الباب الأول
المقدمة

أ ـ خلفية البحث

فى عصرنا الحديث، المجتمع يرجو ان تكون التربية تتقدم وتمتاز. وذلك لايتم إلا اذا كانت التربية تتنافس لتزويد الطلاب بالعلوم والمهارات الإيجابية والأشياء التي تتطلب منها الحياة.

فالنجاح فى عملية التعليم غير منوط بما يفعله المعلم فقط، ولكنه أيضا يتعلق بما في الطلاب من همة و دور يلعبه و استعداد نفسي وما الى ذلك.

كما في تعليم اللغة العربية, عرفنا أن اللغة العربية هي لغة الإسلام والمسلمين منذ بداية الإسلام. فيها نزل القرآن دستور للمسلمين وبها تحدث خاتم الأنبياء والمرسلين، ثم أنها أقدم لغة حياة في العالم، لم يعترفها التغير والتبديل. فلا خطأ إذا أنزل الله أشرف كتبه على أشرف رسله بأشرف اللغات، أي اللغة العربية. كما قال تعالى : إنا أنزلنا قرانا عربيا لعلكم تعقلون.[1]

فلا عجب كثير من المسلمين يستخدمون هذه اللغة وهم يسابقون أن يتعلموا أو يتعمقوها، لأنّ أساس تعاليم الإسلام هو كتاب الله وسنة رسوله، وهما كتبا باللغة العربية. وكذلك الكتب الإسلامية الأخرى مكتوبة باللغة العربية.

إن اللغة العربية فى الزمان قد سارت لغة رسمية فى العالم. إذن، تعليم اللغة العربية يحتاج الى اهتمأم شديد فى تعليمها من المدرسة الابتدائية حتى الجامعة إما حكومية كانت أم أهلية لنشرها وتدريسها. وذلك بمراعاة مستوى قدرة التلاميذ وتطور أمورهم العقلية.[2]

---

[1] القرأن الكريم. *سورة يوسف*, اية :2

[2] يترجم من Tayar yusuf dan Syaiful A,*Metodelogi Pengajaran Agama dan Bahasa,* (Jakarta:Raja Grafindo)

و كثير من التلاميذ يصعبون فى تعلم اللغة العربية، كما أنهم لا يحبون قراءة اللغة العربية والكلام بها لأنهم لا يملكون المفردات ولا يفعلون شيأ من اللغة العربية إلا إذا دفعهم المعلم. فلابد على معلم اللغة أن يختار نوع تعليمها الصحيح ليساركوا في تعليم اللغة العربية مشاركة إيجابية.

ولنيل ذلك، يلزم على معلم أن يستعمل لعبة لغوية. فلعبة لغوية هى أنشطة للإكتساب مهارة اللغوية المعينة بكيفية سرورة.[3] ومن إحدى لعبة التي تستعملها المعلم فى تعليم اللغة العربية هى لعبة لغوية scrabble.

وبذلك فى هذا البحث، المادة المختارة هى زيادة المفردات العربية بلعبة scrabble. فالهدف من لعبة scrabble فى تعليم اللغة العربية هى جعل التلاميذ ذوي السلوك الإيجابي فى تعليم اللغة العربية مع ارتقاء سيطرتهم المفردات.

من البيان أعلاه ، أرادت الباحثة ان تبحث هذه المسئلة تحت الموضوع:

" تطبيق لعبة لغوية "SCRABBLE" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

ب ـ قضايا البحث

استنادا إلى خلفية البحث السابقة ولتيسير الفهم، فتقدم الباحثة المسائل التي تطلب إجابتها، وهي :

1. ما هي المحاولات لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان ؟

---

[3] يترجم من: Umi Mahmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:UIN PRESS,2008)h:175

2 . كيف تطبيق لعبة لغوية "Scrabble" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان ؟

ج ـ أهداف البحث

بناء على ما ذكر فى قضايا البحث فأغرض هذا البحث كما يلى:

1 . لمعرفة المحاولات لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

2 . لمعرفة عملية تطبيق لعبة لغوية "Scrabble" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

د ـ منافع البحث

استنادا إلى أهداف البحث السابقة، فالمنفعة من هذا البحث كما يلى:

1 . العام

- لعل هذا التفتيش يستطيع أن يعطي مساعدة التفكير لتطوير تعلم اللغة العربية في هذه المدرسة.
- لتسهيل التلاميذ في تعلم اللغة العربية.

