

البحث الجامعي

فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة
سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

إعداد:

مُحَمَّد يَشْنِي اسَدُ اللَّهِ

رقم القيد: ١٤١٥٠١٥٠

المشرف:

عبد العزيز الماجستير

١٩٧٢١٢١٨٢٠٠٠٣١٠٠٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠١٨

البحث الجامعي

فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة
سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

إعداد:

محمد يثني اسد الله

رقم القيد: ١٤١٥٠١٥٠

المشرف:

عبد العزيز الماجستير

١٩٧٢١٢١٨٢٠٠٠٠٣١٠٠٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

م ٢٠١٨

البحث الجامعي

فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة

سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

مقدم لإكمال بعض الشروط للحصول على درجة سرجانا (SI)

إعداد:

مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم القيد: ١٤١٥٠١٥٠

المشرف:

عبد العزيز الماجستير

١٩٧٢١٢١٨٢٠٠٠٣١٠٠٢



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠١٨ م

استهلال

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

سورة العلق : ١-٥



إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى:

أبي الكريم الحاج أشعري وأمي الكريمة الحاجة منورة

يرجي رضاها، وعسى الله أن يرحمها كما ربياني صغير وحفظها الله وأبقاها في سلامة

الدنيا والآخرة

أخواتي المحبوبة

الحاجة حسن الأسماء والحاجة أسماء الهانئ والحاجة نور عزيزة فائز وسني خديجة ونور ليلة

الزهرة

أخواني المحبوبي

الحاج لطفي رحمان والحاج عبد المونيب والحاج محمد رياض جنان ومحمد سوبدار ومحمد قمر

الله

وجميع أهلي الأحباء على دعائهم للنجاح في جميع أموري وخاصة في الحياة والتعليم

كلمة شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إنَّ الحمد لله وبه نستعين ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا، ومن سيئات أعمالنا، من يهديه الله فلا مضلَّ له، من يضلله فلا هادي له، أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأنَّ مُحَمَّد عبده ورسوله، أما بعد.

- أشكر شكرا إلى الله عز وجل على نعمة القوة والصحة والرصة حتى قد انتهيت من البحث الجامعي بالموضوع " فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج ". وقد انتهيت من كتابة هذا البحث الجامعي ولا يمكن بدون مساعدة الآخر، ولذلك تقدم الباحث الشكر إلى:
١. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج عبد الحارس الماجستير. كمدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
 ٢. فضيلة الدكتور الحاج أغوس ميمون الماجستير. كمعيد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
 ٣. فضيلة الدكتورة مملوءة الحسنة الماجستير. كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
 ٤. فضيلة عبد العزيز الماجستير. كالمشرف في كتابة هذا البحث. وتوجيه في كل مراحل إعداد هذا البحث الجامعي منذ بداية فكرة البحث حتى الإنتهاء منه، وكان لتفضله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر في نفس الباحث فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب والجزاء.
 ٥. جميع الأساتيد والأساتذة في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الذي علموا الباحث ودبرواها وشرفواها بإخلاص.
 ٦. جميع أساتيذي والأساتذات منذ الصغار الذين قد أعطوني العلم والموعظة حتى أعرف معاني الحيات.

٧. جميع الأصحاب والصحبات في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج وجميع أصدقائي منذ الصغار.
 عسى الله أن يكون علينا رحمته لاحد لها وأن كتابة هذا البحث الجامعي وهناك بالتأكيد الضعف أو القصور، يتوقع التقرير انتقادات واقتراحات بناءة من أي طرف لمزيد من التحسن، وهذا قد يكون البحث الجامعي مفيدة جميعا. آمين يارب العالمين. جزاكم الله خيرا كثيرا أحسن الجزاء.

مالانج، ٣ ديسمبر ٢٠١٨
 الباحث

محمد يثني اسد الله
 رقم القيد: ١٤١٥٠١٥٠

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم



جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الإسم : مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠

عنوان البحث : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة

سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

لإتمام الدراسة و الحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي

٢٠١٧/٢٠١٨ م

تقريراً بمالانج، ٣ ديسمبر ٢٠١٨

رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة الحاجة مملوءة الحسنة الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم



جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

تقرير المشرف

إن هذا البحث الجامعي الذي قدمه:

الإسم : محمد يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠

عنوان البحث : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في

مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

وقد نظرنا فيه حق النظر، و أدخلنا فيه بعض التعديلات والإصلاحات اللازمة ليكون على الشكل المطلوب لا ستيفاء شروط المناقشة لإتمام الدراسة و الحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج للعام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ م.

تقريراً بمالانج، ٣ ديسمبر ٢٠١٨

المشرف
عبد العزيز الماحيستير

١٩٧٢١٢١٨٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم



جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

مواعيد الإشراف

الإسم : محمد يثني اسد الله
رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠
عنوان البحث : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في
مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج
المشرف : عبد العزيز الماجستير

الرقم	التاريخ	مادة الإشراف	التوقيع
١	٧ أغسطس ٢٠١٨	الفصل ١-٣	
٢	١٤ أغسطس ٢٠١٨	الإصلاحات الفصل ١-٣	
٣	٢٨ أغسطس ٢٠١٨	الفصل ٤	
٤	١٤ سبتمبر ٢٠١٨	الإصلاحات الفصل ١-٤	
٥	٢٥ سبتمبر ٢٠١٨	الفصل ٥-٦	
٦	١١ أكتوبر ٢٠١٨	الإصلاحات الفصل ١-٦	
٧	٢٣ أكتوبر ٢٠١٨	مستخلص البحث	
٨	٧ نوفمبر ٢٠١٨	ACC البحث الجامعي	

مالانق، ٨ نوفمبر ٢٠١٨

تحت معرفة رئيسة قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة الحاجة مملوءة الحسنه الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٠٣٢٠٠١

قسم تعليم اللغة العربية
كلية علوم التربية والتعليم



جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم

إن هذا البحث الجامعي الذي قدمه:

الإسم : مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠

عنوان البحث : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في

مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج

لإتمام الدراسة و الحصول على درجة سرجانا (S-1) من قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم

التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج للعام الدراسي

٢٠١٧/٢٠١٨ م.

تقريراً بمالانج، ٢٦ ديسمبر ٢٠١٨

عميد كلية علوم التربية والتعليم



الدكتور الحاج أغوس عتيق الماحمدي

رقم التوظيف : ١٩٩٨٠٣١٠٠٣ / ١٩٩٥١KNNP

وزارة الشؤون الدينية

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق

كلية علوم التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية



تقرير لجنة المناقشة

تقديم إلى حضرتكم هذا البحث الجامعي الذي قدمته الباحث:

الإسم : مُجَدِّ يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠

عنوان البحث : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج.

قد دافع الطالب عن هذا الرسالة أمام المجلس المناقشة ويقر قبولها شرط للحصول على درجة سرجانا (S1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩ وتكون لجنة المناقشة من:

١. عبد العزيز الماجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١٨٢٠٠٠٣١٠٠٢

٢. الدكتورة عارفة المجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

٣. الدكتورة ذوي حميدة المجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٩٠٦٢٠٠٨٠١٢٠٠٩

عميد كلية علوم التربية والتعليم



الدكتور الحاج اغوس محمود الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣

تقرير الباحث

أنا الموقع أدناه:

الإسم : مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠ :

أقر بأن البحث الذي حضرته لتوفير شروط النجاح لنيل درجة سرجانا (S-1) في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج ، تحت العنوان : فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج.

حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليف وتبين أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية علوم التربية والتعليم. حرر هذا الإقرار بناء على رأيي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٣ ديسمبر ٢٠١٨

بإباحث



مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم القيد: ١٤١٥٠١٥٠

مستخلص البحث

اسد الله، مُجَّد يثني. ٢٠١٨. فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج. البحث الجامعي (S-1). قسم تعليم اللغة العربية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشريف: عبد العزيز الماجستير.

الكلمة الأساسية: اللعبة (KOKAMI)، تعليم مهارة القراءة

مهارة القراءة ذات أهمية كبيرة في حياة الإنسان، فإن مشكلة تعلم اللغة العربية هنا هي لم يستفد المعلم كثر من لعبة في عملية التدريس. المعلمون فقط في كثير من الأحيان شرح الموضوع، ثم يشعر الطلاب بالملل. ويصبح الطلاب أيضا سلبين وأقل حماسا في متابعة الدروس، مما يؤثر على مهاراتهم اللغوية وخاصة مهارة القراءة. لذلك في هذه الحالة الباحث يريد إجراء البحث بعنوان فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج، لأن اللعبة (KOKAMI) مناسبة لترقية مهارة القراءة، KOKAMI هو جزء من اللعبة اللغوية الذي يستخدم صندوقا وبطاقة كوسيلة.

الأهداف هذا البحث: " لوصف تطبيق وفعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج". في هذا البحث، يستخدم الباحث منهج تجريبي، أما المدخل التي يستخدم الباحث المدخل الكمي. يستخدم الباحث أسلوب جمع البيانات، إختبار والوثائق.

وأما نتائج هذا البحث: (١) تعليم مهارة القراءة استخدام اللعبة (KOKAMI) تتكون من ستة لقاءات. في تطبيقها تعطي الباحث النص الفراغ ويألف التلاميذ إلى النص الكاملة. (٢) تعليم مهارة القراءة استخدام اللعبة (KOKAMI) في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج فعال. بدليل نتيجة t الإحصائي $3,86$ أكبر من $t_{\text{tabel}} 2,02$. لأن t الإحصائي أكبر من t_{tabel} بمعنى H_0 مردود و H_1 مقبول، استخدام اللعبة (KOKAMI) فعال.

ABSTRACT

Asadullah, M.Yusni. 2018. The Effectiveness of Using Game (KOKAMI) to Increase Arabic Reading Skill Learning in Islamic Junior High School of Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang. Thesis. Arabic Language Education Departement, Faculty of Tarbiyah and Teaching Learning. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang.
Advisor: Abdul Aziz, M.Pd.

Key Word: Game (KOKAMI), Learning Reading Skill.

Reading skills is very important in human life, The problem of learning Arabic here is an Arabic teacher who does not utilize the game in the learning process. Teachers only often explain the contents of the theme, then students often feel bored. Students also become passive and less enthusiastic in participating in learning, which affects their language skills, especially reading skills. So in this case the researcher wants to do a research entitled The Effectiveness of Using Game (KOKAMI) to Increase Arabic Reading Skill Learning in Islamic Junior High School of Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang, because of the game of kokami to improve reading skills, Kokami is part of a language game that uses boxes and cards.

The Purpose of this study is “to know the application and the effectiveness of using game (KOKAMI) to increase arabic reading skill learning in islamic junior High School of Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang”.

In this research, researchers used experimental methods while used the quantitative approach. The instrument in this study are observation, test, documentation.

The result of this research is 1) Learning skill of reading by using game (KOKAMI) consist of 6 meetings. In its application the researcher gives empty text and students are assigned to complete the text perfectly. 2) Learning skills by using games (KOKAMI) in islamic junior High School of Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang. The test results show that the results of t count are 3,86 and t table 2.02. Because t count is greater than t table then H0 is rejected and H1 is accepted. In conclusion, the use Game (KOKAMI) of is effective.

ABSTRAK

Asadullah, M.Yusni. 2018. Efektivitas Penggunaan Permainan (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Abdul Aziz, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan (KOKAMI), Pembelajaran Keterampilan Membaca.

Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan manusia, Adapun permasalahan pembelajaran bahasa arab disini adalah sering kali guru tidak memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran. Guru hanya sering menjelaskan isi tema, kemudian siswa sering merasakan bosan. Siswa juga menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dimana mempengaruhi kemampuan bahasa mereka, terutama keterampilan membaca. Jadi dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Permainan (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang, karena permainan kokami untuk meningkatkan keterampilan membaca, kokami adalah bagian dari permainan bahasa yang menggunakan kotak dan kartu.

Tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mendeskripsikan penerapan dan efektivitas Permainan (KOKAMI) dalam keterampilan membaca di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah bservasi, test, dokumentasi.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1) Pembelajaran keterampilan membaca dengan menggunakan permainan (KOKAMI) terdiri dari 6 pertemuan. Dalam penerapannya peneliti memberikan teks kosong dan siswa ditugaskan untuk melengkapi teks secara sempurna. 2) Pembelajaran keterampilan membaca dengan menggunakan permainan (KOKAMI) di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Karang Besuki Malang. Hasil tes menunjukkan bahwa hasil t_{hitung} adalah 3,86 dan t_{tabel} 2,02. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, Penggunaan game (KOKAMI) efektif.

المحتويات

أ.....	البحث الجامعي
ب.....	البحث الجامعي
ج.....	استهلال
د.....	إهداء
ه.....	كلمة الشكر والتقدير
ز.....	تقرير رئيسة قسم تعليم اللغة العربية
ح.....	تقرير المشرف
ط.....	مواعيد الإشراف
ي.....	تقرير عميد كلية علوم التربية والتعليم
ك.....	تقرير لجنة المناقشة
ل.....	تقرير الباحث
م.....	مستخلص البحث باللغة العربية
ن.....	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
س.....	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
ع.....	المحتويات
ر.....	قائمة الجداول

الفصل الأول

الإطار العام

أ.....	أ- خلفية البحث
ب.....	ب- أسئلة البحث
ج.....	ج- أهداف البحث
د.....	د- فروض البحث
ه.....	ه- أهمية البحث

- و- حدود البحث ٥
- ز- تحديد المصطلحات ٥
- ح- دراسات السابقة ٦

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: مفهوم اللعبة اللغوية

- أ- مفهوم اللعبة اللغوية ١٠
- ب- فوائد اللعبة اللغوية ١٠
- ج- مزايا اللعبة اللغوية ١١
- د- عيوب اللعبة اللغوية ١١
- هـ- أهداف اللعبة اللغوية ١١

المبحث الثاني: مفهوم اللعبة KOKAMI

- أ- مفهوم اللعبة KOKAMI ١٢
- ب- أهداف اللعبة KOKAMI ١٢
- ج- أداة للعبة KOKAMI ١٣
- د- خطوات اللعبة KOKAMI ١٤

المبحث الثالث: مفهوم مهارة القراءة

- أ- تعريف القراءة ١٥
- ب- مفهوم مهارة القراءة ١٥
- ج- أهداف مهارة القراءة ١٦
- د- أنواع مهارة القراءة ١٦
- هـ- معيار كفاءة مهارة القراءة ١٩

الفصل الثالث

منهجية البحث

- أ- مدخل البحث ونوعه ٢٠
- ب- مجتمع البحث وعينته واسلوب اختبارها ٢٠
- ج- البيانات ومصادرها ٢١
- د- أسلوب جمع البيانات ٢٢
- هـ- تحليل البيانات ٢٤

الفصل الرابع

عرض البيانات البحث التطويري

المبحث الأول: لمحة عن مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي

مالانج

- أ- الموقع الجغرافي ٢٦
- ب- تاريخ تأسيس المدرسة ٢٧
- ج- الرؤية المستقبلية رسالة مدرسة سونان كاليجاغا المتوسطة الإسلامية مالانج ٢٧
- د- أهداف المدرسة ٢٧
- هـ- المنهج الدراسي ٢٨
- و- الحالة المدرسين والهيكل التنظيمي ٢٨
- ز- أدوات المدرسة ٣٠

المبحث الثاني: عرض البيانات وتحليلها

- أ- تطبيق استخدام اللعبة kokami ٣١
- ب- فعالية استخدام اللعبة kokami ٣٣

الفصل الخامس

مناقشة البحث

- أ- تطبيق استخدام اللعبة kokami ٤٦
- ب- فعالية استخدام اللعبة kokami ٤٩

الفصل السادس

الإختتام

- أ- الخلاصة ٥٠
- ب- المقترحات ٥٠
- قائمة المراجع ٥٢



قائمة الجدول

٢٣.....	الجدول (٣.١).....
٢٨.....	الجدول (٤.١).....
٢٩.....	الجدول (٤.٢).....
٣٠.....	الجدول (٤.٣).....
٣٣.....	الجدول (٤.٤).....
٣٥.....	الجدول (٤.٥).....
٣٦.....	الجدول (٤.٦).....
٣٧.....	الجدول (٤.٧).....
٣٩.....	الجدول (٤.٨).....
٤٠.....	الجدول (٤.٩).....
٤١.....	الجدول (٤.١٠).....
٤٢.....	الجدول (٤.١١).....
٤٨.....	الجدول (٥.١).....

