مهارة الكلام العربية.

### د- طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي استراتيجية جمع البيانات مصدرها المكتبة والكتب والمجلات والجرائد والوثيقة ومحاضر الاجتماع والنظام والمذكورات اليومية وما إلى ذلك.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> يترجم من:

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta: 2009 ), hal:142

<sup>25</sup> يترجم من،

Nasution S, *Metode Research*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), hal. 128

استعمل الباحث هذه الطريقة للوصول إلى البيانات و المعلومات عن المدرسة واستخدام العاب الحكاية (permainan bercerita) فيه. وعدد الطلاب فيها.

#### هـ- طريقة الاختبار ( Tes )

هي جملة من الأسئلة المقدمة الى الشخص أو الأشخاص لإظهار درجة. قال سوهرسيمي أنه اختبار معقود لمعرفة نتائج درس الطلاب. توزع هذا الاختبار مرتين يعني الإختبار الأولي والاختبار النهائي. استخدم الباحث هذه الطريقة لنيل الحقائق والمعلومات عن فعالية استخدام العاب الحكاية (permainan bercerita) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية " الأشهر " سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

#### و- طريقة التجريبية ( Uji Coba )

التجربة في هذه البحث هي يستعمل العاب الحكاية (permainan bercerita) للطلاب في الفصل العاشر بالمدرسة العالية " الأشهر " سونجون لكاوا بونجاه كرسيك لمعرفة مهارة الكلام بهذه الاستراتيجية.

أعطي الباحث هذه الأسئلة إلى طلاب فصل العاشر الذين يختارهم الباحث العينة في الفرقة تجريبية (kelompok experiment) فقط. لأن الاستبيانات تتعلق بتطبيق العاب الحكاية (permainan bercerita) وهذه طريقة نيل المعلومات عن تطبيق العاب الحكاية (permainan bercerita) في مهارة الكلام.

### ط. طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو احد الطرائق للإجابة من السؤال المستخدمة في قضايا البحث. في هذه الفرصة قدم الباحث حقائق الكمية وهي حقائق من الأرقام المرتدة بالطريقة الإحصائية.<sup>26</sup>

أما الرموز التي يستعملها الباحث هي:

أ. رمز المئوية (prosentase)

رموز المئوية (p) لتحليل البيانات عن استخدام العاين الحكاية لترقية مهارة الكلام

التي حصل عليها الباحث بطريقة الاستبيانات وهي :

البيانات :

p : النسبة المئوية

F : تكرير الإجابة (Frekuensi)

N : عدد المستجيبين<sup>27</sup>

أما تفسير والتعيين بكلمة الكيفية من الرموز السابقة فكما يلي<sup>28</sup>.

<sup>26</sup> يترجم من

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003), 50

<sup>27</sup> يترجم من :

Sudjono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1995) hal. 4

<sup>28</sup> المراجع السابق ، سوهرسمي، ص 102

|        |              |
|--------|--------------|
| جيد    | ٧٦ % - ١٠٠ % |
| مقبولا | ٥٦ % - ٧٥ %  |
| ناقصا  | ٤٠ % - ٥٥ %  |
| قبيحا  | ١٠ % - ٣٩ %  |

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

ب. رمز الاختبار (Tet "t")

استخدم الباحث هذا الرمز لنيل المعرفة كما يلي :

1. اختلاف احوال الفرفتين في مهارة الكلام قبل تجربة الألعاب وبعد تجربته. إن عينة البحث تعد العينة الصغيرة أو أقل من ثلاثين. وفي هذا البحث ما فيه ارتباط بين المتغير (x) والمتغير (y). لأن هذا البحث العلمي يستعمل فرقتين أو مصدرين. يقال " هناك ارتباط بين المتغيرين " إذا النتيجة التي نحصل عليها من المصدر الثابت أو سواء.

وأما رمز المقارنة (Tet "t") للعينتين الصغيرتين ولا ارتباطا بينهما, فيستعمل رمز فيسر (Fisher) فيما يلي :

$$t_o = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2)(N_1 \cdot N_2)}}}$$

البيان :

$$t_o = \text{المقارنة}$$

$$Mx = \text{المتوسط (Mean) من المتغير x Variabel x}$$

$$\text{وأما رمز } (Mx) \text{ Mean :}$$

$$Mx = \frac{\sum x}{N_x}$$

$$\Sigma x = \text{مجموع النتيجة من المتغير x}$$

$$N_x = \text{عدد المستجيبين من المتغير x}$$

$$My = \text{المتوسط (Mean) من المتغير y Variabel y. رمز My}$$

$$My = \frac{\sum y}{N_y}$$

$$\Sigma Y = \text{مجموع النتيجة من المتغير y}$$

$$N_y = \text{عدد المستجيبين من المتغير y}$$

$$x = X - M_x$$

$$x = \text{انحراف النتيجة (Deviasi Skor) من المتغير X}$$

$$X = \text{النتيجة من المتغير X}$$

$$y = Y - M_y$$

$$y = \text{انحراف النتيجة (Deviasi Skor) من المتغير y}$$

$$Y = \text{النتيجة من المتغير y}$$

## ي. خطة البحث

قسم الباحث هذا البحث الجامعي الى اربعة ابواب:

**الباب الاول:** مقدمة, وتشتمل على خلفية البحث, قضايا البحث, اهداف البحث, منافع البحث, توضيح بعض المصطلحات, متغير هذا البحث, فروض البحث, طريقة البحث, طريقة تحليل البيانات, خطة البحث.

**الباب الثاني :** يحتوي هذا الباب على دراسة النظرية تشتمل على ثلاثة فصول :

- **الفصل الأول :** عن تعريف الألعاب, وتعريف العاب الحكاية, وأهدافها, وانواعها مع إجراءاتها, ودور المعلم فيها.

- **الفصل الثاني :** عن تعريف مهارة الكلام, وأهميتها, وأهدافها, وأهمية تدريسها, وطريقة تعليمها, وأقسامها, ودلائل النجاح لمهارة الكلام, وعوامل فعالية في مهارة الكلام, وتأثير طريقة تعليم الكلام للطلاب.

- **الفصل الثالث :** فعالية استخدام العاب الحكاية لترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك

**الباب الثالث :** دراسة ميدانية تشتمل على فصلين

- **الفصل الأول :** لمحة مدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك وفيها يبحث عن وصفة المدرسة, وتدریس اللغة العربية فيها.

- **الفصل الثاني :** عرض البيانات وتحليلها عن كفاءة مهارة

الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة  
العالية"الأشهر"سونجون لكوا بونجاه كرسيك, وتطبيق  
اسخدام العاب الحكاية لترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل  
العاشر بمدرسة العالية"الأشهر"سونجون لكوا بونجاه  
كرسيك, وفعالية استخدامها لترقية مهارة الكلام للطلاب في  
الفصل العاشر بمدرسة العالية"الأشهر"سونجون لكوا بونجاه  
كرسيك.

الباب الرابع : الاختتام, وتشتمل على الخلاصة والإقتراحات