

أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية
للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الاسلامية
"مفتاح الجنان" كلوكو-دكت-لامونجان

بحث جامعي

مقدم بكلية التربية بجامع سونن امبيل الاسلامية الاحكومية
لاستيفاء بعض الشروط للحصول على شهادة (S.Pd.i)
في تعليم اللغة العربية

PERPUSTAKAAN	
JAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K	No. RTG : T-2007/PBA/048
T-2007 048	ASAL BUKU:
PBA	TANGGAL :

الباحثة

ريزا نورملا حياتي

D. ٢٣.٠٣.٣٦



قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية
جامعة سونن امبيل الاسلامية الحكومية
سورابايا

٢٠٠٧

Gajah Belang

- Jl. Jember Wonorejo Lobar No. 24 ☎ 031 - 8439407
- Gajah Ler No. 5 ☎ 031 - 5953789

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risza Noermala Hayati

NIM : D02303036

Jurusan : PBA

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 10 Agustus 2007

Yang membuat pernyataan

Risza Noermala Hayati

الخطاب الرسمي

الملحق : توصية المشرف
الشأن : مناقشة البحث

فضيلة عميد كلية التربية

بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد التفتيش والبحث والتصحيح نرى أن البحث العلمي للطلبة :

الإسم : ريزا نور ملا حياتي

رقم التسجيل : D.23.3.36

الموضوع : أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة العربية للطلاب

الفصل الأول بمدرسة الإسلامية مفتاح الجنان كلوكو-دكت-

لامونجان

واف للشروط المطلوبة، وهي مستعدة لإشتراك المناقشة للحصول على درجة

(S.Pd.I) في تعليم اللغة العربية بكلية التربية بالجامعة الإسلامية الحكومية سونن أمبيل

سورابايا.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ١٤ يولي ٢٠٠٧

المشرف

الدكتور الحاج محمد يونس / ابو بكر الماجستير

رقم التوظيف: ١٥٠٢٨٩٣٩٩

التصديق

لقد أجرت كلية التربية المناقشة لهذا البحث العلمي الذي كتبته الطالبة :

الإسم : ريزا نور ملا حياتي

رقم التسجيل : D.٢٣.٣.٣٦

الموضوع : أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب

الفصل الأول بمدرسة الإسلامية مفتاح الجنان كلوكو-دكت-

لامونجان .

وقد قرر مجلس المناقشة بنجاحها وأنها استحققت على نيل درجة (S.Pd.I) في

قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

لجنة المناقشة:

الرئيس : الدكتور الحاج محمد يونس ابو بكر الماجستير (.....)

الكاتبة : أمي حنيفة الماجستير (.....)

المناقش الأول: الدكتور اندوس واهب وهاب الماجستير (.....)

المناقش الثاني : الدكتور اندوس الحاج شيف الله ازهارى اليسانيس (.....)

سورابايا، ١٠ أغسطس ٢٠٠٧

عميد كلية التربية



الدكتور اندوس نور حميم الماجستير

رقم التوظيف: ١٥٠٢٤٦٧٣٩

ABSTRAK

Pengaruh Permainan Lisan terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I MA Miftahul Jinan Glugu-Deket-Lamongan.

MA Miftahul Jinan merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam swasta yang ada di Lamongan. Di sekolah ini ada dua bahasa asing yang diajarkan yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Meskipun bahasa Arab menjadi pelajaran prioritas ketiga setelah Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, namun bahasa Arab tetap dianggap penting karena bahasa Arab menjadi salah satu modal utama dalam mempelajari ilmu agama.

Penguasaan bahasa asing terutama bahasa Arab tidaklah mudah, kebanyakan siswa merasa lebih mudah belajar bahasa Inggris daripada belajar bahasa Arab. Hal ini dikarenakan banyak faktor. Selain itu, bahasa Inggris dianggap lebih memiliki prospek yang baik di masa mendatang sehingga motivasi belajar bahasa Inggris juga lebih mudah daripada belajar bahasa Arab.

Mengingat pentingnya belajar bahasa Arab, sementara tingkat kesulitan penguasaan bahasa Arab yang cukup tinggi dan motivasi belajar bahasa Arab kurang maka diperlukan metode pengajaran bahasa Arab yang baik sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, yang pada akhirnya mampu mengangkat penguasaan bahasa Arab siswa.

Salah satu metode belajar yang dianggap mampu memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab adalah metode bermain. Dalam pengajaran bahasa, metode bermain tersebut diadopsi menjadi metode "permainan bahasa". Permainan bahasa ini menggunakan beberapa metode permainan terarah seperti gambar kartu, kuis, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini terfokus pada permainan lisan yang berbentuk info berantai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lisan terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas I MA Miftahul Jinan Glugu-Deket-Lamongan.

Sedangkan metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, interview, dokumentasi, angket dengan menggunakan analisis rumus prosentase untuk mengetahui penerapan permainan lisan (variabel x) dan motivasi belajar bahasa Arab (variabel y) sedangkan rumus statistik "product moment" digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara permainan lisan terhadap motivasi belajar bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan lisan di MA Miftahul Jinan tersebut kurang. Hal ini terbukti dengan hasil prosentase yang menunjukkan nilai 44,8%. Sedangkan untuk motivasi belajar bahasa Arab menunjukkan kurang dengan nilai 40,2%.

Analisis statistik didapatkan bahwa antara kedua variabel tersebut terdapat pengaruh yang sedang dengan menunjukkan angka 0,48. Hasil tersebut terletak antara 0,40 – 0,70 yang berarti terdapat pengaruh yang sedang.

No. KLAS : T-2007/PBA 1048

ASAL BUKU :

TANGGAL :

محتويات البحث

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

أ		موضوع البحث
ب		توصية المشرف
ج		التصديق
د		الإهداء
هـ		كلمة الشكر والتقدير
ز		محتويات البحث
		الباب الأول : المقدمة

١		أ. خلفية البحث
٣		ب. قضايا البحث
٤		ج. أهداف البحث
٤		د. منافع البحث
٤		هـ. توضيح بعض المصطلحات
٦		و. تحديد البحث
٦		ز. النظرية العلمية
١٠		ح. شرح المتغير
١١		ط. فروض البحث
١٢		ي. طريقة البحث

ك. بحوث السابقة ١٦

ل. خطة البحث ١٨

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الثاني : الدراسة النظرية

الفصل الأول : أ. نظرية الألعاب الشفهية ١٩

١. تعريف الألعاب الشفهية ١٩

٢. مبادئ أساسية في استخدام اللعب اللغوي ٢٢

٣. أنواع اللعب ٢٣

٤. أهمية الألعاب الشفهية ٢٥

ب. اللعب الشفهي رسالة بالفهم ٢٦

١. تعريف اللعب الشفهي رسالة بالفهم ٢٧

٢. الأدوات المحتاجة في اللعب الشفهي رسالة بالفهم . ٢٨

٣. إجراً اللعب الشفهي رسالة بالفهم ٢٨

٤. أهداف اللعب الشفهي رسالة بالفهم ٢٩

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الفصل الثاني : دوافع التعلم ٣١

أ. تعريف الدوافع ٣١

ب. أقسام الدوافع ٣٣

ج. فائدة الدوافع ٣٥

الفصل الثالث : أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة العربية ٣٦

الباب الثالث : الدراسة الميدانية

٣٨ الفصل الأول : لمحة عن المدرسة digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٣٨ أ. خلفية تأسيسها

٤٠ ب. الموقع الجغرافية

٤٠ ج. الطّيف وإرسالية

د. احوال المعلمين والموظفين في المدرسة العالية الاسلامية

٤٠ مفتاح الجنان

٤١ هـ. حالة الوسائل المدرسة العالية الاسلامية مفتاح الجنان.

٤٢ و. احوال الطلاب

٤٣ الفصل الثاني : عرض البيانات

٤٣ أ. تطبيق الألعاب الشفهية

٤٣ ١. اهداف اللعب الشفهى رسالة بالفم

٤٤ ٢. الادوات المختارة في اللعب الشفهى رسالة بالفم

٤٤ ٣. إجراء اللعب الشفهى رسالة بالفم
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٥٥ ب. دوافع تعلّم اللغة العربية

٦٧ الفصل الثالث : تحليل البيانات

الباب الرابع : الاختتام

٧٢ أ. الخلاصة

٧٢ ب. الاقتراحات

الباب الاول

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المقدمة

أ. خلفية البحث

كانت اللغة العربية مادة من المواد المدرسة التي تكون وسيلة لكل مادة اخرى لذلك على من اراد باستلاء اللغة العربية يجب عليه التعمق فيها لأن هذه اللغة الة لفهم مصدر الاسلام الأصولي، فلا بد منهم ان يتعلموا بجدهم وطاقاتهم ليصلوا الى ما يتمنوا من العلوم الدينية الأصولي هو كتاب الله وسنة رسوله وهما اللغة العربية وكذلك كتب التراثية مكتوبة بها ولذلك يجب على كل مسلم تعلمها وتعمقها لأنها مفتاح العلوم الدينية وتعلم في اللغة العربية مهمة جدا على كل مسلمين لأن أقوالنا في الصلاة وكتاب الله المقدس بتلك اللغة وكذلك من الكتب التراثية مكتوبة بها وكذلك تعلمه في البلدان الإسلامية من الامور الضرورية.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

اللغة موجودة في هذه العالم وأنواعها متعددة، كاللغة الأندونيسية واللغة الانجليزية واللغة العربية كلهن مهمة لكل شعب لأن اللغة هي الة الإتصالية بين الناس، وبعبارة اخرى أن اللغة هي وسيلة للتفاهيم الإجتماعي ويروا أنها وسيلة لتنفيذ الاعمال وقضاء الحاجة الإنسانية او التعبير عن افكار المتكلم وكانت اللغة لها دورهام لحياة الإنسان في اي مكان وزمان.

وعرفنا أن درس اللغة العربية هي احدى من مواد الدروس صعوبات للطلاب، فحتاج بها في الطرق تعليم اللغة العربية المناسبة بهم حتى يشعرون



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

بسرور ولاعمل وبها توصل إلى أهداف تعليم اللغة العربية ولذلك نحتاج إلى إلقاء تعليم اللغة العربية خاصة للطلاب، أن يلقي بأحسن الطريقة لتكون مواد تعليم اللغة العربية يجتهد بها الطلاب. ولذلك تدلّ على أن تعليم اللغة العربية فاشد.

ومن المعروف أن الألعاب اللغوية هي وسيلة جديدة إستفادت منها برامج تعليم اللغة الاجنبية، والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود والتّحفيف من رتابة الدروس وجفافها.^١

ومع ذلك أن الألعاب اللغوية شئ مهمّ للمدرس في إلقاء الموادّ التعلّمية، وكانت الألعاب الشفهية هي احدى من طرائق تعليم اللغة العربية التي تصف محبّا للطلاب لغير ناطقين بها، خاصة لترقية مهارة الكلام.

ونظر الباحثة ان تعليم الألعاب الشفهية محتاج لتدريب في التكلّم او التحدث لأن أكثر من الطلاب لا يرغبون فيما سوى اللعبة، فتعليم اللغة العربية عليهم بوسائل المذكورة أحسن وأنفع وأهدى سبيلا إلى تحقيق الأهداف التربية وتربط تشويقهم وترغبهم في العربية مع ترقية مهارة كلامهم.

وعرفنا أن دوافع لها دورة هامة في ترقية همّة التعلّم، والألعاب الشفهية تمكن أن تدفع دوافع الطلاب في اهتمام اللغة العربية وزاد نشاطهم في اشترك

^١ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية (الرياض : دار المريح للنشر، ١٩٨٣)، ٩

عملية التعلم وبجانب ذلك أن نجاح عملية التعلم والتعليم ليست تعيّن بعوامل المتقف لكن تؤثر بعوامل غير المتقف أيضا منه الدوافع لذلك كان المراد من دوافع التعلم هو جميع طاقة المحركة الروحية في نفس المرء التي تظهر عملية التعلم وتضامنه وتوجّهه في التعلم لوجود الغرض.^٢

ومن الممكنات أن استعمال الألعاب الشفهية تهدف فرصة للطلاب أن يتعبّروا أفكارهم بشعور فرحية وزاد تفهيم الطلاب في اللغة العربية.

ومن ذلك الاساس فأخذ الباحثة تحت الموضوع أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان.