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

اللغة هي نظام من الرموز الصوتية يتم بواسطتها التعارف بين أفراد المجتمع، تخضع هذه الأصوات للوصف من حيث الصفات والظواهر الصوتية المصاحبة لها إذا الظواهر النطقية.^١ تعريف اللغة عند ابن جني من التعريفات الدقيقة إلى حد بعيد. قال ابن جني : ((حد اللغة أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم)). وهذا تعريف دقيق يذكر كثيرا من الجوانب المميزة للغة. أكد ابن جني أولا الطبيعة الصوتية للغة، كما ذكر وظيفتها الاجتماعية في التعبير ونقل الفكر، وذكر أيضا أنها تستخدم في مجتمع فلكل قوم لغتهم. ويقول الباحثون المحدثون بتعريفات مختلفة للغة.^٢

اللغة العربية هي الدروس واحدا التي تحتل مكانة هامة في عالم التربية في إندونيسيا. كل من مقدمي التعليم المؤسسي في إندونيسيا هما حكومي وأهلي، تعليم اللغة العربية متوازن من الدروس الأخرى. في المؤسسة التعليمية الإسلامية، توجب أن تعليم الدروس اللغة العربية إلى الطلاب.^٣

اللغة العربية تكون اللغة التي تعلمها كثير من المجتمع. فلذلك يحتاج إلى تعليم اللغة العربية المناسبة للمعلمين الناطقين بغيرها. اللغة العربية لها ثلاثة عناصر يعني الأصوات، والمفردات، والتراكيب/القواعد. وهذه العناصر هي المادة الحقيقية التي تعين المتعلم على تعليم مهارات اللغة، ومن لم يسيطر عليها لا يتمكن من السيطرة

^١ خليل أحمد عمارة، تحليل اللغوي، ط ١. (مكتبة المنار، ١٩٨٧م) ص ٥.

^٢ محمود كامل الناقة ورشداحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (منشورات المنظمة

الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، إيسيسكو) ص ٨٧.

^٣ Abdul Hamid dkk, Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN Press, 2008) Hal. 158

على مهارات اللغة بمستوياتها المتعددة.^٤ قدرة الناس في اللغة تسمى بمهارة اللغة منها مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة.

اللعبة اللغوية هي كيف تتعلم اللغة باللعبة. ليس نشاطا إضافيا لنفح وحده ولكن هذه اللعبة يمكن تصنيفها في التعليم والتعلم التي تهدف إلى تقديم فرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي كانت يمكن تعلمها.^٥

KOKAMI هو جزء من اللعبة اللغوية الذي يستخدم صندوقا وبطاقة كوسيلة. KOKAMI وسيلة ممزوج باللعبة اللغوية. وتطبيقها اشراك جميع الطلاب اللذين عادة ما تكون إما نشط أو سلبية. عندئذ، هذه اللعبة احسن تستخدم في مقام الفصل المتنوع، فئة تتكون من الطلاب من الخلفيات مختلف القدرتهم.^٦

اللعبة (KOKAMI) يمكن تحفيز وجذب رغبة الطلاب على المشاركة بنشاط عملية التعليم. المعلم يبسط إعداد المربع الذي يحتوي على الوسائل. الرسالة يمكن أن تكون أمرا، الصور أو الأسئلة، الإشارة، زيادة كانت مكتوبة على قطعة من الورق المقوى في مطروف محتوم.^٧

القراءة هي نطق الرموز وفهمها، وتحليل ما هو مكتوب ونقد، و التفاعل معه، وإفادة منه في حل المشكلات، والإنتفاع به في المواقف الحيوية، والمتعة النفسية بالمقروء. وإنها ليست من مهارة آلية كما أنها ليست أداة مدرسية ضيقة. إنها أساس من عملية ذهنية تأملية. و ينبغي أن يحتوي على كل أمارت التفكير والتقويم الحكم، والتحليل، وحل المشكلات. إن القراءة، نشاط يتكون من اربعة عناصر: استقبال

^٤ د. عبدالرحمن بن إبراهيم الفوزان، إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. (الرياض: جامعة الملك سعود

، ١٩٣٢)، ص ١٤٦

^٥ Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Yogyakarta: DIVA Press.2013) Hal. 32

^٦ Abdul kadir, <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>2003

^٧ <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>

بصري للرموز، وهذا ما نسميه بالنقد. ودمج لهذه الأفكار مع أفكار القارئ. وتصور لتطبيقاتها في مستقبل حياته وهذا نسميه بالتفاعل.^٨

مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية التي تمكن ترقيتها وتطويرها. وعمالية القراءة مجرد القدرة على النطق بالألفاظ أو الروموز المكتوبة في الناص، وإنما هي عملية معتقدة يحتاج إلى أكثر من المهارة اللغوية لدى القارئ (التلاميذ) لفهم النص المقروء جيدا. من أجل الحصول على ذلك ينبغي للمدرس أن يزود التلاميذ بالاستراتيجيات أو الأساليب الملائمة التي تعينهم على فهم النص المقروء بسهولة.^٩

فإن مشكلة تعلم اللغة العربية هنا هي معلمة اللغة العربية التي لم تستفد من لعبة في عملية التدريس. المعلمون فقط في كثير من الأحيان شرح الموضوع، ثم يشعر الطلاب بالملل عندما يتم الدرس. ويصبح الطلاب أيضا سلبين وأقل حماسا في متابعة الدروس، مما يؤثر على مهاراتهم اللغوية وخاصة مهارت القراءة.

لذلك في هذه الحالة الباحث يريد أن إجراء البحث بعنوان فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج.

ب. أسئلة البحث

انطلاقا من خلفية البحث المذكورة، وجد الباحث أسئلة البحث كما يلي :

١. كيف تطبيق استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج ؟

^٨ رشيد أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. (الرياض: منشورات المنظمة الأساسية للتربية

والتعليم والثقافة إيسكو، ١٩٨٧)، ص ١٧٥

^٩ نور هادي، الموجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها، (مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية. ٢٠١١) ص ٦١.

٢. كيف فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في امدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج ؟

ج. أهداف البحث

أما الأهداف الذي أراد الباحث من هذا البحث هي :

١. لوصف تطبيق استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج.
٢. لوصف فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج.

د. فروض البحث

في هذا البحث يستند الباحث على الفروض الآتية :

١. إن استخدام اللعبة (KOKAMI) يمكن تحفيز وجذب رغبة الطلاب على المشاركة بنشاط عملية التعليم. لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج فعال لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في فصل الثامن.

٢. هناك فرق بين كفاءة التلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

هـ. أهمية البحث

يفيد هذا البحث نظريا:

١. أن تكون مداخل معلومات نظريا التي تتعلق بتدريس مهارة القراءة باستخدام اللعبة اللغوية kokami تمكن المدارس من التفكير والمنظم على تسلسل وترابط الأفكار.

التطبيقيا:

١. للمدرسة : ان تكون زيادة معلومات في تطوير الوسيلة اللعبة اللغة العربية في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج خصوصا لمهارة القراءة.
٢. للمدرس : أن تكون عملية في تحسين تعليم اللغة العربية خصوصا لمهارة القراءة.
٣. للتلاميذ : أن تكون مساعدة وسهلة في قراءة باللغة العربية فصيحاً و صحيحاً.
٤. للباحث : يزيد المعلومات عن اللعبة اللغة العربية خاصة للمدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج.

و. حدود البحث :

تحديد البحث في هذا البحث هو :

١. الحدود الموضوعي

يحدد الباحث موضوع البحث عن فعالية استخدام لعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج. (قراءة صحيحة، وفهم المعنى المفردات والكلمات والفقرات)

٢. الحدود المكاني

مكان البحث في المدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج في الفصل الثامن "أ" و "ب" .

٣. الحدود الزمني

أما الحدود الزمني يكون في العام الدراسي ٢٠١٨ - ٢٠١٩ .

ز. تحديد المصطلحات

ليجتنب المدرس سوء التفاهم والحفاظ على تفسيرات مختلفة لهذا الموضوع "فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج " ما أعطى الباحث المصطلحات المستخدمة وهو :

١. اللعبة اللغوية هي كيف تتعلم اللغة باللعبة. ليس نشاطا إضافيا لنفح وحده ولكن هذه اللعبة يمكن تصنيفها في تعليم التي تهدف إلى تقديم فرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية التي كانت يمكن تعلمها.^{١٠}

٢. اللعبة (KOKAMI) هي اللعبة اللغوية. ويشمل تطبيقها جميع الطلاب، الذين عادة ما تكون سلبية ونشطة.^{١١}

٣. مهارة القراءة هي مهارة الثالثة في مهارات اللغة. والقراءة ذات أهمية كبيرة في حياة الإنسان، فهي العامل الأساسي في اكتساب الخبرات والمعلومات. وبمهارة القراءة أيضا يستطيع الإنسان أن يقرأ ويفهم عن النصوص حتى أوسع معرفته ومفهومه عن العلوم.

ح. الدراسات السابقة

فيما يلي تعرض الباحثة بعض الدراسات التي تتعلق بهذا البحث، وهي :

النمرة	الموضوع	الباحث	سنة	المكان	نتائج
١.	فعالية استخدام لعبة kokami لترقية مهارة الكلام	ربيعة العدوية	٢٠١٧	في مدرسة تحضة الوطن المتوسطة كيتنجا سويلي لومبوك الشرقية	أن نتيجة "t" ٣.٥ % أكبر من نتيجة المستوى المعنوي ١% = ٢.٦٨ % وكذلك أكبر من نتيجة المستوى المعنوي ٥ % = ٢.٠١ % وذلك بمعنى أن فروض هذا البحث

¹⁰ Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Yogyakarta: DIVA Press.2013) Hal. 32

¹¹ <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>

					مقبول. استخدام لعبة kokami لترقية مهارة الكلام يجعل التلاميذ يشعرون بالحماسة والدافعة في عملية التعليم مهارة الكلام وسهولة في التعبير الشفهي. وخلاصتها أن استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة الكلام في مدرسة نخضة الوطن المتوسطة كيتنجا سويلي وتنمية غربة ودافع التلاميذ في تعليم مهارة الكلام.
٢.	فعالية استخدام اللعبة charades لترقية مهارة الكلام في معهد القشير الإسلامي	عبد الرحمن عاقل	٢٠١٤	معهد القشير الإسلامي كالبرو بنجو نجي	أن نتيجة الاحصائي، أن استخدام اللعبة charades فعال لتنمية مهارة الكلام وأن استخدام اللعبة charades ينمي نطق الحروف، وينمي

استعمال المفردات اللغوية، ينمي شجاعة الطلاب في أداء الكلام الوظيفي. وذلك لأسباب تعليم مهارة الكلام باستخدام اللعبة charades يعطي الخيرات اللغوية المفيدة، والطلاب لا يتكلمون عن المواد المكتوبة فقط، بل هم يتكلمون باللغة العربية.				كالبرو بنجو نجي	
تعليم مهارة القراءة بلعبة الكلمات المتقطعة لفهم النص والمفردات بثلاثة لقاءات. أن استخدام لعبة الكلمات المتقطعة فعال لفهم النص والمفردات في تعليم مهارة القراءة في مدرسة منبع العلوم المتوسطة الإسلامية	في مدرسة مدرسة منبع العلوم المتوسطة الإسلامية بمجوكرطا	٢٠١٧	نور القمرية	استخدام لعبة الكلمات المتقاطعة لترقية مهارة القراءة في مدرسة منبع العلوم المتوسطة الإسلامية	٣.

بمجموكرطا. وهذا بما كتب في الجدول. ونتيجتها أن عدد (t) تعدد = ٦,٢٢ أكبر من نتيجة في المستوى المعنوي ١% = ١,٣١٣ وكذلك أكبر من نتيجة في المستوى المعنوي ٥% = ١,٧٠١ بمعنى أن H_0 مردود H_1 مقبول.				بمجموكرطا	
--	--	--	--	-----------	--

أما الفرق بين البحث السابق الذي قام به الباحث، فإن البحثة السابق قامت
بالأساس استخدام لعبة KOKAMI لترقية مهارة الكلام وأما في هذا البحث قام
الباحث استخدام لعبة KOKAMI لترقية مهارة القراءة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: مفهوم اللعبة اللغوية

أ. مفهوم اللعبة اللغوية

الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم عن أنشطة التعليم الاتصالي.^{١٢} الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبت تطبيقاته نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.^{١٣}

يستخدم اصطلاح (لألعاب) في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصيلى، لتزويد المعلم والدراس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافر لتنمية المهارت اللغة المختلفة، وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل (التخمين) لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختبار للغة التي يستخدمونها.^{١٤}

ب. فوائد اللعبة اللغوية

تصبح لعبة تمكن فعلا أن تجعل التعلم متعة ومثيرة، وتشجيع التعلم، يمكن حتى تكون بمثابة اختبار. ألعاب في التعلم (learning games) التي قادرة على خلق جو من الفرحة وتحرير المعلومات الاستخباراتية الكاملة وغير المحظورة، يمكن أن تعطي الكثير من التبرعات.^{١٥}

^{١٢} عبد الرحمان إبراهيم الفوزان، إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها، ص ١٣٠

^{١٣} مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية تعليم اللغات الأجنبية، (رياض: ١٤٠٣)، ص ٧

^{١٤} مصطفى عبد العزيز، ص ١٢

^{١٥} Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press.2012) Hal. 25

ج. مزايا اللعبة اللغوية

أما بالنسبة لبعض من المزايا في لعبة اللغوية فهو كما يلي:^{١٦}

١. يمكن أن تقلل من الملل للطلاب في عملية التعلم في الفصل الدراسية.
٢. مع المنافسة بين الطلاب، يمكن أن تعزز روح طلاب إلى أكثر تقدما.
٣. لعبة اللغة يمكن بناء علاقة وتطوير مجموعة من الكفاءات الاجتماعية للطلاب.
٤. المواد التي يتم إبلاغها يمكن أن تترك انطبعا في قلوب الطلاب حتى تجربة تدريب المهارات صعوبات نسيان.

