

الباب الاول مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية لغة نزل بها القرآن وتكلمها نبينا محمد صلى الله عليه وسلم. وعدّها المسلمون لغة دينية . ولا يمكن أن لهم يتعمّقوا تعاليم الاسلام بغير اللغة العربية، لأنّ القرآن والحديث دستوران للمسلمين و فيهما تعاليم الإسلام. وحينما يفهمونهما بترجمة فقط فإنهم بعداً من دقة التفسير.

لذلك، يتعلّم هذه اللغة جميع التلاميذ في المدارس الاسلاميّة، كما أن بعض التلاميذ في المدارس العامة يتعلموها. وكما عرفنا أن التلاميذ يشعرون الصعوبة في تعلم اللغة العربيّة بجانب تساؤمهم في درسها . نظرا إلى ذلك، كان للمعلم دور عظيم في عملية تعلّم و التّعليم اللغة العربية في الفصل . وكان المدرّس مركزا في تعلّم ويجب عليه ان يصنع الطّريقة والوسائل التعليميّة لتسهيل عمليّة التعلّم و التعليم.

تؤثر الألعاب اللغوية عمليّة التعلّم و التعليم. لأنها تساعد التلاميذ في دفع حماسة التلاميذ وتكرير ما درسوه! وذلك لا يتم إلا إذا تطوّر المعلم تقنيات التعليم.

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.

وقد يظن البعض أنّ من "الترف" اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكنّ المتأمل للجو المبهج الذي تضيفه الألعاب

على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس الدارسين وما يطرء على لغتهم منتطور ونمو، سيقتنع -بلا شك- بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل، ملطف من جفاف الدروس وتعب التدريبات، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة².

واعتمادا على ذلك خلفية البحث ارادت الباحثة ان تبحث عن علاقة و تأثير بين التلاميذ الذين تستخدمون لعبة تمثيل إيمائي و بدونها تحت الموضوع تأثير استخدام لعبة ” تمثيل إيمائي ” نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.

ب. قضايا البحث

- بناء على خليفة البحث قدمت الباحثة القضايا الآتية
1. كيف استخدام لعبة تمثيل إيمائي في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
 2. كيف مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
 3. هل تؤثر لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
 4. إذا وجد التأثير، فإلى أي مدى تأثير لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.

ج. أهداف البحث

اما الاهداف من هذا البحث فما يلي :

1. لمعرفة استخدام لعبة تمثيل إيمائي في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
2. لمعرفة مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
3. لمعرفة توتر لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.
4. لمعرفة إلى اي مدى تأثير لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.

د. منافع البحث

منافع هذا البحث كما يلي :

1. لتسهيل التلاميذ في فهم المادة اللغة العربية
2. لنقص الساؤم في تعليم اللغة العربية
3. لمساعد التلاميذ في تذكر اللغة العربية بسهولة وسريع
4. لجعل التلاميذ نشاط عمليًا في الفصل
5. لكي يكون تعليم اللغة العربية مفرحا وممتعا
6. لزيادة مفرداتهم
7. لرفع قدرتهم على الكلام

ه. فروض البحث

ان الفروض هي الأجابة المؤقتة عن مسألة البحث. واما
الفروض البحث نوعان هما الفرضية البدليّة (Ha) والفرضية
الصفريّة³ (Ho)
أ. الفرضية البدليّة (Ha)

دلّت الفرضية أن فيها العلاقة بين متغير مستقلّ
(variable X) ومتغير غير مستقل (variable Y) و الفرضية
البدليّة لهذا البحث هي : يوجد التأثير استخدام لعبة تمثيل
إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن
بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو
سدوارجو.

ب. الفرضية الصفريّة (Ho)

دلّت الفرضية أن ليس فيها العلاقة بين متغير مستقلّ
(variable X) ومتغير غير مستقل (variable Y) و الفرضية
الصفريّة لهذا البحث هي : لا يوجد التأثير استخدام لعبة
تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل
الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو
سدوارجو.