2 . الخاص

- لرفع قدرة التلاميذ في كثيرة المفردات.
- لرفع فهم التلاميذ في تعلم اللغة العربية.

هـ ـ توضيح بعض المصطلحات

لنيل الفهم و لاستبعد عن الخطاء في هذا الموضوع " تطبيق لعبة لغوية "SCRABBLE" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان " ستوضح الباحثة بعض المصطلحات كما يلى:

1 . **تطبيق** : من كلمة طبق- يطبق-تطبيقا .وهو عند السعي استعمال الشخص والأشخاص الذين يرغبون فى اعداد و تنفيد وتقويم في استعمالهم بمعنى يفعل الشيء.[4]

2 . **لعبة لغوية** : هى أنشطة لإكتساب مهارة اللغوية المعينة بكيفية سارة.[5]

3 . scrabble : وهي العاب لتركيب الكلمة التي لعبها اثنان أو اربعة أشخاص، و وضع كل كلمة على لوحة يحتوي القيمة.[6]

5 . **زيادة** : هي مصدر من لفظ زاد- يزيد معنه إضافة، عملية تكاثر، وكيفية تحسين.[7]

6 . **مفردات** : هي جمع مؤنث السالم من لفظ مفردة، معنها جميع من ألفاظ[8]

و- فروض البحث

فروض البحث هى إجابة مقيّدة على مسألة البحث ومقرّرة بالبينات المجموع[9]. وقال سهر سيمى اريكونطا أن فرضية البحث نوعان وهما :

1 . الفرضية البدلية (Ha)

دلّت الفرضية أن فيها العلاقة بين متغير مستقلّ (Variabel X) ومتغير غير مستقل (Variabel Y) أو وجود التفريقة بين الفرقتين. والفرضية البدلية لهذا البحث هي : يوجد تأثير

---

[4] لويس معلوف, المنجد في اللغة والاعلام. (بيروت : دار المشرق،1978)

[5] يترجم من: Umi Mahmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:UIN PRESS,2008)h:175

[6] يترجم من http: id.wikipedia.org/wiki/scrabble

[7] يترجم من ادب بصري و منور، القموص البصري، فوستاكا فروكسيف.

[8] يترجم من القموص المنور (جوكجاكرتا) ص1042-,1043أحمد ورصون منور

[9] يترجم من Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)h 71

لعبة لغوية "**Scrabble**" نحو زيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

2 . الفرضية الصفرية (Ho)

دلّت الفرضية أنها ليست فيها العلاقة بين متغير مستقل (Variabel X) ومتغير غير مستقل (Variabel Y) وعدم وجود التفريقة بين الفرقتين[10]. والفرضية الصفرية لهذا البحث هي : لا يوجد تأثير لعبة لغوية "**Scrabble**" نحو زيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

ز – طريقة البحث

1. نوع البحث

طريقة البحث التى استخدمت الباحثة هي الكمية (Kuantitatif). وهي طريقة العملية في نيل معرفة باستعمال البيانات الرقمية كألة في إيجاد البيان عن الشيئ المنشود.[11] وأما جنس هذالبحث فهو بحث تجريبي (Uji coba) وأهدافه إستقصاء إمكان العلاقة بين السبب وعقيبة بإجراء التجربة إلى الفرقة التجريبية (kelompok eksperimen) ومقارنة نتائجها مع الفرقة الضبطية (kelompok kontrol) التي لا تجري فيها التجربة.

2. مجتمع البحث

هو جمع الأفراد والأشخاص فى البحث إذا أراد الباحثة أن يفتس جمع جزءا والأعضاء الموجودة فى الميدان فحينئذ يسمى البحث.[12] أما المراد بمجتمع البحث هو جميع التلاميذ

---

[10] المراجع السابق Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* h: 66-67

11 يترجم من Sugiyono*, Metode penelitian Pendidikan,* (Bandung, alfabeta,2006),h.14

[12] نفس المراجع Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* h: 130

الذين يجلسون في الفصل العاشر مدرسة ثانوية منبع الفتوح طوبان.