د. عيوب اللعبة اللغوية

وفيما يلي بعض من القصور في تنفيذ اللعبة اللغة:^{١٧}

١. عدد الطلاب كبير جدا مما تسبب في صعوبات لإشراك جميع الطلاب في اللعبة.
٢. لعبة اللغة عادة ما يتبع بالضحك والهتاف بحفاوة حيث أن الطلاب يمكن أن تتدخل من تنفيذ التعليمات في الفئة الأخرى.
٣. يمكن أن ترسل الموضوع ليست كلها من خلال لعبة اللغوية.
٤. لعبة اللغة عموما لا تعتبر لغة التعلم في البرامج، ولكن فقط كإلهاء.

هـ. أهداف اللعبة اللغوية

تهدف اللعبة اللغوية لنيل الإرتاح وترتيب المهارة اللغوية (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة، وعناصر اللغة (المفردات والقواعد)

اللعبة اللغوية التي تتكامل في التعليم أن تكون الأهداف التالية:

¹⁶ Ibid, hlm 39

¹⁷ Ibid, hlm 38

١. تثير التفاعل اللفظي للطلاب

٢. تزيد الطلاقة والثقة نفس في الطلاب

٣. توفر محتوى التعليم

٤. أداة لتقليل الممل.^{١٨}

لعبة اللغوية يستطيع أن دعم تحقيق أهداف التعليم لاستعاب المعلم. بجانب ذلك، يستطيع اللعبة أن تنمية موقفا إيجابيا للطلاب كاتضامن، روح رياضية، ابتكار وثقة النفس.

المبحث الثاني: مفهوم اللعبة KOKAMI

أ. مفهوم اللعبة KOKAMI

أحد من الألعاب اللغوية يستطيع تنمية الرغبة والتحفيز أنشطة التعليم هو استخدام اللعبة KOKAMI. KOKAMI هو جزء من اللعبة اللغوية الذي يستخدم صندوقا وبطاقة كوسيلة.

KOKAMI هو وسيلة ممزوج باللعبة اللغوية. وتطبيقها اشراك جميع الطلاب اللذين عادة ما تكون إما نشط أو سلبية. عندئذ، هذه اللعبة احسن تستخدم في مقام الفصل متنوع، فئة تتكون من الطلاب من الخلفيات مختلف القدرتهم.^{١٩} يستطيع هذه اللعبة التفكير مبتكرة، و ابتكار الطلاب حتى الطلاب يستطيعون أن يفهم الرسالة بلغة العلوم.

ب. أهداف اللعبة KOKAMI

ومن أهداف اللعبة KOKAMI هي:^{٢٠}

¹⁸ Fathul mujib, & Nailul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011) Hal. 40

¹⁹ Abdul kadir, <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>2003

²⁰ Abdul kadir, <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>2003

١. يستطيع الطلاب أن يجعل الجمل مقارنة بسيطة
 ٢. يستطيع الطلاب أن يقارن اسما
 ٣. يستطيع الطلاب أن ينطق بالصحيح
 ٤. يستطيع الطلاب أن يكتب الجمل في فقرة قصيرة
 ٥. يستطيع الطلاب أن يترجم ثما يستجيب الجمل الخطيئات
 ٦. يستطيع الطلاب أن يترجم الجمل مقارنة بسيطة من اللغة الإندونسي إلى اللغة العربية وبالعكس.
- ونعرف من تلك الأهداف اللعبة KOKAMI هي يستطيع الطلاب أن يترجم يفهم و يستجيب الإشارة، الأوامر، الأسئلة ومن صورة بسيط.
- ج. أداة للعبة KOKAMI
- يصنع KOKAMI مفطور بالسهل يعني هي وعاء لمكان مغلف اشتمل الرسالة. واما الرسالة اشتمل با مادة التدريس التي يريد أن يبلغ العلم للاطلاب، بشكل أمر، الإشارة، الأسئلة، فهم الصورة، جائزة أو عقوبة.
- أداة التي يحتاج في هذه اللعبة يعني:^{٢١}
١. كرتون
 ٢. مطروف
 ٣. بطاقة
 ٤. مقص
 ٥. جدول

²¹ Abdul kadir, <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html> 2003

بطاقة الرسالة هي المهمة في هذه اللعبة لأن جهة أنسيطة التعليم يدفع فيها. لكي يصبح هذه اللعبة مثيرة، فتصميم بطاقة الرسالة متنوعة.

د. خطوات اللعبة KOKAMI

- لكل لعبة لها نفس الخطوات، وكذلك في اللعبة KOKAMI. الخطوات يخطرونا كيف لعب اللعب، ويخطر ماذا سنفعل لنفعل اللعب، يخطرونا ما نحتاج في اللعبة، وغير ذلك. وهذه الخطوات يتم تنفيذها في اللعبة KOKAMI ما يلي:^{٢٢}
١. يقسم عدد التلاميذ تكون خمسة مجموعة بالجلس يتوجه إلى السبورة.
 ٢. KOKAMI بالمعدات يضع أمام السبورة على المائدة.
 ٣. في السبورة معلم أحضر جدول درجة.
 ٤. كل مجموعة الممثل رئيس مختار المعلم مع التلاميذ.
 ٥. يتم بينما اللعبة، رئيس يسائد من العضو.
 ٦. رئيس المجموعة إلا يأخذ م ظروف في KOKAMI عشوائيا ولا يجوز مشهود، حتى يقرأ المحتوية م ظروف بالجهوري (يجوز العضو الآخر يقرأ) وجب جميع العضو ينتبه.
 ٧. مجموعة الآخر استوجب اليختتم وظيفة الذي لا استوجب من المجموعة.
 ٨. مؤكد الفائز من أعلى الدرجات ، و ينال المكافاة
 ٩. يعاقب المجموعة الخاسرة.
- ونفهم الخطوات، نعرف ما الشيء الذي يجب أن نفعل و ما الشيء الذي يجب علينا متفادي. ويجب علينا أن نعرف الخطوات لكي نلعب جيدا.

²² Abdul kadir, <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html> 2003

المبحث الثالث : مفهوم مهارة القراءة

أ. تعريف القراءة

تعد القراءة من إحدى المهارات اللغوية التي لا بد من تنافرها كل دارس اللغة، المهارات اللغوية متمثلة في الإستماع والكلام والقراءة والكتابة. وإذا كان الكلام والكتابة من أدوات التعبير التي تتخصص في إرسال المعنى فإن القراءة تشترك مع الإستماع في أنها تختص في استقبال المعنى إذا كان القارئ يقرأ لنفسه، أما إذا كان يقرأ للآخرين عدت القراءة من باب إرسال المعنى.^{٢٣}

القراءة لغة من كلمة قرأ- يقرأ، تقول (قرأ) الكتاب قراءة و قرأنا تتبع كلماته نظرا و نطق بها و تتبع كلماته و لم ينطق بها و سميت (حديثا) با لقراءة الصامتة.^{٢٤} أما التعريف الاصطلاحي للقراءة فقيه عدة تعاريف منها: ما أورده غودمن (Goodman) عام ١٩٧٠ حيث يعرف القراءة بأنها عملية نفسية لغوية (psycholinguistic) يقوم القارئ بوساطتها بإعادة بناء المعنى عبر عنه الكاتب في صورة رموز مكتوبة الألفاظ. القراءة عملية استخلص معن من رموز مكتوب أو هي أجرة إتصال فكري بين القارئ و الكاتب من خلال الرمز المكتوب.

ب. مفهوم مهارة القراءة

القراءة هي نطق الرموز وفهمها، وتحليل ما هو مكتوب ونقد، و التفاعل معه، وإفادة منه في حل المشكلات، والإنتفاع به في المواقف الحياتية، والمتعة النفسية بالمقروء. وإنها ليست من مهارة آلية كما أنها ليست أداة مدرسية ضيقة. إنها أساس من عملية ذهنية تأملية. و ينبغي أن يحتوي على كل أماط التفكير والتقويم الحكم، والتحليل، وحل المشكلات. إن القراءة، نشاط أن تكون من أربعة عناصر: استقبال

^{٢٣} محمود أحمد السيد، في طرائق تدريس اللغة العربية. (دمشق: منشورات جامعة دمشق، ١٩٩٧)، ص ٣١٩

^{٢٤} مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط الطبعة الرابع. (جمهورية مصر العربية: مكتبة الشروق الدولية، ٢٠٠٤)، ص

بصري للرموز، وهذا ما نسميه بالنقد. ودمج لهذه الأفكار مع أفكار القارئ. وتصور لتطبيقاتها في مستقبل حياته وهذا نسميه بالتفاعل.^{٢٥}

ج. أهداف مهارة القراءة

١. إكساب التلاميذ القدرة على نطق الكلمات نطقاً سليماً
 ٢. إقدار التلاميذ على إخراج الحروف من مخارجها وتمييز أصواتها
 ٣. إكساب التلاميذ رصيذاً من المفردات والتراكيب
 ٤. تنمية التلاميذ نحو القراءة والإصطلاح
 ٥. مساعدة التلاميذ على تكوين عادات التعرف البصري على الكلمات وفهم معناها أو معنى الجمل والتراكيب
 ٦. إقدار التلاميذ على القراءة السريعة الواعية المصحوبة بفهم المادة المقروءة في القراءتين الصامتة والجهرية.^{٢٦}
- لذلك، نستطيع أن نعرف أنّ الأهداف من تعليم مهارة القراءة لزيادة قدرة الطلاب على النطق بالكلمات نطقاً سليماً وفهم المقروء.

د. أنواع مهارة القراءة

تنقسم القراءة من حيث الغرض منها إلى أقسام مختلفة. والقراءة من حيث الأداء نوعان: قراءة صامتة وقراءة جهرية.^{٢٧}

١. القراءة الصامتة

يشير مفهوم القراءة الصامتة إلى عملية التي يتم من خلالها التعرف البصري للرموز المكتوبة، وتفسيرها وربطها بخبرة المتعلم دون النطق بها. فكما إن الإنسان في مقدوره إدراك الشيء الذي يراه (إنسان - حيوان - نبات إلخ)

^{٢٥} رشيد أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. (الرياض: منشورات المنظمة الأساسية

للتربية والتعليم والثقافة إيسكو، ١٩٨٧)، ص ١٧٥

^{٢٦} نور هادي، المواجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها، مرجع سابق، ٢٠١١، ص ٧٧

^{٢٧} علي أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية، (مكتبة الفلاح - الكويت، ١٣٠١ - ١٩٨٤)، ص ١٠٦

دون أن ينبس باسمه، فكذلك الحال بالنسبة للكلمة المقروءة في صمت، يدركها القارئ دون النطق بها.^{٢٨}

القراءة الصامتة هي القراءة التي تعتمد على الإدراك البصري الذي يترجم إلى وعي ذهني مباشرة دون نطق.^{٢٩}

وهذا النوع من القراءة هو الأكثر شيوعاً في حياتنا، والأكثر توظيفاً خاصة لدى الكبار، حيث تعد الصامتة أسهل كثيراً من القراءة الجهرية. وتعد القراءة الصامتة هي من الأهمية بمكان تدريب التلاميذ في مختلف المراحل على هذا اللون القراءة، والاستعانة على تدعيمها من خلال القراءات الحرة لبعض الكتب المناسبة في مكتبة المدرسة.

بناءً على سابق فتلخص الباحث أن القراءة الصامتة هي القراءة في صمت أو يدرك القارئ الحروف والكلمات المطبوعة أمامه ويفهمها دون يجهر بنطقها.

مزايا القراءة الصامتة:

- من أهم مزايا اقراءة الصامتة إضافة إلى ما سبق ما يلي:
- (١) أنها القراءة الطبيعية في الحياة التي يمارسها الإنسان عندما يريد القراءة.
- (٢) أنها تنمي قدرة المتعلم على أن يقرأ ويفهم.
- (٣) أنها وسيلة الآخرين ممن لا يميلون إلى القراءة جهرياً خاصة من لديهم عيوب في النطق أو الكلام.^{٣٠}
- (٤) القراءة الصامتة قراءة وظيفة يعتمد عليها الإنسان في تحصيل المعرفة، والمتابعة، وتحقيق المتعة، وقد أثبتت التجربة أن نسبة المواقف التي تستخدم فيها القراءة الصامتة تزيد على ٩٠% من مواقف القراءة.

^{٢٨} نور هادي، المواجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها، مرجع سابق، ٢٠١١، ص ٧٨

^{٢٩} محمد صالح الشنطي، مهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها، مرجع سابق، ص ١٧٦

^{٣٠} نور هادي، المواجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها، مرجع سابق، ٢٠١١، ص ٧٩

٥) تساعد على زيادة الثروة اللغوية والفكرية للقارئ فيها لا يشغل بالنطق بل إنصرف إلى التحليل بكلية.

من المزايا المذكورة أعلاه، نعرف أهم مزايا القراءة الصامتة لتحسين عملية تعليم مهارة القراءة.

٢. القراءة الجهرية

تحويل الرموز الكتابية إلى رموز صوتية عن طريق النطق مع حسن الأداء والفهم.

القراءة التي تستخدم فيها اجهزة الصوتي عند الإنسان، فنسمعها ونسمعها الآخرين. وهي عملية حل الرموز المكتوبة بأداء الصوت بأن يقرأ الطالب النص مع إخراج صوته من تلفظ الكلمات المتراكبة . فيبدأ فيها الطلاب بعد أن يكون قد وضح لديهم الهدف الذي يدفعهم إلى القراءة الجهرية، كإجابة عن سؤال، أو حل مشكلة.^{٣١}

بناء على رأى سابق فتلخص الباحث أن القراءة الجهرية هي القراءة التي تستخدم فيها الجهاز الصوتي وحل الرموز المكتوبة بأداء الصوت حيث يعول عليها المتوقف على حسن نطق وجودة الأداء وغيرها.

مزايا القراءة الجهرية

١) تدريب التلميذ على إخراج الحروف من مخرجها الصحيحة، والنطق نطقاً سليماً بالكلمات والجمل التراكيب مع حسن التلفظ دون مد زائد أو خطف أو تقطيع.

٢) ضبط الحركات في أو آخر الكلمات وفقاً لقواعد اللغة نحواً وصرفاً مع إقامة بنية الكلمة على وجهها السليم.

٣) تعيين القراءة الجهرية على التدقيق المدخور فيها.

