

تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني
المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية

رسالة الماجستير

إعداد:

أم مفيدة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨



قسم تعليم اللغة العربية

كليات الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٣

تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني
المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
لاستفتاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير في
تعليم اللغة العربية

إعداد:

أم مفيدة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

قسم تعليم اللغة العربية

كليات الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٣

استهلال

قال النبي صلى الله عليه وسلم:

((خير الناس أنفعهم للناس))

(رواه الطبراني)

إهداء

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم.

أهدي ثمرة جهدي اليسير:

إلى والدي الغريزيين والكريمين والمحبوبين "حسن وسلمى" الذين كانا ربياني بأحسن الأخلاق وشجعاني ودعواني آناء الليل وأطراف النهار لأن أكون إنسانا نافعا ومنتفعا للناس، وأن أكون ناجحا في الدنيا والآخرة. حفظهما الله وأطال الله عمرهما وغفر الله لهما. أحبكما حبا.

إلى إخواني وأخواتي الذين علموني معنى الحياة، وشجعوني ودفعوني حتى أصل إلى هذا الموقف. حفظكم الله دوما ويسر الله أموركم جميعا.

إلى جامعة الراية التي قد منحتني المنحة الدراسية لمواصلة الدراسة في مرحلة الماجستير. حفظ الله أهل الراية.

إلى زملائي الأعزاء "لبائب الراية" الذين لم يتوانوا يوماً في دعمي وتشجيعي حتى بلغت هذا الإنجاز الذي نحن فيه الآن. أدام الله حفظكم وأيسر الله أمورنا جميعا.

إلى جميع معلمين ومعلمات اللغة العربية في أنحاء العالم.

إلى سائر المسلمين والمسلمات.

موافقة المشرف

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدتها الطالبة:

الاسم : أم مفيدة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

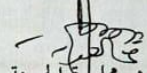
العنوان : تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات

الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكاويومي جاوي الغربية

وافق المشرفان على تقديمه إلى مجلس المناقشة

مالانج، ٣٠ مايو ٢٠٢٣


المشرفة الأولى،


د. مملوكة الحسنة

رقم التوظيف: ١٩٧٣١٢٠٥٠٠٠٠٣٢٠٠١

مالانج، ٢٩ مايو ٢٠٢٣


المشرف الثاني،


د. أبو المعالي

رقم التوظيف: ٢٠٢٨٠٨٨٢٠٣

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية


د. شهداء

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

ج

اعتماد لجنة المناقشة

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان: "تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية" التي أعددتها الطالبة:

الاسم : أم مفيدة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

قد قدمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة

الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الأربعاء، بتاريخ ٥ يولي ٢٠٢٣ م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادة:

الدكتور ولدانا وركاديناتا

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

الدكتور عيروس محسن بن عقيل الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٥٠٥٢٠٢٠١٨٠٢٠١١١٤٨

الدكتورة مملوءة الحسنه الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٤١٢٠٥٢٠٠٠٣٢٠٠١

الدكتور أبو المعالي الماجستير

رقم التوظيف: ٢٠٢٨٠٨٨٢٠٣

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور شهداء

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١



الدكتور واهاب بوي

رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٣٣٠٣٣٢٠٠٠٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث

إقرار أصالة البحث

أنا للموافقة أدناه:

الاسم : أم مفيدة

الرقم الجامعي : ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

العنوان : تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات

الصف الثاني بمعهد المعنوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية

أقر بأن هذا البحث الذي أعدده لتوفير شرط الحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسه وما زوّره من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

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

مالانج، ٣٠ مايو ٢٠٢٣



الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

د

الشكر والتقدير

الحمد لله فالق الحب والنوى، ومحي العظام بعد الموت والبلى، ومنزل القطر والندى،
أحمده سبحانه وأشكره على نعمه وآلائه التي تترى، وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا
شريك له الذي أسرى بعبده ليلا من المسجد الحرام إلى المسجد الأقصى، وأشهد أن محمدا
عبده ورسوله خير من وطئ الثرى، إمام التقى وعنوان الهطى وصلى الله عليه وعلى آله
وصحبه الأطهار الحنفاء.

وتقدم الباحثة أجمل الشكر والتقدير والعرفان إلى الذين كانوا لهم فضل في إتمام هذه الرسالة.
فهذه الرسالة لا تتم إلا بالارشادات والتوجيهات والاقتراحات والمساعدات من الأساتذة
الكرام والزميلات المحبوبة، وأخص الشكر إلى:

١. سماحة الأستاذ الدكتور محمد زين الدين، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية بمالانج.

٢. سماحة الأستاذ واحد مورني، مدير كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم

الإسلامية الحكومية بمالانج والأستاذ الدكتور بسري زين نائب المدير.

٣. سماحة الدكتور شهداء، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية الدراسات العليا جامعة

مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، والسكرتير الدكتور توفيق الرحمن

على التيسر أثناء الدراسة.

٤. سماحة الدكتورة مملوءة الحسنة المشرفة الأولى التي قد أشرفت وشجعت الباحثة في

إتمام هذه الرسالة، جزاها الله خيرا الجزاء وحفظها الرحمن دوما.

٥. سماحة المشرف الثاني الدكتور أبو المعالي الذي قد أشرف وشجع الباحثة في إتمام هذه الرسالة، جزاه الله خيرا الجزاء وحظه الرحمن دواما.
٦. سماحة الأستاذ الدكتور توفيق الرحمن والدكتور دانيال حلمي، كالتخبيرين اللذين قاما بالملاحظات لانتاج هذ البحث.
٧. سماحة المحاضرين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الذين قدموا العلوم والمعارف والتشجيعات للباحثة، وجزاهم الله خير الجزاء.
٨. سماحة المدرسين والمدرسات في جامعة الراية بسوكابومي، جزاهم الله خير الجزاء.
٩. زميلاتي اللائي رافقني من بداية الدراسات في كلية الدراسات العليا من جامعة الراية بخمس سنوات إلى نهاية الماجستير في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، جزاهن الله خير الجزاء.
- تمت هذه الرسالة بعون الله وتوفيقه في شهر مايو سنة ٢٠٢٣. عسى الله أن يجعل هذا البحث مفيدا ونافعا لمن يستفيد منه. آمين يا رب العالمين. وصلى الله على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، والحمد لله.

مالانج، مايو ٢٠٢٣

الطالبة المقررة،

أم مفيدة

الرقم الجامعي: ٢١٠١٠٤٢١٠٠٨٨

محتويات خطة البحث

أ.....	استهلال
ب.....	إهداء
ج.....	موافقة المشرف
د.....	اعتماد لجنة المناقشة
ه.....	إقرار أصالة البحث
و.....	الشكر والتقدير
ح.....	محتويات خطة البحث
م.....	قائمة الجداول
س.....	قائمة الصور
ع.....	مستخلص البحث
ف.....	ABSTRACT
ص.....	ABSTRAK
١.....	الفصل الأول: الإطار العام والدراسات السابقة
١.....	أ- المقدمة
٤.....	ب- أسئلة البحث
٤.....	ج- أهداف البحث

٥	د-أهمية البحث
٥	هـ- حدود البحث
٦	و- فرضية البحث
٦	ز- تحديد المصطلحات
٧	ط-الدراسات السابقة
١٧	الفصل الثاني: الإطار النظري
١٧	المبحث الأول: مهارة الكلام.....
١٧	أ- مفهوم مهارة الكلام
١٧	ب-أهمية مهارة الكلام.....
١٨	ج-عناصر مهارة الكلام
١٩	د-مستويات مهارة الكلام
٢٠	د.أهداف مهارة الكلام
٢٢	هـ.وسائل تعليم مهارة الكلام
٢٣	المبحث الثاني: الألعاب اللغوية.....
٢٣	أ- مفهوم الألعاب اللغوية
٢٤	ب-أهمية الألعاب اللغوية
٢٥	ج-خصائص اللعبة الجيدة
٢٦	د-الملحوظات في استخدام الألعاب اللغوية
٢٧	هـ-أنواع الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام

٢٩	و- مفهوم تخمين الكلمة
٣٠	ز- خصائص تخمين الكلمة
٣١	ز- خطوات تخمين الكلمة
٣٣	ح- مزايا ونقائص من تخمين الكلمة
٣٥	الفصل الثالث: منهجية البحث
٣٥	أ- مدخل البحث ومنهجه
٣٦	ب- إجراءات البحث والتطوير
٣٩	ج- مجتمع البحث والعينة
٣٩	د- البيانات ومصادرها
٤٠	هـ- متغيرات البحث
٤٠	و- أسلوب جمع البيانات
٤٤	ز- تحليل البيانات
٤٧	الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها
	المبحث الأول: تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف
٤٧	الثاني المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي
٤٧	أ. التحليل
٤٨	ب. التصميم
٤٩	ج. التطوير
٥١	د. التجربة

٥٢	و.التقويم
	المبحث الثاني: صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات
٥٣	الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي
٥٣	أ.تصديق الخبير في مجال تصميم الوسيلة التعليمية.....
٥٥	ب.تصديق الخبير في مجال المواد التعليمية.....
	المبحث الثالث: فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات
٥٨	الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي
٥٨	أ.تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة
٦٢	ب.تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية
٦٦	ج.نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطالبات في المجموعة الضابطة والتجريبية ...
٦٧	د.تحليل الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة والتجريبية
٧٤	الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث.....
	أ. تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني
٧٤	المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي
	ب.صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني
٧٨	المتوسط بمعهد الممتعوق مركز الزامل سوكابومي
	ج. فعالية اللعبة "تخمين" الكلمة لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني
٧٩	المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي
٨٢	الفصل السادس: الخاتمة.....

٨٢	أ.ملخص نتائج البحث
٨٣	ب.التوصيات والاقتراحات
٨٥	قائمة المصادر والمراجع
٨٩	الملاحق
١٠٢.....	السيرة الذاتية

قائمة الجداول

- الجدول ٣،١ : منهجية البحث..... ٤٨
- الجدول ٣،٢ : معيار نتيجة تصديق الاستبانة..... ٤٨
- الجدول ٣،٣ : معيار تصديق الاستبانة لخبير المواد التعليمية وخبير تصميم الوسائل التعليمية..... ٤٩
- الجدول ٤،١ : دليل تصديق الخبير من ناحية تصميم الوسيلة التعليمية..... ٥٧
- الجدول ٤،٢ : المعايير نتيجة الاستبانة من تصديق الخبراء..... ٥٨
- الجدول ٤،٣ : دليل تصديق الخبير من ناحية المواد التعليمية..... ٥٩
- الجدول ٤،٤ : المعايير نتيجة الاستبانة من تصديق الخبراء..... ٦٠
- الجدول ٤،٥ : نتائج الاختبار القبلي للطلبة في المجموعة الضابطة..... ٦٢
- الجدول ٤،٦ : تقدير نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة..... ٦٣
- الجدول ٤،٧ : نتائج الاختبار البعدي للطلبة في المجموعة الضابطة..... ٦٤
- الجدول ٤،٨ : تقدير نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة..... ٦٥
- الجدول ٤،٩ : نتائج الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية..... ٦٦
- الجدول ٤،١٠ : تقدير نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية..... ٦٧
- الجدول ٤،١١ : نتائج الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية..... ٧٠
- الجدول ٤،١٢ : تقدير نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية..... ٧١
- الجدول ٤،١٣ : معدل نتائج مجموعة الضابطة والتجريبية..... ٧١

الجدول ٤،١٤ : تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة.....٧٢

الجدول ٤،١٥ : تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية.....٧٤

الجدول ٤،١٦ : المجموع من عدد الانحراف وعدد الانحراف المربع بين المجموعتين.

٧٥.....

قائمة الصور

- الصورة ٤،١ : البرنامج في تصميم وسيلة تخمين الكلمة. ٥٣.....
- الصورة ٤،٢ : تصميم بطاقة وسيلة تخمين الكلمة..... ٥٤.....
- الصورة ٣،١ : إجراءات خطوات ADDIE..... ٤٠.....
- الصورة ٤،٣ : دليل استخدام لعبة تخمين الكلمة..... ٥٥.....

مستخلص البحث

مفيدة، أم. ٢٠٢٣. تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. رسالة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. (المشرف: ١) الدكتورة مملوءة الحسنه (٢) الدكتور أبو المعالي.

الكلمات المفتاحية: تطوير اللعبة، تخمين الكلمة، تعليم مهارة الكلام.

مهارة الكلام هي مهارة لغوية لا يتقنها طالبات إلا بكثرة التدريبات الكلامية. لأن هذه المهارة اللغوية تحتاج إلى التدريب والتعويد المستمر كما يستطيع المتعلم أن يتكلم بنطق صحيح وبأسلوب يفهمه الآخرون. ولاحظت الباحثة أن طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي غير قادرات على التحدث باللغة العربية بشكل جيد. وأحد الأسباب التي تم تحديدها هي أن الطالبات يشعرن بالملل في دراسة اللغة العربية ولا يكون لديهن الحماسة في تعلمها. ولممارسة الكلام تحتاج إلى الدوافع عنها، ومن تلك الدوافع هي الوسائل التعليمية من الألعاب اللغوية. وفي هذا البحث تقوم الباحثة بتطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام حتى يشعر الطلبة بالحماسة والتسلية والفرح أثناء ممارسة الكلام.

يهدف هذا البحث إلى (١) إنتاج اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي، (٢) وصف صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي، (٣) وصف فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي. والمنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج البحث والتطوير على نموذج ADDIE. وأما طريق تحليل البيانات المستخدمة هي بتخليل الكيفي والكمي مع استخدام اختبار t-test.

وأما نتائج هذا البحث هي: (١) إن إنتاج لعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام لطالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي يُبدأ من تحليل الاحتياجات، ثم تصميم بطاقة اللعبة ودليل استخدام البطاقة، وتطويرها بناء على مداخلات وتعليقات من خبير المواد وتصميم المنتج، ثم القيام بالتنفيذ، والأخير التقييم لقياس مدى فعالية المنتج. (٢) إن اللعبة "تخمين الكلمة" صالحة استعمالها لمساعدة الطالبات على تعليم مهارة الكلام مصداقا من نتيجة الخبر أن جودة هذه قائمة المفردات مجملا بتقدير "جيد جدا". (٣) إن اللعبة تخمين الكلمة فعال لتعليم مهارة الكلام لطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وذلك بالنظر إلى مقارنة الباحثة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وذلك أن درجة تاء حساب (t-hitung) أكبر من نتيجة (t-table) = ١,٧١٤ > ١٢,٦٥.

ABSTRACT

Mufida, Ummi. ٢٠٢٣. Developing the game "Guess the Word" to teach speaking skills to second-grade students of Al-Ma'tuq Islamic Boarding School, Al-Zamil Sukabumi, West Java. A Magister Thesis in Department of Arabic Language Education, Graduate College, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor: ١) Dr. Mamluatul Hasanah ٢) Dr. Abul Maali.