3. العينة البحث

هي بعض من المجتمع بدلا عنه.[13] واستعملت الباحثة هذه الطريقة لأنّها لا يمكن عليه أن تبحث كلّ مجتمع البحث بسبب محدودة القدرة والوقت. فلذلك أخذت الباحثة فى هذا البحث العينة القصديّة (Purposive Sampling).

وتأخذ الباحثة العينة من التلاميذ الفصل العاشر وتتكونهم من فصل العاشر (أ) فرقةً تجربةً (ثلاثة وثلاثين) تلميذا والفصل العاشر (د) فرقة ضبطيةً (ثلاثة وثلاثين) تلميذا. قال سوهرسمى أريكونطا إذا كان مجتمع البحث لم يبلغ الى مئة نفي فأخذت العينة بين عشر من مئة حتى خمس عشرة من مائة (% 15 – % 10) او عشرين من مئة حتى خمس و عشرين من مائة(% 25 – % 20) او أكثر من ذلك.

ح – جمع البيانات

البيانات هي كل ما يحتاج إليه الباحثة في هذا البحث. ولنيل البيانات استعملت الباحثة طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث وهي:

1- طريقة الملاحظة (Observasi)

هي الملاحظة المنهجيّة المقصودة التى توجه الإنتباه إلى الظواهر والوقائع مباشرة.[14] وهذه الطريقة مستخدمة لجمع البيانات عن احوال مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان عامة تاريحية كانت او موقعها الجغرافى وغير ذلك.

2- طريقة المقابلة (Interview)

---

[13] نفس المرجع.ص 131

[14] يترجم من Sutrisno Hadi, 1991, *Metodologi Research II* (Yogyakarta, Andi Ofset,1993) h:136

المراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظّمة بإعتماد على أهداف البحث[15]. هذه الطريقة مستخدمة لجمع الحقائق عن تطبيق لعبة لغوية "SCRABBLE" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

3- طريقة الوثائق (Dokumentasai)

هي طريقة جمع البيانات مصدرها المكتوبة والكتب والمجلات والجرائد البحوث الموجودة والحكايات وغيرها.[16] والوثائق المستخدمة هي وثائق المرتبطة في عملية تستعمل الباحثة هذه الطريقة للوصول إلي البيانات والمعلومات عن أحوال المدرسة وتاريخها وجملة المعلّمين والتلاميذ في هذه المدرسة.

4- طريقة الاستبيانات (Metode Angket)

هي جدول الأسئلة ليجيبها عينة البحث تحت رعاية الباحثة لنيل البيانات المتعلقة بالبحث.[17] والأستبيان المستخدمة في هذا البحث هي الإستبيان المغلقة. هي الإختيار الإجابة المصممة من مجموعات الأجوبة التي ثقدم الى المستجيبين. وتعطى الباحثة هذه الأسئلة إلى تلاميذ المدرسة الثانوية منبع الفتوح الذين تختارهم الباحثة كالعينة في الفرقة التجربية (Kelompok Eksperimen) فقط، لأنّ الاستبيانات تتعلق بتطبيق لعبة لغوية scrabble لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية

---

[15] نفس المراجع ، ص 126

[16] يترجم من Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,...* hal. 231

[17] يترجم من Nasution, *MetodologiResearch*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 128

طوبان. وهذه الطريقة مستخدمة لنيل المعلومات عن أراء المستوجبين في استعمال لعبة لغوية scrabble.

5- طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو احدى الطرائق للإجابة من السؤال المستخدم في قضايا البحث. في هذه الفرصة قدمت الباحثة حقائق الكمية وهي حقائق من الأرقام بالطريقة الاحصائية.[18] اما الرموز تستعملها الباحثة وهي :

- رمز المأوية

رموز المأوية (P) لتحليل البيانات عن تطبيق لعبة لغوية scrabble لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان التي حصلت عليها الباحثة بطريقة الاستبيانات وهي:

$$P = \frac{F}{N} X100\%$$

البيان:

P = النسبة المأوية

F = تكرار الأجوبة

N = عدد المستجبين.[19]

و أما التفسير و التعيين بالكلمة الكيفية من الرمز السابقة كما يلي :

100% - 76% جيدا

75% - 56% مقبول

55% - 40% ناقصا

39% - 15% قبيحا.[20]

---

[18] يترجم من

Zaenal Arifin ، *Metodologi Penelitian Pendidikan*، (Surabaya: Lentera cendekia:2010)،hal.114

[19] مترجم من. Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta, Rajawali 1987) hal 43

6 - طريقة التجريبية (Uji coba)

التجربة في هذه البحث هي تستعمل الباحثة لعبة لغوية scrabble مباشرة في تعليم اللغة العربية للفصل العاشر بمدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان لمعرفة قدرة المفردات العربية بهذه لعبة.