^{٣١} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان وزملاؤه، دروس الدورات التدريبية لمعلمي اللغة العربية الناطقين بها، (مشروع العربية

٤) القراءة الجهرية لها جوانب إيجابية من الناحية النفسية ولإجتماعية، فهي تربي القارئ على عدم الخجل والخوف، وتغرس فيه الجرأة والقدرة على مواجهة الآخرين، وتحقق الوجود الإجتماعي حيث الفائدة المتبادلة بين القارئ والسامعين.^{٣٢}

٥) تساعد التلميذ في الربط بين الألفاظ المسموعة في الحياة اليومية والرموز المكتوبة.^{٣٣}

من المزايا المذكورة أعلاه، نعرف أهم مزايا لتحسين قراءة الجهرية عملية تعليم مهارة القراءة.

هـ. معيار كفاءة مهارة القراءة

كان التقييم في المنهج الدراسي على ضوء الكفاءة يستخدم مرجع الاختصاصات، فالمراد منه أن تعيين دارس ناجح ليس بمجرد اقترانه بما قد أجرى طالب أم مجموعة أخرى، بل هو بأن يقارن بينه وبين حد أقل معياريات مقررته. فالطالب الذي وصل إلى هذا الحد يكون ناجحاً، وإلا فلا وكذلك يجب عليه أن يكرر ذلك الاختيار في وقت آخر.

وفي سبيل تعيين مرجع الطلاب لاستعدادهم في اشتراك تقييم المواد الدراسية، فإن مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانجقد قرر وعين حد أقل معياريات لنجاح الطلبة وهي ٧٥ نتيجة. فيرجى لجميع الطلاب أن يعوا أنفسهم في اشتراك ذلك التقييم لكي يبلغ إلى ذلك الحد.

^{٣٢} محمد صالح الشنطي، مهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها، مرجع سابق، ص ١٧٣

^{٣٣} علي أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية، (مكتبة الفلاح-الكويت، ١٣٠١-١٩٨٤)، ص ١١٩

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

يستخدم الباحث المدخل لهذا البحث هو المدخل الكمي. ويستند هذا المنهج على فلسفة الوضعية التي تؤكد على الظواهر الموضوعي ويبحث بشكل الكمي.³⁴ ويستخدم الباحث هذا المدخل لمعرفة فعالية استخدام اللعبة (KOKAMI) لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج. أما هذا البحث من نوعي التجريبي. إن منهجية البحث الذي استخدمتها هو المنهج التجريبي على تصميم شبه تجريبية Quasy Eksperimental Design بالنوع³⁵ Nonequivalent Control Grup Design. جرى هذا البحث باستخدام مجموعتين، تتكون هاتين من المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة. المجموعة التجريبي هي المجموعة يجري بها السلوك الخاص، وأما المجموعة الضابطة هي مجموعة لا يجري بها السلوك الخاص.³⁶ إذن، استخدام لعبة KOKAMI في تعليم مهارة القراءة في المجموعة التجريبية ولا تستخدم في المجموعة الضابطة.

ب. مجتمع البحث وعينته واسلوب اختبارها

احتياج الباحث في بحث التجريبية إلى المجموعتين يوجد ٤٠ التلاميذ، فكل المجموعة يعني المجموعة التجريبية ٢٠ التلاميذ والمجموعة الضابطة ٢٠ التلاميذ، المجموعة التجريبية هي المجموعة التي تستخدم اللعبة kokami عن المواد الدراسية في تعليم القراءة، وأما المجموعة الضابطة فهي المجموعة لا تستخدم اللعبة kokami عن المواد

³⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) Hal. 53

³⁵ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008) Hal. 79

³⁶ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Ardi Mahasatya, 2010) Hal. 354

الدراسية. كان مجتمع البحث هو جميع الطلاب في المدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج واختبار الباحث هنا فصل الثامن (أ) و (ب) د كعينة لهذا البحث.

هناك متغير أن في هذا البحث، المتغير المستقل (variable independent) في هذا البحث هي اللعبة kokami عن المواد الدراسية، وأما العامل التابع في هذا البحث وهو كفاءة لحفظ المفردات وتطبيقها في مهارة القراءة. وقال سة ترسنو هادي، أن البحث التجريبية هو التصميم المجموعات العشوائية بالاختبار القبلي والاختبار البعدي.^{٣٧}

يتبع الباحث في كتاب هذا البحث بالمدخل الكمي (kuantitative Approach) المنهج التجريبية (Eksperiment Method). البحث الكمي هو التركيز على جمع البيانات الكمي (البيانات الرقم).^{٣٨} المنهج التجريبية هو البحث الذي تهدف إلى دراسة العلاقة السببية مع تلاعب المتغيرات، الباحث يستخدم نوع من شبه التجريبية. قد اختار الباحث هذا شبه التجريبية يكون منهج البحث لأن يساعد الباحث لنظر علاقة السببية من مجموعة متنوعة من الحالات الموجودة. باستخدام طريقة عشوائية (random) لاختيار أعضاء المجموعة، لكن لها الحدود في قيش متغيرة (variable) الاختبار القبلي (pre-test).^{٣٩}

ج. البيانات ومصادرها

إن تصميم هذا البحث هو تصميم البحث التجريبي الذي يحتاج إلى البيانات الكمية. البيانات الكمية هي نتائج الاختبار من الطلبة. فمن البيانات التي تحتاج بها الباحث هي:

³⁷ Sutrisno, hadi. *Metodologi Research*. Jilid IV. Cetakan ketiga. (Yogyakarta: yayasan penerbitan fakultas psikologi, Universitas Gajah Mada, 1985) Hal. 20

³⁸ Rahmatdjoko Prodo, *Metodologi Penelitian Sastra*, (Yogyakarta: Hanindit Agraha Widya, 2001) Hal. 1

³⁹ Enzir, *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010) Hal. 129

البيانات عن قدرة الطلبة في القراءة، وهي نتيجة مهارة القراءة باستخدام اللعبة .kokami

ومصادر البيانات في هذا البحث تصدر من المعلومات مثل الاختبار. أما بيان ذلك فهو كما يلي:

أدوات البحث	مصادر البيانات	البيانات
الاختبار	الطلبة فصل الثامن أ و ب	نتيجة الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي

د. أسلوب جمع البيانات

أن أدوات البحث المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة، الاختبار، الوثائق

١. الاختبار

الاختبار هو الألة أو الإجراء الأنشطة المعقدة لتناول قدرة وسلوك الشخص والتي تصور الكفاءة التي يملكها في مادة دراسة معينة.^{٤٠} الاختبار المستخدم في هذا البحث لقياس قدرة الطلاب . الاختبار المستخدم في هذا البحث هو الاختبار القبلي يعني اختبار يعطي قبل إجراء التجربة للفصل التجريبي والضابط والاختبار البعدي يعني اختبار يعطى بعد إجراء التجريبي والضابط

أما معيار نجاح الطلاب في الاختبار ومؤشراته فهو كما الرسم البيان الآتية:

⁴⁰ Suharsimi Arikunto، *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2002) Hal. 139

الجدول ٣٠١

معيار نجاح التلاميذ في الاختبار

الرقم	المستوى	مدى الدرجة
١	ممتاز	١٠٠-٩١
٢	جيد جدا	٩٠-٨١
٣	جيد	٨٠-٦٦
٤	مقبول	٦٥
٥	ناقص	٦٤-٠

٣. الوثائق

الوثائق هي طريقة يستخدم على البيانات والمعلومات في الشكل الكتاب أو الصور أو الأرشيف أو الوثائق. ودراسة الوثائق هي تكملة من الملاحظة والمقابلة في البحث الكمي.^{٤١} والطريقة الوثائقية هي طريقة علمية لجمع البيانات والمعلومات على طريق نظر الوثائق الموجودة في مكان معين من الكتب وغير ذلك.^{٤٢}

والوثائق استخدمتها الباحث لجمع البيانات عن لحة مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج. وما يتعلق به من خلفية تأسيس المدرسة ورؤيته المستقبلية ورسالته وعدد المعلمين. وجمع هذه البيانات نالت الباحث من الوثائق المكتوبة في الشبكة الدولية.

⁴¹ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal.329

⁴² Suharismi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta), Hal.158

هـ. تحليل البيانات

يستخدم الباحث التحليل البيانات هي الإحصائي الوصفي statistic descriptif التي يستخدمها لتحليل البيانات الإحصائي بالوصفي أوتوضيح عن البيانات التي قد جمعها بالفعل كما هو بدون التحليل العام.^{٤٣}

١. الاختبار القبلي و البعدي

هذا الاختبار يعني اختبار قبلي وبعدي، أما الاختبار القبلي هو الاختبار الذي ستقوم الباحث قبل أن يستخدم اللعبة kokami عن المواد الدراسية في تعليم القراءة للمجموعتين، أما الاختبار البعدي هو الاختبار الذي ستقوم بها الباحث بعد تطبيق التعليم للمجموعتين

٢. معيار نجاح الطلاب في الاختبار ومؤشراته هي كما الرسم البياني الآتي:

استخدام الباحث في هذا البحث طريقة الكمي بالمتغيرتين، ويستعمل الباحث فيه التحليل الإحصائي الإستدالي analisis statistic inferensial، وأما التحليل الإحصائي الإستدالي يتضمن الفصل التجريبية والفصل الضابطة.

ويستخدم الباحث المقاييس المعدلي لتحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي الذين يقامان لمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، واستعان الباحث في تحليل هذه النتائج مستعينا بالاختبار T .

ولتحليل تنمية في مهارة القراءة للمجموعتين تقام الرموز التائي t-test التالي.^{٤٤}

⁴³ Sugiono، *Metode Penelitian Kualitatif، Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta، 2009) Hal. 207-208 Anas pengantar، 314

⁴⁴ Suharismi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prektek*. (Jakarta: Asdi Mahasatya، 2006) Hal. 311-312

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

M_x = المقياس معدلي من المجموعة التجريبية

M_y = المقياس معدلي من المجموعة الضابطة

$\sum x^2$ = عدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة التجريبية

$\sum y^2$ = عدد التنوعي النتائج من المجموعة الضابطة

N_x = عدد الطلبة من المجموعة التجريبية

N_y = عدد الطلبة من المجموعة الضابطة

أما الفروض من هذا الرمز يعني:

$H1$ = توجد الفرق الدلالة في ماهرة القراءة باستخدام اللعبة kokami عن المواد الدراسية في الفصل "أ" وبدون استخدام اللعبة kokami عن المواد الدراسية في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج

$H0$ = لا توجد الفرق الدلالة في ماهرة القراءة باستخدام اللعبة kokami عن المواد الدراسية في الفصل "أ" وبدون استخدام اللعبة kokami عن المواد الدراسية في الفصل "ب" في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج

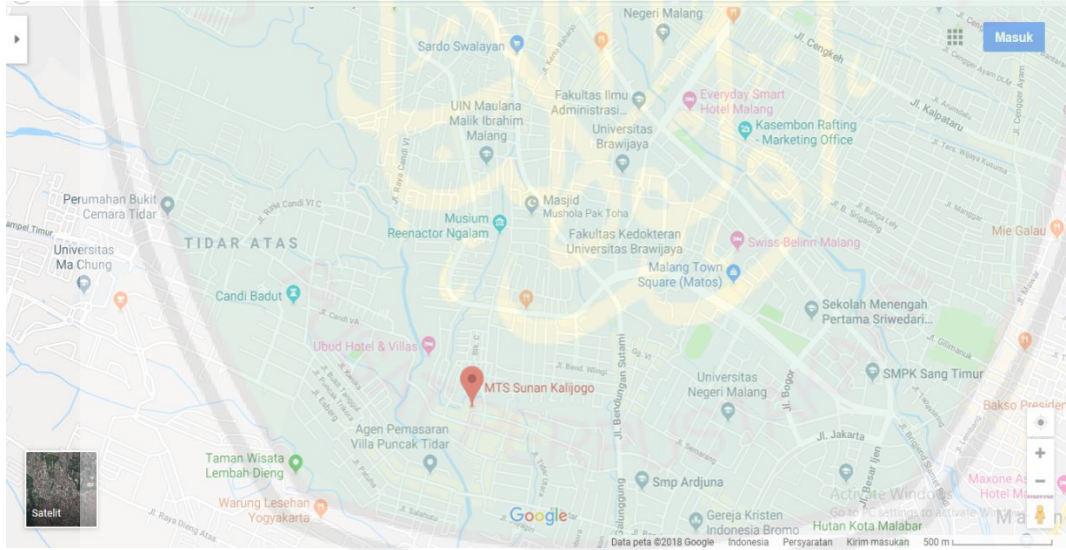
الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: لمحة عن مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج

أ. الموقع الجغرافي

تقع مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج في شارع كارنج بسوقي رقم: ٣ وتقع هذه المدرسة في وسط مدينة مالانج، وتقع حول المدرسة الجامعات في مدينة مالانج، مثل جامعة براويجايا مالانج الحكومية وجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج وجامعة مالانج الحكومية وغيرها. هذا موقع مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج.



الصورة ٤.١

موقع ميدان البحث من Google Map

ب. تاريخ تأسيس المدرسة

نشأت مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارجن بسوقي مالانج على أساس رسالة التقرير وزارة الشؤون الدينية رقم: ١٧ السنة ١٩٩٢ م.

ج. الرؤية المستقبلية رسالة مدرسة سونان كاليجاغا المتوسطة الإسلامية مالانج

الرؤية المستقبلية رسالة مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارجن بسوقي مالانج هي جعل المدرسة المثالي:

١. التوفيق في قيمة الامتحان الوطني متوسط
٢. يبرع في مجموعة واسعة من المنافسات الأكاديمية وغير الأكاديمية
٣. خلق مدرسة إسلامية مختلفة بعض الشيء
٤. إنشاء مدرسة جو مضياف
٥. التعاون المتناغم بين المجتمع المدرسي والمجتمع
٦. يملك فكرة والانضباط العالي

د. أهداف المدرسة

الأهداف المقصودة من تنفيذ التعليم في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارجن بسوقي مالانج هي: التعليم وتأهل الإسلامي لتنفيذ التعليم النشط ومبتكرة وخلافة وفعالة، والمرح، والإسلامية. كريمة التوجيه المعنوي، فضلا عن التمكن في العلم.

١. القيم الأخلاقية والدين والثقافة في حياتهم اليومية- زيادة التقدير وممارسة القيم
٢. تنفيذ التعلم النشط ومبتكرة وخلافة وفعالة، والمرح، والإسلامية
٣. تطوير المعرفة في مجال العلوم والتكنولوجيا واللغة والرياضة والفنون والثقافة وفقا للمواهب، وامصالح، والطلاب المحتملين
٤. التنافسية في دخول التعليم الابتدائي مزيد من المفضلة
٥. لديك خص كبيرا للبيئة
٦. تتمتع بيئة المدرسة مريحة، وماتية للتعلم.

هـ. المنهج الدراسي

تستخدم مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج المنهج الوحدة للمستوى المدرسية (KTSP) والمنهج الدراسي ٢٠١٣ (K13)، للعام الدراسي ٢٠١٤-٢٠١٥ م. وتقوم هذه المدرسة بتدريس العلوم الدينية والعلوم الرسمية.

وكانت عملية التعليم في تعليم اللغة العربية للفصل الثامن تستخدم المنهج الدراسي ٢٠١٣. وعملية التعليم في هذه المدرسة خمسة وأربعون دقيقة في الحصة.