Keywords: game development, word guessing, teaching speaking skill.

Speaking skills is linguistic skills that only female students can master with a lot of verbal practice because speaking skill requires continuous practice and habituation so that students can speak correctly that can be understood by others. Researchers noticed that middle-class female students in Al-Ma'tuq Islamic Boarding School, Al-Zamil Center Sukabumi, could not speak Arabic well. One of the identified causes is that female students feel bored learning Arabic and do not have the enthusiasm to learn it. To practice speaking, students need strategies to practice their speaking skills and they can use language games. In this study, researchers developed a "guess the word" game to teach speaking skills so that students feel enthusiastic, entertained and happy when practicing speaking skills.

This research aims to ١) Produce a "Guess the Word" game to teach speaking skills to the second-grade students of Al-Ma'tuq Islamic Boarding School Al-Zamil Center Sukabumi, ٢) Describe the validity of the "Guess the Word" game to teach speaking skills to the second-grade students of Al-Ma'tuq Islamic Boarding School Al-Zamil Center Sukabumi, ٣) Describe the effectiveness of the "Guess the Word" Game to teach the second-grade students Al-Ma'tuq Islamic Boarding School Al-Zamil Center Sukabumi. The method used in this research is the Descriptive research based on the ADDIE model. The data analysis method used is Qualitative and Quantitative analysis using a T-test.

The results of this research are: ١) The Production of "Guess the Word" games to teach speaking skills to second-grade students Al-Ma'tuq Islamic Boarding School Al-Zamil Center Sukabumi, starting from analyzing needs, designing game cards, guiding how to use the cards and developing them based on intervention, the expert material comments and product design, then conducting implementation and finally do the evaluation to measure the product effectiveness. ٢) "Guess the Word" games can be used to tech students speaking skills. Based on the expert's conclusion the quality of the Arabic vocabulary lists is rated "very good" ٣) "Guess the Word" game is effective for teaching speaking skills to second-middle class students at Islamic Boarding School Al-Ma'tuq Al-Zamil Center Sukabumi, West Java. This is based on the comparison between pre-test result and post-test result. The value (t-count) of the calculation is greater than the result (t-table) = ١٢,٦٥ > ١,٧١٤.

ABSTRAK

Mufida, Ummi. ٢٠٢٣. Pengembangan permainan “Tebak Kata” untuk mengajarkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas ٧ Pondok Pesantren Al-Ma’tuq, pusat Al-Zamil Sukabumi, Jawa Barat. Tesis Magister Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. Pembimbing: ١) Dr. Mamluatul Hasanah ٢) Dr. Abul Maali.

Kata kunci: pengembangan permainan, tebak kata, pengajaran keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan linguistik yang hanya dapat dikuasai siswa dengan banyak latihan verbal. Karena keterampilan berbahasa ini memerlukan latihan dan pembiasaan yang terus menerus, agar pembelajar dapat berbicara dengan benar dan dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang lain. Peneliti memperhatikan bahwa siswi kelas ٧ menengah di PonPes Al-Ma’tuq, Pusat Al-Zamil Sukabumi, tidak dapat berbicara bahasa Arab dengan baik. Salah satu penyebab yang teridentifikasi adalah siswi merasa bosan dalam mempelajari bahasa Arab dan tidak memiliki semangat untuk mempelajarinya. Untuk berlatih berbicara, memerlukan motif tentangnya, dan di antara motif itu adalah sarana pendidikan permainan bahasa. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan “tebak kata” untuk mengajarkan keterampilan berbicara agar siswa merasa antusias, terhibur dan gembira saat berlatih berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk ١) menghasilkan permainan “tebak kata” untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada siswi kelas ٧ PonPes Al-Ma’tuq pusat Al-Zamil Sukabumi, ٢) mendeskripsikan validitas permainan “tebak kata” untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada siswi kelas ٧ PonPes Al-Ma’tuq pusat Al-Zamil Sukabumi, ٣) Mendeskripsikan Keefektifan Permainan Tebak Kata untuk Mengajarkan Keterampilan Berbicara Siswi Kelas ٧ PonPes Al-Ma’tuq pusat Al-Zamil Sukabumi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan berdasarkan model ADDIE. Metode analisis data yang digunakan adalah melalui analisis kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan uji-t.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah: ١) Pembuatan permainan tebak kata untuk mengajarkan keterampilan berbicara bagi siswi kelas ٧ PonPes Al-Ma’tuq pusat Al-Zamil Sukabumi, dimulai dari menganalisis kebutuhan, kemudian merancang kartu permainan dan panduan penggunaan kartu, dan mengembangkannya berdasarkan intervensi dan komentar ahli materi dan desain produk, kemudian melakukan Implementasi, dan terakhir evaluasi untuk mengukur keefektifan produk. ٢) Permainan “tebak kata” dapat digunakan untuk membantu siswa mengajarkan keterampilan berbicara, berdasarkan kesimpulan ahli bahwa kualitas daftar kosakata ini secara keseluruhan dinilai “sangat baik”. ٣) Permainan tebak kata efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada siswi kelas ٧ menengah di PonPes Al-Ma’tuq pusat Al-Zamil Sukabumi, Jawa Barat. Hal ini mengingat perbandingan peneliti antara pre-test dan post-test yaitu nilai (t-hitung) perhitungan lebih besar dari hasil (t-tabel) = ١٢,٦٥ > ١,٧١٤.

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ- المقدمة

تعد الوسائل التعليمية عنصراً أساسياً في العملية التعليمية، وذلك لما تقدمه من إسهامات في مجال التعليم والتعلم، حيث تؤدي دوراً هاماً في خلق التفاعل الإيجابي بين المعلم والمتعلم، وتجعل الدرس أكثر إثارة وتشويقاً.^١ كما كتب في قانون إندونيسيا رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ يشير للمعلم أن يكون قادراً على خلق التعلم بطريقة تفاعلية وممتعة ومليئة بالتحديات وملهمة ومحفزة، مما يوفر مساحة كافية لتنمية إبداع الطلاب وفقاً للمواهب والاهتمامات والقدرات والتنمية الجسدية والنفسية.^٢ ومن هنا فإن للمعلم أن يدرس طلابه بالطريقة التفاعلية بأي وسيلة تعليمية كانت لتجعلهم منتبهين وتحمس في الدراسة.

الوسيلة التعليمية أو التعليمية على ضوء تعليم اللغة العربية هي كل ما يلجأ إليه الدارس من أدوات وأجهزة ومواد لتسهيل عملية التعليم أو التعلم وتحسينها وتعزيزها وتوضيح الأفكار وشرح معاني الكلمات وتدريب الدارسين على اكتساب المهارات اللغوية أو فهم العناصر اللغوية. قال أسناوير في المقالة العلمية عمر فاروق "أهمية الوسائل التعليمية وأثرها في تعليم اللغة العربية" إن عملية التعليم والتعلم في الحقيقة هي العملية الإتصالية. وكان نشاط التعليم والتعلم في الفصل أو الإتصال بين المعلم والمتعلم لتبادل الآراء وترقية الفكر والفهم. وقد يوجد كثيراً عدم التفاهم في هذا الإتصال حتى تؤدي إلى عدم النفع وعدم الفعال. فهذا بسبب عدم استعداد المتعلم ونقصان ميولهم وإرادتهم في هذه المواصلات.

^١ نجاد عشاش، الوسائل التعليمية ودورها في تحسين العملية التعليمية عند تلاميذ المرحلة الابتدائية، جامعة أكلبي محمد

أواحاج، ٢٠١٩ ص ٥.

^٢ BDK Dnpasar Kementerian Agama, *Model, Pendekatan, Strategi Dan Metode*, Jumat, 5 Juni 2020 <<https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/berita/model-pendekatan-strategi-dan-metode>> [accessed ٤ February ٢٠٢٢].

ولعلاج هذا الحال هو باستخدام الوسائل في عملية التعليم والتعلم، فإن وظيفة الوسائل لتشجيع الطالب في نيل الإتصال ولترقية التناسق في نيل العلم والأخبار.^٢ فإذا إن الوسائل التعليمية هي مهمة جدا في العملية التعليمية لسهولة فهم الدارسين الدرس.

تعليم مهارة الكلام يحتاج إلى وسيلة لسهولة فهم الدارس الدرس ولكي يتحمس الدارس لتعلمها، فمن إحدى الوسائل لتعليم مهارة الكلام هي الألعاب اللغوية. لم يكن مفهوم اللعب على ما هو عليه اليوم، وهو ما يقصد به الترفية والتسلية والعبث والمرح، مثل ألعاب الأطفال، وألعاب الحيوانات الصغيرة وكل الأعمال غير الهادفة أو الجادة، واللعب هو عكس الجاد والهادف وهو عمل منظم. يعتبر اللعب الاستجمام والاسترخاء من الكدح، ويجدد القوة المنهكة، واللعب يوفر المتعة والرضا ليس لأي غرض آخر غير متعة اللعب. يعتبره البعض أصل الفن والتعبير غير الهادف عن الطاقة الزائدة. يعتبر اللعب مع الشباب تدريباً على المهارات المطلوبة في المستقبل، والتقليد والمحاكاة من أنواع اللعب التي تهدف إلى تعلم المهارات من الآخرين، وهذا دافع غريزي.^٤

في تعليم مهارة الكلام في معهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية يستخدم الكتاب العربية بين يديك. يعد هذا الكتاب من أنسب كتاب تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، ومن جانب مميزاته له نقصان منها لم يكن له تنوع من الوسيلة التعليمية التي تجعل الطالبات تتحمس. من مقابلة الباحثة مع مدرسة اللغة العربية وطالبات الصف الثاني المتوسط تجد أن في معهد المعتوق مركز الزامل طالباتها لم يستطعن أن يتكلمن باللغة العربية جيداً، فمن إحدى السبب هي أن المدرسة تستخدم طريقة التعليم المباشر فقط ولا تستخدم أنواع من وسيلة تعليمية، فتعلم الروتيني ستجعل الدرس مملاً وعدم التحمس الطلبة في تعلم اللغة العربية، وحتى لا تتكلم باللغة العربية جيداً، لأن لا يوجد الدافع لتكلم بها، وتؤثر على تدني جودة التعليم سواء من ناحية العملية أو من ناحية النتائج. لإنتاج نماذج

^٢ Umar Al Faruq، Lisanudhad، أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، (٢٠١٤)، ١-٢٠.

^٤ نور شمة، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم).

التعلم المبتكرة والخلاقة والتقدمية، من المهم أن يبتكر المدرسة في استخدام نماذج التعلم المناسب. وفي هذا السياق، يعتبر البحث التطويري حلا منهجيا وموضوعيا وشاملا ليكون بمثابة أساس لإنتاج تعليم جيد يتماشى مع تطور العلوم والتكنولوجيا.^٥

فمن هنا أرادت الباحثة أن تعطي إحدى الوسيلة التعليمية لتعلم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام، وهي بوسيلة الألعاب اللغوية التي تيسر وتسهل عملية تعليم وتعلم اللغة واللغة العربية خاصة، فتخمين الكلمة هي نوع من أنواع الألعاب اللغوية التي تذهب ملل الطالبات وتسهل عملية تعليم وتعلم مهارات اللغوية عامة، ومنها مهارة الكلام. من خلال لعبة تخمين الكلمة يوجه التلاميذ لفهم ومعرفة الرسائل الواردة في هذا الموضوعو لذلك، بقدرة التلاميذ في فهم تضمين الكلمة فيعكس قدرة التلاميذ في فهم المواد الموجودة.^٦ وهذا لأن مهمة لعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام هي تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية بشكل ممتع وفعال. وتساعد اللعبة في تطوير مهارات الكلام والتواصل لدى الطلبة، حيث يتعلمن كيفية التعبير عن أنفسهن وإيصال أفكارهن بطريقة صحيحة وسلسة في اللغة العربية. من خلال تخمين الكلمة، تتعلم الطالبات توسيع مفرداتهن وزيادة فهمهن للغة العربية. ويتم توفير تحديات متنوعة للطلبة لتخمين الكلمات الصحيحة استنادا إلى السياق والمعنى، مما يساهم في تنمية قدراتهم اللغوية والتفكير اللغوي.

فبناء على الظواهر السابقة أرادت الباحثة أن تبحث هذه المشكلة تحت الموضوع "تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية".

^٥ Moh Ainin, *Metode Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Dan Praktik)*, (Malang: Lisan Arabi, ٢٠١٩), hal ٦١.

^٦ Murtadho, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. hal. 130 .

ب- أسئلة البحث

اعتمادا على مقدمة البحث السابقة فتظهر المشكلة الآتية:

١. كيف يتم تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية؟
٢. ما مدى صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية؟
٣. ما مدى فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية؟

ج- أهداف البحث

أما أهداف هذا البحث كما يلي:

١. إنتاج اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.
٢. لقياس صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.
٣. لقياس فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.

د- أهمية البحث

تتضح أهمية البحث الذي ستقوم به الباحثة فيما يلي:

١. من الناحية التطبيقية

أ. للطالبات

- (١) لزيادة انتباههم ورغبتهم وإنجازهم ونشاطهم في التعلم
- (٢) لتنمية كفاءتهم في الكلام إلى المستوى الأحسن

ب. للمدرسات

- ١) تكون نتائج هذا البحث دافعة لهم لتجديد وتحسين كيفية تعليم اللغة العربية، ولكي يبتكر المدرس في استخدام أو التصميم الوسائل التعليمية المتنوعة في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام.
- ٢) امتلاك المدرسات صورة عن كيفية تعليم مهارة الكلام باستخدام اللعبة "تخمين الكلمة".

ج. للمدرسة أو المؤسسة

- ١) إعطاء المعلومات عن الوسائل التعليمية المناسبة خاصة في مهارة الكلام.
٢. من الناحية النظرية

أن تكون نتائج هذه الدراسة مظهر جديد لمعلمي اللغة العربية في تدريس مهارة الكلام، وربما تكون هذه الدراسة علاجًا وحلاً لمعلمي اللغة العربية الذين يواجهون بمثل هذه المشكلات التعليمية.

هـ - حدود البحث

١. الحد الموضوعي

حددت دائرة هذا البحث في تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام على مستوى اللغة مهارة الكلام المتقدم معتمدا على ACTFL في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. تتكون هذه اللعبة "تخمين الكلمة" من أربع وعشرين بطاقة (فيها المفردة وصورة ورقم)، ودليل استخدام اللعبة "تخمين الكلمة". أما المواد التعليمية التي أفاضت

الباحثة في بحثها كما في الكتاب التعليمي المستخدم يعني الكتاب العربية بين
يديك.

٢. الحد المكاني

جرى هذا البحث في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل
سوكابومي جاوى الغربية.

٣. الحد الزمني

جرى هذا البحث في العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.

و- فرضية البحث

إن تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" جعلت طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق
مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية فعالا في تعليم مهارة الكلام.

ز- تحديد المصطلحات

خصت هذه الدراسة عن تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة
الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي
جاوى الغربية.