ب. قضايا البحث

١. كيف تطبيق الألعاب الشفهية في تعليم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان
٢. كيف دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان
٣. كيف أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان

^٢ يترجم من

ج. اهداف البحث

١. لمعرفة كيف تطبق الألعاب الشفهية في تعليم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول. مدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان
٢. لمعرفة كيف دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول. مدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان
٣. لمعرفة كيف أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول. مدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان

د. منافع البحث

١. لتوفير بعض الشروط للحصول على شهادة (S.Pd.I) في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية
٢. تطوير وزيادة لحزنة العلوم والمعارف للطلاب في مجال اللغة العربية
٣. للمراجع القارئ الذين يجاهدون لارتفاع رغبة في تعليم اللغة العربية

هـ. توضيح بعض المصطلحات

- أثر : القدرة الموجودة من الشيء الذي جعله الطبيعة والايمان والعمل^٣
- الألعاب : جمع من لعب- يلعب- لعبا. بمعنى permainan^٤

^٣ يترجم من

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 849

^٤ يترجم من

Ahmad Warsun Munawwir, *Kamus Arab Indonesia Al-Munawwir* (Yogyakarta: Pustaka Progresif, 1984), 1271

وعند المحدث هو العمل ليفرح القلب^٥

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الشفهية : هي نسبة من الشفة وهي ما يطبق على فمه ويستر اسنانه

وتقصد الباحثة أن الألعاب الشفهية هي الألعاب التي تتعلق

بتعبير الشفهي وهي رسالة بالفم لان استخدامه في هذه

المدرسة ليتدرب مهارات الرئيسية.

دوافع : جمع من مفرد دافع والمعنى لغة باعث واصطلاحا هو الأسباب

التي تكون باعثة لعملية المرء^٦

تعلم : هو السعي الذي عمله فرد من الأفراد لنيل التغير من الاخلاق

الجديدة عمية وهذا هو الحصول من التجرب مع المنطقة في

جوانبيها^٧

اللغة العربية: هي الكلمة التي تعتبرها العرب عن اغراضهم^٨

واللغة العربية التي تقصد في هذا البحث هي احدى المواد

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الدراسية من ضمن برنامج التربية التي تعلم في المدرسة العالية

^٥ يترجم من

Radliya Zainudin, *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran B. Arab* (Yogyakarta : Pustaka Rihlah 2005) 104

^٦ لوس مألوف، المتجد في اللغة والاعلام (بيروت : دار المشرف، ١٩٨٦)، ٤٢٠-٤٢١

^٧ يترجم من

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 756

^٨ يترجم من

Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam SKS*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1991), 78

^٩ مصطفى التلاطين، جامع الدروس العربية الجزء الأول (بيروت : شريف الانصاري، ١٩٧٣)، ٧

للطلاب : هو جميع الاولاد الذين يتعلمون في المدرسة العالية الإسلامية

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
مفتاح الجنان - كلوكو - دكت - لامونجان

وتقصد الباحثة في هذا البحث بعض من الطلاب الذين يتعلمون

في الفصل الأول "١"

و. تحديد البحث

ليكون هذه المسئلة متركزا على هذا البحث، فيحدّد البحث على:

١. استخدام الألعاب الشفهية في هذا البحث وهي رسالة بالفم
٢. ودوافع في هذا البحث وهي دوافع الداخلية ودوافع الخارجية
٣. الطلاب الذي يكون عينة في هذا البحث وهو جميع الطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان كلوكو - دكت - لامونجان

ز. النظرية العلمية

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١. الألعاب الشفهية

الألعاب هي العمل ليفرح القلب وأمّا من ناحية اللغة أنّ الألعاب

هي الهيئة لنيل المهارة اللغة المعينة بوسائل الفرحية.^{١٠} وأمّا الشفهية هي

القول الذي يعبر بالفم.^{١١} والمراد من الألعاب الشفهية هي الألعاب التي

^{١٠} يترجم من

Rodliyah Zainuddin, *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : Pustaka Rihlah Group, 2005), 104

^{١١} يترجم من

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 365

يتعلق بتعبير الشفهي، وتعبير الشفهي هو النافذة التي تظل من حلال على

العالم الخارجي بواسطة اللسان. digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وإذا نظرنا أنواع اللّعب من ناحية اللّغة فينقسم على خمسة اقسام

فهو :

- الألعاب الشفهية

- ألعاب النطق

- ألعاب القراءة

- ألعاب الكتابة

- الألعاب الاتصالية^{١٢}

وأما أنواع الألعاب الشفهية كثيرة منها :

- رسالة بالفم

هو اللّعب الجماعي الذي يهدف لترقية مهارة اللّغة والمهم أن

هذا اللّعب الشفهي وضع له أهميته كبرى في تدقيق قبول المعلومات digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

من الشخص الآخر وإجرائه باستماع وتحفيظ المعلومات من المدرس

ثم ينقلها الى من يقوم امامه بالهمش في الأذن.

أ. اهدف اللّعب الشفهي رسالة بالفم :

(١) يستطيع ان ينتقل الطالب المعلومات بصحيحة^{١٣}

^{١٢} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية (الرياض: دار المريح، ١٩٨٣)، ١٩-٢٦

^{١٣} يترجم من

(٢) يستطيع ان يزيد المفردات

(٣) يستطيع ان ترقية مهارة اللغة، فهي مهارة الإستماع والقراءة

والكلام

ب. دوافع التعلّم

كانت الدوافع هو طاقة المحبوة في نفس التي تدفعنا أن نخطوا وتعمل بطريقة خاصة.^{١٤} واما التعلّم هو يجمع جملة من المعلومات والمعارف ومصدر من هذه المعلومات هو المعلم.^{١٥} والمراد من دوافع التعلّم هو جميع طاقة المحركة الروحية في نفس المرء التي تظهر عملية التعلّم وتضامنه وتوجهه التعلّم لوجود العرض.^{١٦}

وأما أقسام الدوافع كما يلي :

(١) الدوافع الداخلية هي الدوافع العاملة دون ما تؤثر من الخارج

كمثل ما يكون له الهواية بالقراءة وذلك ليس من الخارج

شيء يدفعه.

^{١٤} يترجم من

Ivor K. Davis, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), 214

^{١٥} يترجم من

Ali Imron, *Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1996), 2

^{١٦} يترجم من

Abdur Rahman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1993), 114-115

(٢) الدوافع الخارجية هي الدوافع العاملة بعد وجود ما حدث

من الخارج رد لمن كان كمثلاً من قرأ جديدة لأن يريد أن يبحث عن الأخبار.^{١٧}

وأما فائدة الدوافع فهي :

- (١) احتربت الدوافع الاكتسابات او الأعمال
- (٢) كانت الدوافع عاملة وباعثة الناس ليكون لهم جميع الحاجة كافية

(٣) تقوم الدوافع موافقا للخلق الذي فيها اقتضى الاغراض^{١٨}

ج. أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية وبوجود وسائل اللعب فالدوافع الداخلية لتعلم اللغة العربية الذي لم يظهر لو كان قليل لكثير الأحوال يمكن أن ينشأ بهذه الوسائل المجذبة.^{١٩}

وأما دوافع التعلم هي عوامل النفسية التي تصف غير المثقف، لكل طالب يملك دوافع التعلم متنوعة وتنقسم دوافع في نفس المرء على قسمين هما دوافع الداخلية ودوافع الخارجية اما دوافع الداخلية هي دوافع التي تكون علمي ووظيفتها لا يحتاج

^{١٧} يترجم من

Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1998), 72

^{١٨} يترجم من

Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 128

^{١٩} يترجم من

Rodliya Zainudin, *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : Pustaka Rihlah Group, 2005), 104

ليهيّج من الخارج لأنّ كل المرء دوافع لعمل شيء وإذا كان المرء لايملك رغبة التعلم فطبعاً ستكون دوافع الخارجية لنفسه المرجوا ولذلك احتاج دوافع الخارجية اذا كانت المرء لايملك دوافع في نفسه.

والألعاب الشفهية هي جنس من وسائل الألعاب اللغوية، وان اللّعب الشفهي هو حثّ في تفهيم اللّغة العربية خاصة في مهارة الاستماع والكلام وأما اللّعب الشفهي هو احد من الوسائل اللّعب الذي يدفع همّة الطلاب في تعلّم اللّغة العربية بشعور الفرحية دون ملل لذلك التلخيص كان التأثير الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللّغة العربية.

ح. شرح المتغير

المتغير	بعض المتغير	الدلائل
الألعاب		- تقسيم الفصل الى فرق
الشفهية		- تفهيم عن نظام اللّعب
(المتغير الحرّ)		- تفهيم عن المعلومات/الأخبار
		- كفاءة في التكلم
		- كفاءة في الإستماع
		- كفاءة في القراءة
		- كفاءة في تحفيظ المعلومات/الاحبار

- كفاءة في تنقيح المعلومات في اللعب الشفهي - تفهم عن المفردات في اللعب الشفهي		
- أهمية التعلّم اللغة العربية - متّصلة في تعلم اللغة العربية - عمل الوظيفة اللغة العربية بعمل - عمل الوظيفة اللغة العربية لو كان صعبة - تعلم اللغة العربية بعد رجوع من المدرسة - تعلّم اللغة العربية لترفيه انجاز التعلّم - تعلّم اللغة العربية الا في وقت الامتحان - عمل الوظيفة اللغة العربية ليتحّب عن العقوبة - عمل الوظيفة اللغة العربية للمدح - عمل الوظيفة اللغة العربية لينال الهدية	الداخلية الخارجية	دوافع التعلّم

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ط. فروض البحث

اعتمادا على نظرية العملية السابقة فإن فروض البحث كما يلي:
 توجد التأثير الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة العربية للطلاب الفصل
 الاول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلوكو-دكت-لامونجان.

ي. طريقة البحث

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id ١. نوع البحث

طريقة البحث التي إستخدمتها الباحثة هي طريقة البحث الكيمية هي العملية في نيل المعرفة باستعمال البيانات او الرقم نالت في الجاد البيان عن شئ المشهود.^{٢٠}

٢. مجتمع البحث وعينة

أ. مجتمع البحث

هو كل موصول البحث الذي يتكون من الأتسان والمادة والبيان والوثائق والمظاهر التي تكون مصدر البيانات وله صفة خاصة.^{٢١}

ومجتمع هذا البحث يتكون من جميع الطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" كلو كو-دكت-لامونجان.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id ب. عينة البحث

عينة البحث هو بعض من المجتمع الذي يكون نائب منه^{٢٢} واستعملت الباحثة في هذا البحث عينة القصدية لأن استعمال هذا

^{٢٠} يترجم من

S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 105

^{٢١} نفس المرجع، ١١٨

^{٢٢} يترجم من

Husaini Usman & Purnomo Setiadi Akbar, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 45

اللّعب خاصة في الفصل الأول وعددهم ناقص من مائة وهي ٣٤

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٣. طريقة جمع البيانات

واما طريقة البيانات ويقسم الباحثة كما يلي :

أ. طريقة المشاهدة او الملاحظة (Observasi)

هي جمع البيانات بطريقة النظر والكتابة المناسبة من الجوانب لها^{٢٣} واستعملت الباحثة طريقة النظرية المباشرة يعنى حضور الباحثة الى ميدان البحث مباشرة واستعملت هذه الطريقة المباشرة لبحث العلم فيها عملية تعليم اللّغة العربية المدرسة العاليّة الإسلاميّة "مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان.

ب. طريقة المقابلة (Interview)

هي عملية الاسئلة والاجابة باللسان بحيث يتقابل الشحصان او اكثر تقابلا وتواجهها جسميا وينظر احدهما وجه الاخرى ويسمع بأدنية وهي الة لجمع الحقائق الاجتماعية حفية كانت او جلية^{٢٤} واستعملت الباحثة لنيل البيانات عن احوال المدرس والطلاب وعلمية تدريس اللّغة العربية.

^{٢٣} يترجم من

Kholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 70

^{٢٤} يترجم من

Sutrisno Hadi, *Metodologi Reseach II* (Yogyakarta : Andi Offset, 1991), 192

ت. طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات نحو على الكتب والجرائد والمجلات

والمركز وما الى ذلك^{٢٥} واستعملت الباحثة لنيل البيانات عن تعليم اللغة العربية بوسيلة الألعاب الشفهية وكذلك عن احوال المدرس والطلاب واحوال المادة.

ث. طريقة الاستبيانات (Angket)

هي الأسئلة المكتوبة للحصول الى المعلومات والبيانات من المستجيبين وهي تقرير عن نفسه او غيره^{٢٦} وهذه الطريقة المستخدمة لنيل المعلومات والبيانات عن اراء المستجيبين عن تأثير الألعاب الشفهية نحو دوافع في تعلّم اللغة العربية.