و. الحالة المدرسين والهيكل التنظيمي

كان عدد المدرسين في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج.

١. رئاسة المدرسة سونان كاليجاغا المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج

الجدول ٤.١

رئاسة المدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج ووظيفتها

الرقم	الإسم	الوظيفة
١	الدكتور فارد واجي شيف الله	مدير المدرسة
٢	ويوك هنديني الماجستير	نائب رئيس المناهج الدراسية
٣	مُحَمَّد حسن نجيب الماجستير	نائب رئيس التلاميذ
٤	عيني عفية الماجستير	نائب رئيس وسائل التربية
٥	ليلك زلفد الماجستير	رئيس الإدارة

٢. البيانات المعلمين والموظفين في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية
كارنج بسوقي مالانج

الجدول ٤.٢

البيانات المعلمين والموظفين

الرقم	الإسم	المهنة
١	الدكتور فريد ودجي شيف الله	معلم
٢	ويوك هندائني	معلمة
٣	مُحَمَّد حسن نجب	معلم
٤	اني أفيتي	معلمة
٥	الحاجة نور أشية لطيفوي	معلمة
٦	الدكترة سنرتين	معلمة
٧	نور هدية	معلم
٨	نور حليم	معلم
٩	وحيو اكوستين	معلمة
١٠	سري إستية	معلمة
١١	فوجي ولنسري	معلمة
١٢	ليلك زلفيدة	معلمة
١٣	أبدالله نسيه	معلم
١٤	ستيبي	معلم
١٥	هدية توتسنيم	معلمة
١٦	احمد نور هدي	معلم
١٧	أريس سولينتو	معلم
١٨	أفسين روتقي بنورالله	معلم
١٩	ديأن رسدياوتي	معلمة

معلم	مُحَمَّدُ أُسَيْفُ زَكْرِيَّة	٢٠
معلمة	نُوفَا حَلْدَا أَمِين	٢١
معلم	أَحْمَدُ نَهْيْدِي مَشُورِي	٢٢
معلم	مُحَمَّدُ بُوَسْطَمِي	٢٣
معلمة	أَمِي نَهْرُ الْأُولَى	٢٤
معلم	مُحَمَّدُ طَهَا	٢٥
معلم	كُوسَنَان	٢٦

ز. أدوات المدرسة

أدوات مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارنج بسوقي مالانج

الجدول ٤.٣

أدوات المدرسة وعددها

الرقم	أدوات المدرسة	العدد
١	غرفة مدير المدرسة	١
٢	غرفة المدرسين	١
٣	المسجد	١
٤	غرفة وحدة الصحة للتلاميذ	١
٥	غرفة Drumband	١
٦	غرفة عمارة الشؤون التلاميذ	١
٧	غرفة اللغة	١
٨	المكتبة	١
٩	جمعية تعاونية	١
١٠	الفصل	٦

١١	مخزن	٣
١٢	الحمام	٣

المبحث الثاني: عرض البيانات وتحليلها

أ. تطبيق استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالنج.

في التاريخ ١٤ أغسطس ٢٠١٨ - ٢١ أغسطس ٢٠١٨، قامت الباحثة بتطبيق استخدام اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة مرة في لقاء في الأسبوع. لمجموعة التجريبية في الفصل "أ" ولمجموعة الضابطة في الفصل "ب". تطبيق استخدام اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة بستة اللقاءات، ثلاثة اللقاءات في المجموعة التجريبية و ثلاثة اللقاءات في المجموعة الضابطة بالمادة واحدة يعني الأعمال اليومية. تطبيق استخدام اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة يعني تركيز على فهم المقروء. عرض البيانات عن تطبيق استخدام اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة كما يلي:

١. اللقاء الأول

قامت الباحثة باللقاء الأول في يوم الثلاثاء التاريخ ١٤ أغسطس ٢٠١٨ في الفصل الثمانية "أ" في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالنج. يبدأ الباحث بإعطاء الإختبار القبلي عن مهارة القراءة بالمادة الأعمال اليومية لمعرفة قدرة التلاميذ قبل تطبيق استخدام اللعبة kokami. الإختبار القبلي يتكون من ١٠ سؤالاً.

٢. اللقاء الثاني

قامت الباحثة باللقاء الثاني في يوم الثلاثاء التاريخ ٢١ أغسطس ٢٠١٨ في الفصل الثمانية "أ" في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ

بسوقي مالنح. بيداء المدرس ليطبق استخدام اللبة kokami بتعليم مهارة القراءة في الفصل التجريبي.

قامت الباحثة تعليم مهارة القراءة باستخدام اللبة kokami. أما خطوات التعليم باستخدام اللبة kokami. هي كما يلي:

(١) يفتح المدرس دراسته في ذلك اليوم بالسلام والدعاء. ثم التلاميذ يقرؤون الدعاء جماعة، والتلاميذ يوجيئون السلام.

(٢) يكشف المدرس حضور التلاميذ

(٣) يلقي المدرس الموضوع الدراسي

(٤) المدرس يعطي المفردات أن الموضوع

(٥) يقسم المدرس التلاميذ إلى عدت مجموعات، عدد التلاميذ في هذا الفصل تسعة عشر، فيقسمه المدرس إلى خمسة مجموعات ولكل مجموعة تتكون من أربعة التلاميذ.

(٦) يطلب المدرس من رئيس كل مجموعة أن يأخذ المظرف في الصندوق.

(٧) يطلب المدرس من التلاميذ عن يكمل النص الذي استلامه

(٨) يبادل كل مجموعة أن نتيجة من تلك الأسئلة لتكملة المجموعة الأخرى.

(٩) المدرس والتلاميذ يصلح بعد النقائص الموجودة في النص.

(١٠) يطلب المدرس أن يراجع البطاقة إلى صاحبها.

(١١) يطلب المدرس أن يترجم كل مجموعة ذلك النص.

(١٢) يطلب المدرس كل مجموعة عن يقرأ الترجمة، والمجموعة الأخرى تستمع وتعطي بعض الأسئلة.

(١٣) المدرس يعطي النتيجة لكل مجموعة ويعطي الهدية إلى مجموعة الفائزة.

(١٤) بعد إنتهاء الدراسة، المدرس والتلاميذ يختتمون الدرس بقراءة الحمدة والسلام.

٣. اللقاء الثالث

قام الباحث اللقاء الثالث في يوم الثلاثاء التاريخ ٢٨ أغسطس ٢٠١٨ في فصل الثمانية "أ" في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مانج. بدأت الباحث بإعطاء الاختبار البعدي عن مهارة القراءة بالمادة أعمالنا اليومية لمعرفة فطرة التلاميذ بعد تطبيق استخدام اللعبة kokami. الاختبار البعدي يتكون من ١٥ سؤالاً.

ب. فعالية استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مانج.

في هذا البحث ستعرض الباحث البيانات الذي يتعلق بنتائج البحث. وعرض نتائج البحث الاختبار القبلي والبعدي من المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة باستخدام الرموز الإحصائي t-test.

١. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

أما نتائج الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية فهو كما يلي:

جدول (٤.٤)

نتائج الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية

الرقم	المجموعة التجريبية		
	اسماء الطلاب	النتيجة	التقدير
١	احمد رمضاني	٨٥	جيد جدا
٢	عائشة فيتريني	٧٠	جيد
٣	الان روماريو نغروهو	٦٠	ناقص
٤	الفاريزي دافيط جوهانس	٥٠	ناقص
٥	الطف مفيا فوترا. ف	٥٠	ناقص
٦	اندري ارلغكا سافوترا	٧٠	جيد

٧	انغكي نوئي ايكافاغستي	٨٠	جيد
٨	عزيز ارديشه	٦٥	مقبول
٩	بريليان ماهوكرا فوترا	٤٠	ناقص
١٠	بورهان العاريفن	٣٠	ناقص
١١	ايكا إسنايا نور فضيلة	٤٥	ناقص
١٢	فهمي اقتفينطو	٧٠	جيد
١٣	فنيشا جنتيك سافيرا	٦٠	ناقص
١٤	ليلة الأنديكا فراتما	٥٥	ناقص
١٥	نييلا مريا علفا	٦٠	ناقص
١٦	رحما درينتي	٧٠	جيد
١٧	ريزا فيرمنشه	٨٠	جيد
١٨	فيينا امتياس	٨٥	جيد جدا
١٩	يوريكا يوكا فرادانا	٥٠	ناقص
العدد		١١٧٥	
المعدل		٦٢	

فمن نتائج هذا الاختبار القبلي، ظهر أن الطلاب نالوا الدرجة المعدلة ٦٢. وأما الطلاب في مستوى ممتاز ٠، في مستوى جيد جدا ٢، في مستوى جيد ٦، في مستوى مقبول ١، و في مستوى ناقص ١٠ ومن هنا فإن قدرتهم على تعليم مهارة القراءة بصفة ناقص.

جدول (٤.٥)

نتائج الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية

الرقم	المجموعة التجريبية		
	اسماء الطلاب	النتيجة	التقدير
١	احمد رمضاني	٩٤	ممتاز
٢	عائشة فيتريني	٨٨	جيد جدا
٣	الان روماريو نغروهو	٨٢	جيد جدا
٤	الفاريزي دافيط جوهانس	٧٦	جيد
٥	الطف مفيا فوترا. ف	٧٦	جيد
٦	اندري ارلغا سافوترا	٩٤	ممتاز
٧	انغكي نوفي ايكافاغستي	١٠٠	ممتاز
٨	عزيز اردينشه	٨٨	جيد جدا
٩	بريليان ماهوكرا فوترا	٧٦	جيد
١٠	بورهان العاريفن	٩٤	ممتاز
١١	ايكا إسانيا نور فضيلة	٨٨	جيد جدا
١٢	فهمي اقتفينطو	٧٦	جيد
١٣	فنيشا جنتيك سافيرا	٨٨	جيد جدا
١٤	ليلة الأنديكا فراثما	٧٦	جيد
١٥	نيلا مريا علفا	٩٤	ممتاز
١٦	رحما درينتي	٧٦	جيد
١٧	ريزا فيرمنشه	٨٢	جيد جدا

١٨	فينا امتياس	٨٨	جيد جدا
١٩	يوريك يوكا فرادانا	٨٢	جيد جدا
العدد		١٦١٨	
المعدل		٨٥	

فمن نتائج هذا الاختبار البعدي، ظهر أن الطلاب نالوا الدرجة المعدلة ٨٥. وأما الطلاب في مستوى ممتاز ٥، في مستوى جيد جدا ٨، في مستوى جيد ٦، في مستوى مقبول ٠، و في مستوى ناقص ٠ ومن هنا فإن قدرتهم على تعليم مهارة القراءة بصفة جيد جدا.

٢. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

فأما نتائج الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة فهو كما يلي:

جدول (٤.٦)

نتائج الاختبار القبلي في المجموعة الضابطة

الرقم	المجموعة الضابطة		
	اسماء الطلاب	النتيجة	التقدير
١	عريف فجر بحاري	٣٥	ناقص
٢	فذية ف.ج	٤٥	ناقص
٣	فطرا اكوغ نوكرهو	٤٠	ناقص
٤	حاليد وليد	٥٠	ناقص
٥	كوسوما ديوي	٤٠	ناقص
٦	مُحَمَّد كورنيوان	٦٠	ناقص
٧	مُحَمَّد فريز افيفاتين	٧٥	جيد
٨	ناديا ايونغتياس	٧٠	جيد
٩	نور احمد ابراهيم اسهاري	٨٥	جيد جدا

١٠	فاموليا فوترا ادم	٨٠	جيد
١١	فوتري ديوي ميلاني	٧٠	جيد
١٢	رفينا ديئنا وولندري	٥٠	ناقص
١٣	رمضنا حفيفا	٦٠	ناقص
١٤	راسيتا وولندري	٧٠	جيد
١٥	سلفئا ديوي فوتري سوسينا	٥٠	ناقص
١٦	سفيلا وحيو سلسبيلا	٥٠	ناقص
١٧	فيرمان رمضاني	٦٥	مقبول
١٨	ويك	٧٥	جيد
١٩	يوهانيس	٥٠	ناقص
العدد		١١٢٠	
المعدل		٥٩	

فمن نتائج هذا الاختبار القبلي، ظهر أن الطلاب نالو الدرجة المعدلة ٥٩ وأما الطلاب في مستوى ممتاز ٠، في مستوى جيد جدا ١، في مستوى جيد ٦، في مستوى مقبول ١، و في مستوى ناقص ١١ ومن هنا فإن قدرتهم على تعليم مهارة القراءة بصفة ناقص.

وأما نتائج الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة فهو كما يلي:

جدول (٤.٧)

نتائج الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة

الرقم	المجموعة الضابطة		
	اسماء الطلاب	النتيجة	التقدير

١	عريف فجر بحاري	٤٦	ناقص
٢	فذية ف.ج	٥٢	ناقص
٣	فطرا اكوغ نوكرهو	٥٢	ناقص
٤	حاليدي وليد	٦٤	ناقص
٥	كوسوما ديوي	٥٨	ناقص
٦	محمد كورنيوان	٧٠	جيد
٧	محمد فريز افيفاتين	٧٦	جيد
٨	ناديا ايونعتياس	٨٢	جيد جدا
٩	نور احمد ابراهيم اسهاري	٨٨	جيد جدا
١٠	فاموليا فوترا ادم	٨٢	جيد جدا
١١	فوتري ديوي ميلاني	٧٠	جيد
١٢	رفينا ديثنا وولندري	٦٤	ناقص
١٣	رمضنا حفيفا	٧٠	جيد
١٤	راسيتا وولندري	٨٢	جيد جدا
١٥	سلفنا ديوي فوتري سوسينا	٥٨	ناقص
١٦	سفيلا وحيو سلسبيلا	٥٨	ناقص
١٧	فيرمان رمضاني	٧٠	جيد
١٨	ويك	٧٦	جيد
١٩	يوهانيس	٦٤	ناقص
العدد			١.٢٩١
المعدل			٦٨

فمن نتائج هذا الاختبار البعدي، ظهر أن الطلاب نالوا الدرجة المعدلة ٦٨ وأما الطلاب في مستوى ممتاز ٠، في مستوى جيد جدا ٤، في مستوى جيد ٦، في مستوى مقبول ٠، و في مستوى ناقص ٩ ومن هنا فإن قدرتهم على تعليم مهارة القراءة بصفة جيد.