فتحديد المصطلحات هي كما يلي:

١. اللعبة اللغوية: المقصود باللعبة اللغوية هي نشاط سلوكي (إجماعي أو فردي)
يتميز بالإثارة والمرح يمارسه الدارسون تحت إشراف المعلم من أجل تحقيق
أهداف لغوية محدودة.^٧

^٧ محمد إيفان ألفيان، "فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بولانج جمبر"

٢. تخمين الكلمة: تخمين الكلمة هو تقديم المواد التعليمية باستخدام كلمات قصيرة بشكل بطاقات اللعبة يبحث يمكن التلاميذ أن يتقبل وسائل التعلم من خلال البطاقة.^٨

٣. مهارة الكلام: يعرف المتحدث بأنه مهارة نقل الأفكار والمعاني من المتحدث إلى الآخرين في طلاقة وانسياب مع صحة في التعبير وسلامة في الأداء.^٩ فيحدد الباحثة في هذا البحث في مستوى اللغة مهارة الكلام المتقدم معتمدا على ACTFL يعني به استطاعة المتعلمون المتحدث عن الموضوعات القريبة من حياتهم اليومية، باستخدام المفردات والبنية التي يمكن فهمها من قبل الناطقين بها.

ط - الدراسات السابقة

للتأكيد من صلاحية البحث، فإنه لابد من عرض بعض الدراسات السابقة التي تتعلق بموضوع البحث، فهي:

١. فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بولانج جمبر، محمد إيفان أليفان، ٢٠٠٧. هذا البحث يركز على فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام الترقية تعليم الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بالونج جنبر تطبيقا، تكون معيارا و مصدرا في استخدام الألعاب اللغوية لتعليم الكلام نظريا. يستخدم الباحث في هذا البحث المدخل الكيفي والمدخل الكمي ، ونوعه هو البحث التجريبي ومصادر البيانات وهي: مدير المعهد، ومدرس اللغة العربية، والطلاب وملاحظة عملية تعليم الكلام ونتائج

^٨ Murtadho, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*.

^٩ السامعي ص. ٩.

^{١٠} محمد إيفان أليفان، فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بالونج جمبر،

الاختبار القبلي والبعدي للطلاب. طريقة جمع البيانات: الملاحظة والمقابلة و الاستبيان والاختبار. وأما تحليل البيانات بالخطوات التالية: إعداد البيانات وتحليل البيانات وتفسيرها تفسيراً بالرمز التائي (t-test) أما نتائج البحث يذكر أن النتائج للامتحان القبلي بين الفصل الضابط والفصل التجربة قبل استخدام الألعاب اللغوية يدل على نتيجة الاختبار التالي ت حساب = بالاحتمال (probability) (٢٠٠٢) لأن الاحتمال أكبر من H_0 مقبول هذا بمعنى إن نتيجة الاختبار القبلي لفصل الضابط وفصل التجربة ليس هناك فرق ميم في قدرة كلام الطلاب بين الفصل الضابط والفصل التجربة قبل استخدام الألعاب اللغوية. أما النتائج للاختبار البعدي بين الفصل الضابط والفصل التجربة بعد استخدام الألعاب اللغوية للفصل التجربة يدل على ونتيجة الاختبار التائي ت حساب - ٥,١٦ بالاحتمال (probability) ٢,٠٤٢ لأن الاحتمال أصغر من $a - \dots$ ف H_0 مردود هذا بمعنى إن نتيجة الاختبار البعدي لفصل الضابط وفصل التجربة هناك فرق ميم في قدرة كلام الطلاب بين الفصل الضابط والفصل التجربة بعد استخدام الألعاب اللغوية. فإخلاصة من هذا البحث هي إن استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام لها فعالية لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام.

٢. تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (ular tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان، عملية عمليتي ٢٠١٧. ١١ 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 الجمع البيانات الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبارات الاختبار القبلي والبعدي). ونتائج البحث هي: (١) إنتاج اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة

١١ عملية عمليتي، تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة

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) الحساوي ٨،٥١ أكبر من ٢،٠٥ . إذن نتيجة الاختبار (t) مقبولة.

٣. استخدام بطاقة الألعاب الرباعية (Kwartet Card) لتنمية مهارة الكلام (بحث

تجريبي بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية تامبا براس جومبانج جاوى الشرقية، ليلة المطرية ٢٠١١.١٢ أهداف هذه الرسالة هي: ١- معرفة كيفية استخدام بطاقة الألعاب الرباعية (Kamees card) في تنمية مهارة الكلام لدى الطالبات الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية تامباك براس جومانج ٢- معرفة فعالية استخدام بطاقة الألعاب الرباعية في تنمية مهارة الكلام خاصة كفاءة النطق لدى الطالبات الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية تامباك براس جومبانج. وأما منهج البحث هو التجريبي باتخاذ المجموعة الضابطة والمجموعة التجربة مع إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي والمدخل المستخدم هو المدخل الكمي والمدخل الكيفي. مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلبة في المدرسة من الفصل الثامن عشر للسنة الدراسية ٢٠١٠- ٢٠١١ وعدددهم ٤٩٣ طالبا العينة لهذا البحث هي الطالبات في فصل الثامن (j) وعندهن ٤٠ طالبة (الفصل التجريبي) والطالبات فصل الثامن (i) وعدددهن ٤٠ طالبة (الفصل الضابط). وتأخذ الباحثة هذه العينة عشوائيا وعمديا وتسير التجربة

^{١٢} ليلة المطرية، استخدام بطاقة الألعاب الرباعية (Kwartet Card) لتنمية مهارة الكلام (بحث تجريبي بالمدرسة

المتوسطة الإسلامية الحكومية تامبا براس جومبانج جاوى الشرقية)، ٢٠١١.

داخل الحصة الدراسية. وأدوات البحث المستخدمة من المقابلة والملاحظة والاختبار والاستبانة. ونتائج هذا البحث، اعتماداً على النتائج المحسولة على نتيجة الفرق للاختبار القبلي والبعدى للمجموعتين الضابطة والتجربة وحدث الباحثة أن درجة ثاء حساب (t٠) في هذا البحث (٣٥,٨٥٣٢٨) أكبر من درجة ثاء جدول على مستوى ٦٥٪ (١٩٠) ومن درجة ثاء الجدول على مستوى ١ (٢٦٤) وذلك معنى أن H مقبول أى أن فروض هذا البحث مقبول والخلاصة أن استخدام بطاقة الألعاب الرباعية فعالة في تنمية مهارة الكلام خاصة في نطق الأصوات نطقاً صحيحاً لدى الطالبات في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية بتاما، براس جومانج جاوا الشرقية.

٤. استخدام بطاقة اللعبة الرباعية (Quartet Card Game) في تعليم مهارة الكلام بمدرسة "المستقيم ٢" المتوسطة الإسلامية سوعى بولان كوبو رابا كاليمانتان الغربية، فوزي مخلص أشعري ٢٠١٩. ١٣ أهداف هذه الرسالة هي: (١) معرفة فعالية استخدام بطاقة اللعبة الرباعية في تعليم كفاءة صحة النطق للطلبة الفصل الثامن بمدرسة "المستقيم ٢" المتوسطة الإسلامية سوعى بولان كوبو رابا كاليمانتان الغربية (٢) معرفة فعالية استخدام بطاقة اللعبة الرباعية في تعليم كفاءة استيعاب المفردات للطلبة الفصل الثامن بتلك المدرسة. (٣) معرفة فعالية استخدام بطاقة اللعبة الرباعية في تعليم كفاءة فهم القواعد للطلبة الفصل الثامن بتلك المدرسة. (٤) معرفة فعالية استخدام بطاقة اللعبة الرباعية في تعليم طلاقة الكلام للطلبة الفصل الثامن بتلك المدرسة. وأما منهج البحث هو المنهج التجريبي باتخاذ المجموعة الضابطة والمجموعة التجربة مع إجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدى والمدخل المستخدم هو المدخل الكمي وأدوات البحث المستخدمة من للمقابلة والملاحظة والاختبار والاستبانة. ونتائج هذا البحث (١) اعتماداً على النتائج المحسولة على نتيجة الفرق

^{١٣} فوزي مخلص أشعري، استخدام بطاقة اللعبة الرباعية (Quartet Card Game) في تعليم مهارة الكلام بمدرسة

"المستقيم ٢" المتوسطة الإسلامية سوعى بولان كوبو رابا كاليمانتان الغربية، ٢٠١٩.

عملية تصميم اللوحة لوجيكو فيكولو وفعالة استخدامها في العملية التعليمية للمستوى الثانوية بالمدرسة الثنائية اللغة الثانوية الاسلامية باتو جاوى الشرقية. استخدم هذا البحث إجراءات البحث التجريبي حيث صممت الباحثة الاختبار البقلي والبعدى للمجموعة الضابطة والتجريبية. مجتمع هذا البحث هو الطلبة الصف الأول واختارت منهم ٦٠ طالبا لهذا البحث يتكون من ٣٠ طالبا للمجموعة الضابطة و ٣٠ طالبا للمجموعة التجريبية. نتائج هذا البحث (١) أن عملية تصميم اللوحة لوجيمو فيكولو لترقية مهارة الكلام هي الدراسة المبدئية وتطوير اللعبة وتصديق الخبراء وتعديل الأول وتجربة محدودة وتعديل الثاني وإنتاج نهائي، وهذه الخطوات لا بد يجد واجتهاد هناك أربع خطوات في تصميم اللوحة لوجيمو فيكولو هي اختبار اللعبة والختبار المواد، وصناعة اللوحة لوجيمو فيكولو. (٢) المدرسة الثنائية اللغة الثانوية الاسلامية باتو جاوى الشرقية تحتاج إلى دقة من الاجراءات التالية: ١- أن معدل نتيجة الاختبار البعدى للمجموعة الضابطة من غير استخدام اللوحة لوجيمو فيكولو هي ٥٣٧٥ من هاتين نتيجتين حسبت الباحثة بحساب ما وحصلت على النتيجة ٣،٧٦٦ وأما قيمة التاء (t) الموجودة في الجدول التائي (tabel مستوى الدلالة ٥٪ تدل ٢،٠٠ وعند ٢،٦٦ مستوى الدلالة ١٪ تدل ٢٦٦ فعرفت الباحثة أن درجة تاء حساب to أكبر من درجة تاء (t) في الجدول : (٢،٦٦٣، ٧٦٦ < ٠٠، ٢) فمعناه نتيجة البحث على أن استخدام لوحة لوجيكو فيكولو تساعد على ترقية تعليم مهارة الكلام للمستوى الثانوية الصف الأول.

فهذه الدراسات السابقة المذكورة توجد وجه التشابه والاختلاف مثل تقوم الباحثة، وستعرض من خلال الجدول التالي:

الجدول ١،١ : المقارنة بين البحوث السابقة.

رقم	البحوث السابقة	وجه التشابه	وجه الاختلاف	أصالة

<p>إن استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام لها فعالية لترقية قدرة الطلاب على مهارة الكلام.</p>	<p>في تطوير وميدان البحث</p>	<p>في استخدام الألعاب اللغوية</p>	<p>١. فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بولانج جمبر، محمد إيفان أليفان ٢٠٠٧</p>	<p>.١</p>
<p>أن استخدم اللعبة السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة فعالة.</p>	<p>في نوع اللعبة المطورة، ومادة تطوير (أن) بحث لعملية عامة لتعليم اللغة العربية وهذا البحث خاصة لتعليم مهارة الكلام، وميدان البحث.</p>	<p>في تطوير اللعبة اللغوية</p>	<p>٢. تطوير اللعبة "السلم والثعبان" (ular tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان، عملية عمليتي ٢٠١٧</p>	<p>.٢</p>

<p>أن استخدام بطاقة الألعاب الرباعية فعالة في تنمية مهارة الكلام خاصة في نطق الأصوات نطقا صحيحا لدى الطالبات الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية تامبء براس جومبانج جاوى الشرقية</p>	<p>في ميدان البحث وتطوير اللعبة</p>	<p>في مهارات اللغة يعني مهارة الكلام واستخدام الوسيلة التعليمية تعني الألعاب اللغوية</p>	<p>٣. استخدام بطاقة الألعاب الرباعية (Kwartet Card) لتنمية مهارة الكلام (بحث تجريبي بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية تامبء براس جومبانج جاوى الشرقية، ليلة المطرية ٢٠١١</p>
---	-------------------------------------	--	---

<p>أن استخدام الألعاب اللغوية بطاقة اللعبة الرباعية لتعليم مهارة الكلام لها فعالية لقدرة الطلاب على مهارة الكلام</p>	<p>في ميدان البحث، ولعبة المستخدمة، وتطوير اللعبة</p>	<p>في مهارات اللغة يعني مهارة الكلام واستخدام الوسيلة التعليمية تعني الألعاب اللغوية</p>	<p>٤. استخدام بطاقة اللعبة الرباعية (Quartet Card) في تعليم مهارة الكلام بمدرسة "المستقيم ٢" المتوسطة الإسلامية سوعى بولان كوبو رابا كاليمانان الغربية، فوزي مخلص أشعري ٢٠١٩</p>
<p>أن استخدام لوحة لوجيكو فيكولو تساعد على ترقية تعليم مهارة الكلام للمستوى الثناوية الصف الأول.</p>	<p>في نوع اللعبة المستخدم وميدان البحث</p>	<p>في تطوير اللعبة اللغوية ومنهج المستخدم</p>	<p>٥. تطوير اللوحة لوجيكو فيكولو (Logico Ficolo Board) لتعليم مهارة الكلام (بمحت تطويري وتجريبي في مدرسة ثنائية اللغة الثانوية الإسلامية باتو جاوى الشرقية)، صالحه العتيق حكمواتي ٢٠١٣</p>

ومن الدراسات السابقة تبين أن البحوث السابقة معظمها تكلم عن التطوير واستخدام وسائل التعليم على لعبة شتى، يختلف بعضهم بعضا حسب تركيزها لتعليم أو ترقية أو تنمية مهارة الكلام أو غيرها من المهارات اللغوية باستخدام الألعاب اللغوية، ويوجد من يطور بلعبة السلم والثعبان، أو لوجيكو فيكولو (Logico Ficolo Board)، أو لعبة أخرى من الألعاب اللغوية. وأما موضوع هذا البحث فيتحدث عن توير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المتعوق مركز الزامل سوكابومي. ومن هنا فموضوع هذا البحث يعتبر جديدا وإضافيا لتكميل البحوث السابقة. وتستفيد الباحثة من الدراسات السابقة المراجع لكتابة البحث وإعداد وسيلة تخمين الكلمة.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: مهارة الكلام

أ- مفهوم مهارة الكلام

الكلام في أصل اللغة: أصوات مفيدة. وللمتحدث: المعنى القائم بذاته المعبر عنه في الكلمات. يقال: في نفسي كلام. في المصطلحات النحوية: الجمل المركبة مفيدة.^{١٥} في الاصطلاح، الكلام هو صوت يخرج من شخص يعبر عن شيء له معنى مهم في ذهن المتحدث والمستمع، أو على الأقل في عقل المتحدث. وبناء على ذلك، فإن الكلمات التي ليس لها معنى في أذهان المتحدثين أو المستمعين لم تعد كلمات، بل أصوات لا معنى لها.^{١٦}

ب- أهمية مهارة الكلام

أهمية مهارة الكلام هي ما يلي:^{١٧}

١. من المؤكد أن الكلام كوسيلة للفهم سبق وجود الكتابة، كما تكلم الإنسان قبل أن يكتب.
٢. يعيد التدريب على الكلام الشخص إلى الطلاقة في التعبير عن أفكاره والقدرة على بدء الجماهير والتعامل معها.