ج. طريقة تحليل البيانات

استخدمت الباحثة طريقة تحليل البيانات فهي النسبة

المئوية^{٢٧} كمايلي:

$$\text{النسبة المئوية} = \frac{F \text{ تكرار الاجوبة}}{\text{عدد المستجيبين}} \times 100\%$$

^{٢٥} يترجم من

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), 146

^{٢٦} نفس المرجع، ١٤٠

^{٢٨} يترجم من

Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1995), 40

البيان :

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

عدد المحاضرة P

F - تكرار الأجوبة

N - عدد المستجيبين

وقدّمه المأوية كمايلي :

٧٦% - ١٠٠% - جيد

٥٦% - ٧٠% - مقبول

٤٠% - ٥٥% - ناقص

١٠% - ٣٩% - قبيح^{٢٨}

ولمعرفة وجود العلاقة بين المتغيران وهي الألعاب الشفهية (Variabel

x) ودوافع تعلّم اللّغة العربية (Variabel y) وبين تأثير الألعاب الشفهية

نحو دوافع تعليم اللّغة العربية فتستعمل الباحثة رمز المستوى الاهميّة

٢٩

(Product moment) وهو :

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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

r_{xy} - رقم المؤثر الارتباط

n - عدد المسجيبين

^{٢٨} يترجم من

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998),

196

^{٢٩} المرجع السابق، ١٨٠

Σxy - جملة حاصل الضرب من قيمة "x" وقيمة "y"

Σx - جملة جميع القيم x

Σy - جملة جميع القيم y

التفسير الرقم مؤثر الارتباط (rxy) كما يلي :^{٣٠}

قيمة "r" Product (rxy) moment	التفسير او البيانات (rxy)
٠,٢٠ - ٠,٤٠	وجود العلاقة بين المتغير (x) ومتغير (y) ولكن العلاقة صغير جدا
٠,٤٠ - ٠,٦٠	كانت العلاقة بين المتغير (x) ومتغير (y) صغيرة
٠,٦٠ - ٠,٨٠	كانت العلاقة بين المتغير (x) ومتغير (y) بسيطة
٠,٨٠ - ٠,٩٠	كانت العلاقة بين المتغير (x) ومتغير (y) قوية
٠,٩٠ - ١,٠٠	كانت العلاقة بين المتغير (x) ومتغير (y) قوية جدا

ك. بحوث السابقة

بعد ان فتش الباحثة البحث العلمى الموجود فى المكتبة الجامعة سونن

امبيل وجدت بضعة البحث العلمى التى تتعلق بموضوع لبحث كما يلى :

١. نعمة الصالحة DO٣٣٠١٣٣٣ تأثير طريقة اللعب نحو انجاز تعليم

اللغة العربية فى روضة الاطفال خديجة سوربايا بكلية التربية شعبة اللغة

العربية ٢٠٠٥

^{٣٠} نفس المرجع، ١٩٣-٢٠٦

والخلاصة : أن استعمل طريقة اللعب في تعليم اللغة العربية في روضة

الاطفال "خديجة" سوربايا جيد بوجود الدلالة من المستجيبين تبلغ ٨٠%
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وإمّا انجاز التلاميذ في تعليم اللغة العربية جيد بوجود الدلالة القيمة من

التلاميذ ٣٥,٧% وكان تأثير بين طريقة اللعب نحو انجاز التلاميذ في

روضة الاطفال خديجة سوربايا أمّا الدليل الذي يدل عليها فهي أن تحليل

Product moment يدل عليها بقدر ٠,٨٦٦.

٢. احمد زينوري ١٢٩٠٢٩٦ دوافع الطلاب في اختيار شعبة اللغة

العربية بكلية التربية التابعة الجامعة سونن امبيل الإسلامية سوربايا

بكلية التربية شعبة اللغة العربية ١٩٩٧.

والخلاصة : إن خلفية التربية يعنى أعظم الطلاب متخرجون في المدرسة

العالية الدينية هي تؤديهم الى اختيارهم شعبة اللغة العربية ولأنهم يريدون

ان يكونوا ماهرين ومدرسين خاصا لدرس اللغة العربية وهذا هو همّهم

الاحيرة دور الوالدين في التوجيهات والارشادات مهم جدًا يقرار
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

مستقبلهم.

وهذا البحث يبحث في أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة

العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان"

كلوكو-دكت-لامونجان لم تبحث في بحوث السابقة لأنها تطوّرا من

بحوث السابقة.

ل. خطة البحث

يتكون هذا البحث من أربعة أبواب منها :

الباب الأول : وهو المقدمة ويشتمل على خلفية البحث وقضية البحث واهداف البحث ومنافع البحث وتوضيح بعض المصطلحات، تحديد البحث، النظريات العملية، شرح المتغير، فروض البحث، وطريقة البحث، وبحوث السابقة.

الباب الثاني : دراسة النظرية يتكون من الوصول منها : الفصل الأول هو نظرية الألعاب الشفهية وتشتمل على تعريفها واهدافها وانواعها واهميتها واللعب الشفهي رسالة بالفهم ويشتمل على تعريفه والادوات المحتاجة فيه واجراء اللعب الشفهي واهدافه. والفصل الثاني هو دوافع تعلّم اللغة العربية وتشتمل على تعريفها واقسمها وفوائدها. والفصل الثالث هو أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة العربية.

الباب الثالث : دراسة الميدانية تنقسم الى ثلاثة فصول. الفصل الأول لمحة عن المدرسة العالية الإسلامية كلوكو-دكت-لامونجان والفصل الثاني هو عرض البيانات والفصل الثالث تحليل البيانات

الباب الرابع : الاختتام يعنى الاستنباط والاقتراحات.

الباب الثاني

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الدراسة النظرية

الفصل الأول

أ. نظرية الألعاب الشفهية

١. تعريف الألعاب الشفهية

كما عرفنا أن الألعاب من المظاهر العامة، إمّا في عالم الحيوانات وإمّا في دائرة المجتمع من بيئة الطفل والفتى وغيرهما. وإنّ الألعاب هي شغل مختار بغير كره ومسئول عنه في عمله. وأنّ الألعاب ليست لها غاية معيّنة، إلا ما في نفسها ومن حيث أنّ اللعب أيضا.^١ وكان الألعاب هي عملا لتفريح القلب وإذا نظرنا من ناحية اللغة أنّ الألعاب هي أمر لتحصيل مهارة اللغة المعينة بطريقة مشوقة جذابة.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

^١ يترجم من

Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), Cet. V, 38

^٢ يترجم من

Radliya Zainuddin, dkk, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005), 104

وكما قال كارتني كارتونو أن "اللعب هو شغل مختار بعدم وعي عامله".^٣ وأما عند اغوس سوجانطا أن الألعاب هي ما يفرح احدا في عامله وهو كطعام روحاني في نظر الطفل فلن يفرح الطفل عندما لم تكن له فرصة اللّعب.^٤ وليس للّعب غاية معينة خارجيّة ولا دوافع للطلاب الى عمله ولا غاية تطبيقية من أدائه، واللّعب هو أمر مباشر يعمله اللاعب برضاه ومختاره بحريته وهو يقترن بارتباط اللاعب في عمله.^٥

ومن ذلك التعريفات المذكورة فهنا أن الألعاب هي عملية مفرحة بنفسها ومسرة للقلب في حالة حرّية مع عدم الكره في عملها.

وأما المراد من الشفهية هي القول الذي يعبر بالفم.^٦ لذلك التلخيص من الألعاب الشفهية هو اللّعب الذي يتعلق بتعبير الشفهي وأنّ التعبير الشفهية هو النافذة التي تطل من حلال على العالم الخارجى بواسطة اللسان.

وكما قال علماء النفسية النظريات عن اللّعب كما يلي:^٧

Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Mandar Maju, 1990), 116

^٣ يترجم من

Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), Cet. VII, 28

^٤ يترجم من

Jerome Kagon, *Perkembangan & Kepribadian Anak* (Jakarta: Erlangga, 1998), 135

^٥ يترجم من

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 365

^٦ يترجم من

Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, 29

^٧ يترجم من

أ) نظرية Herbert Spencer

وتسمى هذه نظرية زيادة الطاقة، ويرى Herbert Spencer أن

الطلاب لاعبون، لأنهم يحفظون الطاقة في أنفسهم حتى لا بد عليهم أن يطبقونها.

ب) نظرية Lazarus

وتسمى هذه نظرية الإستراحة، ولعب الطلاب ليعدوا طاقتهم من التعب كمثل بعد أن يتعلم الطلاب وهم يشعرون بالتعب ولا بد ان يستريحوا الطلاب باللعب.

ت) نظرية Karl Groos

وتسمى هذه نظرية الحياة، لعب الطلاب لأنهم يستعدون طاقتهم وفكرهم ليدم الغد.

ث) نظرية Stainley Hall

وتسمى هذه نظرية الإجمال، والمراد من تلك نظرية أن يلعب

الطلاب لأنهم لا بد عليهم ان يكرّر وطاقات الجسد ليطلبوا راحتهم.

ج) نظرية Karl Buhler

وتسمى هذه نظرية الوظيفة. ويلعب الطلاب لأن لا بد عليهم ان يدرّبوا وظائف الجسد ليطلبوا راحتهم في تطوّرهم. وبوجود اللعب سيجرّب الطلاب تطوّرهم بحدّ الأقصى.

ومن ذلك نظرية اللعب، فأوافق الباحثة بأراء Karl Groos وتسمى نظرية بطرية الحياة لأن الألعاب التي تلعب الطلاب بشهور مستفيق، فدرّبوا الطلاب جميع وظائف إمّا وظيفة الجسمية ووظيفة الروحية، وذلك أحيد لتطور جسم الطلاب. وبوجود اللعب يستطيع ان يدرّبوا الطلاب ويتطور مهارة أنفسهم حتى يستطيع أن يعمل وظيفة بقوى العزم في يوم الغد.

٢. مبادئ اساسية في استخدام اللعب اللغوي

كانت في الألعاب اللغوية الاشياء التي تحتاج بها الاهتمام وهي كما يلي :

أ) أن اللعب ليس غاية في التدريس، ولا يكون الا وسيلة الى غاية لإحاليته الى تحسين العقل في التعليم اللغوي التي تكمل المواد اللغوية المدروسة.

ب) أن اللعب اللغوي لاتناسب للأطفال فحسب بل تناسب ايضا لغيرها.

بناء على هذين الاساسين فتعرف أن التوجيهات في اداء اللعب اللغوي وهي كما تلي:

- أ. ان يحدد المدرس تحديدا معينا في اختيار اللعب اللغوي المناسب
- ب. ان يحيل المدرس الفصل لامتناع البيئة الدراسية غير المنظمة

ج. لا بد على المدرس أن يهتم باهداف اللغة، وقواعدها واسلوبها التي

تلائم مواد الدراسة

د. ان يناسب اللعب اللغوى ان بطيقة الدراسة وعقل الطلبة والاقوات المحدودة

هـ. ان يقدم اللعب اللغوى بالإستعداد قبل الاداء ان يحتاج به

و. ان يعتقد المدرس أن الطلاب قد فهموا بنظام اداء اللعب اللغوى قبل الابتداء^٨

٣. انواع اللعب

واذا نظرنا اللعب من ناحية اللغوى ينقسم على خمسة اقسام فهو

كما يلى :

أ) الألعاب الشفهية

المقصود من الألعاب فى هذا الحال من تدريس اللغة بدليل

عن تكرار الممل وتخفيف من رتبة الدروس وتوفير لفرص عديدة

للاستماع والكلام فى مواقف حية وممتعة، تجعل الطلب اكثر تفاعلا

مع ما يدرسونه وأشد تجاوبا لهذا النوع من النشاط، فلا يمكن ان

يغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي فى ادارة الألعاب

واجرائها.

^٨ يترجم من

ب) ألعاب النطق

ومن المؤكد أن طالب ستجدون صعوبات في نطق الأصوات

او في نطقها في بداية الكلمة او وسطها او نهايتها، وهذا بالاضافة الى ما يسببه النبر غير المؤلف من مشكلات. وضوح الصوت وجلأؤه يعتد على الملاءمة بين الاستخدام هذه الامور وعلى كل معلم اللغة الأجنبية ان يتقدم الاصوات بمعزل فعادت الاستماع التي درج عليها الطلاب في لغتهم الام تجعل من الصعب عليهم ادراك وتميز الفروق بين الاصوات التي لأهمية لها في لغتهم القومية.

ج) ألعاب القراءة

ان تعلم القراءة في أية لغة يعتبر انجازاها بل اكتشاف جديد ومشكلة هؤلاء الذين يتعودوا القراءة من اليسار الى اليمين او من أعلى الى أسفل، لان هذه هي الطريقة التي يقرأون بها لغتهم الام ويحتاج الطلب الى الألعاب "ما قبل القراءة" حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة.

