

تطوير اللعبة "السلم والشعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية
في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان

رسالة الماجستير

إعداد

عملية علميتي

رقم الجامعي: ١٥٧٢١٠٠٩



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

العام ٢٠١٧ / ١٤٣٩ هـ

تطوير اللعبة "السلم والشعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية
في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان

رسالة الماجستير

تقدم إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لاستيفاء شرط من

شروط الحصول على درجة الماجستير

في تعليم اللغة العربية

إعداد

عملية علميتي

الرقم الجامعي: ١٥٧٢١٠٠٩

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

العام ٢٠١٧ / ١٤٣٩ هـ

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالبة:

الاسم : عملية علمية

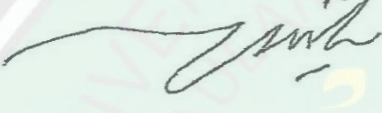
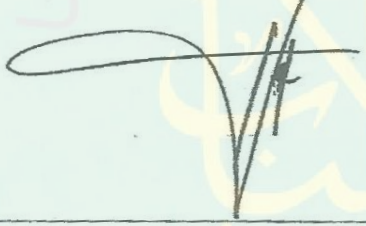
رقم التسجيل : ١٥٧٢١٠٠٩

العنوان : تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في

مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان

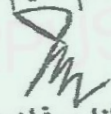
وافق المشرف على تقديمها إلى مجلس المناقشة.

مالانج، ٢٧ نوفمبر ٢٠١٧

	المشرفة الأولى،
	الدكتورة معصمة، الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٠٢٢٠٠٦٠٤٢٠٢٤
	المشرف الثاني،
	الدكتور سوتامان، الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

الاعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الدكتور ولدانا ورغاديناتا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

الموافقة والاعتماد من لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير تحن العنوان : تطوير اللعبة "السلم والتعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان، التي أعدها الطالبة:

الاسم : عملية علميتي

الرقم الجامعي : ١٥٧٢١٠٠٩

قد دافعت الطالبة عن هذه الرسالة أمام مجلس المناقشة ويقر قبولها شرطاً للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الإثنين، بتاريخ: ١٨ ديسمبر ٢٠١٧ ويتكون مجلس المناقشة من العادات:

الدكتور سلمت دارين
رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣٠٥٤٠٠٠٣١٠٠١ مناقشا أماسيا

الدكتورة أمي محمود
رقم التوظيف: ١٩٦٨١٠٠٨١٩٩٤٠٣٤٠٠٤ رئيسة مناقشة

الدكتورة معصمة
رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٤٠٢٢٠٠٦٠٤٢٠٢٤ مشرفة ومناقشة

الدكتور سوتامان
رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢ مشرفا ومناقشا

اعتماد
مدير كلية الدراسات الإسلامية
الدكتور
رقم التوظيف: ١٩٥٥٠٧١٩٨٢٠٣١٠٠٥



إقرار الطالبة

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم : عملية علمتي

الرقم الجامعي : ١٥٧٢١٠٠٩ :

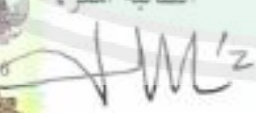
العنوان : تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية

في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان

أقر بأن هذه الرسالة التي أحضرتها لتوفير شرط الحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، أحضرتها وكتبتها بنفسني وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد مستقبلا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو، ١٥ يناير ٢٠١٨

الطالبة المقر،

 عملية علمتي



الاستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(سورة يوسف: ٢)

وَكَذَلِكَ أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا وَصَرَّفْنَا فِيهِ مِنَ الْوَعِيدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ أَوْ يُحْدِثُ

هُمْ ذِكْرًا

(سورة طه: ١١٣)

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى:

أسرتي وعائلي

للذين لا يزالون شجعوني ودعوا لي الخير. خاصة لأبي وأمي الحنينين الذين ربياني من صغار حتى الآن. "اللهم ارحمهما واغفر ذنوبهما يا أرحم الراحمين وأدخلهما جنة النعيم". ولزوجي المحبوب الذي يدعني ودعمني دائما في كل العطف. ولإبني وإبنتي الأحباء.

إلى جميع الأساتذة والمشايخ

هم الذين أرشدوني إلى خير وعلموني بالصبر والإخلاص ولا يملون يساعدوني بالدعاء والنصائح التي استندت منها في حياتي، سواء أساتذتي في المدرسة أم في المعهد أم في الجامعة، والذين علموني أن المعلم ليس لإعطاء الدرس فحسب بل لتربية جيل الإسلام المتوفق.

إلى إخواني الأشقاء

الذين حثوني وشجعوني في كل حين ويصاحبوني حتى استطعت إتمام هذه الرسالة

إلى الأصحاب جميعا

إليهم جميعا أهدي هذه الرسالة

مستخلص البحث

عملية علميتي، ٢٠١٧، تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان. رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : (١) الدكتور معصمة، الماجستير (٢) الدكتور سوتامان، الماجستير

الكلمات المفتاحية: تطوير اللعبة، السلم والثعبان، تعليم اللغة العربية

في جوهرها عملية التعليم والتعلم هي عملية الاتصال. هو التواصل بين المدرس والتلميذ. لذلك يصبح وجود وسائل التليمية الإحتياجات الهامة لابد أن يستخدمها لتسهيل تعلم اللغة الأجنبية، لذلك ليس هناك انحراف والاتصالات يعمل بفعالية وكفاءة. إن اللغة العربية في إندونيسيا خاصة في طوبان هي اللغة الثالثة بعد لغة الأم (اللغة الجاوية) واللغة الإندونيسيا لكي كثير من الصعوبات التي يواجهها المتعلم.

وأما الأهداف من هذا البحث هي: (١) لوصف تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، (٢) لقياس فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية. منهج البحث الذي استخدمه الباحث هو البحث والتطويري (R&D). والأدوات لجمع البيانات: الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي). ونتائج البحث هي: (١) إنتاج اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان. (٢) ومواصفات المنتج اللعبة "السلم والثعبان" التي تتكون من لوحة اللعبة (ب) ٣ مجموعة البطاقة المفردات المصور، (ج) البيدق (Pion)، (د) بطاقات الإجابة، (و) بطاقة دليل استخدام لعبة. (٣) اعتمادا على النتائج التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي يمكن القول بأن استخدم اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة فعالة، لأن نتيجة الاختبار التائي (t) الحسابي = ٨,٥١ أكبر من ٢,٠٥. إذن نتيجة الاختبار (t) مقبولة.

Abstract

Amalia Ilmiati. ٢٠١٧. Development of the game ladder and snake (*Ular Tangga*) in the learning of Arabic Language In A-Falah Islamic Junior high School Bangilan Tuban East Java. Thesis Department of Arabic Education State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang On Postgraduate Program. Supervisor: Dr. Muashomah, and Dr. Sutaman.

Keyword: Development of the game, game ladder and snake, the teaching of Arabic Language

In essence process of teaching and learning is the process of communication. That is communication between teachers and students. So existence of learning media becomes a very important requirement to facilitate learning of Foreign Language. so there is no deviation and communication runs effectively and efficiently. Because Arabic in Indonesia, especially in Tuban is the third language after the mother tongue (Javanese) and Indonesian.

This research purpose is to: ١) knowing the process of development of the game ladder and snake (*Ular Tangga*) in the teaching of Arabic Language, ٢) determine the effectiveness of using game ladder and snake (*Ular Tangga*) in the learning of Arabic Language In A-Falah Islamic Junior high School Bangilan Tuban.

The methodology of this research is the research and development (R&D). research instruments to collect data are: ١) observation, ٢) interview, ٣) questionnaire, ٤) test (pre-test and post-test).

The results of this research are: ١) A set of game ladder and snake which consists of (a) The game board, (b) ٣ Card set for three lessons in a variety of colors, (c) Pion, (d) Answer sheet, (e) Game use instructions. ٢) based on the results of pre-test and post-test that use the game ladder and snake (*Ular Tangga*) was effective in the learning of Arabic Language. The calculated result of $t\text{-test} = ٨,٥١$ with $db = ٢٥$, and $t\text{-table value of } ٢,٠٦$ at ٥% significant level. Thus the $t\text{-test result counts } ٨,٥١$ greater than the $t\text{-table } ٢,٠٥$. So, the $t\text{-test result received, and use of the game ladder and snake in the learning of Arabic Language proved effective.}$

ABSTRAK

Ilmiati, Amalia. ٢٠١٧. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Bangilan Tuban*. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing : (I) Dr.Muashomah, M.A (II) Dr.Sutaman, M.A

Kata Kunci: Pengembangan Permainan, Ular Tangga, Pembelajaran Bahasa Arab

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Yaitu komunikasi antar guru dan siswa. Sehingga keberadaan Media pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Asing sehingga tidak terjadi penyimpangan serta komunikasi berjalan secara efektif dan efisien. Karena bahasa Arab di Indonesia khususnya di Tuban merupakan Bahasa ke tiga setelah bahasa ibu (Bahasa Jawa) dan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk : ١) Mengetahui proses Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab, ٢) Mengetahui Karakteristik Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab, ٣) Mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Bangilan Tuban.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model Borg and Gell. Instrumen penelitian untuk menghimpun data: ١. Observasi, ٢. Wawancara, ٣. Angket, ٤. Tes (pre tes dan post test).

Hasil dari penelitian ini adalah: ١) Seperangkat produk permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan. ٢) karakteristik media permainan ular tangga yang terdiri dari; a) Papan Permainan Ular Tangga, b) ٣ set kartu untuk ٣ BAB dengan warna yang berbeda, c) Pion, d) Lembar Jawaban, e) Petunjuk penggunaan permainan Ular Tangga. ٣) Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, penggunaan Permainan Ular Tangga dinilai efektif, ini terbukti dengan hasil hitung $t\text{-tes} = ٨,٥١$ dengan $db = ٢٥$ dan nilai $t\text{-tabel} = ٢,٠٦$ pada taraf signifikan ٥% . dengan demikian hasil hitung $t\text{-test} = ٨,٥١$ lebih besar dari $t\text{-tabel} = ٢,٠٦$. Jadi hasil $t\text{-test}$ diterima, dan penggunaan permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab terbukti efektif.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين، وبعد.

تسر الباحثة إنتهاء كتابة هذه الرسالة العلمية للماجستير، وهنا تريد الباحثة أن تقدم من صميم قلبه العميق أجزل الشكر وأتمن التقدير لمن قد ساهم وساعده على كتابة هذه الرسالة، وهم:

١. البرفيسور الدكتور عبد الحارس، كمدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ما لانج.

٢. البرفيسور الدكتور مليادي، كمدير كلية الدراسات العليا و الدكتور ولدانا وارغادنتا، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بما لانج.

٣. الدكتورة معصمة، بصفتها المشرفة الأولى و الدكتور سوتامان، بصفته كالمشرف الثاني، اللذان وجها الباحثة وأرشداها وأشرفا عليها بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذه الرسالة.

٤. الدكتور توفيق الرحمن الماجستير بصفته خبير الوسائل التعليمية الذي أعطى الملاحظات والاقتراحات لاستكمال وتصحيح الوسائل التي قامت الباحثة بتطويرها.

٥. الدكتور دانيال حلمي بصفته خبير المواد من الوسائل الذي أعطى التعليقات والاقتراحات لإصلاح وتصحيح الوسائل التي قامت الباحثة بتطويرها.

٦. أسرتي وعائلي، أمي، أبي، زوجي، إبنّي، إبنتي اللذين لا يزالون شجعوني ودعوا لي الخير.

٧. جميع الأساتذة في الدراسات العليا المحترمين. والأصدقاء ومن لا تستطيع الباحثة أن يذكرهم جميعا هنا .

هذا، وأسأل الله أن تكون أعمالهم مقبولة ومثابة، وتكون رسالة الماجستير هذه نافعة ومفيدة للدين والبلاد، آمين.

مالانج، ٢٦ نوفمبر ٢٠١٧م
الباحثة،

عملية علميتي

محتويات

غلاف

أ.....	صفحة الموضوع
ب.....	موافقة المشرفين
ج.....	الموافقة والاعتماد من لجنة المناقشة
د.....	إقرار الطالبة
ه.....	استهلال
و.....	إهداء
ز.....	مستخلص البحث بلغة العربية
ح.....	مستخلص البحث بلغة الإنجليزية
ط.....	مستخلص البحث بلغة الإندونيسية
ي.....	شكر وتقدير
ل.....	محتويات
ع.....	قائمة الجداول
ف.....	قائمة الصور
١.....	الفصل الأول الإطار العام
١.....	أ. مقدمة
٤.....	ب. أسئلة البحث
٤.....	ج. أهداف البحث

٥.....	د. مواصفات المنتج.....
٥.....	هـ. فروض البحث.....
٦.....	و. فوائد البحث.....
٦.....	ز. حدود البحث.....
٧.....	ح. الدراسات السابقة.....
٩.....	ط. تحديد المصطلحات.....
١٠.....	الفصل الثاني الإطار النظري.....
١٠.....	المبحث الأول: الوسائل التعليمية.....
١٠.....	أ. مفهوم الوسائل التعليمية.....
١١.....	ب. أهمية الوسائل التعليمية.....
١١.....	ج. أنواع الوسائل التعليمية.....
١٤.....	المبحث الثاني: الألعاب اللغوية.....
١٤.....	أ. مفهوم الألعاب اللغوية.....
١٥.....	ب. أهمية الألعاب اللغوية.....
١٦.....	ج. فوائد استخدام الألعاب اللغوية.....
١٦.....	د. مفهوم لعبة السلم والتعبان.....
١٧.....	هـ. تاريخ لعبة السلم والتعبان.....
١٨.....	و. طريقة لعبة السلم والتعبان.....
٢٠.....	المبحث الثالث: تعليم اللغة العربية.....

أ. مفهوم تعليم اللغة العربية.....	٢٠
ب. أهداف تعليم اللغة العربية.....	٢١
ج. أهمية اللغة العربية.....	٢١
د. تعليم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية في إندونيسية.....	٢٢
الفصل الثالث منهجية البحث.....	٢٦
أ. مدخل البحث ومنهجه.....	٢٦
ب. إجراءات البحث والتطوير.....	٢٧
ج. البيانات والمعلومات.....	٣٣
د. أسلوب جمع البيانات.....	٣٣
هـ. تحليل البيانات.....	٣٥
الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها.....	٣٨
المبحث الأول: لمحة عن مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان.....	٣٨
المبحث الثاني: تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية.....	٤٠
المبحث الثالث: مواصفات اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية.....	٥٨
المبحث الرابع: فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية.....	٦٣
المبحث الخامس: مناقشة نتائج البحث.....	٧٩
الفصل الخامس الخاتمة.....	٨٢
أ. خلاصة نتائج البحث.....	٨٢
ب. مقترحات.....	٨٣

ج. توصيات..... ٨٤

قائمة المراجع..... ٨٥



قائمة الجداول

الجدوال ٣,١	مجموعة المواد المستخدمة.....	٢٨
الجدوال ٣,٢	مقيار نتيجة تصديق الاستبانة.....	٣٦
الجدوال ٣,٣	مقيار تصديق الاستبانة للخبير المواد والوسائل التعليمية.....	٣٦
الجدوال ٤,١	النتيجة من خبير تصميم الوسائل التعليمية.....	٤٦
الجدوال ٤,٢	النتيجة من خبير مواد تعليم اللغة العربية.....	٤٨
الجدوال ٤,٣	نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة المبدئية.....	٥٢
الجدوال ٤,٤	عملية الدراسة التجريبية.....	٦٣
الجدوال ٤,٥	نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة الفردية.....	٦٤
الجدوال ٤,٦	نتائج التلاميذ في الإختبار القبلي.....	٦٥
الجدوال ٤,٧	تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي.....	٦٦
الجدوال ٤,٨	نتائج التلاميذ في الإختبار البعدي.....	٦٧
الجدوال ٤,٩	تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار البعدي.....	٦٨
الجدوال ٤,١٠	فرق نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي.....	٦٩
الجدوال ٤,١١	المقارنة بين نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي.....	٧١
الجدوال ٤,١٢	النتيجة من مدرس اللغة العربية.....	٧٤
الجدوال ٤,١٣	الإجابة من الاستبانة عند التلاميذ.....	٧٦

قائمة الصور

الصورة ٢,١ موقف الوسائل في التعليم.....	٢٠
الصورة ٣,١ إجراءات البحث والتطوير.....	٢٧
الصورة ٤,١ لوحة اللعبة "السلم والثعبان".....	٤٣
الصورة ٤,٢ بطاقة اللعبة.....	٤٣
الصورة ٤,٣ البيدق (Pion).....	٤٤
الصورة ٤,٤ بطاقات الإجابة.....	٤٥
الصورة ٤,٥ بطاقة دليل استخدام اللعبة.....	٤٥
الصورة ٤,٦ لوحة اللعبة "السلم والثعبان" بعد الإصلاحات.....	٥٥
الصورة ٤,٧ بطاقة اللعبة بعد الإصلاحات.....	٥٥
الصورة ٤,٨ صندوق البطاقة اللعبة.....	٥٦
الصورة ٤,٩ البيدق (Pion).....	٥٧
الصورة ٤,١٠ دليل استخدام اللعبة بعد الإصلاحات.....	٥٧
الصورة ٤,١١ بطاقة الإجابة بعد الإصلاحات.....	٥٨

الفصل الأول

الإطار العام

أ. مقدمة

في الأساس عملية التعليم هي عملية التواصل بين الأستاذ والتلميذ. وفي عملية التواصل غالبا سوء الفهم لذلك كان الاتصال لا يتسم بالفعالية والكفاءة. يمكن سبب أخطاء في التواصل من عدم الاستعداد التلميذ، أقل الاهتمام التلميذ. للتعامل هذا الظروف واحد منهم هو استخدام الوسائل التعليمية، لأن من وظيفة الوسائل التعليمية لتحسين الانسجام في التواصل.^١ وإن الوسيلة التعليمية هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم والتعلم، وتوضيح المعاني والأفكار، أو التدريب على المهارات، أو تعويد التلاميذ على العادات الصالحة، أو تنمية الاتجاهات، وغرس القيم المرغوب فيها، دون أن يعتمد المعلم أساسا على الألفاظ والرموز والأرقام.

من المبادئ السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل - باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة.^٢ والألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية. وتظهر أهمية الألعاب اللغوية في أنها تقلل من ظاهرة الاصطناع، التي تخطيط بالعملية التعليمية داخل الصف. وتحقيق الألعاب قدرا كبيرا من الواقعية، التي لا بد منها عند الاتصال. وتستخدم الألعاب اللغوية مع الصغار والكبار على حد سواء، غير أننا يجب أن نختار الألعاب التي تناسب كلا منهما.^٣

^١ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, ٢٠٠٢), hlm. ١٣

^٢ ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية* (الرياض: دار البرية، ١٤٠١ هـ)، ص. ٩

^٣ عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، *أضواء لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. (الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر، ٢٠١١ م)، ص. ١٣٠

بعدها قامت الباحثة المقابلة مع أستاذ اللغة العربية في فصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان،^٤ أن عملية التعليم والتعلم في تلك المدرسة خاصة في تعليم اللغة العربية يحتاج إلى الوسائل التعليمية لمساعدة التلاميذ أن يفهموا اللغة العربية. والوسائل التعليمية اللغوية من الإحتياجات الهامة لا بد أن يستخدمها الأستاذ في تسهيل تعليم اللغة الأجنبية، لأن اللغة العربية في إندونيسيا خاصة في طوبان هي اللغة الثالثة بعد لغة الأم (اللغة الجاوية) واللغة الإندونيسيا لكي كثير من الصعوبات التي يواجهها المتعلم، منها: (١) كتابة الحروف والكلمات والجمل مختلفة، (٢) تعديل معنى الكلمات المتنوعة في اللغة العربية، (٣) بنية الجملة المختلفة. وهذه المشكلات سوف تتداخل في تعليم إذا لم يتم إدارتها بشكل صحيح.