^{١٥} قاموس معاجم: معنى و شرح كلام في معجم عربي عربي أو قاموس عربي عربي وأفضل قواميس اللغة العربية

> [accessed ٢١ October ٢٠٢٢]. <<https://www.maajim.com/dictionary/>

^{١٦} باكوس أندريان فرماتا وفطمى بيرلياندينا، تأثير المفهوم الناطقي لدى طلاب شعبة تعليم اللغة العربية في إنجاز درس

مهارة الكلام بالجامعة الإسلامية الحكومية كديري ٢٠١٨، التدريس: المجلد السابع ٦٩-٤٠، ٢٠١٩،

<<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/tadris/article/view/١٩٨٦/٩٢٩>.

^{١٧} أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها (الرياض، دار المسلم)، ص ٨٧-٨٨. ١٩٩٢.

٣. إن الحياة المعاصرة، بحريتها وثقافتها، في حاجة ماسة للنقاش والتعبير عن الرأي، ولا سبيل للقيام بذلك إلا بالتدريب المكثف في الكلام الذي يؤدي إلى التعبير الواضح عما في داخل الإنسان.
٤. لا يعد التحدث وسيلة لطمأنة الأشخاص الذين انتقلوا إلى هناك، بل وسيلة لطمأنة عائلاتهم وأحبائهم.
٥. الكلام هو مؤشر صادق -إلى حد ما- للحكم على المتحدث ومعرفة مستواه الثقافي أو الطبقي الاجتماعي أو المهنة أو المهارة.
٦. الكلام هو وسيلة للإقناع والتفاهم بين المتكلم والمتلقي.
٧. الكلام هو طريقة الفرد للتنفيس عن معاناته، لأن تعبير الفرد عن نفسه هو علاج نفسي يخفف من حدة الأزمة التي يعاني منها أو الوضع الذي يواجهه.
٨. الكلام هو نشاط بشري يقوم به الصغار والكبار والمتقنون والجهل رجالا ونساء، لأنه يعطي الفرد المزيد من الفرص لمواجهة الحياة، ويعبر عن المطالب اللازمة.
٩. الكلام هو الأداة الرئيسية في العملية التعليمية بمراحلها المختلفة، ولا يستطيع المعلم الاستغناء عنها في أي مادة للتوضيح والتوضيح.

ج- عناصر مهارة الكلام

- إن عملية الكلام ليست سهلة، لكن يجب أن تحتوي على عناصر تتحقق وفق خطوات معروفة:^{١٨}
١. وجود دافع للتحدث مع تقدير أهمية هذا الدافع، وإذا أسيء الحكم، يصبح التحدث بلا قيمة.
 ٢. التفكير، ويجب أن يكون آليًا وسريعًا وغير مرئي، ومهمته الأساسية تقييم الموقف وربط المعاني واختبار مدى ملاءمتها للوضع.

^{١٨} محمد السامعي، اللغة العربية مهارات-النحو-إملاء-أدب-بلاغة، ص.٩٠.

٣. صياغة الجمل والتعبيرات التي تنقل الأفكار وترتبط بالتفكير؛ لا يمكن الفصل بين مرحلة الصياغة والتفكير اللغوي.
٤. الأداء الصوت، يجب أن تصدر الأجهزة الصوتية، ويجب أن تؤدي المخرجات وظيفتها.

د- مستويات مهارة الكلام

المجلس الأمريكي لتعليم اللغات الأجنبية (ACTFL) يطبق المستويات الخمسة في كل مهارة لغوية، بدءًا من أعلى مستوى مميز (خاص)، ثم أعلى (متفوق)، متقدم، متوسط، وأدنى يسمى المبتدئين. المناقشة هنا سوف تركز على المهارات إنتاجية أي التحدث والكتابة، والتي تمتلكها كل مهارة تدرجات مختلفة للكفاءات. وتقسيم مستويات مهارة الكلام كما يلي:^{١٩}

١. المستوى المميز (الخاص)

على مستوى خاص المتعلم قادر التكيف مع ثقافة اللغة الهدف، وتقديمها بمهارة وطلاقة، بالإضافة إلى القدرة على ضبط النطق وفقًا للظروف، يكون لها ترتيب ثابت ينظم ويستخدم المراجع الثقافية بحيث يمكن للمرء أن يتحدث باختصار لكنها مليئة بالمعنى.

٢. المستوى الأعلى

للحصول على مستوى أعلى، يكون المتعلم قادرًا على التحدث بدقة حتى يتمكنوا من المشاركة بنشاط في مختلف مواضيع المناقشة على حد سواء الرسمية أم لا.

٣. المستوى المتقدم

في المستوى المتقدم، يستطيع المتعلمون التحدث عن الموضوعات القريبة من حياتهم اليومية، باستخدام المفردات والبنية التي يمكن فهمها من قبل الناطقين بها.

^{١٩} Mamluatul Hasanah, dkk., "Arabic Performance Curricullum Development: Reconstruction Based on Actfl and Douglas Brown Perspective," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, ٢٠٢١, <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.11900>.

٤. المستوى المتوسط

في المستوى المتوسط يتطلب من الطلاب قادر على استخدام المواد التي تم تعلمها لتكون قادرًا على التواصل أيضًا قادر على طرح أشياء بسيطة والرد.

٥. المستوى المبتدئين

على مستوى المبتدئين، يستطيع المتعلمون التحدث عن الموضوعات التي يشعرون بها بشكل مباشر بالمفردات التي تعلموها وحفظوها وحفظها.

د. أهداف مهارة الكلام

هناك العديد من الأهداف المتنوعة لتدريس مهارات التحدث، وأهداف التحدث تتناسب مع الأهداف العامة للغة العربية، وهناك أهداف عامة للتحدث يمكن توضيحها على النحو التالي: ٢٠

١. أن إقدار الأفراد على القيام بجميع ألوان النشاط اللغوي التي يتطلبها منهم المجتمع، والتعود على النطق السليم للغة، وهذا يستدعى أن يتعلم الفرد من اللغة وقواعدها، حيث يستخدم ألفاظا للدلالة على المعاني المتنوعة التي ترد في أثناء الكلام، وجموع الكلام في عبارات صحيحة.

٢. تمكين الأفراد من التعبير عما في نفوسهم، أو عما يشاهدونه بعبارة سليمة. ويكون ذلك بتزويدهم بالمادة اللغوية لتترقى لغتهم، وتكون لديهم القدرة على توضيح الأفكار باستخدام الكلمات المناسبة، والأسلوب المناسب، وذلك لأن الألفاظ تحمل شحنات معنوية لا تفصل عنها.

٣. توسيع دائرة أفكارهم، وذلك بإقذارهم على تنسيق عناصر الفكرة المعبر عنها بما يضيفي عليها جمالا وقوة تأثير في السامع وإقذارهم على نقل وجهة نظرهم إلى غيرهم من الناس والإبانة عما في النفس بتعبير سهل مفهوم.

٤. تعويد الأفراد على التفكير المنطقي، والتعود على السرعة على التفكير والتعبير، وكيفية مواجهة المواقف الطائفة، والمفاجئة، وتعويدهم على تنظيم تعبيرهم عن طريق تدريبهم على جميع الأفكار واستيفائها، وترتيبها ترتيبا منطقيا، وربط بعضها ببعض.

٥. القدرة على مواجهة الآخرين، وتنمية الثقة بالنفس والإعداد للمواقف الحيوية التي تتطلب فصاحة اللسان، والقدرة على الارتجال والتعود على الانطلاق في الحديث والطلاقة في التعبير، والقدرة على التعبير عما في النفس بجرأة وصدق وتنمية القدرة على الاستقلال في الرأي.

٦. اتساع دائرة التكيف لمواقف الحياة، باعتبار أن الكلام يتضمن كثيرا منها: كالسؤال والجواب والمباحثات والمناظرات وإلقاء التعليمات والتوجيهات وإدارة الحوار والمناقشات والتعليق على الأخبار وغير ذلك.

٧. إتقان الملاحظة السليمة عند وصف الأشياء والأحداث وتنوعها وتنسيقها اللغوية. فالفرد يدقق في كتاباته، ولكنه في كلامه لا يكون مدققا بصورة جيدة، وهذا الإتقان يجب أن يتصف بالسرعة المناسبة، مع انتقاء الألفاظ المناسبة للمعاني وكذا التراكيب والعبارات، والتزود بها، لأن المتكلم سيحتاج إليها في حياته اللغوية.

٨. تهذيب الوجدان والشعور وممارسة التخيل والابتكار، والتعبير الصحيح عن الأحاسيس والمشاعر والأفكار في أسلوب واضح راق ومؤثر.

وهناك أيضا أهداف تعليم الكلام للناطقين بغير العربية ويمكن عرضها فيما

يلي: ٢١

١. أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العربية.

٢. أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة.

٣. أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.

٢١ محمود كامل الناقة ورشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، إيسيسكو، ٢٠٠٣، ص.

٤. أن يعبر عن أفكاره مستخدماً الصيغ النحوية المناسبة.
٥. أن يعبر عن أفكاره مستخدماً النظم الصحيحة لتكوين الكلمة في العربية بخاصة في لغة الكلام.
٦. أن يستخدم بعض الخصائص اللغوية في التعبير الشفهي مثل التذكير والتأنيث وتمييز العدد والحال ونظام الفعل وأزمنته وغير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.
٧. أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره ومستوى نصحه وقدراته، وأن يستخدم هذه الثروة في إتمام عملية اتصال عصرية.
٨. أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة والمناسبة العمرة ومستواه الاجتماعي وطبيعة عمله، وأن يكتسب بعض المعلومات الأساسية عن التراث العربي والإسلامي.
٩. أن يعبر عن نفسه تعبيراً واضحاً ومفهوماً في مواقف الحديث البسيطة.
١٠. أن يتمكن من التفكير باللغة العربية والتحدث بها بشكل متصل ومترابط الفترات زمنية مقبولة.

هـ. وسائل تعليم مهارة الكلام

- لتنمية مهارة الكلام وسائل، ووسائلها كما يلي: ٢٢
١. السماح للطالب بالتعبير عن نفسه بحرية دون خجل، وتعويدته على الشجاعة الأدبية والصراحة والصدق.
٢. تزويد الطفل بالمعرفة اللازمة سواء كانت علمية أو اجتماعية أو لغوية، وتزويده بوسائل الاطلاع.
٣. تطوير أسلوب الحوار، من خلال إثارة القضايا وتعويد الأفراد على عدم الاستسلام لما يقال، بل مناقشته وتحليله.

٢٢ صالح محمد، المهارات اللغوية مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها (دار الأندلس، ١٩٩٠م) ص. ١٩٧-١٩٨.

٤. تجعل المسافة من التلقين والتدريس الطلاب محور العملية التعليمية وليس المتلقين السلبيين وتشركهم دائما في المناقشة.
٥. العمل على تخطيط عملية التحدث وتجنب الارتجال الأقرب إلى رد الفعل المتسرع، ويتم التخطيط من خلال تنظيم الأفكار وتسلسلها وترابطها واختيار الأسلوب الصحيح للتحدث.
٦. تنوير المتحدث بفن الكلام الشفوي والأساليب المناسبة مثل المحاضرات التي تعتمد على المقدمة والعرض والاستنتاج، والأسس هي التنظيم والترابط والتفكير الجيد والعرض التقديمي ثم المناقشة أو المحادثة.

المبحث الثاني: الألعاب اللغوية

أ- مفهوم الألعاب اللغوية

في تعليم اللغة العربية يستخدم مصطلح اللعبة اللغوية في تدريس اللغة، لتقديم مجموعة متنوعة من الأنشطة الصفية المستخدمة في التدريب على استخدام وممارسة اللغة، وتخضع هذه الألعاب للإشراف وإرشاد المعلم؛ حيث تساهم هذه اللعبة في تسهيل عملية تعلم اللغة على شكل لعبة تحكمها قواعد معينة.^{٢٣} كما أنه يستخدم بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإعطاء هذا النشاط بعدا تواصليا، ويسمح للطلاب باختيار اللغة التي يستخدمونها. وهذه اللعبة بألوانها تحت إشراف المعلم أو على الأقل لرصده. المقصود بالألعاب اللغوية هي الأنشطة السلوكية (التوافقية أو الفردية) التي تتميز بالإثارة والمرح، ويقوم بها الطلاب تحت إشراف المعلم لتحقيق أهداف لغوية محدودة. تم تطبيق كلمة "لعبة" على الألعاب التي لها نقطة بداية ونهاية

^{٢٣} نور شمة، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم).

محددة وتحكمها القواعد والأنظمة، بالإضافة إلى جميع أنواع الأنشطة الشبيهة بالعبة التي ليس لها شكلها المعتاد.^{٢٤}
 ومن أفضل الأشياء التي قيلت عن تعريف الألعاب اللغوية هو ما قاله جيبس G Gibbs في تعريفها: هذه هي الأنشطة التي تحدث بين المتعلمين - المتعاونين أو المتنافسين - لتحقيق أهدافهم ضمن إطار عمل محدد من القواعد.^{٢٥}

ب- أهمية الألعاب اللغوية

- للعبة أهمية بالغة في حياة المتعلمين وتتمثل هذه الأهمية فيما يلي:^{٢٦}
١. يساعد اللعب الأفراد على التفاعل مع عناصر البيئة بغرض التعلم وتنمية الشخصية والسلوك.
 ٢. اللعب هو طريقة تعليمية تقرب المفاهيم من بعضها البعض وتساعد في إدراك معنى شيء ما.
 ٣. إنها أداة فعالة في تخصيص التعلم وإدارته للتعامل مع الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقا لإمكانياتهم وقدراتهم.
 ٤. اللعب هو أسلوب علاجي يستخدمه المربون لمساعدتهم على حل المشكلات التي يعاني منها الأطفال.
 ٥. اللعب هو أداة للتعبير والتواصل بين الأطفال.
 ٦. تعمل اللعبة على تنشيط القدرات العقلية وتعزيز المواهب الإبداعية لدى الطفل.

^{٢٤} محمد إيفان أليان، فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بالونج جمبر،

٢٠٠٧، ص ٦١.

^{٢٥} ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية (الرياض: دار الريعة، ١٩٨١) ص ١٣٠.

^{٢٦} سليمان بوراس ومقران شطة، الألعاب اللغوية مفهومها وأهيتها في العملية التعليمية ٢٠٢٢. ص ٦١-٦٠.