٣. مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

وبعد معرفة بيان نتائج اختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الباحث مقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي، والمقارنة كما يلي:

جدول (٤.٨)

المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلاب	النسبة المئوية	عدد الطلاب	النسبة المئوية
١	٩١-١٠٠	ممتاز	٠	٠%	٥	٢٦,٣٢%
٢	٨١-٩٠	جيد جدا	٢	١٠,٥٣%	٨	٤٢,١٠%
٣	٦٦-٨٠	جيد	٦	٣١,٥٨%	٦	٣١,٥٨%
٤	٦٥	مقبول	١	٥,٢٦%	٠	٠%
٥	٠-٦٤	ناقص	١٠	٥٢,٦٣%	٠	٠%
العدد			١٩	١٠٠%	١٩	١٠٠%

وبالنسبة إلى بيان المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فظهر أن في الاختبار القبلي ٠% من الطلاب في مستوى ممتاز، و ١٠,٥٣% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٨% في مستوى جيد، و ٥,٢٦% في مستوى

مقبول و ٥٢,٦٣% في مستوى ناقص. في الاختبار البعدي ظهر أن ٢٦,٣٢% من الطلاب في مستوى ممتاز، و ٤٢,١٠% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٨% في مستوى جيد، و ٠% في مستوى ناقص و ٠% في مستوى ناقص، وهذا لبيان يعني أن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الاختبار القبلي.

٤. مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

وبعد معرفة بيان نتائج اختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة الباحث مقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي، والمقارنة كما التالي:

جدول (٤.٩)

المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلاب	النسبة المئوية	عدد الطلاب	النسبة المئوية
١	٩١-١٠٠	ممتاز	٠	٠%	٠	٠%
٢	٨١-٩٠	جيد جدا	١	٥,٢٦%	٤	٢١,٠٥%
٣	٦٦-٨٠	جيد	٦	٣١,٥٩%	٦	٣١,٥٩%
٤	٦٥	مقبول	١	٥,٢٦%	٠	٠%
٥	٠-٦٤	ناقص	١١	٥٧,٨٩%	٩	٤٧,٣٦%
		العدد	١٩	١٠٠%	١٩	١٠٠%

وبالنسبة إلى بيان المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة فظهر أن في الاختبار القبلي ٠% من الطلاب في مستوى ممتاز، و

٥,٢٦% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٩% في مستوى جيد، و ٥,٢٦% في مستوى مقبول و ٥٧,٨٩% في مستوى ناقص. في الاختبار البعدي ظهر أن ٠% من الطلاب في مستوى ممتاز، و ٢١,٠٥% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٩% في مستوى جيد، و ٠% في مستوى مقبول و ٤٧,٣٦% في مستوى ناقص ، وهذا لبيان يعني أن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الاختبار القبلي.

٥. مقارنة عدد الانحراف المربع من المجموعتين

وهذه النتائج عدد الانحراف المربع من المجموعتين، وهي كما في جداول التالي:

جدول (٤.١٠)

نتائج عدد الانحراف و عدد الانحراف المربع من المجموعتين

الرقم	المجموعة التجريبية				المجموعة الضابطة			
	X_1	X_2	(X)	X^2	Y_1	Y_2	(Y)	Y^2
١	٨٥	٩٤	٩	٨١	٣٥	٤٦	١١	١٢١
٢	٧٠	٨٨	١٨	٣٢٤	٤٥	٥٢	١١	١٢١
٣	٦٠	٨٢	٢٢	٤٨٤	٤٠	٥٢	١٢	١٤٤
٤	٥٠	٧٦	٢٦	٦٧٦	٥٠	٦٤	١٤	١٩٦
٥	٥٠	٧٦	٢٦	٦٧٦	٤٠	٥٨	١٨	٣٢٤
٦	٧٠	٩٤	٢٤	٥٧٤	٦٠	٧٠	١٠	١٠٠
٧	٨٠	١٠٠	٢٠	٤٠٠	٧٥	٧٦	١	١
٨	٦٥	٨٨	٢٣	٥٢٩	٧٠	٨٢	١٢	١٤٤
٩	٤٠	٧٦	٣٦	١٢٩٦	٨٥	٨٨	٣	٩
١٠	٣٠	٩٤	٦٤	٤٠٩٦	٨٠	٨٢	٢	٤
١١	٤٥	٨٨	٤٣	١٨٤٩	٧٠	٧٠	٠	٠

١٩٦	١٤	٦٤	٥٠	٣٦	٦	٧٦	٧٠	١٢
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٧٨٤	٢٨	٨٨	٦٠	١٣
١٤٤	١٢	٨٢	٧٠	٤٤١	٢١	٧٦	٥٥	١٤
٦٤	٨	٥٨	٥٠	١١٥٦	٣٤	٩٤	٦٠	١٥
٦٤	٨	٥٨	٥٠	٣٦	٦	٧٦	٧٠	١٦
٢٥	٥	٧٠	٦٥	٤	٢	٨٢	٨٠	١٧
١	١	٧٦	٧٥	٩	٣	٨٨	٨٥	١٨
١٩٦	١٤	٦٤	٥٠	١٠٢٤	٣٢	٨٢	٥٠	١٩
١٩٥٤	١٦٦	١٣٦٦	١١٢٠	١٤٤٧٥	٤٤٣	١٦١٨	١١٧٥	المجموع
$\sum Y^2$	$\sum Y$			$\sum x^2$	$\sum x$			N

وفيما توضيح ما في الجدوال السابق:

X_1 = نتائج الاختبار القبلي من المجموعة التجريبية

X_2 = نتائج الاختبار البعدي من المجموعة التجريبية

(X) = عدد الانحراف من نتائج المجموعة التجريبية

X^2 = عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة التجريبية

$\sum x$ = مجموع عدد الانحراف من نتائج المجموعة التجريبية

$\sum x^2$ = مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة التجريبية

Y_1 = نتائج الاختبار القبلي من المجموعة الضابطة

Y_2 = نتائج الاختبار البعدي من المجموعة الضابطة

(Y) = عدد الانحراف من نتائج المجموعة الضابطة

Y^2 = عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة الضابطة

$\sum Y$ = مجموع عدد الانحراف من نتائج المجموعة الضابطة

$\sum Y^2$ = مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج المجموعة الضابطة

جدول (٤.١١)

مجموع عدد الانحراف و عدد الانحراف المربع من المجموعتين

المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية	
مجموع عدد الانحراف ($\sum Y$)	مجموع عدد الانحراف المربع ($\sum Y^2$)	مجموع عدد الانحراف ($\sum x$)	مجموع عدد الانحراف المربع ($\sum x^2$)
١٦٦	١٩٥٤	٤٤٣	١٤٤٧٥

ثم قام الباحث بإدخال النتائج السابق إلى الرمز الإحصائي الآتي:

$$\begin{aligned}
 Mx &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{443}{19} \\
 &= 23
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\
 &= 14475 - \frac{(443)^2}{19} \\
 &= 14475 - \frac{196249}{19} \\
 &= 14475 - 10328 = 4147
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 My &= \frac{\sum y}{N} \\
 &= \frac{166}{19} \\
 &= 8,7
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \\ &= 1954 - \frac{(166)^2}{19} \\ &= 1954 - \frac{27.556}{19} \\ &= 1954 - 1450 = 504\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}} \\ &= \frac{23 - 8,7}{\sqrt{\left(\frac{4147 + 2246}{19 + 19 - 2}\right) \left(\frac{1}{19} + \frac{1}{19}\right)}} \\ &= \frac{14,3}{\sqrt{\left(\frac{4.651}{36}\right) \left(\frac{2}{19}\right)}} \\ &= \frac{14,3}{\sqrt{(129,2) (0,105)}} \\ &= \frac{14,3}{\sqrt{13,6}} \\ &= \frac{14,3}{3,7}\end{aligned}$$

$$t_{\text{hitung}} = 3,86$$

$$\begin{aligned}Df &= (Nx + Ny - 2) \\ &= 19 + 19 - 2 = 36\end{aligned}$$

$$t_{s0,05} = 2,02$$

$$3,86 < 2,02$$

$t.0 = 3,86$	$t.s = 0,05 = 2,02$
$d.f = 36$	

وبعد أن يقوم الباحث بالحساب واستخدام الرموز المناسب فحصل احتساب

$$6,86 = (t - \text{hitung}) \text{ النتيجة}$$

من الجدول السابق، وجدت الباحث أن نتيجة t الإحصائي $= 3,86$ ثم قامت

الباحث بتعيين **t-table** وببحث الباحث أن نتيجة في الحرية (degree of freedom) من **t-table** أن نتيجة في التقدير المعنوي $5\% = 2,02$.

نتيجة الإحصائي $= 3,86$ أكبر من نتيجة التقدير المعنوي $5\% = 2,02$ بمعنى أن

H_1 مقبول أو أن فروض هذا البحث مقبول. وهذا دليل أن استخدام لعبة kokami في التعليم مهارة القراءة فعال. وهذا الحصيل معزز بالبيانات من المقابلة للتلاميذ، وأكثر منهم يحبون التعليم والتعلم باستخدام لعبة kokami في التعليم مهارة القراءة، ليس في تعليم مهارة القراءة فقط، بل اللغة العربية أيضاً، لمهارة الإستماع والقراءة والكتابة. أن استخدام لعبة kokami في التعليم مهارة القراءة فعال وتنمية رغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج.

الفصل الخامس

مناقشة البحث

أ. تطبيق اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج

مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية التي تمكن ترقيتها وتطورها. وعمالية القراءة مجرد القدرة على النطق بالألفاظ أو الروموز المكتوبة في النص، وإنما هي عملية معتقدة يحتاج إلى أكثر من المهارة اللغوية لدى القارئ (التلاميذ) لفهم النص المقروء جيدا. من أجل الحصول على ذلك ينبغي للمدرس أن يزود التلاميذ بالاستراتيجيات أو الأساليب الملائمة التي تعينهم على فهم النص المقروء بسهولة.^{٤٥}

المشكلات الموجودة في المجموعة التجريبية قبل تطبيق استخدام اللعبة kokami يعني تعليم مهارة القراءة أقل للاهتمام ويشعر التلاميذ في كثير من الأحيان بالملل عندما يتم الدرس ويصبح الطلاب أيضا سلبين وأقل حماسا في متابعة الدروس. قام الباحث تطبيق استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة.

على أساس المشكلات السابقة ونتائج تطبيق استخدام اللعبة kokami في هذه المدرسة إذا كان مرتبطا بالنظرية كما قال مصطفى عبد العزيز باستخدام اللعبة في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصيلة، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة.^{٤٦}

^{٤٥} نور هادي، الموجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها، (مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. ٢٠١١) ص ٦١.

^{٤٦} مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية لتعليم اللغات الأجنبية، (رياض: ١٤٠٣)، ص ٧

إن في هذا البحث يستخدم الباحث اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج. المادة في هذا البحث يعني "أعمالنا اليومية"

أما تطبيق اللعبة kokami في الفصل الثامن "أ" فهو كما يلي:

يبدأ المدرس في عملية التعليم باستخدام اللعبة kokami في الفصل الثامن "أ" يعني: يفتح المدرس دراسته في ذلك اليوم بالسلام والدعاء. يكشف المدرس حضور التلاميذ. يلقي المدرس الموضوع الدراسي، المدرس يعطي المفردات عن موضوع. فيقسمه المدرس إلى خمسة مجموعات ولكل مجموعات تتكون من أربعة التلاميذ. يطلب المدرس من رئيس كل مجموعة أن يأخذ المظروف في الصندوق. يطلب المدرس من التلاميذ أن يكمل النص الذي استلمه. يبادل كل مجموعة أن نتيجة من تلك الأسئلة لتكملة المجموعة الأخرى. المدرس والتلاميذ يصلح بعض النقائص الموجودة في النص. يطلب المدرس أن يراجع البطاقة إلى صاحبها. يطلب المدرس أن يترجم كل مجموعة ذلك النص. يطلب المدرس كل مجموعة أن يقرأ الترجمة، والمجموعة الأخرى تستمع وتعطي بعض الأسئلة. المدرس يعطي النتيجة لكل مجموعة ويعطي الهدية إلى مجموعة فائزة. بعد إنتهاء الدراسة، المدرس والتلاميذ يحتتمون الدرس بقراءة الحمدة والسلام.^{٤٧}

إن لعبة kokami التي يستخدم الباحث في تعليم المهارة القراءة في الفصل الثامن (أ) مناسبة بالخطوات المطلوبة، ويستطيع أن ترقى على فهم النص، وكان التلاميذ يشعر بالحماسة، نشاط، وفهم بلعبة kokami. إن لعبة kokami يستطيع أن ترقى التلاميذ على فهم النص.

⁴⁷ <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>

وفي هذا البحث معيار كفاءة التلايد لمهارة القراءة في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج يعني ٧٥. وبعد معرفة بيان نتائج اختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الباحث مقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي، والمقارنة كما يلي:

جدول (٥.١)

المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الرقم	النتيجة	التقدير	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلاب	النسبة المئوية	عدد الطلاب	النسبة المئوية
١	٩١-١٠٠	ممتاز	٠	٠%	٥	٢٦,٣٢%
٢	٨١-٩٠	جيد جدا	٢	١٠,٥٣%	٨	٤٢,١٠%
٣	٦٦-٨٠	جيد	٦	٣١,٥٨%	٦	٣١,٥٨%
٤	٦٥	مقبول	١	٥,٢٦%	٠	٠%
٥	٠-٦٤	ناقص	١٠	٥٢,٦٣%	٠	٠%
	العدد		١٩	١٠٠%	١٩	١٠٠%

وبالنسبة إلى بيان المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فظهر أن في الاختبار القبلي ٠% من الطلاب في مستوى ممتاز، و ١٠,٥٣% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٨% في مستوى جيد، و ٥,٢٦% في مستوى مقبول و ٥٢,٦٣% في مستوى ناقص. في الاختبار البعدي ظهر أن ٢٦,٣٢% من الطلاب في مستوى ممتاز، و ٤٢,١٠% في مستوى جيد جدا، و ٣١,٥٨% في مستوى جيد، و ٠% في مستوى ناقص و ٠% في مستوى ناقص، وهذا لبيان يعني أن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الاختبار القبلي فلذلك في هذا البحث يستخدم اللعبة kokami يعني فعال لترقية مهارة القراءة.

نظرية يشرح أيضا أن هذا اللعبة جيد جدا لتعليم اللغة العربية بمادة تعليم مهارة القراءة. على أساس النظرية السابقة أن هذه اللعبة تناسب لتعليم مهارة القراءة في الفصل الثامن (أ) المبرهن عليه أن نتائج هذا البحث الذي يدل أن هذه اللعبة فعالية وتنمية رغبة التلاميذ في تعليم مهارة القراءة.

ب. فعالية استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان

كاليجوكو المتوسطة الإسلامية كارغ بسوقي مالانج

استخدام اللعبة kokami في تعليم اللغة العربية في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج فعالية. بدليل أن نتيجة "t" ٣,٨٦ أكبر من نتيجة المستوى المعنوية ٥% = ٢,٠٢ وذلك بمعنى أن فروض هذا البحث مقبول.^{٤٨} وخلاصتها أن استخدام اللعبة kokami لترقية مهارة القراءة في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج فعالية وتنمية رغبة ودافع التلاميذ في مهارة القراءة.