ولكن في الواقع، استخدام الوسائل في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان كان ضئيلاً، تقريباً جميع الأساتيد يستخدمون السبورة كوسيلة التعليمية. بسبب قلة استخدام الوسائل التعليمية عدم وجود البنية التحتية الكافية لشراء الوسائل التعليمية. فعرفت أن التلاميذ يشعرون بالصعوبة في اشتراك التعليم اللغة العربية، ومع ذلك يشعرون أن اللغة العربية هي الدراسة المملة، وهذه المشكلة تؤثر على نتائج الدراسة.^٥ والألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية التي تساعد كثيراً من التلاميذ على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رثاية الدروس وجفافها. وذكر إمام أسراري في كتابه،^٦ أن اللعبة هي إحدى طريقة التعليم المثيرة في عملية تعليم اللغة العربية. لكن يستحسن أن تكون لعبة متصفة بالترفيهية، وكذلك بالثقافية. وتكون

^٤Wawancara dengan ustadz Munir selaku guru Bahasa Arab kelas VIII MTs Al-Falah

^٥Abdul Hamid, Uril Baharuddin, dan Bisri Musthofa, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekata, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Malang: UIN –Malang Press, ٢٠٠٨), hlm. ١٦٩

^٦Hasil Observasi pada pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Alfalah Pada Tanggal ٢٤ Juli ٢٠١٧

^٧Imam Asrori, *١٠٠٠ permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV Bintang Sejahtera, ٢٠١٣), hlm. ٢

عملية التعليم تشير بالحالة والممتعة ويجذب الاهتمام وتدافع التلاميذ في اشترك عملية التعليم. ومن ثم ذكر إمام أسراري، لأن التلاميذ يشتركوا التعليم إشتراكا كاملا، وتكون الأنشطة معالجة لحل المشاكل حتى يستمر التلاميذ عملية التعليم بالسرور.

تريد الباحثة أن تطور لعبة السلم والثعبان التي تصمم لتعليم اللغة العربية. اختارت الباحثة هذه لعبة لأن من خصائص لعبة السلم والثعبان من ناحية العامة أن تمكن القيام بهذه لعبة في أي مكان، سواء في المدرسة أو في المنزل. ويستطيع التلميذ أن يلعب في المدرسة مع مدرس اللغة العربية كوسيلة التعليم، وأما في المنزل يستطيع أن يلعب مع عائلته. ويستطيع أن يلعبها في مجموعة صغيرة تتكون من شخصين حتى على الأكثر أربع أشخاص، وتصمم هذه لعبة للعبة أو لتعليم، وهذه لعبة مشهورا و مألوفا فيما بينها.

ويرجى هذه لعبة يستطيع أن تعزز روح التعليم ويمكن تحسين نتائج تعلم التلاميذ. واهداف هذه لعبة هي لتوفير الدافع التعليم لتلاميذ لمواصلة التعليم أو تكرار المواد التي تمت دراستها سابقا والتي سيتم اختبارها من خلال لعبة، بحيث كانت ممتعة لتلاميذ. وبهذه لعبة ترجى الباحثة تستطيع أن تؤدي إلى ارتفاع النتائج الدراسية في تعليم اللغة العربية.

وبالإضافة إلى هذه المشكلات تريد الباحثة أن تقوم بالبحث والتطوير على التنفيذ لعبة السلم والثعبان بمدخل الالتعلم التعاوني لتعليم اللغة العربية، وبوجوده هذه الوسائل ترجى أن تكون التلاميذ يتعلمون جيدا، وعاطفة وفرحا. حتى تكون تلاميذ ناشطين في تعليم اللغة العربية باستخدام هذه لعبة. ولذلك أردت الباحثة أن تقوم ببحثها عن هذه المشكرت، فتعين الباحثة موضوع بحثها ب " تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان "

ب. أسئلة البحث

اعتمادا على خلفية البحث التي شرحتها الباحثة فيما سبق، فإن أسئلة البحث من رسالة الماجستير هذه هي:

١. كيف يتم تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان؟
٢. مامواصفات لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان؟
٣. ما مدى فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان؟

ج. أهداف البحث

والهدف الذي تريدها الباحثة تحقيقه في هذا البحث كما يلي:

١. لوصف تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان.
٢. لوصف مواصفات لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان.
٣. لقياس فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلاان طوبان.

د. مواصفات المنتج

أن المواصفات المنتج في هذا البحث كما يلي:

١. لعبة السلم والثعبان تتكون من لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٢٩،٥ سم X ٢٩،٥

سم

٢. ٣ مجموعة البطاقة المفردات المصور بشكل المربع حول ٦ سم X ٩ سم لثلاثة

الدروس بلون متنوعة

أ. للدرس الأول بلون أزرق

ب. للدرس الثاني بلون أخضر

ج. للدرس الثالث بلون أصفر

٣. المادة تأخذ من المادة التعليمية من الكتاب الدراسية في الفصل الثامن من مدرسة

المتوسطة الإسلامية

٤. البيدق (Pion)

٥. بطاقات الإجابة بشكل المربع حول ١٥ سم X ١٧ سم

٦. بطاقة دليل استخدام لعبة بشكل المربع حول ١٤ سم X ٢٠ سم

هـ. فروض البحث

لعبة "السلم والثعبان" هي إحدى من ألعاب اللغوية التي تستخدم في تعليم اللغة الأجنبية، ولا بد أن تقوم هذه لعبة بالمنافسة، وترجو الباحثة أن هذه لعبة ستجعل التلاميذ على مواصلة التفكير وتنمية مهارات التلاميذ في استخدام اللغة العربية. تظن الباحثة أنّ هذه لعبة مناسبة وجذابة لتطويرها كوسيلة في تعليم اللغة العربية. خاصة لتلاميذ في الفصل الثاني في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان.

و. فوائد البحث

(١) للتلاميذ

١- ليسهل التلاميذ في تعليم اللغة العربية وتنمية مهارات اللغة العربية

٢- لتنمية الدوافع والنشاط التلاميذ في تعليم اللغة العربية

٣- لوجود التعليم السعيد والفراح للطلاب

(٢) للأستاذ

ترجى أن يكون هذا البحث العلمي سيحصل لعبة السلم والشعبان لتعليم اللغة العربية ويستطيع أن يستخدم هذا المنتج في عملية التعليم اللغة العربية.

(٣) للمدرسة

ترجى أن يكون منتج في هذا البحث يعني لعبة "السلم والشعبان" مستخدمة كوسائل التعليمية خاصة في تعليم اللغة العربية.

(٤) للجامعة

ترجى هذا البحث العلمي أن يكون مرجعا وأساسا في الدراسات المستقبلية.

(٥) حدود البحث

١ الحدود المكانية : في فصل الثامن من مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان، لأن هذا الفصل هو المرحلة الفعالة. في هذه المرحلة اعتادوا التلاميذ بالأسلوب التعليم في المدرسة المتوسطة، ولم تركز باستعداد الامتحان الوطني

٢ الحدود الموضوعية : تركز الباحثة على تطوير اللعبة "السلم والشعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في المرحلة الأولى من فصل الثاني. وتتكون من ثلاثة الدرس وهي: (١) الدرس الأول: السَّاعَة، (٢) الدرس الثاني: يَوْمِيَّاتُنَا في المَدْرَسَة، (٣) الدرس الثالث: يَوْمِيَّاتُنَا في البَيْت.

والمراد بتعليم اللغة العربية هنا كفاءة التلاميذ في تنمية مهارات اللغة العربية

٣ الحدود الزمنية : يعقد هذا البحث منذ شهر يوليو حتى شهر نوفمبر، يعني في المرحلة الأولى من العام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م في المدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان. لأن في هذه المرحلة الوقت الفعلي لتعليم، لا محتل بالعطلة الكثيرة يعني عطلة للإمتحان الوطني والإمتحان الأخير المدرسة

(٦) الدراسات السابقة

الدراسات السابقة التي قامت الباحثون عن لعبة "السلم والثعبان" وهي كما تلي:

١. البحث الذي كتب نينو إيندري يانطا (البحث العلمي، ٢٠٠٩) عن تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لترقية حفظ المفردات (البحث التجريبي في الفصل الخامس في مدرسة الابتدائية الإسلامية). البحث العلمي لنيل درجة سرجانا في قسم اللغة العربية وادبها بجامعة الحكومية مالانج. ومن هذا البحث نعرف هناك فرق كبير بين القيمة النهائية إلى القيمة الأولية في التعلم باستخدام لعبة السلم والثعبان. وبالتالي فإن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" هو فعال لزيادة اقتناء المفردات.

٢. البحث الذي كتبت ليلة الرزق (البحث العلمي، ٢٠١٥) عن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لترقية حفظ المفردات في الفصل الرابع في مدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية بليتار. البحث العلمي لنيل درجة سرجانا في قسم تعليم المدرس في المدرسة الابتدائية الإسلامية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية

مالانج. ومن هذا البحث نعرف زاد اتقلن مفردات باستخدام لعبة السلم والثعبان ١٢-١٦% من الدورة الأولى حتى الدورة الثالثة.

٣. البحث الذي كتبه عفيفة الزنيدة (بحث العلمي، ٢٠١٥) تحت الموضوع فعالية استخدام اللعبة "ثعبان وسلم" لترقية مهارة الكلام بالمدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية جندانج لجي مالانج، بحث العلمي لنيل درجة سرجانا لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية. وأما نتائج هذا البحث أن: (١) أن استخدام لعبة ثعبان وسلم لترقية مهارة الكلام يجعل التلاميذ يشعرون بالحماسة والدافعة في عملية تعليم مهارة الكلام وسهولة في التعبير الشفهي، (٢) أن استخدام لعبة ثعبان وسلم فعالة لترقية مهارة الكلام.

لذلك، تريد الباحثة لاستمرار هذا البحث بشكل آخر يعني بتطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية. وإن موقف هذا البحث هو بتطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اربعة مهارات اللغوية وهي مهارة الإستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. وستستخدم هذه اللعبة في الفصل الثامن من المدرسة المتوسطة. وهذا البحث هو بحث والتطوير في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان.

(٧) تحديد المصطلحات

هناك مصطلحات التي ستوضح الباحثة لإزالة سوء الفهم واختلاف تفسير القارئ

وهي كما يلي:

(١) تطوير: (مصدر طَوَّرَ). - : تَطَوُّرُ الصِّنَاعَةِ - : تَعْدِيلُهَا وَتَحْسِينُهَا إِلَى مَا

هُوَ أَفْضَلُ.^٨

(٢) اللعبة: الأنشطة التي يعملها اللاعبون للسرور والاستمتاع بعد أن هزموا العدو،

لأن لها العناصر الرياضية النشيطة، والنظام، والغلبة - الهزيمة.^٩ ويستخدم

اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجال واسعاً في الأنشطة

الفصيصة، وتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر

اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارة اللغوية المختلفة.

(٣) السلم والثعبان هو: لعبة المجلس لأطفال التي لعبت من شخصين أو أكثر.

وتنقسم لوحة اللعبة إلى مربعات صغيرة وفي بعض مراتب ضعت عدداً من

السلم والثعبان توصيله إلى مربع آخر.^{١٠}

ومن تلك المصطلحات تقصد تطوير اللعبة "السلم والثعبان" كوسيلة

تعليم اللغة العربية في الفصل الثامن من مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

بانجيان طوبان.

^٨ عريف و معنى تطوير في قاموس المعجم الوسيط، اللغة العربية المعاصر. قاموس عربي عربي

^٩ محمود إسماعيل صيني وآخرون، دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية (الرياض، ١٩٩١) ص.

٤٦-٢٥

^{١٠}Febryana- Widowati, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar | Vol ٢, No ١, (٢٠١٤)

الفصل الثاني الإطار النظري

المبحث الأول: الوسائل التعليمية أ. مفهوم الوسائل التعليمية

إن الوسيلة التعليمية هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم والتعلم، وتوضيح المعاني والأفكار، أو التدريب على المهارات، أو تعويد التلاميذ على العادات الصالحة، أو تنمية الاتجاهات، وغرس القيم المرغوب فيها، دون أن يعتمد المعلم أساساً على الألفاظ والرموز والأرقام.^{١١}

وقد دخلت هذه الوسائل المختلفة في مجالات التربية والتعليم تحت أسماء كثيرة فعرفت أول الأمر باسم الوسائل "المعينة" أو "معينات التدريس" أو "الوسائل السمعية والبصرية" واسعان بها المدرسون في تدريسهم بدرجات متفاوتة من الحماس كل حسب مفهومه لها وانماه بأهميتها. ومنهم من أنكارها كلياً وأستمر في تدريسه بالطريقة التي نشأ عليها وتعلم بها واساسها الألقاء والتلقين.

الوسائل التعليمية هي ما يلجأ إليه المدرس من أدوات وأجهزة ومواد لتسهيل عملية التعلم/ والتعليم وتحسينها وتعزيزها. وهي تعليمية لأن المعلم يستخدمها في عمله. وهي تعليمية لأن التلميذ يتعلم بواسطتها.^{١٢} الوسائل التعليمية ما تندج تحت مختلف الوسائط التي يستخدمها المعلم في الموقف التعليمي، بغرض إيصال المعارف والحقائق والأفكار والمعاني للدارسين.^{١٣}

فتسمية "الوسائل الإيضاح كان منشؤها تصور أن اللغة المنطوقة أو المكتوبة عاجزة أن تكون هي وحدها وسيلة التفاهم وأن الكلام وحده عاجز عن نقل الحقائق

^{١١}عبد المجيد أحمد منصور، ص. ٤٠

^{١٢}نائف محمود معروف، خصائص العربية وطرائق تدريسها (بريوت: دار النفائس، ١٩٩٨م)، ص. ٢١٣

^{١٣}عبد المجيد أحمد منصور، ص. ٣٨

والمعلومات وهذا مادعا المفكرين إلى استعمال وسائل إضافية أخرى بالإضافة إلى اللغة لتوضيح مدلولاتها مثل الرسوم والصور.^{١٤}

ب. أهمية الوسائل التعليمية

كما قال عبد العليم إبراهيم أن أهمية الوسائل التعليمية أنها تستطيع أن تشجع الطالب وترفع همتهم في التعليم وتقوى المعلومات في أذهانهم وجعل عملية التعليم والتعلم حية.^{١٥} نظرا ناناسوجانا وأحمد رفاعي في كتبه أن الوسيلة التعليمية تستطيع أن ترفع أنشطة الطالب في عملية التعليم والتعلم مع إكمال النجاح في نتائجها، ومن أساليبها:

١. تكون عملية التعليم والتعلم أكثر جاذبية ووضوحا باستخدام الوسائل التعليمية وجعل الطرائق التعليمية المستخدمة أكثر تنوعا.

٢. استخدام الوسائل التعليمية ترفع نتيجة التعليم والتعلم وكشف عقولهم من الأفكار البسيطة.^{١٦}

ج. أنواع الوسائل التعليمية

تناولنا فيما سبق مفهوم الوسائل التعليمية، وبيننا أنها لا تقتصر على الصورة والأفلام، وإنما تضم مجموعة كبيرة من الوسائل والأدوات والطرق التي لا تعتمد أساسا على استخدام الكلمات والرموز اللفظية. ويمكن أن نقسم هذه الوسائل ليسهل عرضها ودراستها إلى ثلاثة أنواع وسائل بصرية، ووسائل سمعية، ووسائل سمعية بصرية.^{١٧}

١. الوسائل البصرية

^{١٤} ماهر إسماعيل يوسف، من الوسائل إلى تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى (الرياض: مكتبة الشقري، ١٩٩٨م)، ص. ٣١

^{١٥} عبد العليم إبراهيم، الموجه الفني لمدرس اللغة العربية (مصر: دار المعارف، ١٩٠٢م)، ص. ١٣٢

^{١٦} Nana Sujana dan Ahmad Rifa'I, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, ١٩٩٢), hlm. ٢

^{١٧} أحمد خيزي كاظم، الوسائل التعليمية والمنهج (مصر: دار النهضة العربية، ١٩٩١م)، ص. ٣١

الوسائل البصرية: تتخذ المعينات البصرية أشكالاً متعددة في تعليم اللغة. فيمكن أن تكون في هيئة "الشفافية" من شفافيات "العرض فوق الرأس" تظهر صورها أمام التلاميذ. ويمكن أن تكون فيلماً متحركاً في جهاز التلفزيون. وأحياناً نجدها في شكل بطاقة صغيرة بين أصابع التلاميذ، أو لوحة كبيرة معلقة على جدار الفصل. وتارة نشاهدها بطاقات أو أشكالاً متخلفة الألوان والمساحات والرسوم، يحركها المعلم على سبورة وبرية، أو لوحة مغناطيسية، ليصور حدثاً معيناً كأنما يقع أمام عيون التلاميذ، وعلى مشهد منهم.

وإذا اقتصرنا على الموضوع الذي بين أيدينا وهو البطاقات واللوحات، ستلاحظ إمكانات تفوق الصور يمكن أن يحققها هذه القطعة الصغيرة من الورق المقوى، أو تلك الجدول من الخشب أو القماش. سنرى في فصول هذا الكتاب أن الصور والبطاقات واللوحات يستطيع أن يستثمرها المعلم في تكامل مع طرائقه في أثناء عرض الدرس، وفي إجراء مهظم التدريبات التي تتناول عناصر اللغة، أصواتها ومفرداتها وتراكيبها، وفي تنمية مهارات اللغة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة.^{١٨}

تضم من الأدوات والطرق التي تستغل حاسة البصر وتعتمد عليها. وتشمل هذه المجموعة : الصور الفوتوغرافية، والصور المتحركة الصامتة، وصور الأفلام، والشرائح بأنواعها المختلفة، والرسوم التوضيحية، والرسوم البيانية، والرسوم المتحركة، والأشياء المبسطة، والعينات، والنماذج، والخرائط والكرات الأرضية.

^{١٨} محمود اسماعيلي صيني، وأصحبه، دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية (الرياض: مكتب التربية العربية

لدول الخليج، ١٩٩١ م)، ص. ١٩.

كما تتضمن هذه الوسائل أيضا التمثيليات، والرحلات، والتجارب العرض، والمعارض، والمناحف، وإستخدام السبورة، والجدول الوبرية، المجلة الحائط، ولوحة الشرات، والجدول المغناطيسية، والجدول الكهربية، ومنضدة الرمل.^{١٩}

٢. الوسائل السمعية

الوسائل السمعية : تضم المجموعة التي تعتمد على حاسة السمع، كالراديو والأسطوانات والتسجيلات الصوتية. ومثل هذه الوسيلة الشريط المسجلة وهو أساسي في الوسائل التعليمية حيث تسجل النصوص الأساسية في الكتاب المدرسي، وللتمارين الصوتية، ونصوص الاستيعال والقراءة. ويمكن استخدام الشريط المسجل في قاعة الدرس أو مختبر اللغة أو المنزل عن طريق استخدام المسجل. وبالإمكان أن تستخدم الوسائل السمعية بمفرد أو بصحبة الوسائل البصرية المعينة.

وسائل سمعية التي استخدمها لتدريس اللغة، وهم: والإذاعة، وجهاز تسجيل، ومختبرات اللغة، الراديو.

٣. الوسائل السمعية والبصرية

الوسائل السمعية والبصرية : تضم المجموعة التي تعتمد على حاسة البصر والسمع. وتشتمل الصور المتحركة الناطقة كالتلفزيون والأفلام والتسجيلات الصوتية المصاحبة للشرائح والأنطوانات أو الصور.^{٢٠} وسائل السمعية والبصرية هي تطور من وسائل البصرية. ومع تطوير التي تنتج آلات كرمز للتطبيق التكنولوجيا والاتصالات العلوم في نتائج التعليم في وسائل الاعلام السمعية و البصرية .