د) ألعاب الكتابة

معناها أن الألعاب الكتابة من الألعاب البسيطة التي تكمل فيها الطالب حرفا ناقصا في كلمة او يعيد ترتيب الحروف لتكوين الكلمة او يكتب اسماء لصور يشاهدها او يكمل كلمة ناقصة في جملة لتكوين جملة مفهومة. أما في الكتابة، والطلب مضطر الى

كتابة الحروف ووصلها في كلمات والى معرفة الطريقة الصحيحة

كتابة الحرف وإمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه الى

النطق وما لايمقح.

د) الألعاب الاتصالية

تهدف الألعاب الاتصالية الى تنمية مهارات معينة مثل

الاستماع والكلام، واكثر ثمّا نتيجة الى تدريب نقاط خاصة في

النطق والتراكيب النحوية.^٩

٤. أهمية الألعاب الشفهية

قد بينت الباحثة عن تعريف الألعاب الشفهية والان عن دور

الألعاب الشفهية في تعلم اللغة العربية لأن باللّعب الشفهي نستطيع ان

نعبر ما المراد في كلام الانسان.

تعلم اللغة عمل شاق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب

الالي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة

لمهاراتها المختلفة وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعلم

اللغة وفي حاجة الى تغذية وتدعيم عدّة سنوات لتوفير القدرة للطلاب

على معالجة اللغة في اطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة

والمكتوبة.

^٩ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوى في تعلم اللغة العربية (الرياض: دار المريح للنشر، ١٩٨٣)، ١٩-٢٦.

وتساعدا الألعاب المعلم على انشاء نصوص تكون واللغة فيها ناعمة وذات معنى، تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسلام، ولكي يتم لهم ذلك لابد ان يفهموا ما يقوله او يكتبه الآخرون ولا بد ان يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم وهكذا فان معنى اللغة التي يسمعونها ويقرأونها ويتكلمونها ويكتبونها تكون أوفر حيوية وأعمق خبرة وأيسر تذكرًا.

ومن المفيد أن الناس يتعلم اللغة بالاستخدام، وغالبا من يكون التركيز على المسافهة في بدء برامج تعليم اللغة العربية. ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسية.

والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، بدليل عن التكرار الممل، وتخفيف من رتابة الدروس وتوفير لفرصة عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلا مع ما يدرسون فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيس في إدارة الألعاب واجرائها.

ب. اللعب الشفهي رسالة بالفم

اللعب هو العمل ليفرح القلب ونظرنا من ناحية اللغة، أن اللعب هو الهيئة لنيل المهارات اللغوية المعينة وأما الشفهي هو القول الذي يعبر بالفم.

إذا المراد من اللعب الشفهي هو اللعب يتعلّق بتعبير الشفهي.^{١٠} وكما قال علماء اللغة إن تعبير الشفهي هو أداة الاتصال السريع بين الأفراد وغيره^{١١} وأما مراده هو وسيلة التفاهيم بين الناس لتنظيم حياتهم وقضاء حاجتهم في الاجتماعية وسهولة الناس ليتكلم بين الآخر والنجاح فيه يحقق كثيرا من الأغراض الحيوية في الميادين المختلفة.

١. تعريف اللعب الشفهي رسالة بالفهم

اللعب الشفهي رسالة بالفهم هو إعادة جملة الكامل بتذكر التفاصيل الدقيقة وتسلسلها من طالب الى طالب وإن هذا اللعب هو اللعب الجماعي المجذب والمفرح للطلاب في تعليم اللغة العربية ويشكل هذا اللعب على القاء المعلومات/الكلمات إلى الطالب الآخر بطريقة تحفيظها ثم ينقلها الى من بجواره بالهمس في الأذن وما الى يليه ثم يكتب الطالب الاخير من الكلمة التي تلقاها ويقرأها امام الفصل.

لذلك أكد هذا اللعب الشفهي رسالة بالفهم في مهارات اللغة الرئيسية (الاستماع، كلام، قراءة، وكتابة) وبجانب ذلك أن اللعب الشفهي يستطيع ان يساعد الطالب في تعبير الشفهي.

^{١٠} يترجم من

Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 365

^{١١} جورت الركابي، طرق تدريس اللغة العربية (دمشق: دار الفكر، ١٩٧٣)، ١١٦

٢. الأدوات المحتاجة في اللعب الشفهي رسالة بالفم

إنّ هذا اللعب يهدف في تنقيح المعلومات والاخبار بصحيفة

ووضيعة فطبعاً يحتاج هذا اللعب الشفهي رسالة بالفم الرسالة او بطاقة المعلومات، وتلك الأدوات يهدف لسهولة عملية اللعب الشفهي ويتكون تلك بطاقة من المعلومات او الاخبار المختصرة ولا بد على المدرس أن يكتبها بسيطة وليست الطويلة بالمرّة.

المثال:

الاعداد : جهّز رسالة قبل الدرس مثل:

لا تنسى إحضار حقيقتي التي نسيته عندك، وفيها اوراق هامة، وجدت في حقيقتك التي أخذتها خطأ بعض الملاعق والشوك والسكاكين. سأنظرك في الثالثة والنصف في سيارة زرقاء امام الباب الخلفى لقصر الحمراء.

٣. اجراء اللعب الشفهي رسالة بالفم

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

لا نستطيع ان نبداء اللعب الشفهي رسالة بالفم دون شرح طريقة إجرائها، برغم ان الطالب سيلتقط سرها بنفسه وفي كثر من الاحيان يكون من الضروري أن يسبق اللعبة شرح تمهيد.

وكما اسلفنا فاذ تعذر على الطالب فهم الشرح باللغة العربية فلابأس في هذه الحالة من استخدام الإيماءات والاشارات يمكن ان يساعد في تقليل الحاجة الى اللغة الطالب.

أما إجراء اللعب الشفهي رسالة بالفم وهو كما يلي :

الإجراء: جماعي للصف

(أ) قسم الفصل الى قسمين، ار الرسالة للطالب الأول في كل صف لمدة نصف دقيقة

(ب) ثم اعطى إشارة لكي ينقلها كل واحد من يجلس بجواره بالهمس في الأذن

(ج) ثم يقول الذى تلقى الرسالة ينقلها إلى من يليه وهذا حتى الطالب الأخير في كل صف

(د) وحدّد الفريق الذى نقل الرسالة اسرع من الآخر

(هـ) ثم يقف كلّ منهما ويقرأ الرسالة

(و) وفي النهاية إلقاء الرسالة الأصلية، ووازن بين الفريقين ستجد مفارقات مضحكة^{١٢}

٤ اهداف اللعب الشفهي رسالة بالفم

أما اهداف اللعب الشفهي رسالة بالفم وهو كما يلي:

(أ) من ناحية النفسي

(١) يستطيع ان يتعلّم الطالب بشعور الفرحية دون ملل

(٢) يستطيع ان ينتقل الطالب المعلومات بصحيحه ووضيحه^{١٣}

^{١٢} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوي، ٩٣-٩٤

^{١٣} يترجم من

(٣) يستطيع ان تزيد المفردات

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
(ب) من ناحية المهارة

(١) يستطيع ان يدرّب الطالب مهارات اللغوية المعيّنة^{١٤}

(٢) يستطيع ان ترقية مهارات اللغوية فهي مهارة الاستماع والقراءة
وكذلك خاصة لمهارة الكلام^{١٥}

(ج) من ناحية الذكاء

يستطيع ان يفكر الطالب عن فعالية اللعب

(د) من ناحية الاجتماعية

كان اللعب جماعيا ومن خلال اللعب يستطيع ان يتعلم
الطلاب الكثير عن أنفسهم وعن رفاقهم وتتاح لهم فرصة تقيق
المكانه الاجتماعية وتكثر الصداقات عن ذى قبل لازديت صلة
الطالب بالطلاب حزين في المدرسة. وتكون الصداقات محدودة العدد
وتعتبر الأصدقاء خلفاء له بعدا كان يعبرهم منافسين في المرحلة
السابقة ولا يفرق الطالب في هذه المرحلة في صداقته بين الجنسين
وقديهم بالأصدقاء ورفاق السّنة اكثر من اهتمامه بأفراد الاسرة.^{١٦}

^{١٤} المرجع السابق، ١٠٥

^{١٥} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوي، ٩٣-٩٤

^{١٦} كامل محمد عويضة، سيكولوجية الطفولة (لسان: دار الكتب العلمية، ١٩٩٦)، ١٦٣

الفصل الثاني

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

أ. تعريف دوافع التعلم

كما عرفنا أنّ كلّ الناس اذا عملوا شيئاً كان لهم الأغراض التي تبحث وتدفعهم في القيام به ذلك الذي يفعلهم عند المصطلحين. وكان الدوافع هو قوّة النفسيّة الداخلية تحرك الانسان للاثيان بسلوك معيّن لتحقيق هدف ممدّد.^{١٧} وأمّا عند قول سومادى سوريا براطا أنّ الدوافع هو الأحوال الشخصية المرء التي تدفعه في ان يعمل عملاً معيّنًا كالسعر في نيل الأغراض.^{١٨} وأمّا عند رأي آخر أنّ الدوافع هو طاقة المحبوة في نفس التي تدفعنا ان نخطوا ونعمل بطريقة خاصّة.^{١٩} وبجانب ذلك أنّ الدوافع هو الأحوال المنشئة باعثة المخلوق الحقّ لأنّ يعمل شيئاً في بلوغ العرض.^{٢٠}

ومن ذلك التعريفات المذكورة فهما أنّ الدوافع هو طاقة وقوّة في

النفس التي تدفع المرء لعمل الشئ في ان يبلغ الغرض.

وإنّ الدوافع لم توجد إلاّ بعدما سبقته العوامل الدافعة، إمّا من الداخلي وإمّا الخارجي وفي هذا الحال، قال دكتور عمر الشيب ناقلًا الى قول

^{١٧} رشد احمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه واساليب (منشورات المنظمة التوبة والعلوم والثقافة الرياط: ايسكو،

١٩٨٨)، ٨٠

^{١٨} يترجم من

Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998), 70

^{١٩} يترجم من

Ivor K. Darvis, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), 21

^{٢٠} يترجم من

Wasty Seomanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 199

دكتور محمد عماد الدين أن الناس إن كان لهم الدوافع ووالاراهة الشديدة تظهر من الداخلي أو من الخارجي النفس بسبب الاتصا لهم مع الغير.

وبعد أن نعرف التعريف من الدوافع، وسنبحث الباحثة عن تعريف التعلّم، كما قال سلاميطا أن التعلّم هو عملية سعي المرء لنيل التغيّر السلوك الجديد على الكمال لنتيجة خبرته في اتصال مع البيئة.^{٢٢}

وبجانب ذلك أن التعلّم هو يجمع جملة من المعلومات والمعارف ومصدر من هذه المعلومات هو المعلم.^{٢٣}

وأمّا عند قول تجاب (Tadjab) أن التعلّم هو التغير القدرة الشخص للنظر والتفكير والشعر وعمل الاشياء يخبرته للملاحظة.^{٢٤} أمّا عند قول عمر حمالك أن التعلّم هو عملية التغير السلوك من التدريبات والخبرات.^{٢٥} ثمّ المراد من التعلّم في نظر القرآن هو أن يجعل الناس له كفاءة أو القدرة في احتمال المسئلة الحياة واستعمار الأرض وبجانب ذلك أن التعلّم يمكن الناس ان يتمنوا

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

^{٢١} يترجم من

Umar Muhammad at-Taumy as-Syaibani, *Falsafah Pendidikan Islam*, Alih Bahasa Hasa Lagulung (Jakarta: Bulan Bintang, 1983), 142

^{٢٢} يترجم من

Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 2

^{٢٣} يترجم من

Ali Imron, *Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1996), 2

^{٢٤} يترجم من

Tadjab, *Ilmu Jiwa Pendidikan* (Surabaya: Pustaka Setia, 2005), 251

^{٢٥} يترجم من

Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum Lembaga Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: Trigenda Karya, 1993), 27

قدرتهم وكفاءتهم بالضمان أنهم يستطيع أن يصلوا إلى درجة إنسان
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id^{٢٦} كامل.

ومن ذلك التعريفات المذكورة أن التعلم هو عملية التغير السلوك
 شاملا بوجود التجربة الإتصالي في بيئته.

لذلك التلخيص من دوافع التعلم هو جميع طاقة الحركة الروحية في
 نفس المرء التي تظهر عملية التعلم وتضامنه وتوجهه التعلم لوجود الغرض.^{٢٧}
 ومن العموم أن دوافع تعلم للطلاب زاد من الواحدة، وأحيانا يتعلم
 الطلاب بجدهم ليس لطلب العلم فحسب، بل أنهم يريدون ان ينالوا الدرجة
 جميلة او ينجحون في الإمتحان أو بسبب دوافع أخرى. ومن الواضح أن
 أكثر الدوافع في نفس المرء ستقوى دوافع تعلمهم.