ج- خصائص اللعبة الجيدة

يمكن أن تكون اللعبة لعبة ممتازة -بطبيعة الحال-، لكنها قد لا تكون أداة مفيدة كأداة مساعدة في تدريس اللغة. هناك عدد من الألعاب التي تعتبر عقبة، بما في ذلك الألعاب التي تدور حول أحرف غير مرتبة أو تؤدي إلى تكوين أنماط خاطئة، أو التي يشارك فيها عدد قليل من الطلاب بينما يشاهدها الآخرون، ومن بين هذه الألعاب: الألعاب التي تتطلب مفردات كبيرة وليس فقط لغوي. ومن بين هذه الألعاب أيضًا ألعاب تستند إلى معلومات جغرافية أو تاريخية، فضلًا عن ألغاز خاصة.

أما المبادئ العامة التي يجب مراعاتها عند تصميم أو تنفيذ الألعاب لأي من فصول اللغة هي:

١. الألعاب اللغوية هي أنشطة تعاونية تحفز التصميم على تحقيق أهداف موضوعية في إطار الأنظمة والتعليمات، وهذه التعليمات والأنظمة سهلة الإعداد وسهلة الصياغة، ولكن المهم أن تصميم الألعاب اللغوية يجب أن يراعي الموضوعية، من خلال وجود قوة دافعة، وهذه الأنشطة لها نقطة نهاية.
٢. الهدف هو تشجيع استخدام اللغة لأغراض التواصل، وليس لتعلم لغة للغة (لغة للغة). في اللعبة، اللغة وسيلة لتحقيق غاية موضوعية. اللغة هنا هي أداة يجب استخدامها، وليست مجرد مادة للتدريب.
٣. ميزة أخرى جوهرية في معظم الألعاب الموصوفة هي تكوين معلومات وآراء مختلفة بين اللاعبين. إذا نشأ موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئًا لا يعرفه اللاعبون الآخرون، وكانت هذه المعلومات بحاجة إلى المشاركة من أجل استكمال العمل، فستكون هناك حاجة ملحة للتفاهم بينهم، وهذا سيؤدي بطبيعة الحال إلى تحقيق الاتصال بين الطلاب.

د- الملحوظات في استخدام الألعاب اللغوية

هناك عدة ملاحظات بخصوص استخدام الألعاب اللغوية وهي:^{٢٧}

١. يجب أن ينظر إلى الألعاب اللغوية على أنها وسائل تعليمية وليست غايات في حد ذاتها.
٢. يعتقد الكثيرون أن الألعاب اللغوية هي أنشطة مناسبة فقط للمتعلمين الصغار، على الرغم من وجود ألعاب لغوية مناسبة لمختلف المستويات العمرية يستجيب لها كل من البالغين والأطفال ويستمتعون بها.
٣. لا يقتصر الغرض من استخدام الألعاب اللغوية على التخمين حول دروس علم اللغة، ولكنه جزء لا يتجزأ من المادة اللغوية التي يتم تدريسها. قد يتم استبداله أحيانا بجزء من الدورة والذي نعتبره غير مناسب للمتعلم.
٤. عند اختيار لعبة، يجب مراعاة التعبيرات المدروسة والمصطلحات اللغوية، وكذلك كيفية لعب اللعبة.

ه- أنواع الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام

تنقسم الألعاب اللغوية إلى عدة أنواع من التقسيم وفقا للمهارات اللغوية الأساسية، وهي الألعاب الشفوية وألعاب القراءة والألعاب المكتوبة. من ناحية أخرى، هناك طرق أخرى لتصنيف الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها، على سبيل المثال ألعاب الصواب والخطأ -الذاكرة - السؤال والجواب - الألعاب النفسية - الألعاب المتنوعة، ومنها: ألعاب التمثيل الدرامي، والألعاب التعبيرية

^{٢٧} ألفيان، ص.٧٠٠.

الفنية. والألعاب التركيبية البناءة والألعاب الاجتماعية والألعاب الثقافية في

التدريس. وتوزيع الألعاب اللغوية لمهارات التحدث (ألعاب شفوية) هي: ٢٨

١. تحدث عن السؤال

الإجراء في هذه اللعبة هو أن يحكي المعلم قصة قصيرة ويسأله الطلاب ويعطي إجابة مناسبة حسب رأيه.

٢. ما مهنتك؟

في هذه اللعبة، يسأل المعلم الطلاب عن ظروف معينة ويطلب منهم الإجابة شفويا، على سبيل المثال على النحو التالي، إذا رأيت رجل عجزوز يريد عبور الطريق، والطريق مليء بالسيارات. إذن ماذا تفعل؟

٣. ماذا قلت؟

في هذه اللعبة يشرح المعلم للطلاب عدة مواقف، ثم يطلب منهم الإجابة عليها شفويا كما في اللعبة، ماذا تفعل؟

٤. أخبر جيرانك

في هذه اللعبة، يوجه المعلم الطالب ليخبر زملائه عن أفراد عائلته ووظائف أفراد عائلته ومدرسته السابقة وهواياته. بعد أن يخبر الطالب جاره في غرفة الدراسة عن أحد الموضوعات المذكورة أعلاه، يخبر الجار المعلم أو طالب آخر، بحيث تحدث محادثة، على سبيل المثال يقول الطالب لصديقه: والدي موظف. ثم قال صديقه لمعلمه: والده موظف.

٥. تعبير الصورة

في هذه اللعبة يشاهد المعلم صورا مختلفة أمام الطلاب ثم يطلب منهم التحدث عن هذه الصور مثلا يشاهد المعلم صورة محفظة للطلاب ثم يطلب منهم التحدث عن استعمالاتها وألوانها وأشكالها.

^{٢٨} نور عيني، استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، النابغة-٢٠١٥، <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/an-nabighoh/article/view/٥٦٥>

٦. تحدث لتتعرف على عبارات خاصة

يقول المعلم جملة خاصة ثم يوجه الطلاب لقول جملة مفيدة من جملة المعلم. مثال: ليس هناك شك في ذلك / طبعًا بلا شك / بالتأكيد / بالإضافة إلى جانب / من ناحية أخرى / من ناحية أخرى، تابع الطالب بمثال: لا شك أن المعلم ماهر.

٧. قوة الملاحظة / قوة الذاكرة البصرية

يضع أحد الطلاب عددًا من الأشياء الصغيرة، لا يزيد عن خمسة عشر، على طاولة، ثم يقوم بتغطيتها بقطعة قماش ويطلب من الطالب تسمية الأشياء أولاً، ثم فوائدها كلها. للطالب الذي يتذكر معظم هذه الأشياء الحق في ترتيب أشياء أخرى على الطاولة واختيار الطالب الذي سيتذكرها. تظهر هذه اللعبة قوة الذاكرة البصرية. على سبيل المثال، يضع المعلم أقلام الرصاص والممحاة والمبريات والمساطر والمقالي على الطاولة. ثم قام بتغطية الأشياء بقطعة قماش وطلب من الطلاب تسمية هذه الأشياء بالترتيب وذكر فوائدها كلها.

٨. لعبة النطق

يجب أن يكون كل مدرس لغة أجنبية على دراية كاملة بالصعوبات التي يواجهها طلابه في النطق وما يمكنه فعله للتغلب عليها. تختلف الأخطاء اللفظية التي تحدث في لغة أجنبية بالطبع من لغة إلى أخرى وإن كان بعضها يحدث بشكل متكرر، ويجب على المعلم مواجهة مشاكل طلابه والتركيز عليها بشكل مكثف، ولا داعي لتقديم دراسات عامة سليمة. الطلاب المبتدئي، لأن هذا لن يفيدهم أو يسعدهم في تسهيل دراسة لغتهم الجديدة. يفيد في عزل الأصوات وإظهار الخصائص البصرية التي تتكون منها مثل حركة اللسان ووضع الفك والشفة. في ألعاب النطق، يجب إجراء تمارين النطق في شكل ألعاب أو مسابقات بانتظام، ولكن لا تستغرق وقتًا طويلًا. يجب أن تكون هذه التمارين ذات مغزى قدر الإمكان. وإن كان لا بد من الصوت وحيدًا بين حين وآخر،

مثل: هذه صورة فيل، وهذه سورة الفيل، حداد أهل الأمس وانتقام الأمس. قد لا يكون تقديم الأصوات في عبارات مثل المثالين السابقين - مناسبًا لبدء الطلاب، إلا إذا وصلوا إلى مستوى من الدراسة ولديهم مهارات المفردات الأذنية، والتي ستسمح للمعلم بتقديم الجمل المفضلة. لذلك، فإن التمارين والألعاب اللازمة لعملية النطق في هذه المرحلة المبكرة من التعلم يمكن أن تركز على الكلمات والأصوات المجردة.

و- مفهوم تخمين الكلمة

تخمين الكلمة هو تقديم المواد التعليمية باستخدام كلمات قصيرة بشكل بطاقات اللعبة يبحث يمكن التلاميذ أن يتقبل وسائل التعلم من خلال البطاقة. لذلك اصنع البطاقات تحتوي على الأسئلة التي تطلب كلمة واحدة من الإجابات التي يمكن أن تمثل جميع الأسئلة أو العبارة من خلال تخمين الكلمة يوجه التلاميذ الفهم ومعرفة الرسائل الواردة في هذا الموضوع لذلك بقدره التلاميذ في فهم تخمين الكلمة فيعكس قدرة التلاميذ في فهم المواد الموجودة.^{٢٩}

لعبة تخمين الكلمة هي من إحدى نموذج التعلم التعاوني، ونموذج التعلم التعاوني هو مسودة الذي يستخدم العمل الجماعي إما يقودها المعلم أو غير المعلم.^{٣٠} وقال سويتنو أن نموذج التعليم التعاوني هو عملية التعليم بطريقة المجموعة ليساعد بعضهم بعضا، ولبناء الفهم، وحل المشكلة، وللاستفسار، ومن إحدى نماذج التعلم التعاوني هي لعبة تخمين الكلمة. ونموذج التعلم التعاوني تخمين الكلمة هي تخمين الكلمة بطريقة ذكر كلمات المعينة حتى ما قاله عما يخمنه صحيحا. نموذج تعلم تخمين الكلمة هو نموذج التعلم باستخدام الوسائط بطاقات اللغز المقترنة ببطاقات الإجابة اللغز.^{٣١}

^{٢٩} Zainal Aqih dan Ali Murtadho, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif* (Bandung, Satunusa, ٢٠١٦) hal. ١٣٠.

^{٣٠} Suprijono A, *Cooperative Learning* (yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠١٥).

^{٣١} Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka, ٢٠٠٩).

ز - خصائص تخمين الكلمة

لعبة تخمين الكلمة هي لعبة يلعبها عادة شخصان أو أكثر. الهدف من اللعبة هو تخمين الكلمة التي أعدها أحد اللاعبين أو المشرف. فيما يلي بعض الخصائص العامة لألعاب الحزورات:

٩. يتطلب الذكاء والإبداع في التفكير

تتطلب ألعاب التخمين من اللاعبين استخدام الذكاء والإبداع في اكتشاف الإجابات الصحيحة. يجب أن يكون اللاعبون قادرين على تكوين ارتباطات ورؤية الأنماط حتى يتمكنوا من تخمين الكلمات بسرعة ودقة.

١٠. صقل مهارات المفردات

يمكن أن تساعد ألعاب تخمين الكلمات أيضًا في صقل مهارات المفردات لدى اللاعبين. في هذه اللعبة، يجب أن يكون اللاعبون قادرين على حفظ الكلمات التي يعرفونها بالفعل وتوسيع مفرداتهم من خلال اكتشاف معاني الكلمات الجديدة.

١١. له العديد من التنوع

تحتوي ألعاب تخمين الكلمات على العديد من التنوع، مثل الحزورات في الصور أو الحزورات في اللغة الأجنبية أو الحزورات في الكلمات مع أدلة محددة. هذا يجعل كلمة لعبة التخمين أكثر إثارة وتشويقًا.

١٢. يمكن أن تلعبه مختلف الأعمار

لعبة تخمين الكلمة مناسبة لجميع الأعمار، من الأطفال إلى الكبار. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أيضًا لعب هذه اللعبة في مواقف مختلفة، مثل المنزل أو في المدرسة أو في حدث عائلي.

ز - خطوات تخمين الكلمة

تبعاً لسوفريجونو أن خطوات نموذج التعلم تخمين الكلمة هي كما يلي:^{٣٢}

١. يشرح المعلم الكفاءات أو مادة التي تريد تحقيقها حوالي ٤٥ دقيقة.
٢. يطلب المعلم من طالبين القيام أمام الفصل.
٣. يعطى المعلم الطالب بطاقة بحجم ١٠ × ١٠ التي سيقرئها أمام زميله. ويحصل الطالب الآخر على نفس البطاقة بحجم ٥ × ٢ بدون قراءتها أو ملففه. ثم تلصق على الجبهة أو مطوية آذان.
٤. بينما يحمل الطلاب بطاقات ١٠ × ١٠ ثم يقرأ الكلمات المكتوبة فيه وزميله يخمن ماذا المشار إليها في البطاقة ١٠ × ١٠ ثم إذا كان يناسب المحتوى بطاقة ملصقة على الجبهة أو آذان فالإجابة صحيحة.
٥. إذا كانت الإجابة صحيحة (مثل ما مكتوب على البطاقة)، فيجلس هذان طالبان ويتبادل مع الطالبين الآخرين. إن لم يكن صحيحاً الوقت المحدد مسموح به الإشارة بكلمات أخرى ولكن لا تعط الإشارة للجواب على الفور.

فيما يلي خطوات لعبة الحزورات الأكثر اكتمالاً:

١. قم بإعداد قائمة الكلمات المراد تخمينها
- يجب على الوسيط أو اللاعب الذي يبدأ باللعبة إعداد قائمة الكلمات ل يتم تخمينها. يمكن أن تحتوي هذه القائمة على كلمات شائعة أو كلمات في فئة معينة أو كلمات أكثر صعوبة.
٢. قرر من سيبدأ باللعبة

^{٣٢} Nur Syamsiyah and Nelly Wedyawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pesawat Sederhana Kelas V," *Vox Edukasi*, ٢٠١٦.

يمكن تحديد اللاعب الذي يبدأ باللعبة لأول مرة عن طريق هز القطع النقدية أو اختيار أكبر رقم أو بطريقة أخرى يتفق عليها الطرفان.

٣. اختر كلمة من القائمة المعدة

يجب أن يختار الوسيط أو اللاعب الذي يبدأ باللعبة كلمة واحدة من قائمة الكلمات التي تم إعدادها. يجب تخزين الكلمة بدقة بحيث لا تكون مرئية للاعبين الآخرين.

٤. أعط تلميحات للاعبين الآخرين

يجب أن يعطي الوسيط أو اللاعب الذي يبدأ باللعبة أدلة للاعبين الآخرين حتى يتمكنوا من تخمين الكلمة المختارة بسرعة وبشكل صحيح. يمكن أن تكون القرائن تعريفات أو مرادفات أو متضادات أو جمل قصيرة تحتوي على الكلمة.