^{١٩} أحمد خيرى كاظم و دكتور جابر عبد الحميد جابر، ص. ٣١

^{٢٠} عبد المجيد أحمد منصور، ص. ٥٢

وسائل التعليم اللغة التي فيه كاملا وهو وسائل السمعية والبصرية، لأن هذه الوسائل تكون طريقة عملية المساعدة المتبادلة بين الحواس السمع والحواس جهة نظر. والتي تشمل وسائل السمعية والبصرية وهو: التلفزيون، الفيديو، الكمبيوتر، الأفلام.

المبحث الثاني: الألعاب اللغوية

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي، وبخاصة إذا وضعنا في الاعتبار أن الصف مكان مصطنع لتعليم اللغة. وتظهر أهمية الألعاب اللغوية في أنها تقلل من ظاهرة الاصتناع، التي تحيط بالعملية التعليمية داخل الصف. وتحقق الألعاب قدرا كبيرا من الواقعية، التي لا بد منها عند الاتصال. وتستخدم الألعاب اللغوية مع الصغار والكبار على حد سواء، غير أننا يجب أن نختار الألعاب التي تناسب كلا منهما. وقد أدى الاهتمام بالألعاب اللغوية في المدخل الاتصالي، إلى ظهور أنواع كثيرة منها.^{٢١}

ولعبة اللغوية هي من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من التلاميذ على مواصلة الجهد في الفهم والتدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة وكسر رتابة الدروس وجفافها. وتوفر كثيرا من الألعاب مجالا واسعا في التدريب.

عند قراءة ما دون من اللعب من دراسات وبحوث يظهر له الكثير من التعريفات، وذلك بحسب الهدف منه، أو البيئة التي ينفذ فيها، أو المهمة التي يعالجها. وبالرغم من هذا التعدد في التعريفات إلا أنها تكان تتمحور حول مجموعة من الخصائص المشتركة، مثل: النشاط، الحركة، والمتعة، والسرور. إن احتياج الأطفال للعب بعلوانه المختلفة هي

^{٢١} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، ص. ١٣٠

احتياجات نمائية، تتطور مع عملية النمو لديهم، واللعب يعكس النمو والتغيرات الارتقائية التي تحقق للطفل في كل مرحلة من مراحل نموه.

وهناك بعض التعريفات التي ركزت على وظيفة اللعب أو أهدافه، مثل تعريف كالوس، إذ يشير التعريفات إلى أن اللعب هو نشاط يمارس من دون قهر، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل. وهناك من قدم تعريف شاملاً لمفهوم اللعب من جوانبه كافة، مثل تعريف راندل ومورس الذين يريا أنه نشاط في بعض الأحيان، من أجل تحقيق متعة ذاتية للفرد، أو تفريغ شحنة انفعالية، أو تحقيق هدف علاجي أو تربوي. فهو نشاط هادف ومقصود يتضمن خفة وتديراً.^{٢٢}

ب. أهمية الألعاب اللغوية

- قال تاتانج وهدايات أن أهمية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة، منها:
١. الألعاب تذهب الملل الذي قد يصيب الدارسين أثناء تعلمهم في الحصص الدراسية.
 ٢. يواجه الدارسون التحديات التي يجيب عليهم إيجاد الحلول لها، مما يدعوهم إلى أعمال فكرهم وتدريبهم على مواجهة المشكلات الحيوية.
 ٣. الألعاب تمنى روح التعاون والمنافسة، جنباً إلى جنب.
 ٤. تساعد الألعاب الدارسين الضعاف وقليل الرغبة في الدراسة للتعلم وإثراء أكبر عدد ممكن من الثروات اللغوية.
 ٥. تنمي الألعاب كفاءة المدرسين وتجعله في استعداد دائماً قبل دخول الفصل.

^{٢٢} طه علي حسين الدليمي وسعاد عبد الكريم الوثلي، اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية، (عمان: الأردن، ٢٠٠٩ م)،

٦. تساعد الألعاب على تركيز اهتمام الدارسين على عنصر من عناصر اللغة، مثل تركيب الجمل أو مجموعة الكلمات المعينة.
٧. من الممكن جعل الألعاب وسيلة لإعادة الدروس السابقة ومراجعتها والتأكد من أن الدارسين قد استوعبوها استيعاباً كافياً.
٨. يمكن إجراء الألعاب في الظروف المختلفة تأييداً للمهارات اللغوية المختلفة لدى الدارسين.^{٢٣}

ج. فوائد استخدام الألعاب اللغوية

وهناك أسباب كثيرة تجعل من المفيد استخدام الألعاب اللغوية، من أهمها:

١. إثراء التعليم (مفردات وتعبيرات، وجمل وتراكيب)
٢. تعيين على تعلّم اللغة
٣. تجعل الدرس ممتها وشيقا، وبذلك تطرد السأم والضيق
٤. تشجيع الطالب على استخدام اللغة.
٥. تحقق كثيرا من التنوع، وبذلك يتم التخلص من الرتابة.
٦. تعيين الطالب على فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية.
٧. تساعد بعض التلاميذ على التخلص من الخجل الذي يشعرون به.^{٢٤}

د. مفهوم لعبة السلم و الثعبان

السلم و الثعبان هي لعبة المجلس لأطفال التي لعبت من شخصين أو أكثر. وتنقسم لوحة اللعبة إلى مربعات صغيرة وفي بعض مربعات وضعت عددا من السلم والأفعى توصيله إلى مربع آخر. هذه اللعبة تمكن أن تقوم لجميع المواد الدراسية وجميع المراحل الدراسية، لأن فيها فقط تحتوي على أشكال مختلفة من الأسئلة التي يجب الإجابة عليها التلاميذ من خلال اللعبة وفقا لمستوى الصف والموضوع. يمكن للمعلم

^{٢٣}Imam Asrori, hlm. ٣

^{٢٤}عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، ص. ١٣٠

إنشاء هذه اللعبة الخاصة بهم هو إعادة ترتيب الأهداف والمواد التعليمية. الهدف اللعبة السلم و الثعبان هي لتوفير الدافع التعلم التلاميذ لمواصلة التعلم أو تكرار المواد التي تمت دراستها سابقا والتي سيتم اختبارها من خلال اللعبة، بحيث كانت ممتعة لتلاميذ.^{٢٥}

لعبة السلم و الثعبان كوسيلة التعليم من جنس الوسائل البصرية، يعني الوسائل التعليمية في شكل الدعائم، وهي: الأشياء الطبيعية، والإنسان، والحدث، و تقليد الأشياء الطبيعية، و صور الأشياء الطبيعية.

هـ. تاريخ لعبة السلم والثعبان

في الواقع مستوحاة لعبة السلم والثعبان اللعبة من الهند وهي فايكونتابالي أو المعروف أيضا باسم ليلا أو موكشا باتام التي ظهرت في القرن ١٦. في الهند هذه لعبة مشهورة، لأنها ترتبط مع الفلسفة الهندوسية التي تتعلق الكرم، ومصير، والرغبة. في بداية وظيفة فايكونتابالي هو أداة لتدريس الأخلاق والروحانية. في النسخة الأصلية، وتسلق الصورة سلم في لوحة لعبة لتمثيل أو إظهار اللاعبين قيمة الأعمال الصالحة والتنوير. أما الصورة ثعبان لتمثيل الشرور مثل الشهوة والغضب والسرقة والقتل سيجلب خسارة روحية. والأخلاق المكتسبة في التعلم من خلال هذه لعبة هو سوف تكون قادرة على تحقيق الخلاص (موكشا) من خلال فعل الخير، في حين ارتكاب جريمة ثم الخطيئة سوف تكون موروثه في الحياة القادمة والتي سوف تؤدي إلى تراجع الحياة الجديدة. وفي هذه لعبة عدد سلم هو أقل من عدد ثعبان. ويهدف إلى تذكير أن الطريق إلى الخير هو أكثر صعوبة من الطريق إلى الخطيئة.

عندما أصبحت الهند مستعمرة بريطانية، خلال عهد الملكة فيكتوريا جلبت هذه لعبة إلى إنجلترا في نهاية القرن ١٩. في الإنجليزية، تسمى هذه لعبة بارامابادا سوبانام

^{٢٥}Febryana- Widowati, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar | [Vol ٢, No ١, \(٢٠١٤\)](#)

الذي يعني "سلم إلى الخلاص". تستخدم هذه لعبة كأداة لتفسير وتعليم عواقب كل خير وسوء الفعل. ويغطي في لوحة اللعبة مع صورة رمزية، والجزء العلوي يضم الآلهة والملائكة، ومخلوق رائع المظهر، في حين يتم تغطية بقية اللوحة الآخر مع صور من الحيوانات والزهور والناس.

في النسخة الأصلية، أعلى مستوى في اللعبة هو الوصول إلى حالة السكينة، بينما في النسخة الغربية هو مجرد تحقيق النجاح أو النصر. ثم جلب ميلتون برادلي هذه النسخة الغربية من اللعبة لأمريكا في عام ١٩٤٣ مع اسم تشوتس وسلام. وبطبيعة الحال تحولت هذه اللعبة إلى سلعة تجارية.

و. طريقة لعبة السلم و الثعبان

١. فهم الغرض من هذه اللعبة: والغرض من هذا اللعبة هو أصبح أول لاعب للوصول إلى المربع الأخير بالانتقال من المربع واحد على المربع أخرى حتى يصل إلى المربع الآخر. جميع لوحات لها الشوارع التي تتقاطع الأخاديد. في السطر الأول، يتحرك لاعب من اليسار إلى اليمين، وبعد يحرك إلى السطر التالي، يتحرك لاعب من اليمين إلى اليسار. وكذلك حتى نهاية اللعبة. اتبع الأرقام الموجودة على لوحة اللعبة لمعرفة الطريقة ليتحرك. على سبيل المثال، إذا كنت هزة النرد وحصلت على رقم ٥، وكنت في المربع رقم ١١، يجب عليك أن تنتقل إلى المربع رقم ١٦.

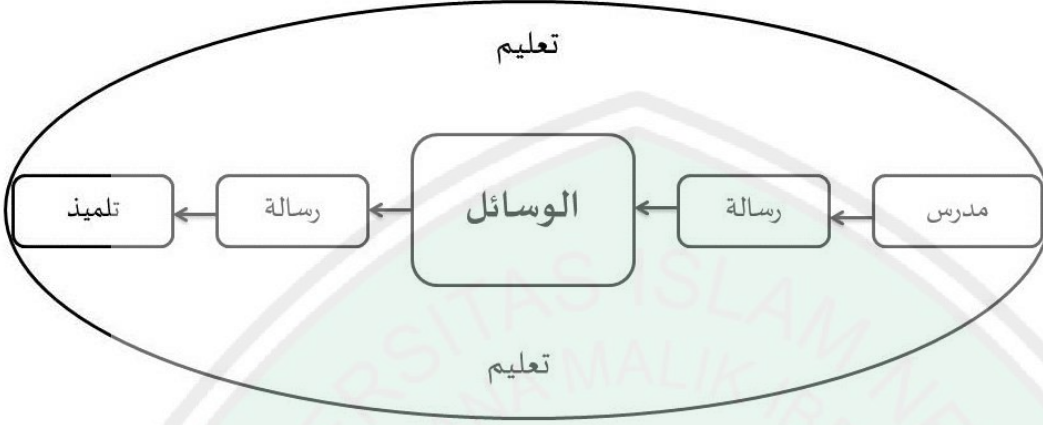
٢. تقرر الذي يلعب لأول مرة. كل لاعب يجب هزة النرد لمعرفة من اللاعبين الذين يحصلون على أكبر قيمة. من الذي يحصل على أكبر قيمة سيكون أول لاعب. بعد أول لاعب يحصل بدوره، ولعبة يجلس على اليسار الحصول على المقابل ليلعب. دور لاعب تسلسل لتتحرك من اليسار إلى اليمين.

٣. هزة النرد والتحرك. هزة النرد وا نظر على الرقم الذي يحصل عليه. أخذ بيدق وتشارك من المربع وفقا الرقم الذي يظهر على النرد. على سبيل المثال، إذا كنت

- تحصل على رقم ٢، حارك بيدق مربعين لرسم عدد ٢. في الدور التالي، إذا تحصل على رقم ٥، حارك بيدق إلى الأمام بقدر ٥ رقعة ووقف في مربع رقم ٧.
٤. قفز باستخدام سلم. السلم على لوحة اللعبة يسمح لك لركوب على خط المربع أعلى وأسرع للوصول إلى مربع النهائية. إذا قمت في المربع التي تظهر أسفل السلم، تستطيع نقل ما يصل إلى المربع التي أشار إليها السلم. إذا تقف عند أعلى السلم أو في الوسط السلم، لا تحتاج للتحرك. في هذه اللعبة، وسوف نتقدم أبدا إلى أسفل السلم.
٥. ينزل عند التوقف في مربع أفعى. أفعى يجعل لديك على التراجع لأن لديك لينزل. إذا قمت بإيقاف المناسب في المربع رأس الأفعى، خفض البيدق للوصول إلى مربع مع غيض من جسم الأفعى. تحرك إلى الأسفل إذا قمت بإيقاف في المربع مع صورة رأس الأفعى.
٦. يأخذ دورة إضافية إذا كنت تحصل على رقم ٦. إذا كنت هزة النرد والحصول على ٦، وتحصل على منحى إضافي. أولا، انتقل بيدق إلى ستة المربع، ثم هزة النرد مرة الثانية. إذا قمت بإيقاف في مربع وتوجد الأفعى أو السلم، اتباع القواعد أعلى أو لأسفل أولا، ثم يهز النرد للعب مرة أخرى بدوره الإضافي الخاص بك. ما دمت تستمر في الحصول على رقم ٦، يمكنك الاحتفاظ تتحرك.
٧. إلى الفوز في اللعبة، والتوقف عن الحق في المربع الأخير. أول لاعب للوصول إلى مربع الأخير (الأبعد مربع في أعلى صف) يفوز في اللعبة. ومع ذلك، تكون هناك مفاجآت في هذه اللعبة. إذا كنت هزة النرد والحصول على عدد كبير جدا بحيث أن يتوقف تماما في نهاية هذه المربع، وكنت على اتصال سوى رقعة الماضية، ويجب أن يلقي الظهر، وذلك تمشيا مع بقية الخطوات.^{٢٦}

^{٢٦}Febryana- Widowati, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar | [Vol ٢, No ١, \(٢٠١٤\)](#)

موقف الوسائل في التعليم



المبحث الثالث: تعليم اللغة العربية

أ. مفهوم تعليم اللغة العربية

يقصد بتعليم اللغة تلك العملية الواعية، المخطط لها من أطراف عديدة؛ لتمكين الفرد من تعليم اللغة الثانية، أو الأجنبية، وتتم هذه العملية - عادة - في مرحلة متأخرة من العمر، بعد مرحلة الطفولة المبكرة. ومن أهم ما يميز تعليم اللغة عن اكتساب اللغة مايلي: اختلاف الدوافع في الحالتين؛ فالفرد في حاجة إلى اللغة الأم، لأداء وظائف حياته الأساسية، أما بالنسبة للغة الأجنبية، فالدوافع خارجية، فقد تكون ثقافية، أو اجتماعية، أو اقتصادية، أو سياسية. ومن ناحية أخرى تختلف البيئة في الحالتين: فإكتساب اللغة، يتحقق في مجتمع اللغة، بشكل طبيعي، حيث يتعرض الطفل بصورة مستمرة للغة الأم، أما متعلم اللغة، فيتلقاها في بيئة مصطنعة، وفي فترة قصيرة، ومن معلمين غير ناطقين باللغة غالبا. وتنعكس تلك الاختلافات على الطرف والأساليب، والمادة التعليمية.^{٢٧}

^{٢٧} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، ص. ١٣٧-١٣٨

تعليم اللغة العربية هي عملية إعادة بناء من اللغة العربية التي يكتسب المتعلم بواسطتها المعرفة والمهارة والقيم. وبعبارة أخرى أنه مجموع الأساليب التي يتم بواسطتها تنظيم عناصر البيئة المحيطة بالمتعلم يمثل ما تتسع له كلمة من معان من أجل اكتسابه خبرات تربوية معينة.^{٢٨}

ب. أهداف تعليم اللغة العربية

- بشكل عام الغرض من تعلم اللغة العربية في إندونيسيا هو كما يلي^{٢٩}:
١. المتعلمين يقدرّون ويتباهون باللغة العربية لأنها إحدى من اللغات العالمية وهي أمر مهم للتعلم
 ٢. المتعلمين يفهمون اللغة العربية من حيث شكل ومعنى ووظيفة واستخدامها بشكل مناسب للأغراض والاحتياجات والظروف المختلفة
 ٣. المتعلمين لديهم القدرة على استخدام اللغة العربية لتحسين القدرة الفكرية، والنضج العاطفي، والنضج الاجتماعي
 ٤. المتعلمين لديهم الانضباط في التفكير والتحدث
 ٥. المتعلمين قادرون على التمتع والاستفادة من الأدبية لتطوير الشخصية، توسيع آفاق، و تحسين المعرفة والمهارات اللغوية
 ٦. المتعلمين يقدرّون ويتباهون بأدب العربية باعتباره ملكية ثقافية وفكرية

ج. أهمية اللغة العربية

^{٢٨}رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه (الرباط: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم

والثقافة، ١٩٨٩)، ص. ٦٠

^{٢٩}Abdul Hamid dkk, hlm. ١٥٨

وقد حددت ماري ١٩٧٣ أن أهمية اللغات الأجنبية منها اللغة العربية، وهي كما يأتي:^{٣٠}

١. أنها تكسب الفرد مجموعة من المهارات اللازمة للاتصال الدولي وتتضمن هذه المهارات

٢. زيادة القدرة على فهم اللغة الأجنبية عند التحدث أو التسماع إلى النشرات الإخبارية أو المشاهدة الأفلام الأجنبية وغيرها من الأعمال الأخرى

٣. قدرة على تحدث باللغة الأجنبية عند الإتصال بذوي الثقافة الأخرى سواء من أجل العمل أو الاستماع أو السياحة

٤. قدرة على قراءة اللغة الأجنبية بسهولة كبيرة وذلك للإطلاع على أفكار الآخرين والاستماع بها والاستفادة منها

٥. الفهم الجيد للغة الذي يكشف للمتعلم توكيدات تلك اللغة ويعطيه منظورا جديدا للغة الأصلية وزيادة المفرداته اللغوية

٦. توسيع وتعميق المعرفة باللغة الأجنبية (جغرافيتها- تاريخها- نظامها الاجتماعي- أدبها- ثقافتها- ومعايير الضبط الاجتماعي واختلافها من ثقافة الأخرى)

٧. الفهم الجيد لثقافة الأخرى والتصرف معه طبقا لهذه الثقافة واحترامها والاستفادة منها.