ب. اقسام الدوافع

إعتمادا على ظهور الدوافع كان الدوافع تنقسم على قسمين هما :
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 ١. الدوافع الداخلية هي الدوافع العاملة دون ماتؤثر من الخارج كمثمل
 مايكون له الهواية بالقراءة وذلك ليس من الخارج شيء يدفعه.
 ٢. الدوافع الخارجية هي الدوافع العامة بعد وجود ما حدث من الخارج رد
 لمن كان كمثمل من قراء جديدة لانه يريد ان يبحث عن الأخبار.^{٢٨}

^{٢٦} يترجم من

M. Usman Najati, *Psikologi dalam Al-Qur'an* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), Cet. I, 17

^{٢٧} يترجم من

Abd. Rahman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1993), 114-115

^{٢٨} يترجم من

Suryadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, 72

وأما عند قول ابو احمد أنّ الدوافع تنقسم الى قسمين هما :

١. الدوافع الرئيسية هي الدوافع المتعلقة بالحاجة كالنفس والطعام والشراب وغيره.

٢. الدوافع الروحية هي الدوافع المتعلقة بما جاء من الخارج كمثل علاقة الناس بالبيئة.^{٢٩}

وكما قال عالم فوريانطا ايضا أنّ الدوافع تنقسم الى قسمين هما :

١. الدوافع النفسية السائدة وهي الدوافع التي تتعلق بما تحتاج اليه الجسم كمثل الجوع والشبع والعطش.

٢. الدوافع الاجتماعية وهي الدوافع التي تتعلق بما حول الاجتماع كمثل دفع لحسن العمل او الخلق وحسن ما سعى من اليومية.^{٣٠}

واذا نظر الدوافع من ناحية الأشكال فهي تنقسم الى قسمين هما :

١. الدوافع الجليّة هي الدوافع الظاهرة منذ مولود المرء وذلك وجودها بما

تعلم كمثل حاجة الى الطعام والشراب وتسمى هذه الدوافع الجسميّة

٢. الدوافع التعليمية وهي الدوافع الظاهرة بعد كون التعلم كمثل الدوافع

لطلب الدّرجة وغيرها وهذه الدوافع تسمى إجتماعية لأن الناس كانوا يعيشون في البيئة الإجتماعية غلبيا.^{٣١}

^{٢٩} يترجم من

Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Surabaya: Bina Ilmu), 129

^{٣٠} يترجم من

Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Karya, 1986), 62

^{٣١} يترجم من

Suryadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, 70-71

ج. فائدة الدوافع

كما عرفنا أنّ الدوافع لها ثلاثة فوائد، هي :

١. كانت الدوافع تبعث الناس في العمل، وبدون الدوافع لا تمكن ان تظهر

العمل كمثل التعلّم

٢. وكانت الدوافع هي الموجودة التي توجه العمل لوجود العرض المرجوا

٣. كانت الدوافع المحركة وهي تفيد بأن تكون ماكينة السيارة. اكبر وأسغر

الدوافع ستعيّن لسرعة او تعطى في العمل.^{٣٢}

وأما عند ابو احمد أنّ الدوافع لها اربعة فوائد وهي :

١. احتريت الدوافع الاكتسابات او الأعمال

٢. كانت الدوافع عاملة وباعثة الناس ليكون جميع الحاجة كافية

٣. تقوم الدوافع موافقا للخلق الذي فيها اقتضى الأغراض

وأما عند شارديمان ان الدوافع لها ثلاثة فوائد وهي :

١. ان تدفع الانسان الى العمل وهي تكون محرّكة القوة الدافعية الى عمل

٢. ان نقرّ الأعمال المناسبة بالأهداف بتخلية الأعمال التي لا تفيد بالأهداف

٣. ان توجه الأعمال الى الغاية من حيث انها تعطي الإتجاه والعملية المناسبة

بالغاية.^{٣٣}

ومن ذلك المراد كانت فائدة الدوافع التعلّم هي تكون المحرّكة او

الباعثة في التعلّم لوجود الغرض.

^{٣٢} يترجم من

Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, 175

^{٣٣} يترجم من

Syardiman AM, *Interaksi dan Motivasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1986), 85

الفصل الثالث

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلّم اللغة العربية

وبعد ان تناولت الباحثة عن الألعاب الشفهية ودوافع تعلّم اللغة العربية فيما سبق فقدم عن تحليل عن العلاقة والتأثير بينهما. كانت الطريقة التعلّم اللغة العربية التي إستعملت لوجود الى اهداف معيّنة في عملية التعلّم والتعليم لا يكفي يتأمل الوجه فحسب، لكنّ لابد على المدرّس ان يطبق أحسن المنهج التعليمية بطريقة المجذبة في ايّ فصول، لكي يستطيع ان تدفع رغبة الطلاب في تعلّم اللغة العربية حتى يظهر دوافع تعلّم في نفوسهم.

ومن العموم إحدى من محاولة التربية في إطار ترقية عملية التعلّم هي لابد على المدرس ان يلقي مادّة الدراسية خاصة في اللغة العربية بأحسن طريقة وهي بوسائل الألعاب اللغة لأن بذلك الوسائل ستكون همّة الطلاب في تعلّم اللغة العربية دون شعور ملل.

بالرغم من اللّعب عالم الأطفال لكن لانستطيع ان نترك تعريف وأهمّتها في التعليم اللغة الأجنبية للطلاب وعندما يتعلّم الطلاب اللغة العربية فطبعاً هم يشعرون بصعوبات فلذلك تطبيق اللّعب أنفع لينشأتفهم الطلاب في تعلّم اللغة العربية. ودورحثّ في تعلّم الطلاب يؤثّر كثيراً في عملية التعلّم والتعليم، ونظر في العامة هذا الحال على أنّ الطلاب يحتاجون مساعدة، إما كان اللّعب سيكون الة مساعدة في التعلّم.

وكما عرفنا أن الألعاب الشفهية هي حثّة في تفهيم اللغة العربية خاصّة لترقية مهارة الكلام والاستماع للطلاب لغويين ناطقين بها، لأن من أنواع الأحوال التي تتذكّر بسرعة وهي شيء الذي يظهر رغبة واهتمام حتى ينشأ دوافع التعلّم. وبوجود حثّ اللعب الشفهي يستطيع ان يدعو جذب اهتمام الطلاب ليعرفوا ويشعروا مغيب بذلك اللعب فسيظهر الطلاب يبدأ ان يجربوا اللعب الشفهي. وأما دوافع التعلّم هي عوامل النفسية التي تصف غير المتقف، ولكل طالب يملك دوافع التعلّم متنوّعة ولذلك لا بد الاستاذ ان يفهم هذه الاحوال حتى لا يفعل عملية التعلّم بمتهور عشوائي. وينقسم دوافع في نفس المرء على قسمين هما : دوافع الداخلية ودوافع الخارجية. اما دوافع الداخلية هي دوافع التي تكون علمي ووظيفتها لا يحتاج ليهيج من الخارج لأن كل المرء دافع لعمل شيء، بل اذا كان المرء لا يملك الرغبة التعلّم فطبعاً ستكون دوافع الخارجية لنفسه المرجحوا ولذلك احتاج دوافع الخارجية اذا كانت المرء لا تملك دوافع في نفسه.

وبوجود وسائل اللعب فالدوافع الداخلية لتعلّم اللغة العربية الذي لم يظهر لو كان قليل لكثير الأحوال يمكن أن ينشأ بهذه الوسائل المجذبة.^{٣٤}

فتستطيع الباحثة ان تلخص رأيها أن الألعاب الشفهية تعطي فرصة هنيئة لتفهم اللغة العربية شعور الفرحية حتى تدفع همة الطلاب في تعلّم اللغة العربية وبناء على ذلك تحت الباحثة تأثير الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب.

^{٣٤} بترجم من

الباب الثالث

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
الدراسة الميدانية

الفصل الأول: لمحة عن المدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان

أ. خلفية تأسيسها

كانت المدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان" هي إحدى مؤسسات التربية التي تلجأ تحت إشراف المؤسسة "مفتاح الجنان" للتربية الإسلامية وتأسيس هذه المدرسة في السنة ١٩٩٩م، التي تؤسسها جميع المؤسسين. والذين يقيمونها فهم: الشيخ داو عبد الغني الحاج، والاستاذ مرزقي الحاج، والاستاذ توفيق الأتقان الحاج، والاستاذ عبد الرزاق الحاج وأما رئيس في هذه المؤسسة فهي الاستاذ مكين عباس ماجستير. وقد أسست فروع المؤسسات التربوية منها: روضة الأطفال، والمدرسة الابتدائية الإسلامية والمدرسة المتوسطة الإسلامية والمدرسة العالية الإسلامية والمدرسة الدينية.

وأما أهداف العام في تكوين هذه المؤسسة فهي: لمصلحة الأمم المسلمين في رفع كلمة الله وليقدموا حياة الإسلام في الدين والمجتمع والدولة واخذ الدور عملي في علوم لارتفاع ذكاء المجتمع في التربية. ولتطوير قوة الابتكار والعلمية والحضارة والثقافة.

وأما أهداف اقامة في هذه المدرسة العالية الإسلامية "مفتاح الجنان"

فهي: digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(١) ان يكون الطالب ذى علم واسع عن الاسلام ويستطيع ان يعمل في حياة اليومية.

(٢) اعداد متخرجيها مواصلة الدراسة في الجامعات الإسلامية الحكومية باندونيسية والجامعة الإسلامية الاخرى.

(٣) جعل الإنسان أحسن المنافع في الدين والوطن.

وعدد الطلاب في المدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان قليل بسبب كثرة المدرسة في المدينة وحولها واكثر الطلاب يقيمون ويسكنون قريب من المدرسة.

وأول المدير في هذه المدرسة هو الدكتور اندوس مفلح من السنة

١٩٨٩ حتى ١٩٩١م ويستمر الاستاذ الدكتور اندوس محمود من السنة

١٩٩١ حتى السنة ٢٠٠٣ ثم يستمر الاستاذ أسمان افندي S.Ag. من السنة

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٢٠٠٤ حتى الآن.

وأما اوقات الدراسة في هذه المدرسة فهي كل أيام في الأسبوع إلا

يوم الأحد لأن في هذه اليوم يوم العطلة للطلاب وحاول جميع المدرس فيها

محاولة شديدة لتطورها.

ب. الموقع الجغرافية

وقع المدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان في شارع مسجد جامع مفتاح الجنان كلوكو-دكت-لامونجان. وقد أسست هذه المدرسة على الأرض نفسه بوسع الأرض 456 m^2 ووسع بناءه 630 m^2 . وتسكن هذه المدرسة في دائرة الاستراتيجية لإقامة نشاط الدراسة لأن حولها مدارس الأخرى وبعيد من الضوضاء المرور.

ج. الطيف وإرسالية

- الطيف (Visi)

جعل المدرسة العالية التي مناخها الاسلامي وذات نوعية وشعبية

- ارسالية (Misi)

١. ان تكون المدرسة وسائل الدعوة لأمر المعروف ونهى عن المنكر ولوجود عيادة لله

٢. يزيل الجهالة ويشكل الأجيال اذكاء

٣. ان تكون المدرسة مركزا لتربية المجتمع

د. احوال المعلمين والموظفين في المدرسة العالية الاسلامية مفتاح الجنان

كانت المدرسة العالية الاسلامية مفتاح الجنان مدرسة شكلية لها مستقبل جيد، وللمدرسة المعلم هو فرع مهم في عملية الدراسة لأنه له دور

في عملية التعلّم والتعليم وهو يربّي الطلاب ويعطى الدروس لهم ولذلك المعلمون المختارون للمدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان هم المعلمون الذين يحملون مسؤوليتهم في واجباتهم ولهم مهارة ومهنية خاصة في التعليم وكان عدد المعلمين تلك في المدرسة خمس وعشرون أستاذًا وهم متخرجون من الجامعة المتنوعة من أنحاء الدائرة.

أمّا معلم اللغة العربية في هذه المدرسة إلا نفر فهو الاستاذ امام شبويه الحاج لانه متخرج من جامعة الاسلامية بفاكستان فطبعاً إنه قادر في اللغة العربية.