و. توضيح بعض المصطلحات

لزيادة شرح البيان في هذا البحث إلى القارئين. فشرحت
الباحثة الموضوعات في هذا البحث هنا نستخدم الباحثة
المصطلحات كما يلي :

تأثير : مصدر، ينقل الثلاثي المجرد إلى وزن فَعَلَ
بزيادة التضعيف (أثر-يؤثر-تأثيراً) ولدلالاته

على التكثر ونسبة المفعول إلى أصل الفعل⁴ .
ومعناه ترك شيء⁵ .

لعبة

: اللعبة بـ لعب . 1- اسم من اللعب . 2- ما
يلعب به، كالشطرنج و النرد وغيرهما⁶ . بمعنى
*permainan*⁷ . أما الألعاب في تعليم اللغة الكي
يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية،
لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة
للتدريب على عناصر اللغة ، وتوافير الحوافر
لتنمية المهارة اللغوية المخالفة⁸

تمثيل إيمائي: عرض التمثيل الذي قدّمه المعلم و التلميذ
بالحركة بدون الكلام⁹

مهارة الكلام : هي تركيب اضافي يتكون من مهارة الكلام
والمراد هنا هو مهارة الإجابية تطلب من
الدرس ان ينبج الاصوات المعينة والاشكال
الحوية¹⁰.

4 محمد معصوم ابن علي، "الامثلة التصريفية" ، (سورابايا: مكتبة ومطبعة سالم نيهان)، ص 12

5 لويس معلوف، المنجبي في اللغة والاعلام (بيروت: دارالمشرق، 1986) ،ص. 30

6 جبران مسعود، الرائد معجم لغوي عصري رتبت مفردته وفقا لحروفها الاولى، (بيروت: دار العلم للملايين، 1992)، ص 691

7 أتايك على احمد اهدى محضر، قموس كريبك العصري عري . اندونسي(يوغياكرتا، مؤسسة على مكصوم معهد كرايباء
الاسلامي، 1996) ص 1556

8 ناصف مصطفى عبدالعزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، المرجع السابق، ص، 12

9 ترجمة من

Ahmad A.K Muda·Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Reality Publisher·2006)·hal· 403.

10

11 مصطفى العليين، جامع الدروس العربية، (لبنان، بيروت العصرية، 1997م)، ص، 7

اللغة العربيّة: هي الكلمة يعبريها العرب عن أعراضهم.¹¹ وقال
انس فريحة اللغة هي مجموعة اصوات للتعبير
عن الفكرة أداة للتفاهم او وسيلة لنقل المعانى.¹²

ز. طريقة البحث

1. نوع البحث

طريقة البحث التي إستخدمتها الباحثة هي ”طريقة
الكميّة” (Kuantitatif). وهي طريقة العملية في نيل المعرفة
بإستعمال البيانات الرقمية كآلة في إيجاد البيان عن الشيء
المنشود¹³. وأمّا صفة هذا البحث هو البحث الوصفي بطريقة
الارتباط . والهدف من هذه الصفة تصوير عن استخدام لعبة
تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن
بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو
سدوارجو، وتعريف عن قوة العلاقة بينهما .

2. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جميع الأفراد والأشخاص في البحث.¹⁴
والمجتمع في هذا البحث يتكوّن من جميع التلاميذ في الفصل
الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو
سدوارجو، وعددهم 315 (ثلاثمائة و خمسة عشر) طلباً.

