مقدمة

أ- خلفية البحث

إن اللغة العربية هي لغة الإسلام و المسلمين منذ بزوغ فج الاسلام. فيها نزل القرآن الكريم دستور المسلمين، و بها تحدث خاتم النبيين و المرسلين. و إنها أقدم لغة حية في العالم لم يعترها التغيير و التبديل. اللغة العربية مهمة جدا في الحياة. للناطقين بها أو لغير الناطقين بها، خصوصا من ناحية الدينية و العلمية و السياسية و الثقافية.اللغة العربية هي لغة مهمة في العالم كاللغة الإنجيلزية، لأن جميع الناس في العلم يعرفون هذه اللغة ولو كانو لم يفهمو بها. ومن اللغة العربية نعرف انواع العلوم والمعارف خاصة الدراسة الإسلامية.[١]

التعليم هو عملية اتصال منظم تهدف إلى احداث التعليم حيث يسعى المعلّم دائما إلى زيادة التفاعل بينه و بين المتعلّم من خلال الموافق الإتصالية التي يرسم لها أهداف إجرائية أي يصممها و ينفذها و يقومها.[٢]

إن تعليم اللغات في العالم ولا سيما اللغة العربية، له خطوات مهارات اللغة المشهورة عند اللغويين. و تعليم اللغة العربية تتكون من أربع مهارات هي مهارة الإستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة.[٣] في أول مرة تعلمنا مهارة الإستماع ثم مهارة الكلام بعد ذلك مهارة القراءة ثم مهارة الكتابة. لكن كلهم مهمة جدا في تعليم اللغة العربية. و احدى منها هي مهارة الكلام.

---

[١] احمد بن عبدالله البباتلي،*أهمية اللغة العربية مناقشة صعوبة النحو*، (الرياض: دارالوطن للنشر،١٤١٢هـ)،٩-١٠.

[٢] أحمد محمود سالم، *وسائل و تكنولوجيا التعليم*، (الرياض: مكتب الرشد)، ١٧.

[٣] يترجم من Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, ٢٠١١), ٥٧.

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

كما قال هنري كونتور تاريغان: الكلام هو نشاط الاتصال و هو تبديل الأفكار و الأراء و المعلومات بين الشخصين أو أكثر باستخدام الرموز الكلامي و غير الكلامي.[٤] و اللغة العربية تحتاج إلى الكلام الكثيرة. و من جانب الكلام لابد أن يتعلم الطلاب القواعد اللغوية. و لذلك لابد على الطلاب أن يتحدث باللغة العربية لكى يفهمون اللغة العربية فهما صحيحا.

الألعاب اللغوية هي مجموعة من الأنشطة الفصلية التي يهدف إلى تزويد المعلم و المتعلم بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على العناصر اللغة و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار القواعد موضوعة تخضع لاشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل. [٥]

و لذلك في تعليم اللغة العربية يحتاج إلى الألعاب اللغوية. كما عرفنا في تعليم اللغة العربية في إندونسيا مازال ناقص الألعاب اللغوية، كل تعليم اللغة يحتاج إلى المدخل و الطريقة و الوسائل و أساليب التعليم التي تستخدم لتحقيق الغرد من تعليم اللغة العربية، أكثر من المعلم يستخدمون طريقة التعليم متساويا.

اللعبة اللغوية الخطر هي اللعبة تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال. هذا اللعب يدلّ على الألعاب المعرفة.

و من مشكلات تدريس اللغة العربية بالتخصيص عن مهارة الكلام في بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج و هي أن قدرة تكلمهم مختلفة، بعضهم قادرا و بعض الأخرى أكثر لم يقدر على التكلم

---

[٤] يترجم من، Henri Guntur Tarigan, *Pengajian Kompetensi Bahasa*, (Bandung Angkasa, ١٩٩٠),١٣.

[٥] www.startimes.com/f.aspx?t=٢٩٦٢٢١٠٩,diaksespadatanggal ١٤ November ٢٠١٥ pukul ٠٧.١٣

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

باللغة العربية ثم قلة الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرس كذلك هم لا يستطيعون أن ينطق الأصوات العربية نطقا صحيحا و لا يمارسون أن يتكلم باللغة العربية. أكثر من التلاميذ يشعرون بالصعوبة في تعليم اللغة العربية، يمكن بشعور السام.

لذلك باستعمال لعبة "الخطر"(Jeopardy) بمقصود لتنبت رغبة الطلاب في تعليم اللغة العربية بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج لدى الطلاب في الفصل الثامن. و من المظاهر الموجود، أراد الباحثة أن تبحث بالموضوع:

" فعالية استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy)لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج ".

ب- قضايا البحث

انطلاقا مما سبق فإن خلفية البحث تتكون في ما يلي:

١- كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج ؟

٢- كيف استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy)لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج ؟

٣-كيف فعالية استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy)لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج؟

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

ج- أهداف البحث

نظرا إلى قضايا البحث السابقة تأتي اهداف البحث كما يلي، يعني:

١-لمعرفة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

٢-لمعرفة استخدام لعبة "الخطر"(Jeopardy)لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

٣-لمعرفة فعالية استخدام لعبة "الخطر"Jeopardy لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

د- منافع البحث

سوف يفيد البحث العلمي للجهات كالتالي:

١-للباحثة، ستزيد العلوم و لاستفاء شرط من شروط الامتحان الإلحاقي لحصول الشّهادة بالدّرجة الطبقة الأولى، في كلية التربية شعبة تعليم اللغة العربية بجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

٢-لمدرسة، سيفيد البحث العلمي لترقية عملية التدريس اللغة العربية.