د. تعليم اللغة العربية في مدرسة المتوسطة الإسلامية في إندونيسية

اللغة العربية هي احد من هيكل الدرس الدينية التي ترتبط مع غيرها من الدروس الدينية. اللغة العربية كلغة التدريس لفهم الإسلام. بلغة العربية يمكن فهمه بشكل صحيح وعميق من المصدر الرئيسي يعني القرآن والحديث والكتب الأخر التي تكتب باللغة العربية كالكتاب التفسير والشرح الحديث. اللغة العربية في المدرسة على استعداد

^{٣٠}فتحي على يونس ومحمد عبد الرؤف الشيخ، المراجع في تعليم اللغة العربية لأجانب (مكتبة وهبة، ٢٠٠٣)، ص. ٥١

لتحقيق الكفاءة اللغوية الأساسية، التي تتضمن أربع مهارات اللغوية وهي مهارة الإستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. ومع ذلك، في المستوى الابتدائية تركز على مهارة الإستماع ومهارة الكلام. وفي المستوى المتوسطة كل المهارة تدرس متوازنة. وفي المستوى الثانوية تركز على مهارة القراءة، ومهارة الكتابة.^{٣١}

الكفاءات الرئيسية والكفاءات الأساسية في تعليم اللغة العربية في المستوى المتوسطة

الجدول (٢،١)

الكفاءات الأساسية	الكفاءات الرئيسية
١،١ شاكرين على فرصة التعلم اللغة العربية كلغة الإتصال الدولي ولغة التدريس الإسلامية الذي يتجلى في روح التعلم	١. قدرة وعيش التعاليم الدينية
٢،١ تحقيق السلوك الصادق والثقة في التواصل مع البيئة الاجتماعية في المنزل والمدرسة ٢،٢ يدل على السلوك التحفيزي الداخلي لتطوير المهارات اللغوية ٢،٣ تظهر مسؤولاً في ممارسة اللغة العربية كلغة الاتصال الدولي ولغة التدريس الإسلامية	٢. قدرة وعيش السلوك الصادق، الانضباط، المسؤولية، الرعاية، مهذب، واثق في التفاعل في البيئة الاجتماعية

^{٣١}Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. ٩١٢ Tahun ٢٠١٣, tentang Kurikulum Madrasah ٢٠١٣ Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. ٣٩

٣,١ تحديد أصوات الكلمات والعبارات والجمل العربية المرتبطة بالموضوع: الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت إما باللسان أو بالكتابة. ٣,٢ نطق الحروف، والعبارات والجمل العربية المرتبطة بالموضوع: الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت ٣,٣ العثور على معنى أو فكرة من نطق الحروف، والعبارات والجمل العربية المرتبطة بالموضوع: الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت	٣. فهم وتطبيق المعرفة (الواقعية، المفاهيمية والإجرائية) استنادا إلى فضوله حول العلوم والتكنولوجيا والفن والثقافة الظواهر ذات الصلة والأحداث الحقيقية
٤,١ يدل على تعبير بسيط عن الموضوع: الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت بمراعاة هيكل النص والعناصر اللغوية الصحيحة والسياقية ٤,٢ يدل مثالا على تعبير بسيط للتعبير والسؤال والرد عن الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت بمراعاة هيكل النص والعناصر اللغوية الصحيحة والسياقية	٤. زراعة، خدمة وسبب في عالم ملموس (استخدام، تحليل، سلسلة، تعديل وإنشاء) و في عالم ملخص (الكتابة، القراءة، العد، والرسم، وتأليف) وفقا لما تم تعلمه في المدرسة ومصادر أخرى كلها نظريا

٤,٣ تقديم معلومات شفوية بسيطة عن الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت ٤,٤ الكشف عن المعلومات بالكتابة عن الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت في هياكل اللغة البسيطة بشكل مناسب ٤,٥ تشكل النص البسيط عن الموضوع الساعة، يومياتنا في المدرسة، يومياتنا في البيت بمراعاة هيكل النص والعناصر اللغوية الصحيحة والسياقية	
أسئلة عن الساعة، الجملة الإسمية، الجملة الفعلية والفاعل المفرد، المفعول به، الجملتان وأنواع الجمع^{٣٢}	تراكيب

^{٣٢}Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, hlm. ١٤٥

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه

المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي، استخدمت الباحثة المدخل الكيفي لوصف كيف خطوات تطوير لعبة السلم والثعبان لتعليم اللغة العربية ولوصف مواصفات اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيران طوبان. واستخدمت الباحثة مدخل الكمي لقياس فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، نظرا إلى الموضوع الذي قدمته الباحثة فهو تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيران طوبان. فنوع البحث المناسب لهذا الموضوع هو البحث والتطوير (Research and Development).

البحث والتطوير هو طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج معين وتأثيره. ويحصل الإنتاج معين يستعمل بحث تحليل الحاجة ولتجريب فعالية تلك الإنتاج كي يستعمل في المجتمعات عامة.^{٣٣}

^{٣٣} Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, ٢٠١٢), hlm. ٤٠٧

ب. إجراءات البحث والتطوير

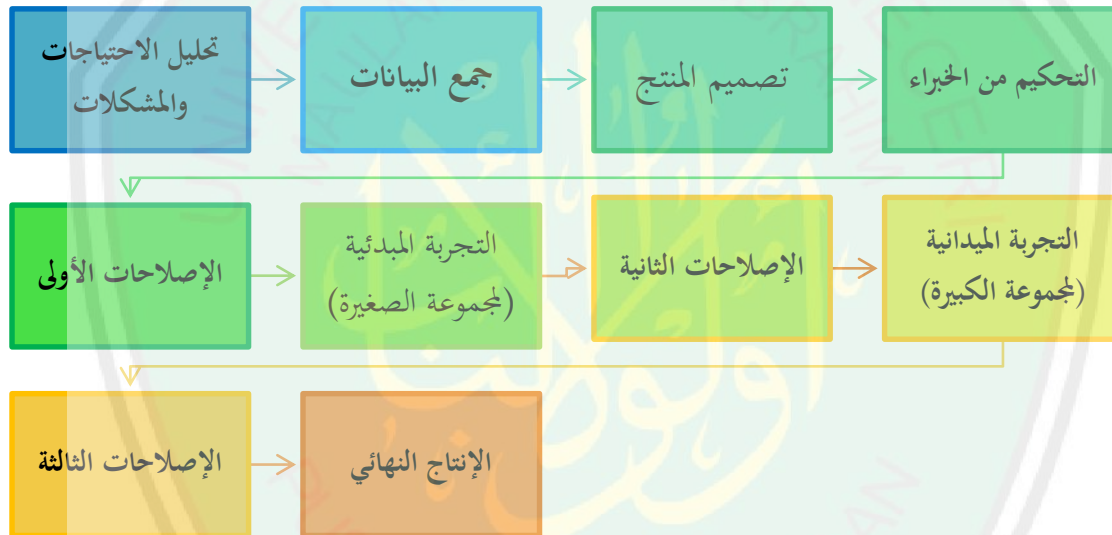
تسير الباحثة في عملية تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في

الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان. كما قال Borg

^{٣٤} Gall & وهي كما يلي:

الصورة (٣،١)

إجراءات البحث والتطوير



في هذا البحث قامت الباحثة بعشرة خطوات لتطوير اللعبة "السلم

والثعبان" لتعليم اللغة العربية، وهي كما يلي:

^{٣٤} Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabata, ٢٠٠٨), hlm. ٤٠٧

١. تحليل الاحتياجات والمشكلات

تشمل هذه الخطوة على الدراسة المبدئية المتعلقة بالبحث عن مشكلات التلاميذ وحالاتهم، وتحضير صياغة إطار العمل للبحث. ولجمع المعلومات استخدمت الباحثة المقابلة مع مدرس اللغة العربية لحصول البيانات عن تحليل تعليم اللغة العربية في تلك المدرسة وما تسهل تعليم اللغة العربية. استخدمت الباحثة المقابلة مع معلم اللغة العربية لمعرفة مادة التعليمية لتطوير اللعبة التعليمية بحسب المنهج الذي يستعمل في هذه المدرسة.

٢. جمع البيانات

(١) كتابة المادة المستخدمة

وعيّنت الباحثة المفردات من الكتاب الدراسي المستخدم. حسب منهج تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان، وعدد المفردات التي لا بد أن يتناولها التلاميذ في الفصل الثامن خاصة في المرحلة الأولى هي ٥١ مفردة. وهي كما يلي:

الجدوال (٣،١)

مجموعة المواد المستخدمة

الموضوع	عدد المفردات	المفردات
الدرس الأول: الساعة	٢٠	الوَاحِدَةُ - الثَّانِيَةُ - الثَّالِثَةُ - الرَّابِعَةُ - الْخَامِسَةُ - السَّادِسَةُ - السَّابِعَةُ - الثَّامِنَةُ - التَّاسِعَةُ - الْعَاشِرَةُ - الْحَادِيَةَ عَشْرَةَ - الثَّانِيَةَ عَشْرَةَ - الرُّبُعُ - النِّصْفُ - الْآنَ - سَيَّارَةٌ - تَنَاوَلُ الْفُطُورَ - يَسْتَعْرِقُ الدَّهَابَ - أُسْتَرِجِحُ

المفردات	عدد المفردات	الموضوع
المكتبة - مَعْمَلُ الْعُلُوم - مَعْمَلُ اللُّغَة - التَّزْيِيَة الدِّيْنِيَّة - الْعَقِيْدَة وَالْأَخْلَاق - التَّفْسِيْر وَالْحَدِيْث - الْفِقْه - تَارِيْخُ الْحَضَارَة الْإِسْلَامِيَّة - الرِّيَاضِيَّات - الْعُلُومُ الطَّبِيْعِيَّة - الْعُلُومُ الْإِجْتِمَاعِيَّة - اللُّغَات - اللُّغَة الْعَرَبِيَّة - اللُّغَة الْإِنْجِلِيْزِيَّة - اللُّغَة الْإِنْدُونِيْسِيَّة	١٥	الدرس الثاني: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْمَدْرَسَة
أَنَامَ عَلَى السَّرِيْر - أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْم - أَصَلَّى الصُّبْحَ جَمَاعَة - أَنْظَفُ الْأَسْنَانَ بِالْفُرْشَة - أَمْسِطُ الشَّعْر - أَذَاكِرُ الدُّرُوس - أَكْنَسُ بِالْمَكْنَسَة - أَمْسَحُ الْأَرْضِيَّة - أَكْوِي الْمَلَابِس بِالْمَكْوَاة - أَسْتَمِعُ إِلَى الْأَخْبَار - أَرْكَبُ الْحَافِلَة - فُرْشَةُ الْأَسْنَانَ - مَعْجُونُ الْأَسْنَانَ - أَرْضِيَّة - مَكْنَسَة - مَكْوَة	١٦	الدرس الثالث: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ
٥١	عدد المفردات	

٢) جمع الصور المستخدمة

تأخذ الباحثة الصور المناسبة بالمواد المستخدمة في تعليم اللغة العربية في الفصل الثامن من الإنترنت، وتجمع حسب الدرس. وتختار الباحثة الصور الجيدة من ناحية الجودة والانسجام، والصور مناسبة بالثقافة التلاميذ.

٣) تصميم اللعبة

وتصمم الباحثة لعبة السلم والثعبان وبطاقات المفردات بالبرنامج الحاسوبي وهو (Corel Draw X٧). وتثبيت الباحثة البرنامج الحاسوبي (Corel Draw X٧) في الحاسوب.

٣. تصميم المنتج (لعبة السلم والثعبان)

لعبة السلم والثعبان تتكون من لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٤٠ سم X ٣٠ سم، و ٣ مجموعات البطاقات المفردات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر، البيدق (pion)، بطاقات الإجابة، بطاقة دليل استخدام لعبة. وصممت الباحثة لعبة السلم والثعبان وبطاقات المفردات بالبرنامج الحاسوبي وهو (Corel Draw X٧).

٤. تحكيم من الخبراء

يقوم بها التحكيم من الخبراء المؤهلين في المنتج المطور، ويجري هذا النشاط لمراجعة المنتج الأولي لتقديم الراجعة للتحسين. وهذا ما يسمى عملية تحقق صحة المنتج لد الخبراء. وتشمل هذه المرحلة تجربة المنتج إلى الخبراء، هما:

(١) الخبير الأول هو الدكتور توفيق الرحمن الماجستير، وهو خبير تعليم اللغة العربية من ناحية تصميم الوسائل التعليمية، تختار الباحثة الدكتور توفيق الرحمن الماجستير لأن المنتج في هذا البحث أحد وسائل التعليمية، ولمعرفة: هل استخدام المنتج جذاب في تعليم اللغة العربية، أم لا.

(٢) والخبير الثاني هو الدكتور دانييل حلمي الماجستير، وهو خبير تعليم اللغة العربية من ناحية مواد تعليم اللغة العربية، تختار الباحثة الدكتور دانييل حلمي لمعرفة تناسب المواد التي تستخدم في لعبة السلم والثعبان بالمواد التعليمية المستخدمة في الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان، ومعرفة ما يحتاج تصحيحها من ناحية المواد التعليمية.

٥. الإصلاحات (١)

بعد أن قامت الباحثة بتحكيم المنتج من الخبيرين، قامت الباحثة بإصلاحات المنتج لعبة السلم والثعبان نظرا إلى الاقتراحات من الخبيرين، مثلا عن شكل لعبة السلم والثعبان، ونظام لعبة السلم والثعبان وغير ذلك.

٦. التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)

بعد قامت الباحثة بالإصلاحات المنتج، تقوم الباحثة التجربة الفردية لمجموعة صغيرة التي تتكون من أربع تلاميذ في فصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان. هم يلعبون لعبة السلم والثعبان في الفرقة الواحدة. ويهدف هذه التجربة لجمع نتائج الدراسة من التلاميذ، خاصة في تعليم اللغة العربية.

٧. الإصلاحات (٢)

يحتاج إلى مراجعة المنتج لأن التجربة التي أجريت تقتصر، حيث أنها لا تعبر عن الظروف الحقيقية. ووجد نقاط الضعف والقصور في المنتج المطور، ويمكن الحصول على المعلومات من استخدام المنتج.

٨. التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)

وبعد قامت الباحثة بالإصلاحات الثانية، قامت الباحثة التجربة الميدانية لمجموعة كبيرة، وهم في الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان تتكون من ثلاثين تلميذا.

وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي لمعرفة نتائج تلاميذ في تعليم مفردات اللغة العربية قبل استخدام لعبة السلم والثعبان. وفي آخر هذه التجربة، تقوم الباحثة بالاختبار البعدي لمعرفة نتائج تلاميذ في تعليم مفردات اللغة العربية بعد استخدام لعبة السلم والثعبان.

ولمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان لتعليم اللغة العربية لتلاميذ في فصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان، تقارن الباحثة بين نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي وبين نتائجهم في الاختبار البعدي.

٩. الإصلاحات (٣)

تصحيح إنتاج على أساس الاقتراحات في التجربة الميدانية. وبعد نالت الباحثة النتيجة من التلاميذ.

١٠. الإنتاج النهائي

وبعد أن نالت الباحثة النتيجة من التلاميذ تستطيع الباحثة أن تستخلص أن لعبة السلم والثعبان فعالاً لتعليم اللغة العربية . والخطوات الأخيرة في هذا البحث صناعة الإنتاج النهائي.

ج. البيانات والمعلومات

١. البيانات الكيفية

هذه البيانات تحصل من التعليقات والمداخلات والإقتراحات في تحسين المنتج من الخبراء، خبير تصميم الوسائل التعليمية وخبير مواد التعليمية وخبير اللغة العربية، والبيانات الأخرى آراء مدرس اللغة العربية والتلاميذ بعد استخدام لعبة السلم والثعبان كوسائل تعليم مفردات اللغة العربية.

٢. البيانات الكمية

البيانات الكمية في هذا البحث هي البيانات الرقمية التي تُحصل من نتائج الإستماتات للخبراء عن المنتج. وكذلك من مقارنة نتائج الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي باستخدام الإحصاء الكمي.

د. أسلوب جمع البيانات

وللحصول على البيانات المطلوبة فتستخدم أسلوب جمعها كما يلي:

١. المقابلة

إستخدمت الباحثة المقابلة مبدئية مع مدرس اللغة العربية وبعض التلاميذ لحصول البيانات عن تحليل تعليم اللغة العربية وما يسهل التعليم اللغة العربية.

وكذلك إستخدمت الباحثة المقابلة بعد إجراء المنتج، لتقابل مع مدرس اللغة العربية وبعض التلاميذ لحصول البيانات لمعرفة آراء التلاميذ والمدرس بعد تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة.

٢. الإستبانة

تعتبر الاستبانة أداة ملائمة لحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين، ويقدم بشكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد الأفراد المعينين بموضوع الاستبيان.^{٣٥}

تستخدم الباحثة الاستبانة لخبراء اللغة العربية وكذلك الاستبانة لمدرس اللغة العربية وتلاميذ. وأهداف استخدامها لكي تعرف تحكيم الخبراء عن لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، وآراء تلاميذ وكذلك مدرس اللغة العربية عن فعالية استخدام اللعبة "السلم والثعبان" كوسائل تعليم اللغة العربية.

٣. الاختبار

إستخدمت الباحثة هذا الإختبار لحصول على المقارنة بين نتائج التلاميذ قبل استخدام اللعبة "السلم والثعبان" وبعد استخدامها. وفي هذا البحث هو إختبار القبلي والبعدي. إختبار القبلي يعني إختبار قبل استخدام اللعبة "السلم والثعبان"، وإختبار البعدي يعني إختبار بعد استخدام اللعبة "السلم والثعبان".

^{٣٥} ذوقان عبيدات وعبد الرحمن عدس وكايد عبد الحق، البحث العلمي، مفهومه - أدواته - أساليبه (عمّان: دار الفكر،

١٩٨٧) ص. ١٣٥

هـ. تحليل البيانات

١. البيانات الكيفية

حللت الباحثة من المقابلة وكذلك خطوات تطوير اللعبة "السلم والثعبان"

لتعليم اللغة العربية بالأسلوب الوصفي.

٢. البيانات الكمية

حصلت الباحثة البيانات الكمية من الاستبانة للخبراء ونتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما الأسلوب الذي استخدمت الباحثة لتحليل البيانات فهي كما تلي:

(١) تحليل البيانات من نتائج الاستبانة للخبراء

حللت الباحثة البيانات الكمية من نتائج الاستبانة للخبراء وللمدرس اللغة العربية. استخدمت الباحثة الاستبانة لتعريف تصديق الخبراء والمدرس اللغة العربية عن تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية. فلذلك تحتاج الباحثة لاستخدام على مدخل الكمي لتحليل هذه البيانات من الاستبانة، وتعريف الباحثة عن نسبة مئوية لعبة "السلم والثعبان" من الرمز لتحليل البيانات الاستبانة كما يلي:

تفتش الباحثة نتائج الاستبانة باستخدام الرموز:^{٣٦}

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

^{٣٦}Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, ٢٠٠٤), hlm. ١٣٣

البيان:

P = الدرجة للنسبة من مائة

F = نتيجة الطلبة

N = مجموعة نتيجة الطلبة

وللحصول على نتائج الإستمابنة في تصديق اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، تعتمد الباحثة على هذه الموصفات:^{٣٧}

الجدوال (٣,٢)

معيار نتيجة تصديق الاستبانة

صفة	مستوى التحصيل
جيد جدا	٤
جيد	٣
مقبول	٢
ناقص	١

الجدوال (٣,٣)

معيار تصديق الاستبانة للخبر المواد التعليمية وخبر الوسائل التعليمية

البيان	المستوى	معيار النتيجة	درجة التقويم
يمكن استخدامه في التعليم بدون التصحيح	موافق جدا	١٠٠-٧٦	٤

^{٣٧}Nana Sujana, hlm. ٤٥

يمكن استخدامه في التعليم بالتصحيح البسيط	موافق	٧٥-٥١	٣
لا يمكن استخدامه في التعليم	غير موافق	٢٦-٥٠	٢
يصلح كله أو يبدل	غير موافق جدا	٢٥-٠	١

٢) تحليل البيانات من نتائج إختبار التلاميذ
وأما لقياس فعالية استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية،
واستخدمت الباحثة "t-test" في تحليل البيانات من نتائج التلاميذ في الإختبار
القبلي والإختبار البعدي.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

البيان:

Md : المتوسط من نتيجة الإختبار القبلي والبعدي

Xd : الإنحراف من كل موضوع

N : الموضوع في العينة

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

المبحث الأول: لمحة عن مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان

أ. الموقع الجغرافي لمدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

تقع مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية في الشارع سيدوكومفول بانجيان طوبان. وهي في ويدين احدى القرية من المنطقة بانجيان في طوبان جاوا الشرقية. وهي منطقة سهولة الوصول وقريب من الطريق الرائع في بانجيان.