12 انس فريحة، نظرية في اللغة، (لبنان، بيروت، دار الكتاب البياني، 1980 م)، ص 7

13 ترجمة من

Sugiyono• *Metode Penelitian Pendidikan*• (Bandung: Alfabeta• 2006)• hal.14

14 ترجمة من

Suharsimi Arikunto• *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek* (Jakarta• reneka cipta• 1997)• hal.
104

3. عينة البحث

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الذي يكون نائباً منه.¹⁵ واستعملت الباحثة هذه الطريقة لأنها لا تمكن أن تبحث كل مجتمع البحث بسبب محدودية القدرة والوقت. فلذلك أخذت الباحثة في هذا البحث العينة القصدية (Purposive Sampling).

وتأخذ الباحثة العينية من طلاب الفصل الثامن، لأنهم في أوسط الدراسة وليس لهم مفردات الا قليلا ويشعرون صعوبة في تكلم اللغة العربية، وليس باستعمال طلاب الفصل السابع لأنهم طلاب جديد وهم في اول الدراسة، وليس و بطلاب الفصل التاسع لانهم سيقومون بالإمتحان الأخير وكان عدد التلاميذ في الفصل الثامن 315 (ثلاثمائة و خمسة عشر) طلباً، و ارادت الباحثة ان تأخذ طلاب الفصل الثامن (أ) وعددهم 39 (تسعة و ثلاثون) طلباً.¹⁶

4. منبع البيانات

منبع البيانات هو مكان او فاعل الذان وجدت منهما البيانات. بأساس نوع البحث فمنبع البيانات في هذا البحث يشتمل على مجتمع البحث من أقوالهم او افعالهم. والذين كانوا في المدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلية ” دار العلوم ” وارو سدوارجو.

5. طريقة جمع البيانات

15 نفس المرجع، 141
16 ترجمة من

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

أ- طريقة الملاحظة (Observasi)

هي الملاحظة المنهجية المقصودة التي توجه الإنتباه إلى الظواهر والوقائع مباشرة¹⁷. تقدمت الباحثة هذه الطريقة مباشرة لنيل البيانات عن حالة المدرسة وبيئتها وقدرة المعلم في إلقاء المعارف والمعلومات وآراء الطلبة عن عملية تعلم اللغة العربية، أخصها عملية التعليم باستخدام لعبة تمثيل إيمائي

ب- طريقة المقابلة (Interview)

هي مقابلة منظمة ، أي تستعمل الباحثة قائمة الأسئلة المعدة قبل المقابلة، وبذلك تحصل الباحثة المعلومات الموافق¹⁸ فتستعمل الباحثة هذه الطريقة لمعرفة البيانات عن استخدام لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو و الأخبار الآخر التي تتعلق كثيراً بهذا البحث العلمي.

ج- طريقة الوثائق أو الكتاب (Dokumentasi)

والمراد بها جميع البيانات المكتوبة مثل الكتب والمجلات والجرائد والوثائق و تسجيلات الإجتماع

17 ترجمة من

Sutrisno Hadi• *Metodologi Penelitian*• (Jogjakarta: Fakultas Psikologi UEM)• hal. 136

18 المرجع السابق

Suharsimi Arikunto• *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*• hal. 126

والنظام والمذكورات اليومية وما إلى ذلك¹⁹ استعملت الباحثة هذه الطريقة للوصول إلى البيانات والمعلومات عن أحوال المدرسة وتاريخها وجملة المعلمين والتلاميذ في هذه المدرسة.

د- طريقة الاستبيانات (Angket)

هي جدول الأسئلة لجيبتها عينة البحث تحت رعاية الباحثة لنيل البيانات المتعلقة بالبحث.²⁰ والاستبيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيانات المغلقة، هي الأسئلة الإجابة الصميمة المختار من مجموع الأجوبة التي تنال من الأسئلة. وأعطى الباحثة هذه الأسئلة إلى التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو

ه- طريقة الإختبار (Tes)

طريقة الإختبار هي جملة من الأسئلة المقدّمة إلى الشخص أو الأشخاص لإظهار درجة. إنه إختبار معقود لمعرفة نتائج درس التلاميذ، وتوزع مرتين يعني الإختبار الأولي والإختبار النهائي.