اعتماد على نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة التي حصلت التلاميذ، قد وجدت الباحث بينما فرقا وضحا. وهذا يدل على أن استخدام اللعبة kokami لها تأثير كبير في تعليم مهارة القراءة. معظم التلاميذ يحبون التعليم باستخدام اللعبة kokami في التعليم مهارة القراءة، ليس في تعليم مهارة القراءة فقط، بل اللغة العربية أيضا، لمهارة الإستماع والكلام والكتابة.^{٤٩}، لأن التلاميذ يفهمون المادة الدراسة بسرعة وتساعدتهم على نجاح التعليم وتنمية رغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي مالانج.

⁴⁸ Suharismi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prektek*. (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2006) Hal. 311-312

⁴⁹ <http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>

الفصل السادس

الإختتام

أ. الخلاصة

بعد إنتهاء إجراء البحث العلمي حول استخدام الباحث اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة في مدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج، حصل الباحث على الإستنتاج الأخير الآتي:

١. عملية التعليم لمهارة القراءة باستخدام اللعبة kokami لترقية المهارة القراءة بمدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج تتكون على ستة لقاءات. وأما خطوات فهو اللقاء الأول، يقوم الباحث بالاختبار القبلي في الفصل التجريبي والفصل الضابطي. اللقاء الثاني في تطبيق اللعبة kokami في تعليم المهارة القراءة مناسبة بمادة "أعمالنا اليومية". ثم اللقاء الثالث تعمل الاختبار البعدي لمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الاختبار القبلي فلذلك في هذا البحث يستخدم اللعبة kokami يعني فعال لترقية مهارة القراءة.

٢. أن استخدام اللعبة kokami في تعليم مهارة القراءة بمدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج فعال. بدليل أن نتيجة "t" ٣,٨٦ أكبر من نتيجة المستوى المعنوى ٥٠% = ٢,٠٢٨. وذلك بمعنى أن فروض هذا البحث مقبول.

ب- المقترحات

بناء على نتائج البحث فتقدم الباحث المقترحات التالية:

١. يرجى من مدرس اللغة العربية أن يختار طريق التعليم المناسب بتعليم مهارة القراءة مثل الألعاب اللغوية.

٢. على الباحثين المستقبل أن يختاروا الألعاب اللغوية الأخرى المناسبة بمادتهم وبتجربتهم عند استخدام اللعبة اللغوية في تعليم مهارة القراءة.
٣. لتلاميذ في المدرسة سونان كاليجوكو المتوسطة كارنج بسوقي ملانج ينبغي أن يزيد اهتمامهم فهم المقروء في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة القراءة سواء في المدرسة أو خارج المدرسة.



قائمة المراجع

- عمارة، خليل أحمد. ١٩٨٧م. تحليل اللغوي. ط ١. مكتبة المنار
- كامل الناقة، محود ورشداحمد طعيمة . دون سنة . طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها. منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة. إيسيسكو
- بن إبراهيم الفوزان، د. عبدالرحمن. ١٩٣٢. إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرياض: جامعة الملك سعود
- عبد الله الغالي، ناصر وعبد الحميد عبد الله. ١٩٩١. أساس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بها. رياض: دار اغالي
- طعيمة، رشيد أحمد . ١٩٩٨. تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجة وأساليبه . مصر: جامعة المنصورة
- طعيمة، رشيد أحمد . ١٩٨٧. تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. الرياض: منشورات المنظمة الأساسية للتربية والتعليم والثقافة إيسكو
- عبد العزيز، مصطفى. ١٤٠٣. الألعاب اللغوية تعليم اللغات الأجنبية. رياض
- أحمد السيد، محمود. ١٩٩٧. في طرائق تدريس اللغة العربية. دمشق: منشورات جامعة دمشق
- مجمع اللغة العربية. ٢٠٠٤. المعجم الوسيط الطبعة الرابع. جمهورية مصر العربية: مكتبة الشروق الدولية
- علي أحمد مدكور، ١٩٨٤. تدريس فنون اللغة العربية. مكتبة الفلاح-الكوبت
- صالح الشنطي، محمد. دون سنة. مهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها
- هادي، نور. ٢٠١١. المواجه لتعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها.
- مدكور، علي أحمد . ١٩٨٤. تدريس فنون اللغة العربية. مكتبة الفلاح-الكوبت

دويدري، رجاء وحيد. ٢٠٠٠. البحث الغلمي أساسية النظرية وممارسته العلمية.
بيروت: دار الفقه

- Hamid, Abdul dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Press
- Mujib, Fathul & Nailur Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arikunto Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kadir, Abdul. 2003. http://cephy-net.blogspot.co.id/2008/12/pelajaran_dengan-permainan-kokami.html
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutrisno, hadi. 1985. *Metodologi Research*. Jilid IV. Cetakan ketiga. Yogyakarta: yayasan penerbitan fakultas psikologi, Universitas Gajah Mada
- Prodopo, Rahmatdjoko. 2001. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindit Agraha Widya
- Enzir. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pres



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah/Madrasah : MTs Sunan Kalijogo Malang
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Kelas/Semester : VIII/Ganjil
 Alokasi Waktu : 3×45 menit (1 x Tatap Muka)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaan-Nya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Meyakini adanya motivasi internal (intrinsik) sebagai anugerah Allah untuk pengembangan kemampuan berbahasa Arab	1.2.1 Menunjukkan perilaku tanggungjawab dan semangat dalam belajar bahasa Arab.
2.2 Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa	2.2.1 Mengaplikasikan perilaku tanggungjawab dan semangat dalam belajar bahasa Arab.
3.2 Memahami lafal bunyi huruf, kata, frase dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: الساعة	3.2.1 Memahami makna kata maupun kalimat yang dipelajari berkaitan dengan tema الساعة. 3.2.2 Menyatakan kembali bunyi kata, frasa dan kalimat bahasa Arab yang

	diperdengarkan tentang: الساعة baik secara lisan maupun tulis 3.2.3 Memberikan contoh kalimat tentang tema الساعة secara tepat. 3.2.4 Memahami penggunaan kata berkaitan dengan tema الساعة beserta tarkibnya baik secara lisan maupun tulis.
4.2 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon tentang: الساعة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks	4.2.1 Menyusun kalimat yang berkaitan dengan tema الساعة sesuai dengan truktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks baik secara lisan maupun tulisan. 4.2.2 mempraktikkan materi hiwar secara berpasangan tentang الساعة. 4.2.3 Merumuskan ide pokok pada teks bacaan tentang الساعة dengan memperhatikan 4.2.4 Menyajikan hasil telaah tentang: الساعة dan tarkibnya.

C. Materi Pembelajaran

Tema: الساعة

1. Materi

المعنى	المفردات	المعنى	المفردات
Ibu rumah tangga	رَبَّةُ الْبَيْتِ	Sarapan	تَنَاوُلُ الْفُطُورِ
Jam 8	السَّاعَةُ الثَّامِنَةُ	Ruang tamu	عُرْقَةُ الْجُلُوسِ

❖ القراءة

أَعْمَالُنَا الْيَوْمِيَّةُ

في السَّاعَةِ السَّادِسَةِ صَبَاحًا، حَسَنٌ يُذَكِّرُ دُرُوسَهُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ، وَأُخْتُهُ عَائِشَةُ تُذَكِّرُ دُرُوسَهَا فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ. وَأُمُّ حَسَنٍ، السَّيِّدَةُ حَلِيمَةُ، تُعِدُّ الْفُطُورَ فِي الْمَطْبَخِ.

السَّاعَةُ السَّابِعَةُ، يَذْهَبُ حَسَنٌ وَأُخْتُهُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ. يَذْهَبُ حَسَنٌ بِالسَّيَّارَةِ، وَتَذْهَبُ عَائِشَةُ مَشْيًا عَلَى الْأَقْدَامِ. وَيَذْهَبُ أَبُو حَسَنٍ، السَّيِّدُ أَحْمَدُ، إِلَى مَكْتَبِهِ بِالسَّيَّارَةِ. يَسْتَعْرِقُ الذَّهَابَ إِلَى الْمَكْتَبِ سَاعَةً وَاحِدَةً. وَأُمُّ حَسَنٍ لَا تَذْهَبُ إِلَى أَيِّ مَكَانٍ، هِيَ رَبَّةُ الْبَيْتِ.

في السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ، حَسَنٌ يَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ، وَهُوَ طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ وَعَائِشَةُ تَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ، وَهِيَ طَالِبَةٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِثْنَيْتَيْتَةِ.

في السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ وَالنِّصْفِ بَعْدَ الْعَصْرِ يَجْلِسُ حَسَنٌ وَأُسْرَتُهُ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ وَهُمْ يَتَحَدَّثُونَ فِيهِ مَسْرُورِينَ.

D. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Pendekatan Scientific Method (Pendekatan ilmiah)
2. Metode : Metode Qiroah

E. Sumber, Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Sumber : Buku Siswa Bahasa Arab Kelas VIII Kurikulum 2013
2. Media : Papan tulis, spidol, KOKAMI (Kotak kartu Misterius), dan benda-benda di lingkungan peserta didik.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian	Waktu
Pendahuluan	• Guru mengajak semua siswa untuk menyiapkan dan mengkondisikan ruang kelas • Guru mengajak semua siswa untuk memulai pembelajaran dengan doa bersama • Guru mengabsen kehadiran siswa • Guru menyampaikan tema atau topik	20 menit

	pembelajaran - Guru memberikan mufrodat tentang materi الساعة - Guru menyiapkan kokami diatas meja - Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok - Guru memanggil ketua kelompok untuk mengambil amplop yang ada di dalam kotak - Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk melengkapi teks dan menerjemahkan dari bacaan yang mereka dapatkan	
Kegiatan Inti	Mengamati : - Siswa melengkapi teks dari bacaan yang mereka dapatkan - Siswa menerjemahkan teks dari bacaan yang mereka dapatkan. Menanya: - Siswa menanyakan kosakata yang belum dipahami - Guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara lisan tentang isi dalam bacaan teks tersebut - Menanyakan kata/kalimat yang belum difahami kepada teman atau guru dalam bacaan teks tersebut Mengeksplorasi: - Siswa menukarkan hasil teks yang sudah dilengkapi dengan kelompok lain - Guru dan siswa mengoreksi hasil teks yang sudah dilengkapi - Guru menyuruh siswa untuk mengembalikan kartu tersebut kepada pemiliknya Mengasosiasikan: - Menghubungkan kosakata yang ada dalam teks dengan kehidupan sehari-hari. Mengkomunikasikan: - Setiap kelompok membacakan	100 menit

	terjemahannya	
	Kelompok lain memperhatikan serta memberi pertanyaan	
Penutup	- Guru memberikan penilaian kepada setiap kelompok - Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi - Guru bersama siswa membaca doa penutup majlis.	15 menit
	Jumlah	135 Menit

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Teknik penilaian afektif

Lembar pengamatan sikap

No.	Nama siswa	Perilaku yang diamati		
		Percaya Diri	Disiplin	Bekerjasama
1.	Syifa	4	4	4
2.	Salam	4	4	5

Keterangan:

Skor maksimal 15

Baik jika jumlah skor : 11-15

Sedang jika jumlah skor : 6-10

Kurang jika jumlah skor : 1-5

Instrumen penilaian

Penilaian

a. Ranah yang dinilai : sikap dan performansi berbahasa Arab (maharah qira'ah)

b. Teknik penilaian : observasi dan performansi

c. Instrumen : lembar observasi sikap dan performansi (maharah qira'ah)

1) Sikap Spiritual

No.	Butir KD yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir Instrumen
1	Mensyukuri Anugerah Tuhan	Membiasakan penggunaan bahasa arab sebagai alat komunikasi di kelas maupun di luar dengan guru dan teman	1
		Membiasakan hadir tepat waktu dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab di kelas	1
		Selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru bahasa Arab.	1

Lembar Observasi Teknik Penskoran

a. Rentangan Skor

No.	Kriteria	Kualifikasi
4	Selalu melakukan (3.5 s.d 4)	Sangat baik
3	Sering melakukan (2.5 s.d 3.4)	Baik
2	Kadang-kadang/jarang melakukan (1.5 s.d 2.4)	Cukup
1	Tidak pernah melakukan (< 1.4)	Kurang

b. Lembar Observasi Teknik Penskoran

Kelas : VIII

Semester : I

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 KD yang diamati : Mensyukuri Anugerah Tuhan
 Indicator Sikap : Lihat pada uraian di atas.

No.	Nama	Skor Sikap Spiritual			Jumlah	Skor Akhir	Kualifikasi
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3			
1	Syifa	3.5	2	3.5	9	$(9:12) \times 4 = 3$	Baik
2	Salam	4	3	4	22	$(11:12) \times 4 = 3,7$	Sangat baik

2) Sikap Sosial

No.	Butir KD yang Dinilai	Indikator	Jumlah butir instrumen
1	Santun	Mengacungkan jari telunjuk ketika ingin mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru	1
		Tidak menjawab pertanyaan dari guru sebelum diperintah untuk mengutarakan jawaban	1
2	Responsif	Merespon pertanyaan guru yang berhubungan dengan الساعة	1
		Menggunakan bahasa arab yang baik dan benar ketika berkomunikasi dengan guru dan teman	1
3	Proaktif	Memahami kalimat ungkapan dalam contoh dialog yang berhubungan dengan الساعة	1
		Menyebutkan anggota keluarga dengan menggunakan bahasa arab yang baik dan benar	1

Implementasi:

a. Rentangan Skor

Skor	Kreteria	Kualifikasi
4	Selalu melakukan	Sangat baik
3	Sering melakukan	Baik
2	Kadang-kadang/jarang melakukan	Cukup
1	Tidak pernah melakukan	Kurang

3) Aspek yang Dinilai dalam Maharah Qira'ah

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal
1	Qowaid	20
2	Kosakata	20
3	Kelancaran	20
4	Pemahaman	30
5	Kepercayaan diri	10
		100

Lembar Observasi Teknik Penskoran

Kelas : VIII

Semester : I

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

KD yang diamati : KD 3 dan KD 4

Indicator Sikap : Lihat pada uraian di atas.

No.	Nama	Skor peraspek yang diperoleh					Skor yang diperoleh
		Qowaid	Kosakata	Kelancaran	Pemahaman	Kepercayaan diri	
1	Syifa	5	5	10	20	20	60
2	Salam	10	10	20	25	30	95

Keterangan

No.	Kriteria	Nilai	Presentase
1	Istimewa	91-100	91% - 100%
2	Baik	81-90	81% - 90%
3	Baik	66-80	66% - 80%
4	Cukup	65	65%
5	Kurang	0-64	0% - 64%

Malang, 21 Agustus 2018

Guru Mapel

Peneliti

Umi Nahril Ula, S.PdM. Yusni Asadullah
NIM.14150150

الاختبار القبلي

الإسم : _____

الفصل : _____

إقرأ النص الآتي:

أَعْمَالُنَا الْيَوْمِيَّةُ

الآن السَّاعَةُ السَّادِسَةُ صَبَاحًا، حَسَنُ يُذَاكِرُ دُرُوسَهُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ، وَأُخْتُهُ عَائِشَةُ تُذَاكِرُ دُرُوسَهَا فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ. وَأُمُّ حَسَنَ، السَّيِّدَةُ حَلِيمَةُ، تُعِدُّ الْفُطُورَ فِي الْمَطْبَخِ.