ب. الرؤية المستقبلية والرسالة لمدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

تقوم مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية في مؤسسة المعارف نهضة العلماء التي تم اعتمادها بنتيجة ب. الرؤية المستقبلية من هذه المدرسة هي: "خلق أجيال التقية لله تعالى، والذكية، والماهرة، والفاضلة، والمفيدة".

أما الرسالة من مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان هي:

١. تنظيم الأنشطة التعليم والتعلم بالمواد العلمية والدينية التي فعالية وتشاركية
٢. تنظيم الأنشطة اللامنهجية وفقا لمصالح التلاميذ ومواهبهم لتنظيم شخصيات ومهارات التلاميذ ليكونوا يعتمدون على أنفسهم ومفيدة
٣. تنظيم الأنشطة التي يمكن أن تحسن العلم والتقاني لجميع المواطنين المدرسة
٤. تطوير الثقافة والبيئة الأكاديمية على أهل السنة والجماعة
٥. أداء أمر معروف نهي منكر

ج. تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

(١) أهداف تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

أهداف تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان هي لاستعداد التلاميذ لفهم الإسلام ولتحقيق الكفاءة اللغوية الأساسية، التي تتضمن أربع مهارات اللغوية وهي مهارة الإستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة.

(٢) عدد المدرسين والموظفين في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

يرأس مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان مسروحين، ويساعده عدد من المدرسين والمدرسات، وبلغ عددهم ثمانية وعشرين مدرسا، وبلغ عدد الموظفين شخصين. ومدرس اللغة العربية الأستاذ فؤد الدين و الأستاذ منير. ولكنهما ليس من قسم تعليم اللغة العربية.

(٣) أحوال التلاميذ في فصل الثامن من مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية

ينقسم التلاميذ في فصل الثامن إلى أربعة فصول: فصل "أ"، فصل "ب"، فصل "ج"، فصل "د". ولكل الفصول خمسة وعشرين حتى تسعة وعشرين تلاميذا. فإنهم يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية لأن معظمهم متخرج من مدرسة الابتدائية الحكومية.

(٤) تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح

اعتماد على نتيجة الملاحظة في مدرسة الفلاح وهي تعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح خاصة في الفصل الثامن تتكون من أربعة فصول ومدرس واحدا.

وتعليم اللغة العربية هي مرتين في الأسبوع لكل الفصول، بالوقت اربعين دقيقة في الحصة. وتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح يستخدم طريقة التقليدية، وهي مدرس كمراكز التعلم. والوسائل التعليمية نقيص، وليس هناك المعمل اللغة. تعليم إلا يتبع الكتاب ويفتقر إلى الممارسة.

المبحث الثاني: تطوير اللعبة "السلم والثعبان" في تعليم اللغة العربية

تقدم الباحثة في هذا المبحث البيانات التي حصلت عليها الباحثة من تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان. لتطوير هذا المنتج، استخدمت الباحثة الخطوات من Borg & Gall وهي عشرة خطوات: (١) تحليل الاحتياجات والمشكلات، (٢) جمع البيانات، (٣) تصميم المنتج، (٤) التحكيم من الخبراء، (٥) الإصلاحات الأولى، (٦) التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)، (٧) الإصلاحات الثانية، (٨) التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)، (٩) الإصلاحات الثالثة، (١٠) الإنتاج النهائي.

قد جمعت الباحثة هذه البيانات بأنواع الأساليب، وهي المقابلة والاستبانة والاختبار. ولسهولة توجيه عرض البيانات فقامت الباحثة بعرضها مناسبا بخطوات البحث التطويري كما قال Borg & Gall منها:

١. تحليل الاحتياجات والمشكلات

في تاريخ أربع وعشرون من يوليو ٢٠١٧ م، قامت الباحثة بالمقابلة المبدئية مع معلم اللغة العربية والملاحظة العملية التعليم والتعلم في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان، وتهدف هذه المقابلة والملاحظة هي لتحليل الاحتياجات

ومشكلات ومايسهل في تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة. واكتشفت الباحثة ظواهر المشكلات المتعددة منها:

(١) أن التلاميذ يشعرون بالصعوبة في تعليم اللغة العربية. وهن يشعرون أيضا أن اللغة العربية هي الدراسة المملة وغير مهمة للحياة اليومية.

(٢) أن الطريقة المستخدمة في هذه المدرسة هي طريقة التقليدية، والوسائل التعليمية الممتعة المستخدمة في عملية تعليم اللغة العربية قليلا.

(٣) كثير من التلاميذ يشعرون بالملل و ليس هناك حماسة في اشتراكتهم، فوجد بعض من التلاميذ تنام في أثناء عملية تعليم اللغة العربية بسبب قلة الرغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

ولذلك تعليم اللغة العربية يحتاج إلى التجديد والتصحيح حتى يكون تعليمها أحسن وفعالا مما قد سبق.

٢. جمع البيانات

وبعد أحضرت الباحثة البيانات من المشكلات والاقتراحات الموجودة في عملية تعليم اللغة العربية وتعلمها من الملاحظة والمقابلة، رأت الباحثة تقوم بتطوير لعبة السلم والشعبان في تعليم اللغة العربية، حتى تكون تعليم اللغة العربية جذابا وفعالا مما قد سبق.

تختار الباحثة لعبة السلم والثعبان كوسيلة تعليم اللغة العربية، لأن هذه لعبة تشكل بالطريقة اللعبة والتعلم، والهدف من هذه لعبة أن يجعل التلاميذ نشطين وبالحماسة وفعالاً في تعليم.

ثم جمعت الباحثة البيانات عن المواد التعليمية من الكتاب المستخدم التي تناسب بمنهج في هذه المدرسة. وبعد ذلك صممت الباحثة لعبة السلم والثعبان بالبرنامج الحاسوبية يعني ب Corel Draw X٧ وصممت الباحثة لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٢٩,٥ سم X ٢٩,٥ سم، و٣ مجموعة البطاقات المفردات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر، وأربعة بطاقات الإجابة، وكتاب دليل استخدام لعبة.

٣. تصميم المنتج (لعبة السلم والثعبان)

المنتج في هذا البحث يسمى بلعبة السلم والثعبان . وهذه لعبة تتكون من لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٤٠ سم X ٣٠ سم، و٣ مجموعة البطاقات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر، البيدق (Pion)، خمسة بطاقات الإجابة، بطاقة دليل استخدام لعبة.

(١) لوحة اللعبة "السلم والثعبان" . وصورها هي:

الصورة (٤,١)



هذه لوحة اللعبة "سلم والنعبان" بشكل المربع حول ٢٩، ٥ سم X ٢٩، ٥ سم. وهي لوحة ليمسي البيدق يبدأ من رقم الأول إلى رقم الخامسة وثلاثون

(٢) مجموعة البطاقات المصور بشكل المربع حول ٦ سم X ٩ سم لثلاثة الدروس

(أ) الدرس الأول : السَّاعَة

(ب) الدرس الثاني : يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْمَدْرَسَةِ

(ج) الدرس الثالث : يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ

كل الموضوع لها لون مختلف . وصورها هي:

الصورة (٤,٢)

الدرس الأول : السَّاعَة



الدرس الثاني : يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْمَدْرَسَةِ

سَلَامٌ وَالتَّحِيَّاتُ لَعْنَةُ الْعَرَبِيَّةِ سِيرَةٌ "Believe Arab, See Madrasah"	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! رَبِّتْ هَذِهِ الْكَلِمَاتُ إِلَى الْخُطَّةِ الْمُنَاسِبَةِ: الْمُتَوَسِّلَةُ - الْإِزْهَام - هَذَا - يَنْزِلُ - مَنْزِلَةٌ - فِي - هُوَ - الْإِسْلَامِيَّةُ	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! رَبِّتْ هَذِهِ الْكَلِمَاتُ إِلَى الْخُطَّةِ الْمُنَاسِبَةِ: الْقُبَّة - وَالْمَسْجِدُ - فَاطِمَةُ - فِي - الْمَكْنِيَّة - تَقْرَأُ	تَكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini! تُكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini!	تَكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini! تَكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini!	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! لِذَلِكَ الْعُلُومَ الْمَطْبُوعَةَ فِي ... ؟
--	---	--	--	--	---

الدرس الثالث : يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ

سَلَامٌ وَالتَّحِيَّاتُ لَعْنَةُ الْعَرَبِيَّةِ سِيرَةٌ "Believe Arab, See Madrasah"	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْبَيْتِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! رَبِّتْ هَذِهِ الْكَلِمَاتُ إِلَى الْخُطَّةِ الْمُنَاسِبَةِ: مِنْ - اسْتَقْبَلَتْ - أَمَامَ - الشَّرِيفِ - يَأْكُلُ - تَمَّ - مَتَبَعًا - الْيَوْمَ - عَلَى	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْبَيْتِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! رَبِّتْ هَذِهِ الْكَلِمَاتُ إِلَى الْخُطَّةِ الْمُنَاسِبَةِ: الْمَسْجِدُ - الْمَسْجِدُ - الْمَسْجِدُ - وَمَعْدَ الْمَسْجِدِ أَوْ أَلْفَاظَ	تَكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini! تَكَلِّمُ عَنْ هَذِهِ الْمَوْزُونَةِ ! Beritahlah tentang gambar ini!	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْبَيْتِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! هَذَا تَعْلِيلٌ يَحْتَاجُ صَلَاةَ الْعَصْرِ ؟	أَكْبَدُ الْإِسْلَامِيَّةَ فِي الْبَيْتِ الْإِسْلَامِيَّةِ ! Tulislah jawaban pada lembar jawaban! لَوْجَعُ مِنَ الْمَسْجِدِ تَمَّ ... فِي الْخُطَامِ
--	--	---	--	--	---

٣ مجموعة البطاقات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة: للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر

(٣) البيدق (Pion)

الصورة (٤,٣)



البيدق الذي يخلق من الخطب. ولكل لاعب بيدق واحد ليصور نفسه ويمسي على لوحة اللعبة

(٤) بطاقات الإجابة بشكل المربع حول ١١ سم X ١٥ سم
الصورة (٤,٤)

بطاقة الإجابة	
الإجابة	قيمة (في البطاقة)

بطاقات الإجابة لكتابة الإجابة من السؤال في البطاقة التي أخذها لاعب

(٥) بطاقة دليل استخدام اللعبة بشكل المربع حول ١٤ سم X ٢٠ سم
الصورة (٤,٥)



بطاقة دليل استخدام اللعبة التي تشرح للاعب كيفية استخدام اللعبة "السلم
والثعبان" لتعليم اللغة العربية

٤. تحكيم من الخبراء

(١) النتيجة من خبير تصميم الوسائل التعليمية

حصلت باحثة البيانات كما تلي:

تعطي الباحثة الملاحظة، وكل سؤال بنتيجة:

٤ = موافق جدا

٣ = موافق

٢ = غير موافق

١ = غير موافق جدا

النتيجة من خبير تصميم الوسائل التعليمية

١	٢	٣	٤	الجوانب	الرقم	
			✓	تصميم اللوحة الممتعة	١	لوحة اللعبة
			✓	تكوين الالوان	٢	
		✓		كتابة واضحة	٣	
		✓		اختيار الخط والحجم	٤	
			✓	كتابة الأرقام	٥	
			✓	حجم اللوحة اللعبة المناسبة	٦	
			✓	لوحة اللعبة العملي	٧	
			✓	مادة اللوحة العملي و الفعالي	٨	
			✓	لون الإطار اللوحة الممتعة	٩	

			✓	١٠	بطاقات اللعبة	تصميم البطاقات اللعبة الممتعة
			✓	١١		تكوين الالوان
			✓	١٢		كتابة واضحة (اختيار الخط والحجم)
			✓	١٣		اختيار ووضع الصور الانحياز
			✓	١٤		صندوق لتخزين البطاقة الممتعة
			✓	١٥		تصميم صندوق لتخزين البطاقة ممتعة
			✓	١٦	البندق (Pion)	شكل البندق الممتعة
			✓	١٧		البندق مصنوع من الحطب غير ضارة
			✓	١٨	بطاقة دليل استخدام اللعبة	تصميم بطاقة دليل استخدام اللعبة الممتعة
		✓		١٩		المعلومات المقدمة الكاملة
			✓	٢٠		اختيار الخط والحجم مناسبة
			✓	٢١		تصميم ملونة ومصور
			✓	٢٢		حجم البطاقة مناسبة
		✓		٢٣	بطاقة الإجابة	الوصف في بطاقة الإجابة واضحة
		✓		٢٤		حجم البطاقة مناسبة
-	-	٥	١٩	الجملة		
عدد الإجابة بنتيجة ٤ = ١٩ X ٤ = ٧٦						
عدد الإجابة بنتيجة ٣ = ٥ X ٣ = ١٥						

عدد الإجابة بنتيجة ٢ = ٢ X ٠ = ٠
عدد الإجابة بنتيجة ١ = ١ X ٠ = ٠
جملة عدد الإجابة <u>١٠٠ X</u> %
النتيجة الأعلى X عدد السؤال
٨١ <u>١٠٠ X</u> % = ٨٤,٤ %
٩٦

تدل هذه النتيجة أن تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية على حسب الوسائل التعليمية على مستوى "موافق جدا".

(٢) النتيجة من خبر مواد تعليم اللغة العربية

حصلت باحثة البيانات كما تلي:

الجدول (٤,٢)

النتيجة من خبر مواد تعليم اللغة العربية

١	٢	٣	٤	الجوانب	الرقم	ملائمة المحتويات
		✓		مطابقة المواد مع أهداف التعلم	١	
		✓		الامتنال للاحتياجات المادية في المواد التعليمية المستخدمة	٢	
		✓		اعداد المواد مصممة لقدرات التلاميذ	٣	
		✓		مطابقة التغطية المادية كتطور المهارات اللغوية لدي التلاميذ	٤	

		✓	فوائد لإضافة معرفة التلاميذ	٥	
	✓		مطابقة المواد مع القيم والأخلاق والاجتماعية	٦	
	✓		استخدام اللعبة مناسبة	٧	
	✓		اللغة المستخدمة في لوحة اللعبة وبطاقة اللعبة بسيطة وسهلة الفهم	٨	مضمون المادة
	✓		اللغة المستخدمة في بطاقة دليل استخدام اللعبة بسيطة وسهلة الفهم	٩	
	✓		مستوى من سهولة اللعبة مناسبة	١٠	
		✓	يتضمن المواد بأربع مهارات اللغوية	١١	
		✓	يتضمن اللعبة الكاملة (يتضمن جميع القواعد التي يجب على كل لاعب أن يعرف قبل بدأت اللعبة	١٢	
	✓		دقة كتابة المواد في اللعبة	١٣	دقة المحتويات
	✓		كتابة المواد وفقا للمادة الدراسية	١٤	
	✓		يمكن اللعبة أن يسهل التلاميذ على تحقيق أهداف التعلم اللغة العربية	١٥	
		✓	يمكن اللعبة أن تجذب اهتمام التلاميذ لتعلم اللغة العربية	١٦	جاذبية المحتويات
	✓		اللعبة تأتي مع بطاقة جذابة	١٧	

		✓		بطاقة دليل استخدام اللعبة كاملة وسهلة لفهم الطلاب	١٨	
		✓		اعداد اللعبة وفقا لتطور العلوم والتكنولوجيا	١٩	
-	٢	١٣	٤	الجملة		
عدد الإجابة بنتيجة $٤ = ٤ \times ٤ = ١٦$ عدد الإجابة بنتيجة $٣ = ٣ \times ١٣ = ٣٩$ عدد الإجابة بنتيجة $٢ = ٢ \times ٢ = ٤$ عدد الإجابة بنتيجة $١ = ١ \times ٠ = ٠$						
جملة عدد الإجابة $\frac{\text{النتيجة الأعلى} \times \text{عدد السؤال}}{١٠٠\%}$						
$\frac{٥٩}{٧٦} \times ١٠٠\% = ٧٧,٧٧\%$						

تدل هذه النتيجة أن تطوير اللعبة "السلم واللعبان" لتعليم اللغة العربية على حسب الوسائل التعليمية على مستوى "موافق جدا".

٥. الإصلاحات (١)

وفقا لهذا التصديق فإن الباحثة قد حصلت عن البيانات من الاقتراحات والتعليقات في الوسائل التعليمية عن لعبة السلم واللعبان، الاقتراحات والتعليقات منها كما تلي:

(١) أن تحسين الباحثة كتابة كلمة "سلم واللعبان" إلى "سلم ولعبان" أو "السلم واللعبان" في لوحة اللعبة وفي بطاقة اللعبة

(٢) أن تحسين نوع الحروف أكبر ليسهل التلاميذ في استخدام هذه اللعبة.

زاد خبير الوسائل التعليمية الاقتراحات وهي كما تلي:

(١) هذه الوسائل لها قيمة اقتصادية، لذلك يستحق أن تكون مسجلة حقوق التأليف والنشر

(٢) هذه اللعبة تحتاج كثير من التكاليف و لتجربة الميدانية تحتاج كثير من اللعبة، لذا

لتجربة الميدانية يكفي باستخدام الورقة السميكة دون لوحة من الحطب

وقد حصلت عن البيانات من الاقتراحات والتعليقات في المواد التعليمية عن

لعبة السلم والثعبان، الاقتراحات والتعليقات منها كما تلي:

(١) لإعادة تنظيم المواد وفقا لمبادئ النحوية الصحيحة، مثل أخطاء الكتابة الإضافية، نعت ومنعوت

(٢) لتحسين كتابة الحركة، مثل "مَدْرَسَة" إلى "مُدْرَسَة" وغيرها

(٣) لتحسين نظام استخدام اللعبة، لتوضيحها عندما يمكن لاعب أن يلعب مرة أخرى بعد أن لا يمكن الإجابة

٦. التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)

في يوم الأربعاء، ٦ نوفمبر ٢٠١٧ قامت الباحثة بتجربة فردية لمعرفة ماذى

صلاحية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان، وهم أربع الطلبة التي إختارات لمجموعة واحدة. وحصلت الباحثة المعلومات الآتية:

(١) إن هذه اللعبة تجعل التلاميذ نشاطين وبالحماسة وممتعة في تعليم اللغة العربية

(٢) بهذه اللعبة تجعل التلاميذ يستطيع أن يعبر المفردات في جمل مفيدة شفها وتحريريا.

(٣) كثير منهم لم يفهموا جيد نظام استخدام اللعبة، والسؤال في البطاقة، ولم يعرف معنى جمل في البطاقة، إذن في هذه التجربة كثير منها يسألون عن إجراءات هذه اللعبة (٤) بطاقة الإجابة صغيرة تحتاج أن تكبرها

ثم نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة المبدئية كما يلي:

الجدول (٤,٣)

نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة المبدئية

الرقم	الاسم	الإختبار القبلي	الإختبار والبعدي
١	هنا فتحة النزلة	٨٨	٩١
٢	لطفيانا	٥٢	٧٥
٣	ليستيانا	٥٤	٨٠
٤	نور ديانا	٧٦	٨٩

نظرا إلى تلك الجدول، أن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية ناجحا، لأن المعدل من نتيجة الإختبار القبلي هي ٥٦٧، والمعدل من نتيجة الإختبار البعدي هي ٨٣، ٧.