٥. حالة الوسائل المدرسة العالية الاسلامية مفتاح الجنان

أمّا الوسائل الموجودة في المدرسة العالية مفتاح الجنان فهي كما يلي:

١. الغرفة

أ. غرفة مدير

ب. غرفة المدرسة والموظف

ج. المكتبة

د. القاعة

٢. الفصل

أ. الفصل الاول

ب. الفصل الثاني

ج. الفصل الثالث

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٣. الحمام ومكان الوضوء

٤. المسجد

٥. وسائل المدرسة

أ. مقاعد والكراسي

ب. الخزانة الكبيرة والصغيرة

ج. رفّ الكتب

د. السبّورة

هـ. التلفزيون والمسجّل

و. الكمبيوتر

ز. المصباح والمروحة الكهربائية

و. أحوال الطلاب فيها

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وأما عدد الطلاب في المدرسة العالية الإسلامية مفتاح الجنان

كلوكو-دكت-لامونجان فهو ٩٥ طالبا وفي هذا البحث هو بحث

المجتمع واستعملت الباحثة فصل الأول وعدد الطلاب لفصل الاول

كلهم ٣٤ طالبا من الطلاب ١٦ شخصا ومن الطالبات ١٨ شحصة.

الفصل الثاني: عرض البيانات

أ. تطبيق الألعاب الشفهية

تعرض الباحثة في هذا الفصل عن البيانات يعني حصول مقابلة مع معلّم اللغة العربية ونالت الباحثة عن تطبيق الألعاب الشفهية في تعلم اللغة العربية بالمدرسة العالية الاسلامية مفتاح الجنان فتلك اللعبة لها دورة هامة في تعلم اللغة العربية لأنها تعطي مجالا واسعا على الأنشطة الفصلية ويمكن الألعاب ان تدرب على مهارات اللغوية الرئيسيّة (الاستماع، كلام، قراءة، كتابة) ويمكن استغلالها في جميع خطوات سلسلة التعلّم (التقديم والتكرار والربط والإنشاء).

أمّا تطبيق الألعاب الشفهية في هذه المدرسة يتركز في اللعب الشفهي رسالة بالفهم لأن استخدام المعلم اللعب الشفهي رسالة بالفهم.¹ ليعرف كفاءة الطلاب في التكلم دون ملل وبشعور فرحيّة.

١. أهداف اللعب الشفهي رسالة بالفهم

لكل شيء هدف، فهدف من هذا اللعب وهو:

- أ. قدرة الطلاب في تنقيح المعلومات بصحيحة
- ب. قدرة الطلاب على تميّز الاصوات عند سماعها ونطقها
- ج. قدرة الطلاب على التكلم الجيدة
- د. لتزويد المعلومات عن علوم اللغة من جهة المفردات

¹ حصول المقابلة مع الاستاذ اللغة العربية في التاريخ ١٩-يونيو-٢٠٠٧

٢. الادوات المحتاجة في اللعب الشفهي رسالة بالفم

احتاج اللعب الشفهي رسالة بالفم القراطيس او البطاقة او الرسالة الذين فيهم الكلمة الكاملة المحتصرة وهم يستخدمون لسهولة في عملية اللعب الشفهي.

٣. إجراء اللعب الشفهي رسالة بالفم

- أ. شرح المدرس عن عملية اللعب هذا اليوم
- ب. وقسم المدرس الفرقة
- ج. ثم اعطى المدرس القراطيس فيه الكلمة او الاخبار الى طالب في الاخير كمثل: ذهب على الى حديقة الحيوان مع أسرته في يوم الأحد، وهم يشعرون بسرور
- د. ثم أمر المدرس ان يحفظ تلك الكلمة حوالى خمس دقائق ثم عادها الى المدرس
- هـ. وبدأ الطالب في نقل المعلومات/الكلمة الى من يجلس بجواره بالهمش في الأذن وما الى من يليه
- و. وفي نهاية اللعب الشفهي، عبّر الطالب الذي ينال المعلومات في الاخير امام الفصل ثم يكتبها على السبورة
- ز. وينعكس المدرس عن نتيجة كل فرقة وأعطى الهدية الى من يكون فائز في ذلك اللعب الشفهي

واستخدمت الباحثة الاستبيانات عن الألعاب الشفهية ووراث فيها
 عشرة سؤالاً وتوزعها الى الطلاب الذين يصرون غيبة في هذه المدرسة
 ولتسهيل البيانات عن استعمال الألعاب الشفهية من الاستبيانات الموجودة
 فعين الباحثة مقياس النتيجة التالية :

١. بدليل الاجابة "أ" على النتيجة "٤" برتبة جيد جدا
٢. بدليل الاجابة "ب" على النتيجة "٣" برتبة جيد
٣. بدليل الاجابة "ج" على النتيجة "٢" برتبة مقبول
٤. بدليل الاجابة "د" على النتيجة "١" برتبة قبيح

اللوحة ١

عن نتائج الإستبيانات

متغير (x)

الرقم	الاسم	ارقام الاسئلة										جملة
		١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١	
١	رئسمية	٤	٣	٣	٣	٢	٢	٣	٣	٣	٤	٣٠
٢	سقى مدحة	٣	٢	٢	٣	٣	٣	٣	٤	٢	٣	٢٧
٣	مسروحة	٤	٣	٣	١	٣	٢	٢	٣	٣	٤	٢٨
٤	محمد محسن	٣	٣	٣	٣	٢	٣	٤	٢	٢	٣	٢٨
٥	أمين الإلماس	٣	٣	١	١	٢	٢	٤	٣	٣	٣	٢٦
٦	عبيد الله	٣	٢	٢	٣	٤	٣	٢	٢	٤	٣	٢٨

٢٧	٢	٣	٤	١	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٧ فنتى سوسانتى
٢٨	٤	٣	٢	١	١	٢	٤	٤	٣	٤	٨ علي عمران
٢٢	٢	٢	٣	١	٣	٢	٢	٣	٢	٢	٩ محمد فاتح
٢٨	٤	٢	٢	٢	٣	٢	٢	٤	٤	٣	١٠ عين الرافيق
٢٩	٣	٣	٣	٣	٢	٣	١	٣	٤	٤	١١ احمد سهل
٢٣	٣	٢	٣	٢	٢	٢	٢	٣	٢	٢	١٢ ارونداياني
٢٣	٢	٢	٣	٣	٣	٣	٢	٢	١	٢	١٣ احمد كسيهاري
٣١	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٤	١٤ عين النافعة
٢٥	٣	١	٢	٢	٣	٣	٣	١	٤	٣	١٥ نور كيانتى
٢١	٢	٢	٣	٢	٢	١	٢	٢	٣	٢	١٦ مسفوفة
٢٦	٣	٣	٢	٣	٣	٢	٢	١	٣	٤	١٧ ولنداري
٢٧	٣	٢	٣	٢	٤	٣	٣	٣	٢	٢	١٨ نانيك نوفية
٢٥	٣	٣	٣	٣	٢	٢	٢	١	٢	٣	١٩ مستقم
٢٥	٢	٣	١	٢	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٢٠ علي صابرين
٢٦	٣	١	٢	٣	٤	٢	٢	٢	٣	٤	٢١ سوتر سنوا
٢٨	٢	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٢	٢	٢	٢٢ زهراً المنورة
٢٠	٣	٢	٢	٢	١	٢	٣	٢	١	٣	٢٣ سقى إستقامة
٢٢	١	٣	٢	٢	٢	٣	٢	٢	١	٤	٢٤ سقى راهيوا
٢٦	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٢	٢	٢	٢	٢٥ دوى رطناوتى
٢٥	١	٣	٣	٢	٢	٤	٣	٢	٣	٢	٢٦ مجلسين
٢١	١	٢	٣	٢	٢	٣	٢	١	٢	٣	٢٧ فاتح العلوم

٢٢	٢	٢	٣	٢	٢	٣	٢	٢	٣	١	ايدا ناريدة	٢٨
٢٣	١	١	٢	٢	٣	٣	٣	٢	٢	٤	محمد شحيد	٢٩
٢٠	١	٢	٣	٣	٢	١	٢	١	٣	٢	سقى مفرحة	٣٠
٢٤	٢	٣	٢	٣	٣	٢	٣	٢	٢	٢	عيسى أنصاري	٣١
٢٧	٣	٣	٣	٣	٢	١	٣	٢	٤	٣	يايوك ن ج	٣٢
٢٨	٣	٢	٣	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٣	محمد لطيفين	٣٣
٢٣	١	٢	٢	٢	٣	٢	٢	٢	٤	٣	ارديان فرمانشا	٣٤
٨٦٢												

بعد أن عرفت الأجوبة الأسئلة المنتشرة فتستطيع الباحثة ان تحللها بهذه

$$P = \frac{F}{N} \quad \text{الرمز}$$

اللوحة ٢

اراء الطلاب عن تنفيذ اللعب الشفهي رسالة بالفم بالهمس في الاذن

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١	توافق جدا	٣٤	٩	٢٦,٤
	توافق		١٣	٣٨,٢
	لا توافق		١١	٣٢,٣
	لا توافق جدا		١	٢٩,٤
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة أن أكثر طلاب اجابوا يوافقون جداً يبلغون ٢٦,١ %

والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٣٨,٢ % وإثما ٣٢,٣ % من الطلاب لا يوافقون و ٢٩,٤ % منهم لا يوافقون جداً.

اللوحة ٣

اراء الطلاب عن تقسيم المدرس الفرقة في اللعب الشفهي رسالة بالفم

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٢	توافق جداً	٣٤	٦	١٧,٦
	توافق		١٤	٤١,١
	لا توافق		١١	٣٢,٣
	لا توافق جداً		٣	٨,٨٢
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة أن أكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون جداً يبلغون ١٧,٦ %

والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٤١,١ % وإثما ٣٢,٣ % من الطلاب لا يوافقون و ٨,٨٢ % منهم لا يوافقون جداً.

اللوحة ٤

اراء الطلاب عن صعوبة في نظام اللعب الشفهي رسالة بالقم

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٣	توافق جدا	٣٤	٤	١١,٧
	توافق		٩	٢٦,٤
	لا توافق		١٦	٤٧,٠
	لا توافق جدا		٥	١٤,٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة ان اكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون جدا يبلغون ١١,٧% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٢٦,٤% وإثما ٤٧,٠% من الطلاب لا يوافقون و ١٤,٧% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٥

عن كفاءة الطلاب في تفهيم المعلومات في اللعب الشفهي رسالة بالقم

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٤	توافق جدا	٣٤	٤	١١,٧
	توافق		١١	٣٢,٣
	لا توافق		١٧	٥٢,٩
	لا توافق جدا		١	٢٩,٤
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة ان أكثر طلاب الدين اجابوا يوافقون جدا

يبلغون ١١,٧% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٣٢,٣% وإتّما ٥٢,٩% من

الطلاب لا يوافقون و ٢٩,٤% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٦

اراء الطلاب عن اللعب الشفهي رسالة بالفم في تدريب مهارة الكلام

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٥	توافق جدا	٣٤	٢	٥,٨٨
	توافق		١٦	٤٧,٠
	لا توافق		١٣	٣٨,٢
	لا توافق جدا		٣	٨,٨٢
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة ان أكثر طلاب الدين اجابوا يوافقون جدا

يبلغون ٥,٨٨% والذين قد اجابوا بوافقون ٤٧,٠% يبلغون وإتّما ٣٨,٢% من

الطلاب لا يوافقون و ٨,٨٢% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٧

اراء الطلاب عن اللعب الشفهي رسالة بالفم في تدريب مهارة الاستماع

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٦	توافق جدا	٣٤	٣	٨,٨٢
	توافق		١٦	٤٧,٥
	لا توافق		١٣	٣٨,٢
	لا توافق جدا		٢	٥,٨٨
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة ان اكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون جدا يبلغون ٨,٨٢% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٤٧,٥% وإثما ٣٨,٢% من الطلاب لا يوافقون و ٥,٨٨% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٨

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

اراء الطلاب عن اللعب الشفهي رسالة بالفم في تدريب مهارة القراءة

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٧	توافق جدا	٣٤	-	-
	توافق		١٦	٤٧,٥
	لا توافق		١٣	٣٨,٢
	لا توافق جدا		٥	١٤,٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة أن أكثر طلاب الدين اجابوا توافقون يبلغون

٤٧,٥% والذين قد اجابوا لا يوافقون يبلغون ٣٨,٢% وإنما ١٤,٧% من

الطلاب الذين لا يوافقون جدا وليس الطلاب الذين اجابوا توافقون جدا.