٣-لمدرس، سيفيد البحث العلمي لاضافة الخبرة الجديدة و لتطوير طريقة التعليم اللغة العربية في الكلام جذاب، و الجهود لتوفير جودة تعلم اللغة العربية.

٤-لطلاب، سيفيد البحث العلمي لاضافة الخبرة الجديدة و لمساعدتهم في ارتفاع مهارة الكلام لدى الطلاب في دراسة اللغة العربية.

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

هـ- مجال البحث وحدود

مجال البحث وحدوده على أساس ما يلي:

١-المسئلة في هذا البحث هي ترقية مهارة الكلام.

٢-استعملت الباحثة في هذا البحث باللعبة الخطر "Jeopardy"

٣-أخذت الباحثة في هذا البحث في الفصل الثامن بمدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

٤-أن تبحث الباحثة هذه المسئلة في مدرسة كيسامبين المتوسطة الحكومية جومبانج.

٦-أجرى هذا البحث العلمي في سنة الدراسي ٢٠١٥-٢٠١٦.

و- توضيح بعض المصطلاحات

١-فعالية : فعاليات، نشاط وقوة تأثير، (فعاليات الشباب)[٦]هي الأثر الاجابي الذي ظهر من استعمال الطريقة. [٧]

٢-استخدام :من كلمة خدم. وهو طريقة التعلم المستخدمة في تعليم الكلام باللغة العربية. في هذا البحث استخدام هو يستخدم وسيلة التعليم في عملية التعليم. [٨]

٣-اللعبة : أنشطة الطلاب لحصول إلى فعالية التعليم من ناحية العلم و المجتمع و غير ذلك من تلك اللعبة. [٩]

---

[٦]لويس مألوف، *المنجد اللغة العربية*(بيروت: دار المشرق،١٩٨٦)، ص: ٩٤٣

[٧]يترجم من :
WJS. Purwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, ١٩٩٣), h. ٦

[٨]يترجم من Ali Ma'sum, *Munawwir Al-Lughoh Al-'Arabiyah* (Surabaya: Pustaka Progressif, ٢٠٠٧), h. ٢٣٦.

[٩] يترجم من،

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

٤-لعبة الخطر : اللعبة تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال. هذا اللعب يدلّ على الألعاب المعرفة.

٥-ترقية : مصدر من رقى-يرقي أي رفهه وصعده و قدمه و حسنه.[١٠] يعني يرفع الشيئ الذي يتعلق بالكفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية.

٦-مهارة : هي الحال الذي يصور القدرة الشخص جودة أو كميا.[١١]

٧-الكلام : الكلام في أصل اللغة عبارة عن: الأصوات المفيدة، و عند المتكلمين هو : المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، يقال في نفس الكلام، و في اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة.[١٢]

٨-مهارة الكلام: هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الفكر في شكل أفكار و آراء و الرغبات أو مشاعر الشريك التخاطب.[١٣]

ز- الدراسة السابقة

١-رابعة العدوية قد بحثت عن "*فعالية تطبيق لعبة كلية اللغز الوعاء (COLLEGE QUIZ BOWL) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن*

---

[١٠] احمد ورسون و منور. *قاموس المنور*، (جوكجاكارتا: فوستاكا، ١٩٩٧)، ص ٥٢٥.

[١١] يترجم من ... Uzer Utsman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Rosda Karya, ١٩٩٢), ٢٣.

[١٢] مجمع اللغة العربية: *المعجم الوسيط*، ج ٢، ص: ٨٠٢

[١٣] يترجم من ١٣٥ ..... Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*

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

بمدرسة الثانوية الحكومية جونواغى كريان".و حاصل البحث هو إنّ باستعمال لعبة كلية اللغز الوعاء له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية مهارة الكلام. واذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار t تحصل أن t_{hitung} =٨,٠٨٨٤و t_{tabel} ٢,٠٢٥٣و هذه تدل على t_{hitung} أكبر من t_{tabel} و هي٨,٠٨٨٤ > ٢,٠٢٥٣فالفرضية البدلة(Ha) مقبولة و الفرضية الصرفية(Ho) مردودة.

٢-نوفيا سنتيامي قد بحثت عن *"The Effectivenes of Jeopardy Game on Student's Vocabulary Mastery of Seventh Grade Students at Smp Dua Mei Ciputat"* و حاصل البحث هو إنّ باستعمال لعبة Jeopardy له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية كفاءة المفردات الطلاب. واذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار t تحصل أن t_{hitung} ٢.١٢=و t_{tabel} ١.٦٧٣و هذه تدل على t_{hitung} أكبر من t_{tabel} و هي٢.١٢> ١.٦٧٣فالفرضية البدلة(Ha) مقبولة و الفرضية الصرفية(Ho) مردودة.

٣-محمد عارف الدين قد بحث عن "*فعالية استخدام رسيت ستون في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ بمدرسة حكمة الأمانة الثانوية الإسلامية باجت موجوكرطا*". و حاصل البحث هو إنّ باستعمال رسيت ستون له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية مهارة الكلام. واذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار (٣.٢٢٥) t_{hitung} أكبر من (٢.٠٢١) t_{tabel} و هذا يدل على مردود الفرضية السلبية. و أما نتيجة ٠.٠٠٣ (Sig. (٢-tailed وهو أصغر من ٠.٠٠٥ و هذا يدل على مردود الفرضية السلبية و قبول الفرضية الإيجابية.

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