٧. الإصلاحات (٢)

رأت الباحثة كما عرض البيانات السابقة، أن تحليل البيانات عن تجربة المبدئية تقود إلى الاتفاق الواحد وهي اللعبة "السلم والثعبان" جذابة في تكوين عملية التعليم والتعلم. ولكن، حصلت الباحثة البيانات عن المشكلات هي التلاميذ لم يفهموا جيدة بنظام استخدام اللعبة، والسؤال في البطاقة، ولم يعرف معنى جمل في البطاقة، إذن في

هذه التجربة كثير منها يسألن عن إجراءات هذه اللعبة. والبطاقة الإجابة صغيرة لذلك لا يكفي أن يكتب إجابة. وحسنت الباحثة المشكلات كما تلي:

(١) حسنت الباحثة لتوضيحها نظام استخدام اللعبة لتسهيل التلاميذ للتفاهم استخدام هذه اللعبة السلم والتهبان.

(٢) تكبر الباحثة بطاقة الإجابة من " ١١ سم X ١٥ سم " إلى " ١٣ سم X ١٧ سم "

٨. التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)

قامت الباحثة بتجربة الميدانية لمعرفة ماذى صلاحية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيران، وقامت التجربة الميدانية في الفصل الثامن "د" وحصلت الباحثة المعلومات الآتية:

- (١) إن هذه اللعبة تجعل التلاميذ نشاطين وبالحماسة وممتعة في تعليم اللغة العربية
- (٢) بهذه اللعبة تجعل التلاميذ يستطيع أن يعبر المفردات في جمل مفيدة شفها وتحريريا.
- (٣) بهذه اللعبة تجعل التلاميذ يستطيع أن تساعد بعضهم الذين لا يستطيعون لإجابة السؤال في البطاقة

- (٤) بعض منهن لم يفهمن جيد نظام استخدام اللعبة، والسؤال في البطاقة، ولم يعرف معنى جمل في البطاقة، إذن في هذه التجربة كثير منها يسألن عن إجراءات هذه اللعبة
- (٥) بطاقة الإجابة صغيرة تحتاج أن تكبرها

٩ (الإصلاحات (٣)

رأت الباحثة كما عرض البيانات السابقة، أن تحليل البيانات عن تجربة المبدئية تقود إلى الاتفاق الواحد وهي اللعبة "السلم والثعبان" جذابة في تكوين عملية التعليم والتعلم. ولكن، حصلت الباحثة البيانات عن المشكلات هي التلاميذ لم يفهمون جيدة بنظام استخدام اللعبة، والسؤال في البطاقة، ولم يعرف معنى جمل في البطاقة، إذن في هذه التجربة كثير منها يسألن عن إجراءات هذه اللعبة. والبطاقة الإجابة صغيرة لذلك لا يكفي أن يكتب إجابة. وحسنت الباحثة المشكلات كما تلي:

(١) حسنت الباحثة لتوضيحها دليل استخدام اللعبة لتسهيل التلاميذ للتفاهم استخدام هذه اللعبة السلم والثعبان.

(٢) حسنت الباحثة الأسلوب جمل في البطاقة

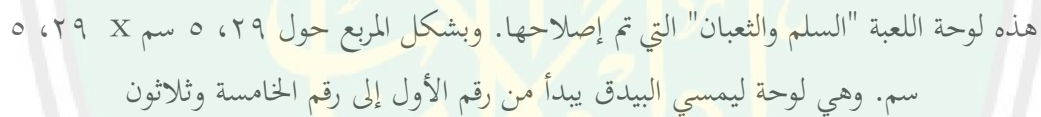
(٣) حسنت الباحثة الأسلوب كلمات السؤال في البطاقة

(٤) تكبر الباحثة بطاقة الإجابة من " ١١ سم X ١٥ سم " إلى " ١٥ سم X ١٧ سم "

(٥) الإنتاج النهائي

وبعد التجربة الميدانية قامت الباحثة بالتحسين الأخير. وهذه الصورة اللعبة "السلم والثعبان" الجديدة.

بشكل المربع حول ٢٩,٥ سم X ٢٩,٥ سم



بشكل المربع حول 6 سم X 9 سم

الدرس الأول: السَّاعَة

لغة
السلام والتَّحِيَّات

العربية
سهلة
"Basane Arabi, No Madah"

أكتب لإجابة على بطاقة لإجابة !
Tuliskan jawaban di lembar jawab!

رَتَّبْتُ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ إِلَى الْطَبَقَةِ الْمُنَاسِبَةِ:
إِلَى الْمَرَّةِ - بَدَأَتْ - وَأَخَذَتْ -
الشَّاعِلَةَ - تَخَفَفَ - فِي الشَّاعَةِ

أنا ووالدي في السَّاعَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ !
Raka dan orangtuaku dalam pelajaran Islam.

أَسْأَلُ الْمُتَعَلِّقَ خِطَابَةً مَعَ الْأُسْرَةِ
فِي الْبَيْتِ فِي الشَّاعَةِ الرَّابِعَةِ وَالْخَمْسَةِ

أكتب لإجابة على بطاقة لإجابة !
Tuliskan jawaban di lembar jawab!

كَمْ سَاعَةً نَتَمَلَّقُ فِي الْبَهَارِ؟

أكتب لإجابة على بطاقة لإجابة !
Tuliskan jawaban di lembar jawab!

فِي أَيِّ الشَّاعَةِ نَذَكِّرُ الْمُرُوسَ؟

أكتب لإجابة على بطاقة لإجابة !
Tuliskan jawaban di lembar jawab!

أَيُّ الشَّاعَةِ لَهَا؟



٣ مجموعة البطاقات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة: للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر التي تم إصلاحها

الصورة (٤،٨)

صندوق البطاقة اللعبة



صندوق البطاقة اللعبة لمكان التخزين وتجمع البطاقة حسب الموضوع مما يجعل الأسهل للاستخدامها

الصورة (٤,٩)

البندق (Pion)



البندق الذي يخلق من الحطب. ولكل لاعب بندق واحد ليصور نفسه ويمسي على

لوحة اللعبة

الصورة (٤,١٠)

دليل استخدام اللعبة



بطاقة دليل استخدام اللعبة التي تشرح للاعب كيفية استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة

العربية التي تم إصلاحها

بطاقة الإجابة

بطاقات الإجابة لكتابة الإجابة من السؤال في البطاقة التي أخذها لاعب والتي تم إصلاحها

أ. أهداف تطوير اللعبة "السلم والשבان"

(١) لإزالة الملل في تعلم اللغة العربية

الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة

(٣) تعبير المفردات بجملة مفيدة شفها وتحريرا

(٤) التفاعل بالتلاميذ الأخرى لأن هذه اللعبة لا بد يعمل بالمجموعة

ب. موضوع اللعبة

أن الموضوع اللعبة في هذه الرسالة هي لعبة السلم والثعبان " العربية سهلة". بهذا الموضوع ترجى الباحثة بهذه اللعبة تجعل اللغة العربية أسهل لتعليمها لمن يريد أن يتعلمها.

ج. شكل اللعبة "السلم والثعبان"

لعبة "السلم والثعبان" تتكون من خمسة عناصر وهي:

- (١) لوحة اللعبة "السلم والثعبان" بشكل المربع حول ٢٩، ٥ سم X ٢٩، ٥ سم. التي تتكون من خمسة وثلاثون مربع يبدأ من رقم الأول إلى رقم الخامسة وثلاثون. وجد في هذه اللوحة ثلاثة صورة السلم و خمسة صورة الثعبان. وهذه لوحة ليمسي البيدق يبدأ من رقم الأول إلى رقم الخامسة وثلاثون
- (٢) ٣ مجموعة البطاقة المصور بشكل المربع حول ٦ سم X ٩ سم لثلاثة الدروس. ولكل الدرس مفردات مختلفة وهي كما يلي:

الموضوع	عدد المفردات	المفردات
الدرس الأول: الساعة	٢٠	الوَاحِدَةُ - الثَّانِيَةُ - الثَّالِثَةُ - الرَّابِعَةُ - الْخَامِسَةُ - السَّادِسَةُ - السَّابِعَةُ - الثَّامِنَةُ - التَّاسِعَةُ - الْعَاشِرَةُ - الْحَادِيَةَ عَشْرَةَ - الثَّانِيَةَ عَشْرَةَ - الرَّابِعُ - النِّصْفُ - الْآنَ - سَيَّارَةٌ - تَنَاوَلَ الْفُطُورَ - يَسْتَعْرِقُ الدَّهَابَ - أُسْتَرِيحُ

المَكْتَبَة - مَعْمَلُ الْعُلُوم - مَعْمَلُ اللُّغَة - التَّرْبِيَّة الدِّينِيَّة - الْعَقِيدَة وَالْأَخْلَاق - التَّفْسِير وَالْحَدِيث - الْفَهْم - تَارِيخُ الْحَضَارَة الْإِسْلَامِيَّة - الرِّيَاضِيَّات - الْعُلُوم الطَّبِيعِيَّة - الْعُلُوم الْإِجْتِمَاعِيَّة - اللُّغَات - اللُّغَة الْعَرَبِيَّة - اللُّغَة الْإِنْجِلِيزِيَّة - اللُّغَة الْإِنْدُونِيسِيَّة	١٥	الدرس الثاني: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْمَدْرَسَة
أَنَامَ عَلَى السَّرِير - أَسْتَقِظُ مِنَ النَّوْم - أُصَلِّي الصُّبْحَ جَمَاعَةً - أَنْظِفُ الْأَسْنَانَ بِالْفُرْشَة - أَمْشِطُ الشَّعْر - أَذَاكِرُ الدُّرُوس - أَكُنْسُ بِالْمِكْنَسَة - أَمْسَحُ الْأَرْضِيَّة - أَكْوِي الْمَلَابِس بِالْمَكْوَاة - أَسْتَمِعُ إِلَى الْأَخْبَار - أَزْكِبُ الْحَافِلَة - فُرْشَةُ الْأَسْنَانَ - مَعْجُونُ الْأَسْنَانَ - أَرْضِيَّة - مِكْنَسَة - مَكْوَة	١٦	الدرس الثالث: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ
٥١	عدد المفردات	

ومواصفات البطاقة كمايلي:

(أ) بلون متنوعة، للدرس الأول بلون أزرق، للدرس الثاني بلون أخضر، للدرس الثالث بلون أصفر.

(ب) ولكل درس ستة عشر بطاقة مختلفة من ناحية المادة والصور والقيمة

(ج) ولكل مجموعة البطاقات قيمة ١-٥ لتبدل النرد:

قيمة ١	قيمة ٢	قيمة ٣	قيمة ٤	قيمة ٥
--------	--------	--------	--------	--------

لتعبير المفردات	لتنمية مهارة الإستماع	لتنمية مهارة قراءة	لتنمية مهارة الكلام	لتنمية مهارة الكتابة
وتقصد بهذه التعبير ٣-٢ مفردات	وتقصد بهذه المهارة لتعبير ٤-٣ مفردات	وتقصد بهذه المهارة لتعبير ٥-٤ مفردات	وتقصد بهذه المهارة لتعبير ٦-٥ مفردات	وتقصد بهذه المهارة لتعبير ٧-٦ مفردات

(د) هذه البطاقة عندها وجهان يعني في الجهة الأولى فيها المفردات والصور والقيمة لتبدل النرد، وأما في الجهة الثانية يعني الصورة المتساوية لكل البطاقة في المجموعة.

(٣) البيدق

البيدق الذي مصنوعة من الحطب. بشكل مثل أنبوب بحجم الارتفاع ٣سم و قطره ١سم. وفي الجزء العلوي بالألوان المتنوعة وهي الأحمر والأخضر والأزرق والأسود. ولكل لاعب بيدق واحدا ليصور نفسه ويمسي على لوحة اللعبة

(٤) بطاقة الإجابة

بطاقات الإجابة بشكل المربع حول ١١ سم X ١٥ سم. تكتب فيها

الإسم، الدرس، والجدوال الذي يكتب فيه قيمة (في البطاقة) و الإجابة.

(٥) بطاقة دليل استخدام اللعبة

بطاقة دليل استخدام اللعبة بشكل المربع حول ١٤ سم X ٢٠ سم.

مصممة ملون ومصور.

د. طريقة اللعبة "السلم والثعبان"

١. تتكون لاعب من شخصين إلى أربعة أشخاص
٢. كل لاعب يحمل البيدق الذي يصف له
٣. تحديد اللاعبين ترتيب اللعبة وفقا للاتفاق بين اللاعبين
٤. اللاعب الأخير هو المسؤول عن خلط البطاقات
٥. تأخذ اللاعب بطاقة واحدة التي تم تخطيطها
٦. يجب على اللاعب الإجابة على الأسئلة أو اتباع التعليمات الواردة في البطاقة.
(في البطاقة هناك بعض الصور / مفردات، وهناك أرقام من شأنها أن تحدد عدد اللاعبين الخطوة)
٧. يجب على اللاعب الإجابة على الأسئلة في البطاقة لمواصلة الخطوة على المربع التالي
٨. عندما لاعب غير قادر على إجابة السؤال أو اتباع التعليمات الموجودة في البطاقة، لا يمكن لاعب الماضي قدما على مربع المقبل / عصا إلى مربع
٩. لاعب الذي غير قادري على الإجابة سوف تحصل على فرصة لاتخاذ البطاقة بعد وصوله بدوره. وهذا هو بعد تسلسل لاعب آخر
١٠. إذا توقف البيدق في صورة سلم ثم يمكن أن تذهب مباشرة اتباع اتجاه

السلم

١١. إذا توقف البيدق في صورة الثعبان ثم يجب أن تنزل بعد الأخذود الثعبان

١٢. اللاعب الفائز هو أول من يصل إلى خط النهاية

المبحث الرابع: فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية

أ. عملية التعليم التجريبية باستخدام اللعبة "السلم والثعبان"

وسيتضح تحليل هذه العملية الدراسية التجريبية من خلال الجدول التالي:

الجدول (٤,٤)

عملية الدراسية التجريبية

الرقم	الوقت	المادة
١	١ نوفمبر ٢٠١٧ م	التجربة المبدئية
١	٦ نوفمبر ٢٠١٧ م	الاختبار القبلي
٢	٨ نوفمبر ٢٠١٧ م	المفردات والعبارات عن الساعة
٣	١٣ نوفمبر ٢٠١٧ م	مهاراة الإستماع والكلام
٤	١٥ نوفمبر ٢٠١٧ م	مهاراة القراءة والكتابة
٥	٢٠ نوفمبر ٢٠١٧ م	الاختبار البعدي

ب. تحليل البيانات ومناقشتها في الاختبار القبلي والبعدي من التجربة المبدئية

في يوم الأربعاء، ١ نوفمبر ٢٠١٧ قامت الباحثة بتجربة المبدئية لمعرفة نتائج

الدراسة من التلاميذ في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان بوسيلة اللعبة "السلم

والثعبان"، وهم أربع الطلبة التي إختارات لمجموعة واحدة. وحصلت الباحثة المعلومات الآتية:

- (٥) إن هذه اللعبة تجعل التلاميذ نشاطين بالحماسة وممتعة في تعليم اللغة العربية
- (٦) بهذه اللعبة تجعل التلاميذ يستطيع أن يعبر المفردات في جمل مفيدة شفها وتحريريا.
- (٧) كثير منهم لم يفهم من جيد نظام استخدام اللعبة، والسؤال في البطاقة، ولم يعرف معنى جمل في البطاقة، إذن في هذه التجربة كثير منها يسأل عن إجراء هذه اللعبة ثم نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة المبدئية كما يلي:

الجدول (٤,٥)

نتيجة الإختبار القبلي والبعدي من التجربة الفردية

الرقم	الاسم	الإختبار القبلي	الإختبار والبعدي
١	هنا فتحة النزلة	٨٨	٩١
٢	لطفينا	٥٢	٧٥
٣	ليستيانا	٥٤	٨٠
٤	نور ديانا	٧٦	٨٩
	الجملة	٢٧٠	٣٣٥
	المعدل	٦٧,٥	٨٣,٧

نظرا إلى تلك الجدول، أن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية

ناجحا، لأن المعدال من نتيجة الإختبار القبلي هي ٥,٦٧ والمعدل من نتيجة الإختبار

البعدي هي ٧,٨٣

ج. النتيجة من التجربة الميدانية

قامت الباحثة بتجربة الميدانية في فصل الثامن د بمدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان، وفي هذه العملية التعليم عينت الباحثة عن الساعة. في عملية التعليم في فصل الثامن "د" بمدرسة الفلاح، قامت الباحثة بالإختبار القبلي في يوم الإثنين ٦ نوفمبر ٢٠١٧ بدأ في الساعة ٩,١٠ - ١٠,٠٠

ثم قامت الباحثة بأنواع الوسائل التعليمية هي باستخدام اللعبة "السلم واللعبان"، واستخدام هذه اللعبة في حصة تعليم اللغة العربية بساعة واحدة و عشر دقائق كل اللقاء. وبعد شرحت الباحثة عن الساعة، تقوم الباحثة باستخدام لعبة السلم واللعبان، و تجمع الباحثة التلاميذ في المجموعات كثيرة وهي ٨ مجموعات وكل مجموعة تتكون من ثلاثة وأربع تلاميذ.

الجدوال (٤,٦)

نتائج التلاميذ في الإختبار القبلي

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	خازن	٤٨	ضعيف
٢	ازدي	٤٨	ضعيف
٣	أغوس ريادي	٦٤	مقبول
٤	عبد الرزق	٥٢	مقبول
٥	أحمد إروان	٤٨	ضعيف
٦	أحمد لطيف	٥٠	ضعيف
٧	أندريان جونغاس	٥٤	مقبول
٨	أنم ثليث	٨٠	جيد
٩	دسي جندرا	٤٨	ضعيف

١٠	ادي أكونج	٥٤	مقبول
١١	هنا فتحة النزلة	٨٨	جيد جدا
١٢	إلين صفيي	٤٨	ضعيف
١٣	ليا عين الإفادة	٥٠	ضعيف
١٤	ليستيانا	٥٤	مقبول
١٥	لطفيانا	٥٢	مقبول
١٦	محمد حميد بخاري	٨٣	جيد جدا
١٧	نور ديانا	٧٦	جيد
١٨	أوكتافيا أنكريني	٩٢	ممتاز
١٩	رحمة ينتي مسني	٨٠	جيد
٢٠	ربي	٥٢	مقبول
٢١	رودي نور رحمن	٤٨	ضعيف
٢٢	صفي نور أوليا فطري	٨٨	جيد جدا
٢٣	يني	٥٠	ضعيف
٢٤	يوكي فرناندى	٥٤	مقبول
٢٥	داندي كسيه	٥٣	مقبول
٢٦	دندي	٤٨	ضعيف

الجدوال (٤,٧)

تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي

الرقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
-------	---------	---------------------	--------------	----------------

١	ممتاز	١٠٠-٩١	١	٣٤,٨%
٢	جيد جدا	٩٠-٨١	٣	١١,٥%
٣	جيد	٨٠-٧١	٣	١١,٥%
٤	مقبول	٧٠-٥١	٩	٣٤,٦%
٥	ضعيف	٥٠-٠	١٠	٣٨,٤%
الجملة			٢٦	١٠٠%

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي (في الفصل الثامن "د") والنتيجة هي من تقدير ممتاز هي ٣٤,٨% وعدد التلاميذ تلميذا واحدا. ومن تقدير جيد جدا هي ١١,٥% وعدد التلاميذ ثلاثة تلميذا. ومن تقدير جيد ١١,٥% وعدد التلاميذ ثلاثة تلميذا. ومن تقدير مقبول ٣٤,٦% وعدد التلاميذ تسعة تلميذا. ومن تقدير ضعيف هي ٣٨,٤% وعدد التلاميذ عشرة تلميذا.