اللوحة ٩

عن كفاءة الطلاب في تنقيح المعلومات في اللعب الشفهي

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٨	توافق جدا	٣٤	١	٢,٩٣
	توافق		٢٩	٥٨,٨
	لا توافق		١٣	٣٥,٢
	لا توافق جدا		١	٢,٩٤
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة على أن أكثر طلاب الدين قد اجابوا

يوافقون جدا يبلغون ٢,٩٣% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٥٨,٨% وإنما

٣٥,٢% من الطلاب لا يوافقون و ٢,٩٣% يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٠

عن قدرة الطلاب في استلاء المفردات في اللعب الشفهي

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٩	توافق جدا	٣٤	١	٢،٩٤
	توافق		١٥	٤٤،١
	لا توافق		١٤	٤١،١
	لا توافق جدا		٤	١١،٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة على ان أكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون جدا يبلغون ٢،٩٤% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٤٤،١% وإثما ٤١،١% من الطلاب الذين لا يوافقون و ١١،٧% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١١

عن كفاءة الطلاب في تحفيظ المعلومات في اللعب الشفهي

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٠	توافق جدا	٣٤	٤	١١،٧
	توافق		١٦	٤٧،٥
	لا توافق		٨	٢٣،٥
	لا توافق جدا		٦	١٧،٦
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة على ان اكثر طلاب الذين اجابوا بوافقون جدا يبلغون ١١,٧% والذين قبلوا اجابوا بوافقون يبلغون ٤٧,٥% وإتسا ٢٣,٥% من الطلاب الذين لا يوافقون و ١٧,٦% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٢

قيمة التلخيص من النسبة المئوية عن الألعاب الشفهية

النسبة المئوية	الدلائل	النمر
٣٨,٢	إجرا اللعب الشفهى رسالة بالفم بالهمس فى الأذن	١
٤١,١	عن تقسم الفرقه فى اللعب الشفهى رسالة بالفم	٢
٤٧,٠	عن تفهم فى نظام اللعب الشفهى رسالة بالفم	٣
٥٢,٩	عن تفهم المعلومات فى اللعب الشفهى	٤
٤٧,٠	كفاءة فى التكلم	٥
٤٧,٥	كفاءة فى الإستماع	٦
٤٧,٥	كفاءة فى القراءة	٧
٣٥,٢	كفاءة فى تنقل المعلومات فى اللعب الشفهى	٨
٤٤,١	كفاءة فى استعاء المفردات فى اللعب الشفهى	٩
٤٧,٥	كفاءة فى تحفيظ المعلومات	١٠
٤٤٨	جملة	

نرى أن مجموع كل فى هذه اللوحة ٤٤٨ وإذ أدخلتها الباحثة فى الرمز كما يلى:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

$$M_x = \frac{448}{10} = 44,8$$

وهذه قيمة اذ عبرت عنها الباحثة وفق المعيار وضعه سوهارسمي اريكونطا
فبدور حوالى ٤٤,٨ وهي فى درجة "ناقصة".

ب. دوافع تعلّم اللغة العربية

الدوافع هو طاقة وقوة فى نفس التى تدفع المرء لعمل الشئ فى أن يبلغ
الغرض وإن الدوافع لم توجد إلاّ بعدما سبقته العوامل الدافعة إمّا من الداخلى
وإمّا من الخارجى والدوافع الداخلىة هي الدوافع العاملة حون ما تؤثر من
الخارج واما الدوافع الخارجى هي الدافع العاملة بعد وجود ما حدث من
الخارج ردّ لمن كان.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وكان الطلاب فى هذه المدرسة يشعرون أن مادة اللغة العربية صعبة
من جهة الدرس القواعد والكلام او المحادثة وبجانب ذلك نقصان وقت
الدرس فيها مع أنّها احد من العوامل المؤثرة فى التدريس لان اوقات الدراسة
فى هذه المدرسة محدودة، حتى لا تستطيع المعلم القاء المواد كلها فينقصون
الطلاب أن يفهموها جيدة.²

² حصول المقابلة مع معلم اللغة العربية فى التاريخ ١٩ يونيو ٢٠٠٧

لذلك كان المعلم اللغة العربية في هذه المدرسة يفهم ويسيطو عليها لأنه متخرج من الجامعة الإسلامية في فاكستان لذلك الطريقة المستعملة في تعليم اللغة العربية طرق كثيرة وبعضها بوسائل اللعب اللغوى لأن بذلك الوسائل المجذبة يمكن ان لا يشعرون الطلاب بعلى والسأم فتنشئ لهم دوافع في تعلمها بشعور سهلا وفرحاً.

ولتسهيل البيانات عن دوافع تعلم اللغة العربية من الاستبيانات الوجودية فعين الباحثة مقياس النتيجة التالية :

١. دليل الاجابة "أ" على النتيجة "٤" برتبة جيد جدا
٢. دليل الاجابة "ب" على النتيجة "٣" برتبة جيد
٣. دليل الاجابة "ج" على النتيجة "٢" برتبة مقبول
٤. دليل الاجابة "د" على النتيجة "١" برتبة قبيح

اللوحة ١٣

عن نتائج الاستبيانات

متغير (y)

الرقم	الاسم	ارقام الاسئلة										جملة
		١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	
١	رئسمية	٢	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٢	١	٣	٢٧
٢	سقى مدلحة	٤	٣	٤	٢	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٣٠
٣	مسروحة	٣	٣	٤	٢	٣	٣	٣	١	٣	٣	٢٨

٢٤	٣	١	٣	٢	٤	١	٢	٢	٣	٣	محمد محسن	٤
٢٨	٣	٢	٤	٢	٣	٤	١	٣	٢	٤	أمين اللماس	٥
٢٢	١	٤	٣	١	٢	١	١	٤	٣	٢	عبيد الله	٦
٣٠	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٣	٣	٤	فنتي سوسانتى	٧
٣٠	٣	٣	٢	٣	٢	٣	٤	٣	٣	٤	علي عمران	٨
٢٩	٤	١	٢	٤	٢	٣	٤	٢	٤	٣	محمد فاتح	٩
٢٤	١	٣	٤	٢	٣	٣	٢	١	٢	٣	عين الرافيق	١٠
٢٥	٣	٣	١	٣	٢	٢	٢	٢	٣	٤	احمد سهل	١١
٣٠	٣	٣	٣	١	٣	٣	٢	٤	٤	٤	اروندايانى	١٢
٢٥	٤	٣	٢	١	٤	٣	٣	١	٢	٢	احمد كسيهاري	١٣
٢٥	٣	٢	٢	٢	٢	٣	٤	١	٢	٣	عين النافعة	١٤
٢٧	٣	٣	١	١	٤	٣	٢	٤	٣	٣	نور كيانتى	١٥
٢٦	٣	٣	١	١	٣	٣	٣	٤	٢	٣	مسفوفة	١٦
٢٨	٣	٣	١	٣	٣	٤	٣	٢	٣	٣	ولنداري	١٧
٢٤	٣	١	٢	٢	٢	٢	٢	٣	٣	٤	نانيك نوفية	١٨
٣١	٤	٢	٣	٤	٢	٣	٤	٢	٤	٣	مستقم	١٩
٢٨	١	٣	٤	٢	٣	٤	٢	٣	٢	٤	على صابرين	٢٠
٢٤	٢	١	٣	٢	٤	٣	١	٣	١	٤	سوترسنا	٢١
٢١	١	٢	٢	١	٣	٢	٣	٢	٢	٣	زهرا المنورة	٢٢
٢٧	٣	١	٢	٣	٢	٣	٢	٤	٣	٤	سنى إستقامة	٢٣
٢٩	٣	٣	١	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٤	سنى راهيوا	٢٤

٢٥	دوى رطناوتى	٤	٢	٤	٣	٣	٢	١	٣	١	٣	٢٦
٢٦	مجلسين	٣	٢	٢	٣	٤	١	٣	٢	٢	٢	٢٥
٢٧	فاتح العلوم	١	٢	٢	٤	٤	٤	٤	١	١	١	٢٥
٢٨	ايدا ناريدة	٤	٣	٤	٣	٣	٣	١	٢	٣	٣	٢٩
٢٩	محمد محبين	٤	٣	١	٢	٢	١	٢	٣	٢	٣	٢٤
٣٠	سقى مفرحة	٤	٣	٤	٣	٣	٢	١	٣	١	٣	٢٧
٣١	عيسى أنصارى	٣	٢	٤	٢	١	٤	١	١	٣	٣	٢٤
٣٢	يايوك ن ج	٤	٣	٤	٢	٢	٣	٣	١	٣	٣	٢٧
٣٣	محمد لطفين	٤	٤	٢	١	٤	٤	١	١	١	١	٢٣
٣٤	ارديان فرمانشا	٢	٢	٤	١	٢	٢	٣	٤	١	٢	٢٣
٨٩٦												

بعد أن عرفت الأحوبة الأسئلة المنتشرة فتستطيع الباحثة ان تحللها بهذه

$$P = \frac{F}{N} \quad \text{الرمز}$$

اللوحة ١٤٤

عن اهمية التعلّم اللغة العربية

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١١	توافق جدا	٣٤	١٧	٥٠
	توافق		١٢	٣٠,٢
	لا توافق		٤	١١,٧
	لا توافق جدا		١	٢,٩٤
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة على أن أكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون

جدا يبلغون ٥٠% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٣٠,٢% وإتّما ١١,٧% من الطلاب الذين لا يوافقون و ٢,٩٤% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٥

يتعلّم اللغة العربية كل يوم

الرقم	الاجزءة المختارة	N	F	%
١٢	توافق جدا	٣٤	٤	١١,٧
	توافق		١٧	٥٠
	لا توافق		١٢	٣٠,٢
	لا توافق جدا		١	٢,٩٤
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة على أن أكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون

جدا يبلغون ١١,٧% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٥٠% وإتّما ٣٠,٢% من الطلاب الذين لا يوافقون و ٢,٩٤% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٦

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 انهي الوظيفة اللغة العربية مرار

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٣	توافق جدا	٣٤	١٤	٤١,١
	توافق		٧	٢٠,٥
	لا توافق		٩	٢٦,٤
	لا توافق جدا		٤	١١,٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة على ان اكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون
 جدا يبلغون ٤١,١% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٢٠,٥% وإتما ٢٦,٤%
 من الطلاب الذين لا يوافقون و ١١,٧% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٧

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 اراء الطلاب عن عمل الوظيفة العربية ولو كان صعبة

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٤	توافق جدا	٣٤	٥	١٤,٧
	توافق		١١	٣٢,٢
	لا توافق		١٣	٣٨,٢
	لا توافق جدا		٥	١٤,٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة ان اكثر طلاب الذين قد اجابوا يوافقون جدا يبلغون ١٤,٧% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ٣٢,٢% وإتما ٣٨,٢% من الطلاب لا يوافقون و ١٤,٧% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٨

اراء الطلاب في تعلّم اللغة العربية لترقية إنجاز التعلّم

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٥	توافق جدا	٣٤	٣	٨,٨٢
	توافق		٦	١٧,٦
	لا توافق		٨	٣٣,٥
	لا توافق جدا		١٧	٤٩,٤
		٣٨	٣٤	٨٨,٢

بناء على هذه اللوحة السابقة ان طلاب الذين اجابوا يوافقون جدا يبلغون ٨,٨٢% والذين قد اجابوا بوافقون يبلغون ١٧,٦% وإتما ٣٣,٥% من الطلاب لا يوافقون و ٤٩,٤% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ١٩

آراء الطلاب في تعلّم اللغة العربية حين وقت الامتحان

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٦	توافق جدا	٣٤	٢	٥,٨٨
	توافق		١١	٣٢,٣
	لا توافق		١	٤١,٤
	لا توافق جدا		٧	٢٠,٥
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة ان اكثر طلاب الذين قد اجابوا يوافقون جدا يبلغون ٥,٨٨% والذين قد اجابوا يوافقون يبلغون ٣٢,٣% وإنّما ٤١,٤% من الطلاب لا يوافقون و ٢٠,٥% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٢٠

آراء الطلاب عن عمل الوظيفة اللغة العربية لتجنب عن العقوبة

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٧	توافق جدا	٣٤	١١	٣٢,٣
	توافق		٩	٢٦,٤
	لا توافق		١١	٣٢,٣
	لا توافق جدا		٣	٨,٨٢
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة ان أكثر طلاب الذين اجابوا يوافقون جدا

يبلغون ٣٢,٣% والذين قد اجابوا يوافقون يبلغون ٢٦,٤% وإثما ٣٢,٣% من

الطلاب الذين لا يوافقون و ٩,٨٢% يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ٢١

اراء الطلاب عن عمل الوظيفة اللغة العربية لينال المدح

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٨	توافق جدا	٣٤	١٠	٢٩,٤
	توافق		١٠	٢٩,٤
	لا توافق		١٠	٢٩,٤
	لا توافق جدا		٤	١١,٧
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة ان أكثر طلاب الذين قد اجابوا يوافقون

جدا يبلغون ٢٩,٤% والذين قد اجابوا يوافقون يبلغون ٢٩,٤% وإثما ٢٩,٤%

من الطلاب الذين لا يوافقون و ١١,٧% منهم يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ٢٢

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
١٩	توافق جدا	٣٤	١	٢،٩٤
	توافق		١٧	٥٠
	لا توافق		٥	١٤،٧
	لا توافق جدا		١١	٣٢،٣
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناء على هذه اللوحة السابقة ان اكثر طلاب الذين قد اجابوا يوافقون جدا يبلغون ٢،٩٤% والذين قد اجابوا يوافقون يبلغون ٥٠% وإتّما ١٤،٧% من الطلاب لا يوافقون و ٣٢،٣% منهم لا يوافقون جدا.