وإستخدمت الباحثة هذه الطريقة للوصول إلى المعلومات عن رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو.

6. طريقة تحليل البيانات

19 نفس المرجع 131

20 ترجمة من :

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.²¹

وأما الرموز التي تستعملها الباحثة هي :

أ. رموز المئوية (Prosentase)

رموز المئوية (P) لتحليل البيانات عن استخدام لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة كلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو التي حصلت عليها الباحثة بطريقة الاستبيانات وهي :

$$P = \frac{(F) \text{ تكرير الأجوبة}}{\text{عدد المستجيبين (N)}} \times 100 \%$$

أما التفسير والتعيين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الافتراض العلمي، فيستعمل الباحثة المقدار الذي قدمته سوهارسيما أريكونتا فيما يلي:²²

جيد	76% - 100%
مقبولا	56% - 75%
بسيط	40% - 55%
قبيحا	10% - 39%

²¹ترجمة من

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

²² المرجع السابق،

Suharsimi Arikunto• Prosedur hal. 246.

ب . رمز المستوى الأهمية (Product Moment) ولمعرفة وجود العلاقة بين المتغيرات وهي استخدام لعبة تمثيل إيمائي (variabel X) وبين رفع مهارة كلام التلاميذ (variabel Y) في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو. فستعمل الباحثة رمز المستوى الأهمية (Product Moment) وهو²³

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum y)(\sum x)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

البيان :

r_{xy} : المستوى الأهمية (Product moment)

$\sum x$: مجموع درجات متغير x

$\sum y$: مجموع درجات متغير y

$\sum x^2$: مجموع درجات التربيعية لمتغير x

$\sum y^2$: مجموع درجات التربيعية لمتغير y

N : عدد العينة²⁴

ولمعرفة تأثير استخدام لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة الكلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة " دار العلوم " المتوسطة

²³ ترجمة من

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (PT.Raja Grafindo.Persada.1997)193-206

²⁴ نفس المرجع 193-206

الإسلامية وارو سدوارجو. فاستعملت الباحثة مقدر التفسير كما يلي²⁵ :

التفسير	في "١" قيمة
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y قوية جدا	90,0-00,1
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y قوية	70,0 - 90,0
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y بسيطة	40,0 - 70,0
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y بسيطة	20,0 - 40,0
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y صغيرة	00,0-20,0
كانت العلاقة بين متغير X و متغير Y صغيرة جدا	

ط خطة البحث

قسمة الباحثة هذا البحث العلمى إلى أربعة أبواب.

وسياتى البيانات فيما يلى :

الباب الأولي : هذا الباب يشتمل على : خلفية البحث و قضايا

البحث وأهداف البحث ومنافع البحث وفروض

البحث وتوضيح بعض المصطلحات وطريقة

البحث وجمع البيانات وخطة البحث.

الباب الثاني : قسمت الباحثة هذا الباب إلى ثلاثة فصول :

الفصل الأول: يبحث فيه تعريف لعبة تمثيل إيمائي و اهدافها وتقنياتها ومحاسنها و عيوبها في عملية التعلم و التعليم

الفصل الثاني: يبحث فيه مهارة الكلام

الفصل الثالث: يبحث عن تأثير استخدام لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة الكلام

الباب الثالث : يبحث هذا الباب دراسة ميدانية وهي عرض البيانات و تحليلها. وينقسم هذا الباب إلى فصلين:

الفصل الأوّل : يتناول لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الأهلّية ” دار العلوم ” وارو سدوارجو

الفصل الثاني: يبحث عن البيانات و كيفية تحليل البيانات عن استخدام لعبة تمثيل إيمائي نحو رفع مهارة الكلام التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة ” دار العلوم ” المتوسطة الإسلامية وارو سدوارجو

الباب الرابع : في هذا الباب الأخير قدّمت الباحثة الإختتام الذي يشمل الخلاصة والإفتراحات