٢. دع اللاعبين الآخرين يخمنون

بعد إعطاء الدليل، يتم منح اللاعبين الآخرين الفرصة لتخمين الكلمة المختارة. إذا تمكن أي شخص من تخمين الكلمة بشكل صحيح، فإنه يفوز ويحصل على فرصة لاختيار الكلمة التالية.

٣. إذا لم يخمن أحد، قدم أدلة إضافية

إذا لم ينجح أحد في تخمين الكلمة، يمكن للمشرف أو اللاعب الذي بدأ اللعبة تقديم أدلة إضافية حتى يتمكن اللاعبون الآخرون من تخمين الكلمة المختارة بسهولة أكبر.

٤. كرر العملية من الخطوة ٣ إلى الخطوة ٥

تتكرر العملية من الخطوة ٣ إلى ٥ لكلمات أخرى في القائمة حتى يتم استنفاد الوقت المحدد أو عدد الكلمات.

٥. نهاية اللعبة

يمكن إنهاء اللعبة بالوصول إلى العدد المحدد من الكلمات أو بعد انتهاء الوقت المخصص.

ح- مزايا ونقائص من تخمين الكلمة

مزايا ونقائص من تخمين الكلمة كما يلي: ٣٣

١. مزايا تخمين الكلمة

(أ) سيكون للطلاب ثروة لغوية.

(ب) من المثير للاهتمام، لأن كل طلاب يريد تجربته.

(ج) يصبح الطلاب مهتمين بالدراسة.

(د) تسهيل ترسيخ مفهوم التعليم في ذاكرة الطلاب.

٢. نقائص من تخمين الكلمة

(أ) يستغرق وقتا طويلا، لذلك من الصعب يتم وصول على المواد المطلوبة.

(ب) إذا كان الطلاب لا يجيبون بصحيح، فطلاب آخريين لا يجد فرصة للعبة لأن

الوقت محدود.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث ومنهجه

كما كتبت الباحثة في أسئلة البحث فإن المدخل المناسب في هذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي والمنهج التجريبي باتخاذ المجموعة الضابطة والتجريبية بالاختبار القبلي والبعدي، استخدمت الباحثة المدخل الكيفي لوصف كيف تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام، واستخدمت الباحثة المدخل الكمي لقياس فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام. إن تعريف البحث الكمي فيجري باعتباره "البحث التجريبي المنهجي لظاهرة يمكن ملاحظتها على نحو ما، وتكميمها بواسطة أدوات إحصائية أو رياضية، أو بواسطة تقنيات الكمبيوتر". يعتمد المدخل الكمي على القيام بالبحث بشكل عملي من خلال استخدام الإحصاءات، والاستبيانات للحصول على النتيجة المطلوبة.^{٣٤}

ونظرا إلى أن هذا البحث يهدف إلى إنتاج المنتج من خلال تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام، فمن هنا استخدم هذا البحث خطة البحث والتطوير (Research and Development). البحث والتطوير هو أسلوب البحث يستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية ذلك الإنتاج.^{٣٥}

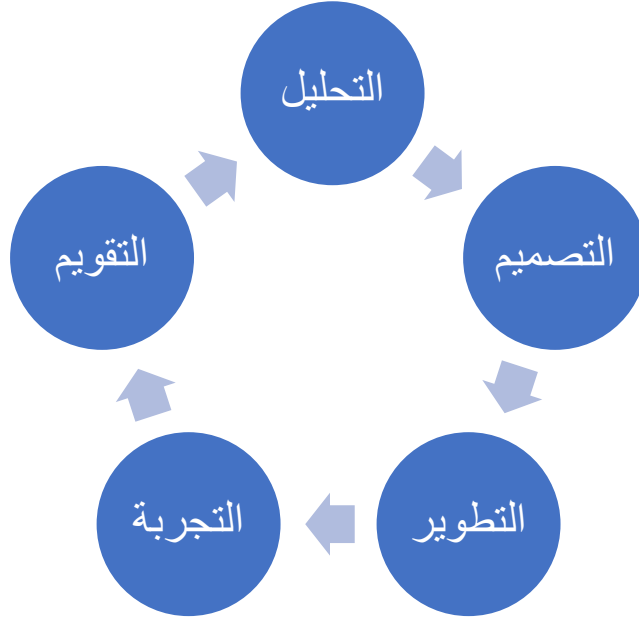
^{٣٤} بندر ناهي مخلف المطيري، العالقة بين المنهج الكمي والكيفي مع تعريف لكل منهج ومميزاته وعبويه واستخداماته،

ص. ٢٥١.

^{٣٥} Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta (Bandung, ٢٠١٤).

ب- إجراءات البحث والتطوير

استخدمت الباحثة في تصميم هذه الوسيلة التعليمية نموذج Addie. فضلت الباحثة هذا نموذج حسب احتياجات لأن هذا النموذج لديها المرحلة الإجرائية البسيطة، وله خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتجربة والتقييم.^{٣٦}



الصورة ٣،١: إجراءات خطوات ADDIE

وفيما يلي البيان لكل خطوة:

١. التحليل

هذه الخطوة تشمل على الدراسة المبدئية المتعلقة بالبحث عن مشكلات الطالبات وحالاتهن وتحضير صياغة العمل للبحث. فلجمع المعلومات قامت الباحثة بالمقابلة

^{٣٦} Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (Department of Educational Psychology and Instructional Technology, ٢٠١٠) hal.٢٠.

مع مدرسة اللغة العربية وطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية عن كيفية تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام وكذا عن الوسيلة التعليمية المستخدم في الدراسة، ولمعرفة كفاءتهن للكلام باللغة العربية. وأسئلة المقابلة متعلقة بحالة الطالبات كمستخدم المنتج.

٢. التصميم

هو جمع المعلومات المستخدمة لتخطيط وتصميم الإنتاج، أما الغرض في هذه المرحلة هو تحقق الأداء المطلوب وطرق الاختبار المناسبة.^{٣٧} في هذه الخطوة ستصمم الباحثة اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وأما البرنامج المستخدم لتصميم هذه الوسيلة هي (canva). تصميم دليل استخدام الوسيلة وبطاقة اللعبة باستخدام canva. أما نوع الكتابة استخدمت الباحثة الكتابة Open Sans للغة العربية، أما لرقم البطاقة استخدمت الباحثة كتابة chidos Arabic، وكتابة دليل استخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة استخدمت الباحثة كتابة Aileron Regular.

وحددت الباحثة الموضوع في هذه اللعبة تخمين الكلمة من كتاب المقرر المستخدم كتاب العربية بين يديك في الوحدة الخامسة عشرة عن الصحة. وتأخذ المفردات من الحوارين الأولين ٢٤ مفردات، وجعلتها ٢٤ بطاقات تحتوي إلى ١٨ الأسماء و٦ الأفعال

٣. التطوير

بعد حصول الباحثة على المعلومات المتبوعة بتصميم المنتج فخطوة التالية هي تطوير الإنتاج. قامت الباحثة بتطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وتم مراجعة التصميم من الاقتراحات والزيادة من الخبراء المؤهلين في المنتج المتطور، وهما خبير تصميم الوسيلة التعليمية وخبير المواد التعليمية.

^{٣٧} Branch, hal ٦٠.

اختارت الباحثة الدكتور توفيق الرحمن في مجال تصميم الوسيلة التعليمية وهو المحاضر في كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج، والدكتور دانيال حلمي في مجال المواد التعليمية وهو المحاضر في كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

٤. التجربة

في هذه المرحلة يطبق تصميم وطريقة التي طور في المكان الحقيقي والمواد الذي يبلغ أن يناسب بطريقة أو نموذج الذي يطورها لمعرفة جودته وفعاليتها. وأما الغرض هو إعداد بيئة تعليمية وإشراك الطلبة.^{٢٨} بعد تصحيح المنتج جربت الباحثة هذا الإنتاج في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. قامت الباحثة بالاختبار القبلي قبل تطبيق هذه اللعبة المعدة لتعليم مهارة الكلام لمعرفة فعاليتها لطالبات الصف الثاني فصل "ز" و "ح" بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وكان الاختبار في التاريخ ٣٠ من مارس ٢٠٢٣، وكذا بالاختبار البعدي لمعرفة فعاليتها لطالبات الصف الثاني فصل "ز" و "ح" بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وكان الاختبار في التاريخ ٣ من أبريل ٢٠٢٣.

٥. التقويم

بعد انتهاء عملية تجربة الإنتاج فقامت الباحثة بعملية تقويم الإنتاج. هذه العملية تعتبر الإجراءات الأخيرة لنموذج ADDIE، وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بمقارنة النتائج التي تم الحصول عليها في المرحلة التجريبية. بالإضافة إلى مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها من خبير تصميم الوسيلة التعليمية وخبير المواد التعليمية. قامت الباحثة أيضا بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات لمعرفة آراءهن حول المنتجة. وكذا قامت الباحثة بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات من الاختبار القبلي والبعدي

^{٢٨} Branch. hal ١٣٣.

لمعرفة فعالية هذه اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.

ج- مجتمع البحث والعينة

مجتمع البحث هو جميع الأفراد أو الأشياء أو الأشخاص الذين يشكلون موضوع مشكلة البحث. وهو جميع العناصر ذات العالقة بمشكلة الدراسة التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها نتائج الدراسة، وعينة البحث هي مجموعة جزئية من مجتمع البحث، وممثلة لعناصر المجتمع أفضل تمثيل، بحيث يمكن تعميم نتائج تلك العينة على المجتمع بأكمله وعمل استدلالات حول معالم المجتمع.^{٣٩}

وتكون هذا البحث من الطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل، وأما عينة البحث هي ٤٨ طالبة، ٢٤ طالبة من فصل "ح" أخذت الباحثة المجموعة التجريبية، و ٢٤ طالبة من فصل "ز" يكون المجموعة الضابطة.

د- البيانات ومصادرها

استخدمت الباحثة في هذا البحث مصدرين، منهما البيانات الرئيسية وهي مصدر البيانات الذي يتم حصول عليه من المصدر الأساسي، ثم البيانات الفرعية، وهي مصدر البيانات الذي يتم حصول عليه من الوسيلة غير مباشر.

١. البيانات الرئيسية: نالت الباحثة من الاستبانة والمقابلة التي تجيها مدرسة اللغة العربية وطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية، ومن نتجية الاختبار القبلي والاختبار البعدي عند طالبات الصف الثاني بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي.

^{٣٩} د. محمد مطشر الالمي، محاضرات المنهج التجريبي، ص. ١٠.

٢. البيانات الفرعية: تنال الباحثة من الوثائق والكتب المتعلقة بهذا البحث.

هـ - متغيرات البحث

يمكن تقسيم المتغيرات المتعلقة بالبحث التجريبي إلى نوعان وهي موضحة فيما

يأتي:^{٤٠}

١. المتغير المستقل، ويسمى أيضًا بالمتغير التجريبي، هو المتغير الذي يتحكم فيه الباحث ويضبط تغييره ليؤثر على المتغير التابع ويجعله يتغير. مثال: إذا أراد الباحث قياس تأثير التفكك الأسري على زيادة جنوح الأحداث، فسيكون المتغير المستقل هو التفكك الأسري.

٢. المتغير التابع، هذا المتغير هو محور اهتمام الباحث وهو متغير نتائج البحث. يحاول الباحث ملاحظة كيفية تغييره، لفهم طبيعته، وقياس التغير في القيمة الكمية للإلحاق، ومدى تأثيره على التغيير في المتغير المستقل.

فالمتغير المستقل من هذا البحث هو تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام، وأما المتغير التابع هو نتيجة تعليم مهارة الكلام للطالبات قبل التجربة وبعد التجربة.

و- أسلوب جمع البيانات

١. المقابلة

تعريف المقابلة في البحث العلمي هو أداة شائعة الاستخدام من قبل الباحث في البحث النوعي في محاولة لتقديم معلومات دقيقة عن الظواهر التي يتعامل معها في بحثه. وتتجلى على أنها لقاء الباحث مع أعضاء عينة البحث وطرح عليهم بعض الأسئلة

^{٤٠} متغيرات البحث التجريبي - موضوع/ <https://mawdoo3.com> <متغيرات_البحث_التجريبي accessed >

وإدارة المناقشة حتى يتمكن من الحصول على المعلومات التي يريدها، وعلى الباحث الحصول على موافقة جميع أفراد عينة البحث قبل الشروع في المقابلة.^{٤١} قامت الباحثة بمقابلة بعض طالبات الصف الثاني المتوسط وأستاذة مادة اللغة العربية وسألت عدة الأسئلة عن حالتهم في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام والطريقة المستخدمة في تعليمها.

٢. الاستبانة

الاستبانة أو الاستبيان (Questionnaire) هي أحد أدوات البحث، وهي تتكون من مجموعة من الأسئلة وغيرها من أوجه طلب المعلومات وذلك من أجل تجميع المعلومات من الأشخاص موضع البحث، ومع أن الاستبانات تكون في الغالب مصممة من أجل التحليل الإحصائي للإجابات، فليس الحال هكذا دائما.^{٤٢}

قامت الباحثة بتوزيع الاستبانة لإجابة الأسئلة عن تعليم مهارة الكلام بتخمين الكلمة وفعاليتها، واستخدمت الباحثة لمعرفة آراء الخبراء وطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية قبل بدئ استخدام تخمين الكلمة وبعد استخدامها في الفصل، وأما نموذج هذه الاستبانة بمقياس لكيرت Skala Likert التي تتكون من جيد جدا وجيد وناقص وناقص جدا ومقبول.

٣. الاختبار

يعتبر الاختبار من أهم أدوات البحث العلمي والتي تستخدم بكثرة في البحث العلمي. الاختبار هو أدوات تعلم قديمة جدا، لأن الاختبارات كانت تستخدم في الحضارات القديمة للحصول على نتائج البحث العلمي. يتم إجراء الاختبار من خلال تقديم عدد كبير من المحفزات للشخص الذي يجيب على أسئلة الاختبار. يهدف

^{٤١} نموذج المقابلة في البحث العلمي - موقع سندك ٩، يوليو ٢٠٢٢

^{٤٢} <https://www.sanadkk.com/blog/post/٢٠/> <المقابلة-في-البحث-العلمي>. [accessed ٧ February ٢٠٢٣].

^{٤٢} استبانة - ويكيبيديا، ٤ سبتمبر ٢٠٢١، <<https://ar.wikipedia.org/wiki/٢٠٢١>>، استبانة <٣-cite_note>#

[accessed ٧ February ٢٠٢٣].

الباحث إلى الحصول على إجابات كمية من خلال الاختبار، يمكن من خلاله الحكم على أعضاء المجموعة واستخلاص النتائج التي يمكن تعميمها على مجتمع البحث.^{٤٣} قامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي، قامت بالاختبار القبلي لتعرف قدرة الطالبات على التكلم باللغة العربية قبل استخدام اللعبة "تخمين الكلمة"، وقامت بالاختبار البعدي لتعرف مدى فعالية استخدام اللعبة "تخمين الكلمة" لدى طالبات الصف الثاني المتوسط.

الجدول ٣،١: منهجية البحث.

رقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أسلوب جمع البيانات وتحليلها
١.	كيف يتم تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل	صورة والمفردات.	كتاب مادة التعليم اللغة العربية "العربية بين يديك"، الكتب المتعلقة بتطوير اللعبة.	بتحليل الكيفي الوصفي.

^{٤٣} ما هي أدوات البحث العلمي الاختبارات ؟ ١٤ ، أكتوبر ٢٠١٧ - https://www.bts.academy.com/blog_det.php?page=٤٤٤&title=أدوات_البحث_العلمي_الاختبارات_؟ >

			سوكابومي جاوى الغربية؟	
المقابلة والاستبانة. بتحليل الإحصائي الوصفي	خبير تصميم الوسيلة وخبير المواد التعليمية	آراء الخبراء	ما مدى صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية؟	٢.
الاختبار القبلي والبعدي. بتحليل الإحصائي الوصفي باستخدام رمز t-test	طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية سنة ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م.	نتيجة الاختبار القبلي والبعدي	ما مدى فعالية استخدام اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز	٣.

			الزامل سوكابومي جاوى الغربية؟
--	--	--	-------------------------------------

ز- تحليل البيانات

٣. البيانات الكيفية

حللت الباحثة البيانات من المقابلة وكذا من كيفية تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية بالأسلوب الوصفي.

٤. البيانات الكمية

حللت الباحثة البيانات من الاستبانة والاختبار القبلي والبعدي بالأسلوب الاحصائي الوصفي. حللت الباحثة نتيجة الاستبانة لخبراء وطالبات باستخدام مقياس ليكرت كما في الجدول:

الجدول ٣، ٢: معيار نتيجة تصديق الاستبانة.

رقم	التقدير	النسبة المئوية
١.	ناقص جدا	٠٪-٢٠٪
٢.	ناقص	٢١٪-٤٠٪
٣.	مقبول	٤١٪-٦٠٪
٤.	جيد	٦١٪-٧٩٪
٥.	جيد جدا	٨٠٪-١٠٠٪

الجدول ٣،٣: معيار تصديق الاستبانة لخبير المواد التعليمية وخبير تصميم الوسائل التعليمية.

البيان	المستوى	معيار النتيجة	درجة التقويم
يمكن استخدامه بدون مراجعة	موافق جدا	١٠٠-٧٦	٤
يمكن استخدامه بتصحيح البسيط	موافق	٧٥-٥١	٣
لا يمكن استخدامه	غير موافق	٥٠-٢٦	٢
يصلح كله أو يبدل	غير موافق جدا	٢٥-٠	١

تحليلها بالأسلوب الاحصائي برمز:

$$P = \frac{\sum \chi_i}{\sum \chi} \times 100\%$$

P: قيمة النسبة المؤوية المطلوبة/المتوقعة

χ_i : الدرجات الخام التي حصلت عليها الطالبات

X: النتيجة القصوى المثالية من الاختبار

وأما لقياس فعالية وسيلة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي تستخدم الباحثة رمز t-test.

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

M_x : المقياس المعدلي من المجموعة التجريبية

M_y : المقياس المعدلي من المجموعة الضابطة

$\sum y$: عدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة التجريبية

$\sum x$: عدد التنوعي في كل النتج من المجموعة الضابطة

N_x : عدد الطلبة في المجموعة التجريبية

N_y : عدد الطلبة في المجموعة الضابطة

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات

الصف الثاني المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي

استخدمت الباحثة في عملية التطوير نموذج ADDIE، وله خمس مراحل، وهي

التحليل والتصميم والتطوير والتجربة والتقييم.

أ. التحليل

قامت الباحثة بالمقابلة مع مدرسة اللغة العربية لصف الثاني المتوسط فصل "ز" و

"ح" وطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية

قبل إنتاج هذه اللعبة تخمين الكلمة، فالبيان من المقابلة فيما يلي:

١. مدرسة اللغة العربية لصف الثاني المتوسط فصل "ز" و "ح"

قالت المدرسة أن لتعليم اللغة العربية خاصة لمهارة الكلام يحتاج إلى الوسيلة التي تساعد

الطلبة على التعلم، لأن الطلبة قد تمل بالدراسة وهذا تسبب على عدم انتباههن في

الدرس.^{٤٤} فبهذه اللعبة سيزداد انتباههن ورغباتهن في تعلم اللغة العربية.

^{٤٤} المقابلة مع مدرسة اللغة العربية، التاريخ ٢٢ يناير ٢٠٢٣ عبر واتساب.

٢. طالبات الصف الثاني المتوسط فصل "ز" و "ح"

قامت الباحثة قبل إنتاج هذه اللعبة "تخمين الكلمة" بالمقابلة مع طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.^{٤٥} وخلال هذه المقابلة، لاحظت الباحثة أن الطالبات غير قادرات على التحدث باللغة العربية بشكل جيد. وأحد الأسباب التي تم تحديدها هي أن الطالبات يشعرن بالملل في دراسة اللغة العربية ولا يكون لديهن الحماسة في تعلمها. وأن المدرسة تعتمد طريقة التعليم المباشر فقط دون استخدام أي نوع من وسائل التعليم الإضافية. هذا يؤدي إلى ملل الطلاب وقلة اهتمامهم في تعلم اللغة العربية ويؤثر على جودة التعليم والنتائج.

وبناءً على ذلك، يتبين أن تعليم اللغة العربية بحاجة إلى التجديد والتطوير ليكون أكثر فعالية وجاذبية. ولذلك، قدمت الباحثة تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام بهدف جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية. مهمة اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام هي تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية بشكل ممتع وفعال. وتساعد اللعبة في تطوير مهارات الكلام والتواصل لدى الطلبة، حيث يتعلمن كيفية التعبير عن أنفسهن وإيصال أفكارهن بطريقة صحيحة وسلسة في اللغة العربية. من خلال تخمين الكلمة، تتعلم الطالبات توسيع مفرداتهن وزيادة فهمهن للغة العربية.

ب. التصميم

بعد أن قامت الباحثة بتحليل البيانات حصلت الباحثة على المعلومات المحتاجة والاحتياجات الطالبات استمرت الباحثة بتصميم هذه اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي. وطورت

^{٤٥} المقابلة مع طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي، التاريخ ٢٤ يناير ٢٠٢٣.

الباحثة اللعبة "تخمين الكلمة" من كتاب العربية بين يديك لتعليم مهارة الكلام بمعهد المعتوق مركز الزامل بسوكابومي جاوى الغربية. وهذه اللعبة باستخدام بطاقة اللعبة.

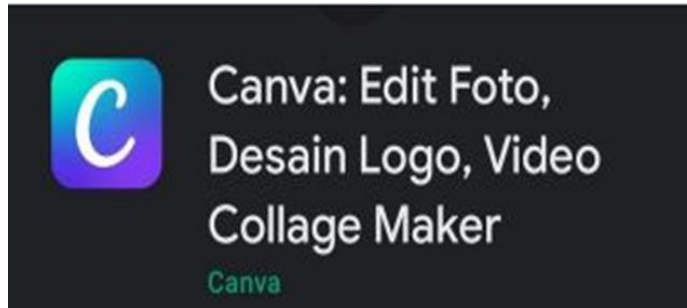
وأما البرنامج المستخدم لتصميم هذه الوسيلة هي (canva). تصميم دليل استخدام الوسيلة وبطاقة اللعبة باستخدام canva. أما نوع الكتابة استخدمت الباحثة الكتابة Open Sans للغة العربية، أما لرقم البطاقة استخدمت الباحثة كتابة childos Arabic، ولكتابة دليل استخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة استخدمت الباحثة كتابة Aileron Regular.

وحددت الباحثة الموضوع في هذه اللعبة تخمين الكلمة من كتاب المقرر المستخدم كتاب العربية بين يديك في الوحدة الخامسة عشرة عن الصحة. وتأخذ المفردات من الحوارين الأولين ٢٤ مفردات، وجعلتها ٢٤ بطاقات تحتوي إلى ١٨ الأسماء و٦ الأفعال.

ج. التطوير

في هذه المرحلة تحول الباحثة الإنتاج من مواصفات التصميم، وتصميم هذه اللعبة تخمين الكلمة حسب احتياجات الطلبة من حيث وضع الصور في كل المفردة لكل البطاقة واختيار الصور الموجودة وكتابة اللغة العربية مع التشكيل تسهيلا لوصول المعنى. فخطوات تصميم هذه اللعبة تخمين الكلمة فيما يلي:

٥. البرنامج المستخدم في تصميم هذه اللعبة تخمين الكلمة هي canva:



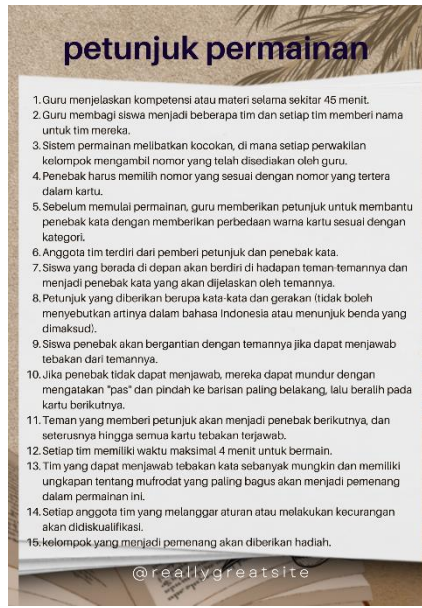
الصورة ٤،١ : البرنامج في تصميم وسيلة تخمين الكلمة.

٦. تصميم بطاقة وسيلة تخمين الكلمة ببرنامج في المفردات من المقرر الدراسي بحجم ١٠*١٠ سم، أما كتابة المفردات باللغة العربية باستخدام نوع الكتابة (open sans)، أما لرقم البطاقة باستخدام نوع الكتابة (Childos Arabic).



الصورة ٢، ٤ : تصميم بطاقة وسيلة تخمين الكلمة.

٧. تصميم دليل استخدام اللعبة تخمين الكلمة في شكل ملصق. تصميمه ببرنامج canva. دليل استخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة باللغة الإندونيسيا، أما نوع الكتابة هو بكتابة Aileron Regular.



الصورة ٣، ٤ : دليل استخدام لعبة تخمين الكلمة.

د. التجربة

بعد أن قدمت الباحثة اللعبة تخمين الكلمة إلى الخبرين، ونالت إلى نتائج منهم قامت الباحثة بتجربتها إلى طالبات الصف الثاني فصل "ز" و"ح" المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وعددهن ٤٨ طالبة. وعينات في هذا البحث هو فصل "ح" يتكون من ٢٤ طالبة. أخذت الباحثة عينات في هذا البحث بطريقة الملاحظة خاصة (purposive sampling) وهي بناء على عدد الطالبات.

بدئت هذه التجربة في التاريخ ٣١ مارس-٣ أبريل ٢٠٢٣ م. قامت الباحثة بالاختبار القبلي في المقابلة الأولى، وفي المقابلة الثانية قامت الباحثة باستخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة تؤخذ من كتاب العربية بين بديك لتعليم مهارة الكلام، وقامت بالاختبار البعدي في المقابلة الثالثة. استخدمت الباحثة طريقة pretest posttest design. والهدف لمعرفة أثر استخدام اللعبة تخمين الكلمة. ويعرض عند النتائج ما حصل الباحثة من الارتفاع بين الاختبار القبلي والبعدي في مجموعة الضابطة والتجربة الذي تليه.

و. التقويم

بعد انتهاء عملية تجربة الإنتاج فقامت الباحثة بعملية تقويم الإنتاج. هذه العملية تعتبر الإجراءات الأخيرة لنموذج ADDIE، وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بمقارنة النتائج التي تم الحصول عليها في المرحلة التجريبية. بالإضافة إلى مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها من خبير تصميم الوسيلة التعليمية وخبير المواد التعليمية. قامت الباحثة أيضا بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات لمعرفة آراءهن حول المنتجة. وكذا قامت الباحثة بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات من الاختبار القبلي والبعدي لمعرفة فعالية هذه اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.

وأما نتائجها وتحليلها ستبن الباحثة في المبحث الثاني والمبحث الثالث.

المبحث الثاني: صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات

الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي

بعد انتهاء عملية التصميم، سلمت الباحثة هذه اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة إلى الخبيرين لتحكيمه ولمعرفة صلاحيتها. فوزعت الباحثة صفحة التحكيم باستخدام الاستبانة عند الخبيرين.

أ. تصديق الخبير في مجال تصميم الوسيلة التعليمية

اختارت الباحثة الدكتور توفيق الرحمن في مجال تصميم الوسيلة التعليمية وهو المحاضر في كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. نالت الباحثة نتيجة الاستبانة فيما يلي:

الجدول ١، ٤: دليل تصديق الخبير من ناحية تصميم الوسيلة التعليمية.

النتيجة	الإجابة				التقييم	رقم
	٤	٣	٢	١		
٣		✓			هذه اللعبة لديها تعليمات واضحة للاستخدام	١.
٤	✓				كتابة المفردات في بطاقة التخمين واضحة ومقروءة	٢.
٣		✓			يمكن اختيار الإجابات بسهولة	٣.
٤	✓				المفردات ذات صلة بالمادة	٤.
٤	✓				المفردات حسب مستوى قدرة الطلبة	٥.

٤	✓				٦. هذه اللعبة تسهل على عملية التعليم
٢			✓		٧. مقدار البطاقة مناسبة للعبة
٣		✓			٨. استخدام المنتج سهل
٣		✓			٩. مناسب بحاجة الطلبة
٤	✓				١٠. مظهره جذاب
٣٤	المجموعة				

بعد أن حصلت الباحثة على البيانات السابقة قامت الباحثة بتحليل البيانات باستخدام الرمز التالي:

$$\text{نسبة الجواب:} \quad \frac{\text{نتيجة من كل بند X عدد المستجيب}}{\text{مجموع نتيجة الحد الأعلى من كل بند}} \times 100$$

$$\text{نسبة الجواب:} \quad \frac{34}{40} \times 100 = 85\%$$

ولوصف نتائج الاستبانة وتصنيفها، استخدمت الباحثة المعايير التالية

الجدول ٢، ٤: المعايير نتيجة الاستبانة من تصديق الخبراء.

رقم	التقدير	النسبة المئوية
١.	ناقص جدا	١٪ - ٢٠٪
٢.	ناقص	٢١٪ - ٤٠٪
٣.	مقبول	٤١٪ - ٦٠٪
٤.	جيد	٦١٪ - ٨٠٪

٠.٥	جيد جدا	٨١٪-١٠٠٪
-----	---------	----------

وفقا لجدول، فالنتيجة تصديق الخبير من ناحية تصميم الوسيلة التعليمية يبلغ إلى نسبة مئوية ٨٥٪ وهي على مستوى "جيد جدا".

إضافة إلى ذلك توجد تعليقات واقتراحات من خبير تصميم الوسيلة التعليمية، وهي كما يلي:

٤. كتابة دليل استخدام البطاقة وكيفية اللعبة بسهولة.

٥. تحسين الرقم في البطاقة.