اللوحة ٢٣

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

اراء الطلاب عن عمل الوظيفة لنيل الهدية

الرقم	الاجوبة المختارة	N	F	%
٢٠	توافق جدا	٣٤	٥	١٤،٧
	توافق		٤	١١،٧
	لا توافق		٢٢	٦٤،٧
	لا توافق جدا		٣	٨،٨٢
		٣٤	٣٤	١٠٠

بناءً على هذه اللوحة السابقة ان اكثر طلاب الذين قد اجابوا يوافقون
 جدا يبلغون ١٤,٧% والذين قد اجابوا يوافقون يبلغون ١١,٧% وإنما ٦٤,٧%
 من الطلاب الذين لا يوافقون و ٨,٨٢% يقولون لا يوافقون جدا.

اللوحة ٢٤

قيمة التلخيص من النسبة المئوية عن دوافع التعلم

النسبة المئوية	الدلائل	النمر
٥٠	اهمية تعلّم اللغة العربية	١١
٥٠	يتعلم اللغة العربية	١٢
٤١,١	عمل الوظيفة اللغة العربية مرار	١٣
٣٨,٢	عمل الوظيفة اللغة العربية لو كان صعبة	١٤
٤,٩٤	يتعلم اللغة العربية لترقية إنجاز التعلم	١٥
٤١,٤	يتعلم اللغة العربية حين وقت الامتحان	١٦
٣٢,٣	عمل الوظيفة اللغة العربية لينجّب عن العقوبة (يوافق جدا)	١٧
٣٩,٤	عمل الوظيفة اللغة العربية لينال المدح (يوافق جدا)	١٨
٥٠	يتعلم اللغة العربية في البيت بعد رجوع من المدرسة	١٩
٦٤,٧	عمل الوظيفة اللغة العربية لينال الهدية	٢٠
٤٠٢,٠٤	جملة	

نرى أن مجموع كل في هذه اللوحة ٤٠٢,٠٤ وإذ أدخلتها الباحثة في

الرمز كما يلي: digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

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

$$Mx = \frac{402,04}{10} = 40,2$$

وهذه قيمة اذ عبرت عنها الباحثة وفق المعيار وضعه سوهارسمي اريكونطا

فبدور حوالى ٤٠,٢ وهي في درجة "ناقصة".

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الفصل الثالث : تحليل البيانات

اللوحة ٢٥

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

تحليل البيانات عن استعمال الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية

للطلاب الفصل الاول بمدرسة العالية الاسلامية

"مفتاح الجنان" كلو كو- دكت- لامونجان

الرقم	X	Y	XY	X ²	Y ²
١	٣٠	٢٧	٨١٠	٩٠٠	٧٢٩
٢	٢٧	٣٠	٨١٠	٨٢٩	٩٠٠
٣	٢٨	٢٨	٧٨٤	٧٨٤	٧٨٤
٤	٢٨	٢٤	٦٧٢	٧٨٤	٥٧٦
٥	٢٦	٢٨	٧٢٨	٦٧٦	٧٨٤
٦	٢٨	٢٢	٦١٦	٧٨٤	٤٨٤
٧	٢٧	٣٠	٥٤٠	٧٢٩	٩٠٠
٨	٢٨	٣٠	٥٦٠	٧٨٤	٩٠٠
٩	٢٢	٢٩	٦٣٨	٤٨٤	٨٤١
١٠	٢٨	٢٤	٦٧٢	٧٨٤	٥٧٦
١١	٢٩	٢٥	٧٢٥	٨٤١	٦٢٥
١٢	٢٣	٣٠	٦٩٠	٥٢٩	٩٠٠
١٣	٢٣	٢٥	٥٧٥	٥٢٩	٦٢٥
١٤	٣١	٢٥	٧٧٥	٩٦١	٦٢٥

729	720	770	27	20	10
777	881	087	27	21	17
788	777	728	28	27	17
077	729	788	28	27	18
971	720	770	31	20	19
788	720	700	28	20	20
077	777	728	28	27	21
881	788	088	21	28	22
729	800	810	27	20	23
881	881	738	29	22	28
777	777	777	27	27	20
720	720	720	20	20	27
720	881	020	20	21	27
881	898	738	29	22	28
077	029	002	28	23	29
729	800	080	27	20	30
077	077	077	28	28	31
788	729	707	28	27	32
029	788	788	23	28	33
029	029	029	23	23	38
23837	22898	22898	Σy^2	Σx^2	
Σy^2	Σx^2	Σxy			

البيان :

$N =$ عدد العينة في هذا البحث (٣٤)

$\Sigma x =$ جملة جميع القيمة الألعاب الشفهية او متغير "x" (٨٦٢)

$\Sigma y =$ جملة جميع القيمة دوافع تعلم اللغة العربية "y" (٨٩٦)

$\Sigma xy =$ جملة حاصل الضرب من قيمة "x" وقيمة "y" (٢٢٨٩٨)

$\Sigma x^2 =$ مجموع الدرجات التربيعية من قيمة "x" (٢٢٤٩٤)

$\Sigma y^2 =$ مجموع الدرجات التربيعية من قيمة "y" (٢٣٨٣٦)

ولمعرفة التأثير بينهما فاستخدمت الباحثة التحليل الإحصائي بمستوى الأهمية

(Product Moment) كما يلي :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2][n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2]}} \\
 &= \frac{34 \cdot 22898 - (862)(896)}{\sqrt{[34 \cdot 22494 - (7430.44)][34 \cdot 23836 - (802816)]}} \\
 &= \frac{7780.32 - 7723.02}{\sqrt{764762 - 71423 \times 74344 - 72816}} \\
 &= \frac{6180}{\sqrt{21718 \cdot 7608}}
 \end{aligned}$$

$$= 618.$$

$$\sqrt{115231.054} \quad \text{digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id}$$

$$= 618. \quad = 0.48$$

$$12854.2$$

أ. التفسير البسيط

ونعرف من الحساب الإحصائي على أن قيمة "r" هي ٠,٤٨ هذه النتيجة في تفسير العلاقة البسيطة بين ٠,٤٠ - ٠,٧٠. والمراد بالعلاقة البسيطة هنا أن أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية.

ويظهر أن قيمة "r" من تحليل الإحصائي السابق وهي ٠,٤٨ فتريد الباحثة أن تحليلها في المستوى الأهمية (significant level) وهي ٥% من عدد العينة (N) وهي ٣٤ نفرا. وعرفنا أن المستوى الأهمية ٥% من "r" وهي ٠,٣٠٤ وهي أصغر من القيمة "r" في تحليل الإحصاء السابق.

إذاً يظهر أن قيمة "r" هي ٠,٤٨ أكبر من قيمة "r" في المستوى الأهمية ٥% فهذا أصبح الفريضة البديلة المقبولة.

والإستنباط من الحساب يدل على أن الفريضة البديلة مقبولة بإثبات الدليل وجود التأثير بين الألعاب الشفهية نحو دوافع التعلم.

ب. التفسير باستخدام لوحة قيمة "r" المستوى الأهمية

قبل ذلك علينا أن نبحث أو لا db/df باستخدام الرمز : $df = N - Nr$

$$N = 34 \quad Nr = 2$$

$$df = 34 - 2 = 32$$

وقد عرفنا من الحساب أن قيمة $r_{xy} = 0,48$ ثم علقنا بقيمة "r" (Product Moment) في اللوحة بنظر الى $df = 32$ في 5% كانت اللوحة $r = 0,30$. ولكن قيمة $r_{xy} (0,48)$ اكبر من قيمة ما في اللوحة بالقيمة الأهمية.

وكانت الفريضة البدالية مقبولة باثبات الدليل وجود تأثير الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية.
وباعتبار ما سبق خلصت الباحثة أن الألعاب الشفهية متأثرة ومتعلقة بدوافع تعلم اللغة العربية.

الباب الرابع

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
الإختتام

أ. الاستبطاء

بعد ان تبحث الباحثة عن دراسة النظرية الميدانية، فنالت الباحثة الخلاصة من هذا البحث العلمى تحت الموضوع "أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الاسلامية "مفتاح الجنان" كلوكو-دكت-لامونجان فيما يلي:

١. كان تطبيق ألعاب الشفهية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الاسلامية "مفتاح الجنان" كلوكو-دكت-لامونجان فى تعليم اللغة العربية ناقصة بنظر الى الأجوبة المستجيبين فى الاستبيانات، وبعد تحليلها بلغت النتيجة ٤٤،٨.

٢. كان دوافع تعلم اللغة العربية للطلاب الفصل الأول بمدرسة العالية الاسلامية "مفتاح الجنان" كلوكو-دكت-لامونجان تدل على أنها ناقصة بنظر الى الأجوبة المستجيبين فى الاستبيانات، وبعد تحليلها بلغت النتيجة ٤٠،٢.

٣. دلت نتيجة التحليل الإحصائى على أن الفريضة السابقة مقبولة لوجود أثر الألعاب الشفهية نحو دوافع تعلم اللغة العربية باثبات الدليل عن وجود الأثر بينهما لكن الأثر بينهما بسيطة تدل على ان قيمة r_{xy}

(المستوى الاهمية) من التحليل الإحصائي السابق ٠٠،٤٨. وهذه قيمة

تقع بين القيمة ٠،٤٨ - ٠،٧٠، وعلاقة بينهما بسيطة. digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ب. الاقتراحات

بناء على حصول البحث السابق في هذا الفصل الرابع ينبغي على الباحثة ان تقدم الاقتراحات كما يلي:

١. ينبغي على المعلم أن يستخدم الألعاب الشفهية المناسبة في عملية تدريس اللغة العربية لكي يستطيع الطلاب ان ينالوا اللغة العربية كاملا دون شعور ملل.

٢. ينبغي على المعلم اللغة العربية ان يكون ابتكاريا في عملية التعليم بتطور مرة الثانية عن الألعاب الشفهية في تعليم اللغة العربية.

٣. ينبغي على الطلاب ان يرفعوا تعلّمهم وان يتدربوا باللغة العربية.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

قائمة المراجع

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المراجع العربية

- جورت الركابي، ١٩٧٣، طرق تدريس اللغة العربية، دمشق: دار الفكر
- رشدى احمد طعيمة، ١٩٨٨، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه واساليب، ايسيكو: منشورات المنظمة الاسلامية للتربية والعلوم والثقافة
- كامل محمد عويضة، ١٩٩٦، سيكولوجية الطفولة، لبنان: دار الكتب العلمية
- لوس مألوف، ١٩٨٦، المنجد في اللغة والاعلام، بيروت: دار المشرف
- مصطفى التلاقيس، ١٩٧٣، جامع الدروس العربية الجزء الاول، بيروت: شريق الابصار

- ناصر مصطفى عبد العزيز، ١٩٨٣، الالعب اللغوية في تعلم اللغة العربية، الرياض: دار المريح للنشر

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المراجع الأجنبية

- Abror, Abd. Rohman. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Wacana.
- Ahmadi, Abu. 1992. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A. M. Syardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As-Syaibani, Umar Muhammad At-Taumy. 1983. *Falsafah Pendidikan Islam*. Alih bahasa Hasan Lagulung. Jakarta: Bulan Bintang.

- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Davis, Ivor K. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi Reseach II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Suara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik, Oemar. 1993. *Pengembangan Kurikulum Lembaga Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Trigenda Karya.
- Imron, Ali. 1996. *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Kagon, Jerome. 1998. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1990. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Margono S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawwir, Ahmad Warson. 1984. *Kamus Arab Indonesia Al-Munawwir*. Yogyakarta: Pustaka Progresif
- Najati, M. Usman. 2005. *Psikologi dalam Al-Qur'an*. Bandung: Pustaka Setia.
- Narbuko, Kholid dan Ahmad, Abu. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalm. 1986. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Slameto, 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam SKS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjono, Anas. 1995. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Surya Subrata, Sumadi. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
Tadjab. 2005. *Ilmu Jiwa Pendidikan*. Surabaya: Pustaka Setia.

Usman, Husaini dan Setiadiakbar, Purnomo. 1996. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zainudin, Rodliyah. 2005. *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Pustaka Rihlah.

Zulkifli. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id