وهذه طريقة لنيل المعلومات عن تطبيق لعبة لغوية scrabble لزيادة المفردات العربية. أما الرمز التي تستعملها الباحثة يعني رمز مقارنة (“t” tes) أختار الباحثة في هذا الرمز، لمقارنة نتيجة قبل تطبيق لعبة لغوية scrabble وبعدها. ولتجريب الفرضية البدلية (Ha) صحيحا. فتستعمل رمز فيسر (Fisher) فيما يلى:

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{\left(\sum x^2 + \sum y^2\right)}{(N_1 + N_2 - 2)}\frac{(N_1 + N_2)}{(N_1.N_2)}}}$$

البيان:

t_0 = المقارنة

M_x = المتوسّط (Mean) من المتغيّر X (X) Variabel.

وأمّا رمز Mean (M_x):

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

$\sum X$ = مجموع النتيجة من المتغيّر X

N_x = عدد المستجيبين من المتغيّر X

M_y = المتوسّط (Mean) من المتغيّر Y (Y) Variabel.

رمز M_y:

$$M_Y = \frac{\sum Y}{N_y}$$

---

[20] نفس المرجع. ص. 245 Arikunto.

$\sum Y$ = مجموع النتيجة من المتغيّر Y

N_y = عدد المستجيبين من المتغيّر Y

$x = X - M_x$

x= انحراف النتيجة (Deviasi skor) من المتغيّر x

X= النتيجة من المتغيرX

$y = Y - My$

y= انحراف النتيجة (Deviasi skor) من المتغيّرy

Y= النتيجة من المتغير y

7- طريقة اللإختبار(tes)

هي جملة من الأسئلة المقدمة إلى الشخص أو الأشخاص لإظهار درجة. قال سوهارسيمي أنه إختبار مقعود لمعرفة نتائج درس التلاميذ. توزع هذه الإختبار مرتين يعني الإختبار الأول والإجتبار النهائ.

واستخدمت الباحثة هذه الطريقة للوصول الى المعلومات عن وصول كفاءة المفردات العربية لتلاميذ الفصل العاشر مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان للفرقة التجرّبة و الفرقة الضبطية.

ح ـ خطة البحث

قسم الباحثة في هذا البحث العلمى أربعة أبواب ويخطها الباحث كما يلى:

الباب الأول : يتكون من مقدمة و فيها: خلفية البحث، و أهداف البحث، و منافع البحث، و توضيح بعض المصطلحات، و فروض البحث، و طريقة البحث، و خطة البحث.

الباب الثانى : الدراسة النظرية

قسمت الباحثة هذا الباب الى فصلين :

الفصل الأوّل يحتوى على مايتعلق ب:
أ ـ تعريف لعبة لغوية scrabble
ب – أنواع لعبة لغوية
ج ـ أهداف استخدام لعبة لغوية scrabble
د – منافع لعبة لغوية scrabble
ه – خطوات تطبيق لعبة لغوية scrabble
الفصل الثاني يحتوى على:
أ ـ تعريف المفردات
ب – أهمية زيادة المفردات
ج ـ المحاولة لزيادة المفردات العربية

الباب الثالث : دراسة ميدانية ينقسم الى فصلين :

الفصل الأول : لمحة عن مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان وتاريخ تاسيسها. و مادة التعليم اللغة العربية التى تستعمل فيها لعبة scrabble.

الفصل الثانى : عرض البيانات و تحليلها :
أ- يبحث عن البيانات وكيفية تحليل البيانات عن المحاولات لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.
ب- و تطبيق لعبة لغوية "Scrabble" لزيادة المفردات العربية لتلاميذ مدرسة منبع الفتوح الثانوية طوبان.

الباب الرابع : هو الخاتمة وفيها الخلاصة والاقتراحات