الجدوال (٤,٨)

نتائج التلاميذ في الإختبار البعدي

الرقم	الاسم	النتيجة	التقدير
١	خازن	٦٥	مقبول
٢	ازدي	٧٩	جيد
٣	أغوس ريادي	٨٠	جيد
٤	عبد الرزق	٦٥	مقبول
٥	أحمد إروان	٨٠	جيد
٦	أحمد لطيف	٥٣	مقبول
٧	أندريان جونغاس	٧١	جيد
٨	أنم ثليث	٨٢	جيد جدا

٩	دسي جندرا	٥٩	مقبول
١٠	ادي أكونج	٦٥	مقبول
١١	هنا فتحة النزلة	٩١	ممتاز
١٢	إلين صفيني	٥٣	مقبول
١٣	ليا عين الإفادة	٨٠	جيد
١٤	ليستيانا	٨٠	جيد
١٥	لطفيانا	٧٥	جيد
١٦	محمد حميد بخاري	٨٨	جيد جدا
١٧	نور ديانا	٨٩	جيد جدا
١٨	أوكتافيا أنكريني	١٠٠	ممتاز
١٩	رحمة ينتي مسني	٩٤	ممتاز
٢٠	ربي	٧١	جيد
٢١	رودي نور رحمن	٦٩	مقبول
٢٢	صفي نور أوليا فطري	٩٤	ممتاز
٢٣	يني	٦٢	مقبول
٢٤	يوكي فرناندى	٦٦	مقبول
٢٥	داندي كسيه	٦٤	مقبول
٢٦	دندي	٧٤	جيد

الجدوال (٤,٩)

تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار البعدي

الرقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد التلاميذ	النسبة المئوية
-------	---------	---------------------	--------------	----------------

١	ممتاز	٩١-١٠٠	٤	%١٥,٤
٢	جيد جدا	٨١-٩٠	٣	%١١,٥
٣	جيد	٧١-٨٠	٩	%٣٤,٦
٤	مقبول	٥١-٧٠	١٠	%٣٨,٥
٥	ضعيف	٠-٥٠	-	-
الجملة		٢٦		%١٠٠

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج التلاميذ في الاختبار البعدي (في الفصل الثامن "د") والنتيجة هي من تقدير ممتاز هي %١٥,٤ وعدد التلاميذ أربع تلميذا. ومن تقدير جيد جدا هي %١١,٥ وعدد التلاميذ ثلاثة تلميذا. ومن تقدير جيد %٣٤,٦ وعدد التلاميذ تسعة تلميذا. ومن تقدير مقبول %٣٨,٥ وعدد التلاميذ عشرة تلميذا.

الجدوال (٤,١٠)

فرق نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الاسم	نتائج الاختبار		فروق النتيجة
		القبلي	البعدي	
١	خازن	٤٨	٦٥	١٧
٢	ازدي	٤٨	٧٩	٣١
٣	أغوس ريادي	٦٤	٨٠	١٦
٤	عبد الرزق	٥٢	٦٥	١٣
٥	أحمد إروان	٤٨	٨٠	٣٢
٦	أحمد لطيف	٥٠	٥٣	٣
٧	أندريان جوناس	٥٤	٧١	١٧
٨	أنم ثليث	٨٠	٨٢	٢

٩	دسي جندرا	٤٨	٥٩	١١
١٠	ادي أكونج	٥٤	٦٥	١١
١١	هنا فتحة النزلة	٨٨	٩١	٣
١٢	إلين صفيني	٤٨	٥٣	٥
١٣	ليا عين الإفادة	٥٠	٨٠	٣٠
١٤	ليستيانا	٥٤	٨٠	٢٦
١٥	لطفيانا	٥٢	٧٥	٢٣
١٦	محمد حميد بخاري	٨٣	٨٨	٥
١٧	نور ديانا	٧٦	٨٩	١٣
١٨	أوكتافيا أنكريني	٩٢	١٠٠	٨
١٩	رحمة ينتي مسني	٨٠	٩٤	١٤
٢٠	ربي	٥٢	٧١	١٩
٢١	رودي نور رحمن	٤٨	٦٩	٢١
٢٢	صفي نور أوليا فطري	٨٨	٩٤	٦
٢٣	يني	٥٠	٦٢	١٢
٢٤	يوكي فرناندى	٥٤	٦٦	١٢
٢٥	داندي كسيه	٥٣	٦٤	١١
٢٦	دندي	٤٨	٧٤	٢٦
الجملة Σ		١٥٦٢	١٩٤٩	٣٨٧
المعدل (M)		٦٠,١	٧٥	١٤,٩

في هذا الجدول يشرح فرق نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي (في الفصل الثامن "د") والنتيجة هي من الجملة Σ هي ١٥٦٢ من الاختبار القبلي و ١٩٤٩ من الاختبار

البعدي و فروق النتيجة بينهما هي ٣٨٧. ثم النتيجة من المعدل (M) هي ٦٠,١ من الاختبار القبلي و ٧٥ من الاختبار البعدي و فروق النتيجة بينهما هي ١٤,٩.

الجدول (٤,١١)

المقارنة بين نتائج التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الاسم	X ₁	X ₂	D	X _d	(X _d) ²
١	خازن	٤٨	٦٥	١٧	٢,١١	٤,٤٧
٢	ازدي	٤٨	٧٩	٣١	١٦,١١	٢٥٩,٧٠
٣	أغوس ريادي	٦٤	٨٠	١٦	١,١١	١,٢٤
٤	عبد الرزق	٥٢	٦٥	١٣	- ١,٨٨	٣,٥٥
٥	أحمد إروان	٤٨	٨٠	٣٢	١٧,١١	٢٩٢,٩٣
٦	أحمد لطيف	٥٠	٥٣	٣	-١١,٨٨	١٤١,٢٤
٧	أندرييان جونماس	٥٤	٧١	١٧	٢,١١	٤,٤٧
٨	أنم ثليث	٨٠	٨٢	٢	-١٢,٨٨	١٦٦,٠١
٩	دسي جندرا	٤٨	٥٩	١١	- ٣,٨٨	١٥,٠٩
١٠	ادي أكونج	٥٤	٦٥	١١	-٣,٨٨	١٥,٠٩
١١	هنا فتحة النزلة	٨٨	٩١	٣	-١١,٨٨	١٤١,٢٤
١٢	إلين صفيني	٤٨	٥٣	٥	-٩,٨٨	٩٧,٧٠
١٣	ليا عين الإفادة	٥٠	٨٠	٣٠	١٥,١١	٢٢٨,٤٧
١٤	ليستيانا	٥٤	٨٠	٢٦	١١,١١	١٢٣,٥٥
١٥	لطفيانا	٥٢	٧٥	٢٣	٨,١١	٦٥,٨٥

١٦	محمد حميد بخاري	٨٣	٨٨	٥	-٩,٨٨	٩٧,٧٠
١٧	نور ديانا	٧٦	٨٩	١٣	-١,٨٨	٣,٥٥
١٨	أوكتافيا أنكريني	٩٢	١٠٠	٨	-٦,٨٨	٤٧,٣٩
١٩	رحمة ينتي مسني	٨٠	٩٤	١٤	-٠,٨٨	٠,٧٨
٢٠	ربي	٥٢	٧١	١٩	٤,١١	٩٣,١٦
٢١	رودي نور رحمن	٤٨	٦٩	٢١	٦,١١	٣٧,٣٩
٢٢	صفي نور أوليا فطري	٨٨	٩٤	٦	-٨,٨٨	٧٨,٩٣
٢٣	يني	٥٠	٦٢	١٢	-٢,٨٨	٨,٣٢
٢٤	يوكي فرناندى	٥٤	٦٦	١٢	-٢,٨٨	٨,٣٢
٢٥	داندي كسيه	٥٣	٦٤	١١	-٣,٨٨	١٥,٠٩
٢٦	دندي	٤٨	٧٤	٢٦	١١,١١	١٢٣,٥٥
الجملة Σ		١٥٦٢	١٩٤٩	٣٨٧		١٩٩٨,٦٥
المعدل (M)		٦٠,١	٧٥	١٤,٩		

البيان:

 x_1 = النتيجة الاختبار القبلي x_2 = النتيجة في الاختبار البعدي

$x_1 - x_2 =$ الفرق بين النتيجة المحسولة في الاختبار القبلي و البعدي
=d

$Md = \frac{\Sigma d}{N}$ معدل جملة d

$$d - Md = Xd$$

$$26 = \text{عدد التلاميذ المشتركين في التجربة} = N$$

$$1 - N = 1 - 26 = 25 \text{ المعنى، كان الباحثة تقارن نتيجة "" بالنتيجة}$$

$$= Db \text{ الموجودة في السطر الخامسة وعشرون من جدول درجة الصدق (significance and confidence level)}$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{14,9}{\sqrt{3,07}} \quad t = \frac{14,9}{1,75}$$

$$t = 8,51$$

ويقارن الباحث هذه النتيجة، $t = 8,51$ بالنتيجة الموجودة في السطر الخامسة وعشرون من جدول درجة الصدق (significance and confidence level) ولأن هذا البحث هو كالبحت الاجتماعي وكانت الدرجة المستخدمة الملحقه هي ٥%. والنتيجة الموجودة في الدرجة ٥% = ٢,٠٦

وهناك القانون والمعيار في معرفة فعالية التجربة، فإنه إذا كانت النتيجة المحسولة من رمز t.test (t الحسابي) أكبر من النتيجة الموجودة في جدول درجة الصدق (significance and confidence level)، فإن ذلك يدل على أن لعبة السلم والثعبان فعال. والعكس منها

يدل على أن لعبة السلم والثعبان غير فعال. والنتيجة الموجودة في جدول درجة الصدق تسمى t.table (t الجدولي).

اعتمادا على الرمز الموجود وجدت الباحثة أن جمع نتائج قيمة t الحسابي أكبر من قيمة t الجدولي، هي (٨,٥١ < ٢,٠٦). لذلك فإن حصيلة هذه التجربة تدل على أن استخدام لعبة السلم والثعبان في تعليم اللغة العربية فعال لتلاميذ الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان.

$$٢,٠٦ < ٨,٥١$$

د. استبانة عند المدرس اللغة العربية بعد استخدام اللعبة "السلم والثعبان"

الجدول (٤,١٢)

النتيجة من مدرس تعليم اللغة العربية

الرقم	السؤال	٤	٣	٢	١
١	هل المادة المستخدمة وفقا لقدرة التلاميذ؟	✓			
٢	هل دليل استخدام لعبة السلم والثعبان يمكن فهمها بشكل واضح؟	✓			
٣	هل الصور المستخدمة في لعبة وفقا بالمواد الدراسية؟	✓			
٤	هل هذه اللعبة مناسبة لتعليم اللغة العربية؟	✓			

٥	هل الصور المستخدمة ممتعة؟	✓			
٦	هل تلوين في الصور ممتعة؟	✓			
٧	هل ترغب التلاميذ في تعليم اللغة العربية باستخدام هذه اللعبة؟	✓			
٨	هل هذه الوسائل مناسبة لتحقيق الأهداف التعليم؟	✓			
٩	كيف يتم فهم التلاميذ في تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل اللعبة السلم والثعان؟	✓			
١٠	كيف فعالية التعلم باستخدام الوسائل اللعبة السلم والثعان؟	✓			
	جملة	١٠			
عدد الإجابة بنتيجة ٤ = ٤ X ١٠ = ٤٠ عدد الإجابة بنتيجة ٣ = ٣ X ٠ = ٠ عدد الإجابة بنتيجة ٢ = ٢ X ٠ = ٠ عدد الإجابة بنتيجة ١ = ١ X ٠ = ٠					
جملة عدد الإجابة <u>٤٠</u> X ١٠٠% النتيجة الأعلى X عدد السؤال					
<u>٤٠</u> X ١٠٠% = ١٠٠% ٤٠					

تدل هذه النتيجة أن استخدام اللعبة السلم والثعان في تعليم اللغة العربية " ممتعة

جدا "

هـ. استبانة التلاميذ بعد استخدام اللعبة "السلم والثعبان"

فيما تلي نتائج البيانات من الإجابة الاستبانة التي وزعها الباحثة لدى أفراد التلاميذ (عينة البحث) للحصول على آرائهم في عملية التعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة "السلم والثعبان". وقامت بتوزيع هذه الاستبانة، وكان عدد التلاميذ ٢٦ تلميذاً. وبنود الأسئلة تحتوي ما يتعلق بآرائهم بعد تطبيق تعليم اللغة العربية وماذا يشعر التلاميذ باستخدام هذه لعبة في تعليم اللغة العربية.

الجدول (٤،١٣)

الإجابة من الاستبانة عند التلاميذ

رقم السؤال	عدد العينة	الإجابة			د
		أ	ب	ج	
١	٢٦	٢٦	-	-	-
هل عرض لعبة السلم والثعبان في تعليم اللغة العربية مثيرة للاهتمام؟					
النسبة المئوية					
٢	٢٦	١٨	٧	١	-
هل تعليم اللغة العربية سهلة باستخدام لعبة السلم والثعبان؟					
النسبة المئوية					
٣	٢٦	٢١	٤	١	-
هل الصور المستخدمة ممتعة؟					
النسبة المئوية					

٤	هل التلويح على كل صور ممتعة؟	٢٦	١٣	١٢	١	-
	النسبة المئوية	٥٠	٤٦,٢	٣,٨		
٥	هل تهتم بالصور المستخدمة في الوسائل؟	٢٦	١٧	٦	٣	-
	النسبة المئوية	٦٥,٤	٢٣,١	١١,٥		-
٦	هل تفهم تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية؟	٢٦	١١	٨	٧	-
	النسبة المئوية	٤٠,٣	٣٠,٨	٢٦,٩		
٧	هل تسعر أن وسائل التعليمية مفيدة في تعليم اللغة العربية؟	٢٦	١٦	١٠	-	-
	النسبة المئوية	٦١,٥	٣٨,٥		-	-
٨	هل تفرح تعليم اللغة العربية بوسيلة لعبة السلم والثعبان؟	٢٦	١٧	٩	-	-
		٦٥,٤	٣٤,٦		-	-
٩	هل تعليم اللغة العربية أكثر حماسا باستخدام لعبة السلم والثعبان؟	٢٦	١٩	٤	٣	-
		٧٣,١	١٥,٤	١١,٥		-
	الجملة	١٥٨	٦٠	١٣		-

عدد الإجابة "أ" = ١٥٨

جملة عدد الإجابة = ١٠٠ %

عدد السؤال X عدد التلاميذ
$\frac{158}{234} \times 100\% = 67.1\%$
عدد الإجابة "ب" = ١٨٠
جملة عدد الإجابة $\frac{180}{234} \times 100\%$
عدد السؤال X عدد التلاميذ
$\frac{180}{234} \times 100\% = 76.9\%$
عدد الإجابة "ج" = ٢٦
جملة عدد الإجابة $\frac{26}{234} \times 100\%$
عدد السؤال X عدد التلاميذ
$\frac{26}{234} \times 100\% = 11.1\%$
عدد الإجابة "د" = ٠

ونتائج الإمتحانة من التلاميذ أن الذين يجيبون بعد عملية تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة السلم والثعبان، المعدة بالاجابة "أ بمعنى ممتعة جدا" هي ٦٧,١ %. والمعدة بالاجابة "ب بمعنى ممتعة" هي ٧٦,٩ %. والمعدة بالاجابة "ج أقل ممتعة" هي ١١,١ %. لذلك، يشعر التلاميذ ممتعة في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة السلم والثعبان.

المبحث الخامس: مناقشة نتائج البحث

١. تطوير اللعبة "السلم والثعبان"

تقوم الباحثة في تطوير اللعبة "السلم والثعبان" بمنهج البحث والتطوير (R&D) من Borg & Gall. وكانت المراحل التي استخدمها الباحثة منها:

(١) يعين الباحث الموضوعات المستخدمة

تأخذ الباحثة الموضوعات المستخدمة من الكتاب المدرسي اللغة العربية الذي يستعمله في الفصل الثامن من مدرسة المتوسطة. وتختار الباحثة الموضوعات من مرحلة الأولى وهي ثلاثة الدروس، (١) الدرس الأول: السَّاعَة، (٢) الدرس الثاني: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْمَدْرَسَةِ، (٣) الدرس الثالث: يَوْمِيَّاتُنَا فِي الْبَيْتِ.

(٢) كتابة المفردات والعبارات

تأخذ الباحثة المفردات من الكتاب المدرسي اللغة العربية الذي يستعمله في الفصل الثامن من مدرسة المتوسطة. وتصمم الباحثة العبارات البسيطة لسهولة التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

(٣) تصميم اللعبة

بعد أن كتبت الباحثة المفردات والعبارات صممت الباحثة لوحة اللعبة "السلم والثعبان"، وبطاقة اللعبة، وبطاقة دليل استخدام اللعبة بالبرنامج الحاسوبي وهو (Corel Draw X٧).

وحصلت الباحثة في تطوير اللعبة "السلم والثعبان" على الخطوات التالية: (١) تحليل الاحتياجات والمشكلات، (٢) جمع البيانات، (٣) تصميم المنتج، (٤) التحكيم من الخبراء، (٥) الإصلاحات الأولى، (٦) التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)، (٧)

الإصلاحات الثانية، (٨) التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)، (٩) الإصلاحات الثالثة، (١٠) الإنتاج النهائي.

وهذه الخطوات مناسبة بخطوات التي قررها سوغيونو في كتابه. وأما خطوات التي تستخدمها الباحثة في إجراء هذا البحث فهو خطوات التي شرحة سوغيونو في كتابه وحدد فيه خطوات إجراءات البحث التطويري. وتستخدم الباحثة عشرة مراحل لمنهج البحث والتطوير من Borg and Gell.

وهذه اللعبة المتطورة تهدف لاستخدامها في الفصل وتستطيع خارج الفصل. لأن من خصائص اللعبة "السلم والثعبان" من ناحية العامة أن تمكن القيام بهذه لعبة في أي مكان، سواء في المدرسة أو في المنزل. ويستطيع التلميذ أن يلعب في المدرسة مع مدرس اللغة العربية كوسيلة التعليم، وأما في المنزل يستطيع أن يلعب مع عائلته. ويستطيع أن يلعبها في مجموعة صغيرة تتكون من شخصين حتى على الأكثر أربع أشخاص، وتصمم هذه اللعبة للعب أو لتعليم، وهذه اللعبة مشهورا و مألوفاً فيما بينها.

٢. فعالية لعبة السلم والثعبان

اعتماداً على النتائج المحسولة للاختبار القبلي والبعدي وجدت الباحثة أن درجة "t" حساب (t.) في هذا البحث (٨,٥١) أكبر من درجة "t" جدوال على مستوى ٥ % (٢,٠٦) فيعرف منه (٨,٥١ < ٢,٠٦) أن الفرض السابق مقبول، وهذا يعني أن لعبة السلم والثعبان لتعليم اللغة العربية للتلاميذ الفصل الثامن "د" في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان فعالة.

(١) إذا كانت درجة "t" حساب أكبر من درجة "t" الجدول فالغرض مقبول، وهذا يعني أن لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية للتلاميذ الفصل الثامن "د" في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان فعالة.

(٢) إذا كانت درجة "t" حساب أصغر من درجة "t" الجدول أو متساويين فالغرض مفروض، وهذا يعني أن لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية للتلاميذ الفصل الثامن "د" في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان غير فعالة.