السَّاعَةُ السَّابِعَةُ، يَذْهَبُ حَسَنُ وَأُخْتُهُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ. يَذْهَبُ حَسَنُ بِالسَّيَّارَةِ، وَتَذْهَبُ عَائِشَةُ مَشِيًا عَلَى الْأَقْدَامِ. وَيَذْهَبُ أَبُو حَسَنَ، السَّيِّدُ أَحْمَدُ، إِلَى مَكْتَبِهِ بِالسَّيَّارَةِ. يَسْتَعْرِقُ الذَّهَابَ إِلَى الْمَكْتَبِ سَاعَةً وَاحِدَةً. وَأُمُّ حَسَنَ لَا تَذْهَبُ إِلَى أَيِّ مَكَانٍ، هِيَ رَبَّةُ الْبَيْتِ.

اخْتَرِ الْإِجَابَةَ الصَّحِيحَةَ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ وَفَقًا لِنَصِّ الْقِرَاءَةِ !

١. فِي أَيِّ سَاعَةِ حَسَنُ يُذَاكِرُ الدُّرُوسَ ؟

أ. فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ ج. فِي السَّاعَةِ الْخَامِسَةِ

ب. فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ د. فِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ

٢. مَاذَا تُذَاكِرُ عَائِشَةُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ ؟

أ. الْفُطُورَ ج. الدَّرْسَ

ب. الْقَلَمَ د. السَّيَّارَةَ

٣. حَسَنُ يُذَاكِرُ دُرُوسَهُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ . مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَط

أ. Ruang belajar . ج. Ruang tamu

ب. Ruang tidur . د. Dapur

٤. مَاذَا تَفْعَلُ السَّيِّدَةُ حَلِيمَةُ فِي الْمَطْبَخِ ؟

أ. تُذَاكِرُ ج. يُذَاكِرُ

ب. تُعِدُّ الْفُطُورَ د. تَقْرَأُ الْكِتَابَ

٥. عَائِشَةُ تَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ . مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَط

أ. Jam delapan ج. Jam setengah tujuh

ب. Jam tujuh د. Jam enam

٦. مَاذَا يَفْعَلُ حَسَنُ وَأُخْتُهُ قَبْلَ أَنْ يَذْهَبَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟

أ. تَنَاوُلُ الْفُطُورَ ج. يُذَاكِرُ الدُّرُوسَ

ب. تُعِدُّ الْفُطُورَ د. تَقْرَأُ الْكِتَابَ

٧. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ "Hasan dan saudara (pr) nya pergi kesekolah setelah sarapan pagi "

أ. يَذْهَبُ حُسَيْنُ وَأُخْتُهَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ

ب. يَذْهَبُ حَسَنُ وَأُخْتُهُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ

ج. يَذْهَبُ حَسَنُ وَأُخْتُهُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تُعِدُّ الْفُطُورِ

د. تَذْهَبُ حُسَيْنُ وَأُخْتُهَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ

٨. يَذْهَبُ حَسَنُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بِالسَّيَّارَةِ . مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَط

أ. Dengan berjalan kaki ج. Dengan Sepeda motor

ب. Dengan mobil د. Dengan angkot

٩. كَمْ سَاعَةٍ يَسْتَغْرِقُ السَّيِّدُ أَحْمَدُ الذَّهَابَ إِلَى مَكْتَبِ ؟

أ. سَاعَةً وَاحِدَةً ج. خَمْسَ سَاعَاتٍ

ب. سَعَتَان

د. ثَلَاثَ سَاعَات

١٠. وَأُمُّ حَسَنٍ لَا تَذْهَبُ إِلَى أَيِّ مَكَانٍ، هِيَ رَبَّةُ الْبَيْتِ. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَطُّ.....

ج. Guru

أ. Kepala rumah tangga

د. Ibu rumah tangga

ب. Pedagang

- مع النجاح -



الاختبار البعدي

الإسم : _____

الفصل : _____

إقراء النص الآتي:

أَعْمَالُنَا الْيَوْمِيَّةُ

في السَّاعَةِ السَّادِسَةِ صَبَاحًا، حَسَنٌ يُذَاكِرُ دُرُوسَهُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ، وَأُخْتُهُ عَائِشَةُ تُذَاكِرُ دُرُوسَهَا فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ. وَأُمُّ حَسَنَ، السَّيِّدَةُ حَلِيمَةُ، تُعِدُّ الْفُطُورَ فِي الْمَطْبَخِ.

السَّاعَةُ السَّابِعَةُ، يَذْهَبُ حَسَنٌ وَأُخْتُهُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ بَعْدَ تَنَاوُلِ الْفُطُورِ. يَذْهَبُ حَسَنٌ بِالسَّيَّارَةِ، وَتَذْهَبُ عَائِشَةُ مَشِيًّا عَلَى الْأَقْدَامِ. وَيَذْهَبُ أَبُو حَسَنَ، السَّيِّدُ أَحْمَدُ، إِلَى مَكْتَبِهِ بِالسَّيَّارَةِ. يَسْتَعْرِقُ الذَّهَابَ إِلَى الْمَكْتَبِ سَاعَةً وَاحِدَةً. وَأُمُّ حَسَنَ لَا تَذْهَبُ إِلَى أَيِّ مَكَانٍ، هِيَ رَبَّةُ الْبَيْتِ.

في السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ، حَسَنٌ يَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ، وَهُوَ طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْمُتَوَسِّطَةِ وَعَائِشَةُ تَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ، وَهِيَ طَالِبَةٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ.

في السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ وَالنِّصْفِ بَعْدَ الْعَصْرِ يَجْلِسُ حَسَنٌ وَأُسْرَتُهُ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ وَهُمْ يَتَحَدَّثُونَ فِيهِ مَسْرُورِينَ.

اخْتَرِ الْإِجَابَةَ الصَّحِيحَةَ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ وَفَقًا لِنَصِّ الْقِرَاءَةِ !

١. في أَيِّ سَاعَةِ عَائِشَةُ تُذَاكِرُ الدُّرُوسَ ؟

أ. في السَّاعَةِ السَّابِعَةِ ج. في السَّاعَةِ الْخَامِسَةِ

- ب. فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ د. فِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ
٢. يُذَكِّرُ حَسَنَ دُرُوسَهُ فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَطُّ.....
- أ. Pelajarannya ج. Ruangannya
- ب. Makanannya د. Di ruang belajar
٣. أَيْنَ يُذَكِّرُ حَسَنَ الدُّرُوسَ ؟
- أ. فِي غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ ج. فِي الْمَدْرَسَةِ
- ب. فِي غُرْفَةِ النَّوْمِ د. فِي الْمَطْبَخِ
٤. مَاذَا تَفْعَلُ السَّيِّدَةُ حَلِيمَةُ فِي الْمَطْبَخِ ؟
- أ. تُذَكِّرُ ج. يُذَكِّرُ
- ب. تُعِدُّ الْفُطُورَ د. تَقْرَأُ الْكِتَابَ
٥. فِي السَّاعَةِ تَذْهَبُ عَائِشَةُ الْمَدْرَسَةَ
- أ. السَّابِعَةِ، إِلَى ج. الْخَامِسَةِ، إِلَى
- ب. السَّادِسَةِ، فِي د. الثَّامِنَةِ، فِي
٦. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ "تَذْهَبُ عَائِشَةُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ مَشْيًا عَلَى الْأَقْدَامِ" هِيَ :
- أ. Aisyah pergi ke sekolah berjalan kaki
- ب. Aisyah pergi ke pasar berjalan kaki
- ج. Aisyah belajar di dalam kelas
- د. Aisyah pergi ke sekolah dengan mobil
٧. إِلَى أَيْنَ يَذْهَبُ حَسَنٌ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ ؟
- أ. إِلَى الْمَطْبَخِ ج. إِلَى الْمَلْعَبِ
- ب. إِلَى الْمَسْجِدِ د. إِلَى الْمَدْرَسَةِ
٨. بِمَا يَذْهَبُ حَسَنٌ إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟
- أ. بِالدَّرَجَةِ ج. مَشْيًا عَلَى الْأَقْدَامِ

ب. بِالسَّيَّارَةِ د. بِالْحَافِلَةِ

٩. كَمْ سَاعَةً يَسْتَعْرِقُ السَّيِّدُ أَحْمَدُ الذَّهَابَ إِلَى مَكْتَبٍ ؟

أ. سَاعَتًا ج. خَمْسَ سَاعَاتٍ

ب. سَعَتَانِ د. ثَلَاثَ سَاعَاتٍ

١٠. عَائِشَةُ طَالِبَةٌ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَطُّ.....

أ. Sekolah Menengah Atas ج. Madrasah Ibtidaiyah

ب. Sekolah Dasar د. Madrasah Ibtidaiyah Negeri

١١. يَذْهَبُ أَبُو حَسَنٍ،، إِلَى مَكْتَبِهِ.....

أ. السَّيِّدُ عَلِي، بِالسَّيَّارَةِ ج. السَّيِّدُ عُمَرُ، بِالذَّرَجَةِ

ب. السَّيِّدُ أَحْمَدُ، بِالسَّيَّارَةِ د. السَّيِّدُ أَحْمَدُ، بِالذَّرَجَةِ

١٢. فِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ حَسَنٌ يَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ تَحْتَهَا الْخَطُّ.....

أ. Jam delapan ج. Jam tujuh

ب. Jam sembilan د. Jam sepuluh

١٣. أَخُو عَائِشَةَ طَالِبٌ فِي الْمَدْرَسَةِ ؟

أ. الْإِبْتِدَائِيَّة ج. الثَّانَوِيَّة

ب. الْمُتَوَسِّطَةِ د. الْجَامِعَةِ

١٤. مَعْنَى الْكَلِمَاتِ "السَّاعَةُ السَّابِعَةُ، عَائِشَةُ تَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ" هِيَ :

أ. Pada jam setengah delapan Aisyah pergi kesekolah

ب. Pada jam tujuh Aisyah belajar di kelas

ج. Pada jam tujuh saya dan Aisyah belajar di kelas

د. Pada jam setengah tujuh Aisyah belajar di kelas

١٥. السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ وَالنِّصْفُ بَعْدَ الْعَصْرِ، يَجْلِسُ حَسَنٌ وَأُسْرَتُهُ فِي ؟

أ. الْمَدْرَسَةِ ج. غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ

ب. غُرْفَةِ الْمَكْتَبِ د. غُرْفَةِ الْجُلُوسِ

- مع النجاح -





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2077 /Un.03.1/TL.00.1/08/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

13 Agustus 2018

Kepada
Yth. Kepala MTS Sunan Kalijogo Karang Besuki - Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : M Yusni Asadullah
NIM : 14150150
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Permainan KOKAMI untuk Meningkatkan Maharoh Qiro'ah di MTS Sunan Kalijogo Karang Besuki - Malang
Lama Penelitian : Agustus 2018 sampai dengan September 2018
(2 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PBA
2. Arsip



YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN ISLAM "SUNAN KALIJOGO"
MADRASAH TSANAWIYAH
MTs SUNAN KALIJOGO
STATUS : TERAKREDITASI B

Kantor : Jl. Candi 3D No. 442 Karangbesuki - Sukun - Malang 65146 Telp. (0341) 564357

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No. 111/MTs.SUKA/A/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Farid Wajidi Sjaifullah, M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : M Yusni Asadullah
NIM : 14150150
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

benar-benar melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsinya yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Permainan KOKAMI untuk Meningkatkan Maharoh Qiro'ah di MTS Sunan Kalijogo Karangbesuki Malang selama bulan Agustus 2018".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Agustus 2018

Kepala MTs Sunan Kalijogo,



Drs. Farid Wajidi Sjaifullah, M.Pd

NIP. 196809071996031001

الصورة (١)



الاختبار القبلي في الفصل الضابط

الصورة (٢)



الاختبار القبلي في الفصل التجريبية

الصورة (٣)



الصورة kokami

الصورة (٤)





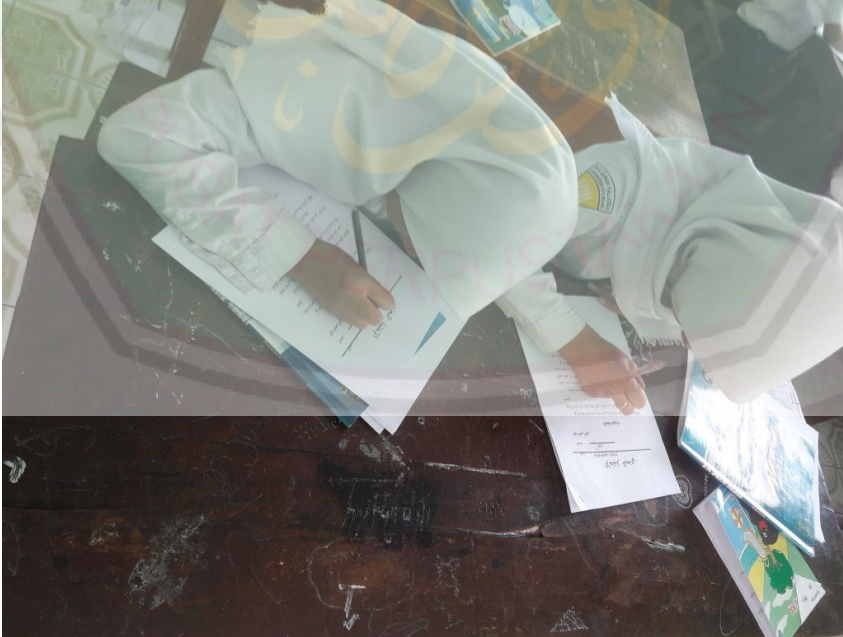
عملية التعليم مهارة القراءة باستخدام اللعبة kokami

الصورة (٥)



الاختبار البعدي في الفصل التجريبية

الصورة (٦)



الاختبار القبلي في الفصل الضابط

السيرة الذاتية

المعلومات الشخصية



الإسم : مُحَمَّد يثني اسد الله

رقم التسجيل : ١٤١٥٠١٥٠ :

مكان الميلاد وتاريخه : فاسوروان، ٠١ أكتوبر ١٩٩٦

كلية/قسم : كلية علوم التربية والتعليم / تعليم اللغة العربية

سنة بداية الدراسة : ٢٠١٤

العنوان : فاسوروان

رقم الجوال : ٠٨٥٧٥٥١٥١٨٩٩ :

البريد الإلكتروني : yusniozil@gmail.com :

المستوى الدراسي

رقم	المستوى الدراسي	السنة
١	روضة الأطفال	٢٠٠٣-٢٠٠١
٢	مدرسة الإبتدائية الحكومية واحد مندالن فاسوروان	٢٠٠٩-٢٠٠٣
٣	مدرسة المتوسطة الحكومية واحد وينوغان فاسوروان	٢٠١١-٢٠٠٩
٤	مدرسة الثانوية الإسلامية سنجاسري مالانج	٢٠١٤-٢٠١١
٥	قسم تعليم اللغة العربية في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج	٢٠١٨-٢٠١٤