الفصل الخامس

الخاتمة

قد انتهت الباحثة في كتابة هذا البحث، وفي الآخر ستقدم الباحثة خلاصة من نتائج البحث ومقترحات البحث التالية:

أ. خلاصة نتائج البحث

١. وإنتاج اللعبة "السلم والثعبان" تتكون من لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٤٠ سم X ٣٠ سم، و ٣ مجموعات البطاقات المفردات المصور لثلاثة الدروس بلون متنوعة للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر، البيدق (Pion)، بطاقات الإجابة، بطاقة دليل استخدام لعبة. واطم تطوير اللعبة " السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية بمدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان مناسباً بخطوات البحث والتطوير الذي يقدمه Borg & Gall. وهي: تحليل الاحتياجات والمشكلات، جمع البيانات، تصميم المنتج، التحكيم من الخبراء، الإصلاحات الأولى، التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)، الإصلاحات الثانية، التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)، الإصلاحات الثالثة، الإنتاج النهائي.
٢. مواصفات اللعبة " السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية بمدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان. أن هذه اللعبة يمكن استخدامها لتعليم أربع المهارات في اللغة العربية، وتتكون هذه اللعبة من (١) لوحة اللعبة بشكل المربع حول ٤٠ سم X ٣٠ سم، الملونة (٢) ٣ مجموعات البطاقات المفردات المصور لثلاثة الدروس، والتي تشمل جميع المفردات وفقاً للموضوع، وبلون متنوعة للدرس الأول بلون أرزق، وللدرس الثاني بلون أحضر، وللدرس الثالث بلون أصفر، (٣) البيدق (Pion)، (٤) بطاقات الإجابة، (٥) بطاقة دليل استخدام لعبة

٣. إن لعبة "السلم والثعبان" فعال لتعليم اللغة العربية، وذلك بالنظر إلى نتيجة من التجربة الميدانية من ستة وعشرين تلميذا من الاختبار القبلي والاختبار البعدي تدل على نتيجة الاحصائي = أن المعدل في الإختبار القبلي ٦٠,١ والمعدل في الاختبار البعدي ٧٥ ونسبتها ١٤,٩. وأما من نتيجة "t-Test" من المقارنة بين نتائج الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي هي $t = ٨,٥١$ بالنتيجة الموجودة في السطر الخامسة وعشرون من جدول درجة الصدق (significance and confidence level) ولأن هذا البحث هو كالبحت الاجتماعي وكانت الدرجة المستخدمة الملحقة هي ٥ %. واعتمادا على الرمز الموجود وجدت الباحثة أن جمع نتائج قيمة t الحسابي أكبر من قيمة t الجدولي، هي $(٨,٥١ < ٢,٠٦)$. لذلك فإن حصيلة هذه التجربة تدل على أن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية فعال لتلاميذ الفصل الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان.

ب. المقترحات

١. يرجى أن يكون هذا البحث مصدرا ومرجعا للبحوث اللاحقة المتعلقة بالوسائل التعليمية وخاصة لعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية.
٢. على الباحثين الآخرين أن يطوروا ويقارنوا هذه اللعبة "السلم والثعبان" بالوسائل التعليمية الأخرى وتطبيق هذه الوسائل في الموضوعات الأخرى.

ج. التوصيات

- بناء على النتائج البحث عن تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الاسلامية بانجيلان طوبان، توصي الباحثة بما يلي:
١. بناء على أن هذه اللعبة كالوسائل التعليمية فعالة لتعليم اللغة العربية، ينبغي على مدرس اللغة العربية في هذه المدرسة المقصودة تطبيقها في عملية التعليم اللغة العربية.
 ٢. لتغيير الاسلوب التعلم التقليدية الذي يركز على المدرس إلى التعلم الذي يركز على التلاميذ بإعطاء الفرصة الكافية للتلاميذ. بحيث التعلم سيكون أكثر فعالية ومرتعة



قائمة المراجع

أ. المراجع العربية

- ديوي حميدة. ٢٠١١م. منهج اللغة العربية. مالانج: مطبعة جامعة موالنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، الطبعة الأولى
- رشدي أحمد طعيمة. ١٩٨٩م. تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. الرباط: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة
- رشدي أحمد طعيمة. _____ المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. مكة المكرمة، جامعة أم القرى، اجزاء الأول
- طه علي حسين الدليمي وسعاد عبد الكريم الوثلي. ٢٠٠٩م. اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية. عمان: الأردن
- عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان. ٢٠١١م. اضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
- عبد العليم إبراهيم. ١٩٠٢م. الموجه الفني لمدرس اللغة العربية مصر: دار المعارف
- عبد المجيد أحمد منصور. ١٩٨٣م. سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية. رياض: دار المعارف
- علي أحمد مذكور و إيمان أحمد هريدي. ٢٠٠٦. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها النظرية والتطبيق. القاهرة: در الفكر العربي
- فتحي على يونس ومحمد عبد الرؤف الشيخ. ٢٠٠٣. المراجع في تعليم اللغة العربية لأجانب. مكتبة وهبة

ماهر إسماعيل يوسف. ١٩٩٨م. من الوسائل إلى تكنولوجيا التعليم، الطبعة الأولى.

الرياض: مكتبة الشقري

محمد إبراهيم خطيب. ٢٠١٣م. طرائق تعليم اللغة العربية، ط. ١. الرياض: مكتبة التوبة

محمد رشدي خاطر وآخرون. ١٩٨٣م. طرق تدريس اللغة العربية والتربية الدينية في ضوء

الالتجاهات التربوية الحديثة. القاهرة: دار المعارف

محمود اسماعيلي صيني وأصحابه. ١٩٩١ م. دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في

تعليم العربية الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج

محمود كامل الناقة و رشدي أحمد طعيمة. ٢٠٠٣. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين

بها إيسيسكو: منشورات المنظمة الإسلامية

نائف محمود معروف. ١٩٩٨م. خصائص العربية وطرائق تدريسها. بيروت: دار النفائس

ناصر مصطفى عبد العزيز. هـ. ١٤٠١. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية.

الرياض: دار البرية

أحمد خيزي كاظم. ١٩٩١م. الوسائل التعليمية والمنهج. مصر: دار النهضة العربية

ب. المراجع الأجنبية

Asnawir dan Basyiruddin Usman. ٢٠٠٢. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press

Asrori, Imam. ٢٠١٣. ١٠٠٠ *Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera

- Hamid, Abdul, Uril Baharuddin, dan Bisri Musthofa, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekata, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Malang: UIN –Malang Press, ٢٠٠٨)
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. ٢٠١١. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* .Yogyakarta: DIVA Press
- Sugiyono. ٢٠١٢. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta
- Sujana, Nana dan Ahmad Rifa'I, ١٩٩٢. *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru
- Sujana, Nana. ٢٠٠٤. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. ٩١٢ Tahun ٢٠١٣, tentang Kurikulum Madrasah ٢٠١٣ Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab
- Wahab Rasyidi, Abdul. ٢٠٠٩. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press

ج. الانترنت والبحوث

- Febryana- Widowati, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar | **Vol ٢, No ١, (٢٠١٤)**
- Wikipedia, Ular tangga (<http://id.wikihow.com/Bermain-Ular-Tangga>) diakses ٢٢ April ٢٠١٧
- <http://id.wikihow.com/Bermain-Ular-Tangga>

عفيفة الزيدة (بحث العلمي، ٢٠١٥) تحت الموضوع فعالية استخدام اللعبة "ثعبان وسلم" لترقية مهارة الكلام بالمدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية جندانج لجي مالانج، بحث العلمي لنيل درجة سرجانا لكلية علوم التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية

نينو إيندري يانطا (البحث العلمي، ٢٠٠٩) عن تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لترقية حفظ المفردات (البحث التجريبي في الفصل الخامس في مدرسة الابتدائية الإسلامية). البحث العلمي لنيل درجة سرجانا في قسم اللغة العربية وادبها بجامعة الحكومية مالانج

ليلة الرزق (البحث العلمي، ٢٠١٥) عن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لترقية حفظ المفردات في الفصل الرابع في مدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية بليتار. البحث العلمي لنيل درجة سرجانا في قسم تعليم المدرس في المدرسة الابتدائية الإسلامية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

PENGANTAR
INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN
OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Kepada Yth
Dr. H. HR. Taufiqurrahman, MA
Di
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka penulisan Tesis sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan S² Pendidikan Bahasa Arab, di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti mengembangkan **Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al- Falah Bangilan Tuban.**

Selanjutnya, agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi media pembelajaran yang mampu memudahkan belajar siswa, maka kami memohon kesediaan Bapak untuk sedikit meluangkan waktu untuk mengisi angket ini sebagai penguji **ahli media pembelajaran.**

Sedangkan tujuan dari penulisan angket ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang kami kembangkan sudah valid dan efektif, sebelum di ujicobakan kepada siswa. Untuk kemudian digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, setelah diadakan perbaikan sesuai dengan data yang kami peroleh dari hasil validasi ini.

Atas kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. *Jazakumullah Khoiron.*

Malang, 22 Oktober 2017

Amalia Ilmiati
NIM 15721009

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
(VALIDASI KE-1)

Judul : Pembelajaran Kooperatif dengan Media Permainan Ular Tangga
 Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al- Falah Bangilan Tuban

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Perancang : Amalia Ilmiati

Evaluator : Dr. H. HR. Taufiqurrahman, MA

Tanggal :

I. Identitas Validator

Nama : Dr. H. HR. Taufiqurrahman, MA

Pekerjaan : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat : Malang

Validator : Ahli Media Pembelajaran

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda cek (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Anda!

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = baik

4 = sangat baik/sesuai

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
Papan Permainan <i>Ular Tangga</i>					
1	Tampilan desain papan <i>Ular Tangga</i> menarik				
2	Komposisi warna pada bidang permainan <i>Ular Tangga</i> selaras dan menarik				
3	Kejelasan tulisan pada papan permainan <i>Ular Tangga</i>				
4	Pemilihan jenis font dan ukuran dalam penulisan kalimat pada papan bidang istimewa sesuai				
5	Penulisan nomor urut angka pada bagian luar dari petak-petak <i>Ular Tangga</i> , dapat membantu siswa untuk mengenal urutan angka dalam bahasa Arab				
6	Ukuran papan permainan <i>Ular Tangga</i> sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil), sehingga mudah dibawa kemana saja				
7	Papan permainan <i>Ular Tangga</i> praktis, karena dapat dilipat				

IV. Rekomendasi

- () valid
- () valid, perlu direvisi
- () tidak valid, perlu direvisi

Malang,
Validator,

Dr. H. HR. Taufiqurrahman, MA



PENGANTAR
INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN
OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Kepada Yth
Dr. Danial Hilmi, M.Pd
Di
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka penulisan Tesis sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan S² Pendidikan Bahasa Arab, di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, peneliti mengembangkan **Permainan Ular Tangga untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al- Falah Bangilan Tuban.**

Selanjutnya, agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi media pembelajaran yang mampu memudahkan belajar siswa, maka kami memohon kesediaan Bapak untuk sedikit meluangkan waktu untuk mengisi angket ini sebagai penguji **ahli materi pembelajaran bahasa Arab.**

Sedangkan tujuan dari penulisan angket ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang kami kembangkan sudah valid dan efektif, sebelum di ujicobakan kepada siswa. Untuk kemudian digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, setelah diadakan perbaikan sesuai dengan data yang kami peroleh dari hasil validasi ini.

Atas kesediaan Bapak dalam mengisi angket ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. *Jazakumullah Khoiron.*

Malang, 22 Oktober 2017

Amalia Ilmiati
NIM 15721009

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
(VALIDASI KE-٢)

Judul : Pembelajaran Kooperatif dengan Media Permainan Ular Tangga
 Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al- Falah Bangilan Tuban

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Perancang : Amalia Ilmiati

Evaluator : Dr. Danial Hilmi, M.Pd

Tanggal :

I. Identitas Validator

Nama : Dr. Danial Hilmi, M.Pd

Pekerjaan : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat : Malang

Validator : Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Arab

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda cek (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian Anda!

١ = sangat tidak baik/sesuai

٢ = kurang sesuai

٣ = baik

٤ = sangat baik/sesuai

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		١	٢	٣	٤
KELAYAKAN ISI					
١	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab di sekolah				
٢	Kesesuaian dengan kebutuhan materi dalam bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah				
٣	Penyusunan materi, khususnya dalam pemilihan kosakata yang diajarkan, disesuaikan dengan kemampuan siswa tingkat MTs/SMP				
٤	Kesesuaian cakupan materi sebagai pengembangan keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa untuk kehidupan sehari – hari				
٥	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa				
٦	Kesesuaian materi dengan nilai-nilai, moralitas, dan sosial				

٧	Penggunaan Permainan <i>Ular Tangga</i> sesuai untuk diterapkan pada siswa tingkat menengah, dengan usia rata-rata ١٢-١٣ tahun				
SUBSTANSI MATERI					
٨	Bahasa yang digunakan pada papan dan kartu permainan <i>Ular Tangga</i> sederhana dan mudah dipahami				
٩	Bahasa yang digunakan pada buku petunjuk permainan <i>Ular Tangga</i> sederhana dan mudah dipahami				
١٠	Kesesuaian tingkat kemudahan permainan <i>Ular Tangga</i> untuk siswa tingkat MTs/SMP				
١١	Materi mencakup empat keterampilan bahasa yang dapat digunakan oleh siswa dalam keseharian, berdasarkan pada kamus Bahasa Arab				
١٢	Permainan <i>Ular Tangga</i> disusun secara lengkap (mencakup semua peraturan yang harus diketahui oleh masing-masing pemain, sebelum permainan berlangsung)				
KETEPATAN ISI					
١٣	Ketepatan penulisan materi (dalam Permainan <i>Ular Tangga</i>)				
١٤	Penulisan materi sesuai dengan materi yang dipelajari				
١٥	Permainan <i>Ular Tangga</i> dapat memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Arab di sekolah, terutama dalam pengembangan keterampilan berbahasa Arab				
KEMENARIKAN ISI					
١٦	Permainan <i>Ular Tangga</i> dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab				
١٧	Permainan <i>Ular Tangga</i> dilengkapi dengan kartu yang menarik				
١٨	Petunjuk penggunaan permainan disusun dengan tampilan yang menarik, lengkap dan mudah difahami siswa				
١٩	Media <i>Ular Tangga</i> merupakan permainan bahasa yang mutakhir karena penyusunannya disesuaikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi				

III. Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

IV. Rekomendasi

- () valid
- () valid, perlu direvisi
- () tidak valid, perlu direvisi

Malang,
Validator,

Dr. Danial Hilmi, M.Pd



INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

**Lembar Validasi
(ANGKET GURU)**

A. Identitas

Nama :
Jabatan :
Instansi :

B. Angket Isian

١. Apakah materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
٢. Apakah petunjuk penggunaan media permainan Ular Tangga dapat dipahami dengan jelas?
 - a. Sangat bisa dipahami
 - b. Bisa dipahami
 - c. Kurang bisa dipahami
 - d. Tidak bisa dipahami
٣. Apakah gambar yang digunakan pada media permainan sesuai dengan materi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
٤. Apakah media ini tepat untuk pengajaran Bahasa Arab?
 - a. Sangat tepat
 - b. Tepat
 - c. Kurang tepat
 - d. Tidak tepat
٥. Apakah gambar yang digunakan menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
٦. Apakah pewarnaan pada masing-masing gambar media menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik

- ✓. Apakah siswa tertarik belajar bahasa Arab dengan menggunakan media ini?
- Sangat tertarik
 - Tertarik
 - Kurang tertarik
 - Tidak tertarik
- ^ . Apakah media ini sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran?
- Sangat sesuai
 - Sesuai
 - Kurang sesuai
 - Tidak sesuai
9. Bagaimanakan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab yang disampaikan dengan menggunakan media?
- Sangat baik
 - Baik
 - Kurang baik
 - Tidak baik
10. Bagaimana keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media?
- Sangat efektif
 - Efektif
 - Kurang Efektif
 - Tidak Efektif

C. Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

Lembar Validasi

(ANGKET SISWA)

A. Identitas

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Angket Isian

1. Apakah penyajian media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
2. Apakah belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan Ular Tangga mudah?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Tidak mudah
3. Apakah gambar yang digunakan menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
4. Apakah pewarnaan pada masing-masing gambar menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
5. Apakah anda tertarik dengan bermacam-macam gambar yang ada dalam media?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Kurang tertarik
 - d. Tertarik
6. Apakah anda dapat memahami bahasa Arab yang dipelajari dengan menggunakan media?
 - a. Sangat Bisa
 - b. Bisa
 - c. Kurang bisa
 - d. Tidak bisa

٧. Apakah anda merasa bahwa belajar bahasa Arab dengan menggunakan media Ular Tangga itu bermanfaat?
- Sangat bermanfaat
 - Bermanfaat
 - Kurang bermanfaat
 - Tidak bermanfaat
٨. Apakah anda senang belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan Ular Tangga?
- Sangat senang
 - Senang
 - Kurang senang
 - Tidak senang
٩. Apakah dengan media permainan Ular Tangga ini anda lebih bersemangat belajar bahasa Arab?
- Sangat bersemangat
 - Bersemangat
 - Kurang bersemangat
 - Tidak bersemangat

C. Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

D. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....



Lembaga Pendidikan Ma'arif NU
MADRASAH TSANAWIYAH AL FALAH
NSM : 121 235 230 002 STATUS TERAKREDITASI B
BHP NAHDLATUL ULAMA : AHU-119.AH.01.08 TAHUN 2013
Alamat: Jl.Raya Sidokumpul Bangilan Tuban 62364
Email : alfalahmts21@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 170/MTs.F/A.I/XI/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al Falah Sidokumpul Kecamatan Bangilan Kabupaten Tuban, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AMALIA ILMIATI

NIM : 15721009

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Telah Melaksanakan Penelitian di MTs. Al Falah pada tanggal 1 s.d 22 November 2017 dalam rangka penulisan Tesis dengan judul :

تطوير العبة "السلام والتعبان" (Ular Tangga) لتعلم اللغة العربية في مدرسة
الفلاح المتوسطة الإسلامية باتجيجلان طويان

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan diatas untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bangilan, 27 November 2017

Kepala Madrasah





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan: Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo, Kota Batu 65323. Telepon. 0341-531133
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : Un.03.Ps/HM.01.1/358/2017
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

01 November 2017

Kepada

Yth. Kepala Sekolah MTs Al- Falah Bangilan Tuban

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan tugas penelitian Tesis bagi mahasiswa kami, maka mohon dengan hormat Bapak/Ibu untuk berkenan memberi ijin kepada mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin:

Nama : Amalia Ilmiati

NIM : 15721009

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Pembimbing
1. Dr. Muashomah, M.Pd.
2. Dr. H. Sutaman, M.A.

Judul Tesis : تطوير اللعبة "المسلم والتعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بالجبلان طوبان

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 195612311983031032

جدول قيمة الموجودة في الجدول

Tabel Nilai "t" untuk berbagai df

Harga Kritik "t" pada Taraf Signifikansi					
df atau db	5%	1%	df atau db	5%	1%
1	12,71	63,66	24	2,06	2,80
2	4,30	9,92	25	2,06	2,79
3	3,18	5,84	26	2,06	2,78
4	2,78	4,60	27	2,05	2,77
5	2,57	4,03	28	2,05	2,76
6	2,45	3,71	29	2,04	2,76
7	2,36	3,50	30	2,04	2,75
8	2,31	3,36	35	2,03	2,72
9	2,26	3,25	40	2,02	2,71
10	2,23	3,17	45	2,02	2,69
11	2,20	3,11	50	2,01	2,68
12	2,18	3,06	60	2,00	2,65
13	2,16	3,01	70	2,00	2,65
14	2,14	2,98	80	1,99	2,64
15	2,13	2,95	90	1,99	2,63
16	2,12	2,92	100	1,98	2,63
17	2,11	2,90	125	1,98	2,62
18	2,10	2,88	150	1,98	2,61
19	2,09	2,86	200	1,97	2,60
20	2,09	2,84	300	1,97	2,59
21	2,08	2,83	400	1,97	2,59
22	2,07	2,82	500	1,96	2,59
23	2,07	2,81	1000	1,96	2,58

(Dinukil dari buku pengantar statistik pendidikan karangan Prof. Drs. Anas Sudijono)