٦. لازم بالتصميم الجيد من ناحية الورقة وغيرها.

بعد أن وجدت الباحثة تعليقات واقتراحات من خبير تصميم الوسيلة التعليمية قامت الباحثة بتصحيح اللعبة "تخمين الكلمة" مستعينا بتعليقات واقتراحات من الخبير. ونظرا إلى نتيجة الخبير فإن هذه اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة لتعليم مهارة الكلام صالحة الاستعمال لتعليم مهارة الكلام.

ب. تصديق الخبير في مجال المواد التعليمية

اختارت الباحثة الدكتور دانيال حلمي في مجال المواد التعليمية وهو المحاضر في كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. نالت الباحثة نتيجة الاستبانة فيما يلي:

الجدول ٣، ٤ : دليل تصديق الخبير من ناحية المواد التعليمية.

النتيجة	الإجابة				التقييم	رقم
	٤	٣	٢	١		

٤	✓				١. الوسيلة مناسبة بمرحلة الطلبة
٣		✓			٢. مفيد لتوسيع معرفة الطلبة
٣		✓			٣. يمكن أن تجذب هذه الوسيلة انتباه واهتمام الطلبة لتعلم اللغة العربية
٤	✓				٤. سهولة استخدام الوسيلة
٤	✓				٥. المفردات ذات صلة بالمادة
٣		✓			٦. المفردات حسب مستوى قدرة الطلبة
٣		✓			٧. هذه الوسيلة تسهل على فهم الطلبة عن المادة
٣		✓			٨. هذه الوسيلة تجعل الطلبة فعالا في الدراسة
٣		✓			٩. هذه الوسيلة مناسبة لتعليم مهارة الكلام
٤	✓				١٠. كتابة المادة حسب المادة قيد الدراسة
٤	✓				١١. دقة كتابة المفردات
٣٨	الجملة				

بعد أن حصلت الباحثة على البيانات السابقة قامت الباحثة بتحليل البيانات باستخدام

الرمز التالي:

$$\text{نسبة الجواب: } \frac{\text{نتيجة من كل بند X عدد المستجيب}}{100} \times 100$$

مجموع نتيجة الحد الأعلى من كل بند

$$\text{نسبة الجواب: } \frac{38}{44} \times 100 = 86,36\%$$

ولوصف نتائج الاستبانة وتصنيفها، استخدمت الباحثة المعايير التالية:

الجدول ٤، ٤: المعايير نتيجة الاستبانة من تصديق الخبراء. ١

النسبة المئوية	التقدير	رقم
١٪-٢٠٪	ناقص جدا	١
٢١٪-٤٠٪	ناقص	٢
٤١٪-٦٠٪	مقبول	٣
٦١٪-٨٠٪	جيد	٤
٨١٪-١٠٠٪	جيد جدا	٥

وفقا للجدول، فالنتيجة تصديق الخبير من ناحية المواد التعليمية يبلغ إلى نسبة مئوية ٨٦،٣٦٪ وهي على مستوى "جيد جدا".

إضافة إلى ذلك توجد تعليقات واقتراحات من خبير المواد التعليمية، وهي لا بد أن تكتب الوسيلة مستقيما بين استخدام "ال" عدمه.

وبعد أن وجدت الباحثة تعليقات واقتراحات من خبير المواد التعليمية قامت الباحثة بتصحيح اللعبة "تخمين الكلمة" مستعينا بتعليقات واقتراحات من الخبير. ونظرا إلى نتيجة الخبير فإن هذه اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة لتعليم مهارة الكلام صالحة الاستعمال لتعليم مهارة الكلام.

المبحث الثالث: فعالية اللعبة " تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات

الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي

قامت الباحثة بالاختبار القبلي قبل تطبيق هذه اللعبة المعدة لتعليم مهارة الكلام لمعرفة فعاليتها لطالبات الصف الثاني فصل "ز" و "ح" بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وكان الاختبار في التاريخ ٣٠ من مارس ٢٠٢٣، وكذا بالاختبار البعدي لمعرفة فعاليتها لطالبات الصف الثاني فصل "ز" و "ح" بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وكان الاختبار في التاريخ ٣ من أبريل ٢٠٢٣، وحصلت الباحثة على البيانات من الاختبار القبلي والبعدي لكل المجموعة الضابطة والتجريبية في الجداول التالية:
أ. تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الجدول ٥، ٤: نتائج الاختبار القبلي للطلبة في المجموعة الضابطة.

رقم	الأسماء	النتيجة	التقدير
١.	الطالبة ١	٥٠	ضعيف
٢.	الطالبة ٢	٤٥	ضعيف
٣.	الطالبة ٣	٦٥	مقبول
٤.	الطالبة ٤	٤٥	ضعيف
٥.	الطالبة ٥	٤٥	ضعيف
٦.	الطالبة ٦	٤٥	ضعيف
٧.	الطالبة ٧	٤٥	ضعيف
٨.	الطالبة ٨	٤٥	ضعيف
٩.	الطالبة ٩	٤٥	ضعيف

ضعيف	٤٥	الطالبة ١٠	.١٠
ضعيف	٤٥	الطالبة ١١	.١١
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٢	.١٢
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٣	.١٣
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٤	.١٤
مقبول	٦٠	الطالبة ١٥	.١٥
مقبول	٦٠	الطالبة ١٦	.١٦
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٧	.١٧
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٨	.١٨
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٩	.١٩
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٠	.٢٠
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢١	.٢١
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٢	.٢٢
ضعيف	٥٠	الطالبة ٢٣	.٢٣
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٤	.٢٤
	١١٥٥	مجموع النتيجة	
ضعيف	٤٨،١٢٥	النتيجة	

نظرا من الجدول السابق فتفسيرها فيما يلي :

الجدول ٤،٦ : تقدير نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة.

رقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد الطالبات	النسبة المئوية
.١	ممتاز	١٠٠-٩١	-	-

٢.	جيد جدا	٩٠-٨١	-	-
٣.	جيد	٨٠-٧١	-	-
٤.	مقبول	٧٠-٥١	٣	% ١٢,٥
٥.	ضعيف	٥٠-٠	٢١	% ٨٧,٥
	الجملة		٢٤	% ١٠٠

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج الطالبات في الاختبار القبلي (في الفصل الثامن "ز"). والنتيجة هي من تقدير ممتاز لا أحد. ومن تقدير جيد جدا لا أحد. ومن تقدير جيد لا أحد. ومن تقدير مقبول هي ٢٠,٨٣ % وعدد الطالبات خمس طالبات. ومن تقدير ضعيف هي ٧٩,١٧ % وعدد الطالبات تسعة عشر طالبة.

الجدول ٤,٧: نتائج الاختبار البعدي للطلبة في المجموعة الضابطة.

رقم	الأسماء	النتيجة	التقدير
١.	الطالبة ١	٦٠	مقبول
٢.	الطالبة ٢	٤٥	ضعيف
٣.	الطالبة ٣	٦٥	مقبول
٤.	الطالبة ٤	٤٥	ضعيف
٥.	الطالبة ٥	٥٠	ضعيف
٦.	الطالبة ٦	٦٥	مقبول
٧.	الطالبة ٧	٧٠	مقبول
٨.	الطالبة ٨	٤٥	ضعيف
٩.	الطالبة ٩	٥٠	ضعيف
١٠.	الطالبة ١٠	٦٥	مقبول

ضعيف	٤٥	الطالبة ١١	.١١
مقبول	٦٥	الطالبة ١٢	.١٢
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٣	.١٣
مقبول	٦٠	الطالبة ١٤	.١٤
مقبول	٦٠	الطالبة ١٥	.١٥
مقبول	٦٠	الطالبة ١٦	.١٦
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٧	.١٧
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٨	.١٨
مقبول	٦٠	الطالبة ١٩	.١٩
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٠	.٢٠
مقبول	٧٠	الطالبة ٢١	.٢١
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٢	.٢٢
ضعيف	٥٠	الطالبة ٢٣	.٢٣
ضعيف	٤٥	الطالبة ٢٤	.٢٤
	١٣٠٥	المجموع	
ضعيف	٥٤,٣٧٥	النتيجة	

نظرا إلى الجدول السابقة فتفسيرها فيما يلي:

الجدول ٨، ٤: تقدير نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة.

رقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد الطالبات	النسبة المئوية
.١	ممتاز	١٠٠-٩١	-	-
.٢	جيد جدا	٩٠-٨١	-	-

٣.	جيد	٨٠-٧١	-	-
٤.	مقبول	٧٠-٥١	١١	% ٤٥,٨٣
٥.	ضعيف	٥٠-٠	١٣	% ٥٤,١٧
الجملة			٢٤	% ١٠٠

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج الطالبات في الاختبار البعدي (في الفصل الثامن "ز").
والنتيجة هي من تقدير ممتاز لا أحد. ومن تقدير جيد جدا لا أحد. ومن تقدير جيد لا
أحد. ومن تقدير مقبول هي ٤٥,٨٣ % وعدد الطالبات إحدى عشر طالبة. ومن تقدير
ضعيف هي ٥٤,١٧ % وعدد الطالبات ثلاثة عشر طالبة.

ب. تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الجدول ٤,٩: نتائج الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية.

رقم	الأسماء	النتيجة	التقدير
١.	الطالبة ١	٦٠	مقبول
٢.	الطالبة ٢	٤٥	ضعيف
٣.	الطالبة ٣	٥٠	ضعيف
٤.	الطالبة ٤	٦٠	مقبول
٥.	الطالبة ٥	٤٥	ضعيف
٦.	الطالبة ٦	٥٠	ضعيف
٧.	الطالبة ٧	٤٥	ضعيف
٨.	الطالبة ٨	٤٥	ضعيف

ضعيف	٥٠	الطالبة ٩	.٩
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٠	.١٠
ضعيف	٤٥	الطالبة ١١	.١١
مقبول	٥٥	الطالبة ١٢	.١٢
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٣	.١٣
مقبول	٦٠	الطالبة ١٤	.١٤
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٥	.١٥
ضعيف	٥٠	الطالبة ١٦	.١٦
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٧	.١٧
ضعيف	٤٥	الطالبة ١٨	.١٨
مقبول	٥٥	الطالبة ١٩	.١٩
مقبول	٥٥	الطالبة ٢٠	.٢٠
مقبول	٦٠	الطالبة ٢١	.٢١
مقبول	٦٠	الطالبة ٢٢	.٢٢
ضعيف	٥٠	الطالبة ٢٣	.٢٣
ضعيف	٥٠	الطالبة ٢٤	.٢٤
	١٢٨٠	المجموع	
مقبول	٥٣،٣٣	النتيجة	

نظرا إلى الجدول السابقة فتفسيرها فيما يلي:

الجدول ٤،١٠: تقدير نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية.

رقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد الطالبات	النسبة المئوية
-----	---------	---------------------	--------------	----------------

٠	٠	١٠٠-٩١	ممتاز	٠.١
٠	٠	٩٠-٨١	جيد جدا	٠.٢
٠	٠	٨٠-٧١	جيد	٠.٣
% ٣٣,٣٣	٨	٧٠-٥١	مقبول	٠.٤
% ٦٦,٦٧	١٦	٥٠-٠	ضعيف	٠.٥
% ١٠٠	٢٤	الجملة		

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج الطالبات في الاختبار القبلي (في الفصل الثامن "ح"). والنتيجة هي من تقدير ممتاز لا أحد. ومن تقدير جيد جدا لا أحد. ومن تقدير جيد لا أحد. ومن تقدير مقبول هي ٣٣,٣٣ % وعدد الطالبات ثماني طالبات. ومن تقدير ضعيف هي ٦٦,٦٧ % وعدد الطالبات ستة عشر طالبة.

الجدول ٤,١١ : نتائج الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية.

رقم	الأسماء	النتيجة	التقدير
٠.١	الطالبة ١	٩٠	جيد جدا
٠.٢	الطالبة ٢	٨٥	جيد جدا
٠.٣	الطالبة ٣	٧٥	جيد
٠.٤	الطالبة ٤	٧٥	جيد
٠.٥	الطالبة ٥	٧٠	مقبول
٠.٦	الطالبة ٦	٧٥	جيد
٠.٧	الطالبة ٧	٧٠	مقبول
٠.٨	الطالبة ٨	٦٨	مقبول
٠.٩	الطالبة ٩	٧٠	مقبول

جيد	٧٢	الطالبة ١٠	.١٠
جيد	٨٠	الطالبة ١١	.١١
مقبول	٧٠	الطالبة ١٢	.١٢
جيد	٧٥	الطالبة ١٣	.١٣
مقبول	٧٠	الطالبة ١٤	.١٤
مقبول	٧٠	الطالبة ١٥	.١٥
مقبول	٧٠	الطالبة ١٦	.١٦
جيد	٧٥	الطالبة ١٧	.١٧
جيد	٧٥	الطالبة ١٨	.١٨
جيد	٧٥	الطالبة ١٩	.١٩
جيد	٨٠	الطالبة ٢٠	.٢٠
جيد جدا	٨٢	الطالبة ٢١	.٢١
جيد	٨٠	الطالبة ٢٢	.٢٢
مقبول	٧٠	الطالبة ٢٣	.٢٣
جيد	٧٥	الطالبة ٢٤	.٢٤
	١٧٩٧	المجموع	
جيد	٧٤,٨٧٥	النتيجة	

نظرا إلى الجدول السابقة فتفسيرها فيما يلي:

الجدول ١٢، ٤: تقدير نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية.

رقم	التقدير	مسافة تحديد النتيجة	عدد الطالبات	النسبة المئوية
.١	ممتاز	١٠٠-٩١	-	-

٢	جيد جدا	٩٠-٨١	٣	١٢,٥ %
٣	جيد	٨٠-٧١	١٢	٥٠ %
٤	مقبول	٧٠-٥١	٩	٣٧,٥ %
٥	ضعيف	٥٠-٠	-	-
	الجملة		٢٤	١٠٠ %

في هذا الجدول يشرح تقدير نتائج الطالبات في الاختبار البعدي (في الفصل الثامن "ح"). والنتيجة هي من تقدير ممتاز لا أحد. ومن تقدير جيد جدا هي ١٢,٥ % وعدد الطالبات ثلاث طالبات. ومن تقدير جيد ٥٠ % وعدد الطالبات اثنتا عشر طالبة. ومن تقدير مقبول هي ٣٧,٥ % وعدد الطالبات تسع طالبات. ومن تقدير ضعيف لا أحد.

ج. نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطالبات في المجموعة الضابطة والتجريبية في الدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سووكابومي بتطبيق تخمين الكلمة. وفي تطبيقها، اختبرت الباحثة فرضية البحث، وهي أن تخمين الكلمة الشريجة مهارة الكلام فعالة. ولتصديقه استخدمت الباحثة المعيار الآتي:

١- إذا كانت درجة تاء حساب أكبر من درجة تاء الجدول فالفرض مقبول، وهذه يعني أن تخمين الكلمة المعدة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سووكابومي فعالة.

٢- إذا كانت درجة تاء حساب أصغر من درجة تاء الجدول أو متساويين، فالفرض المرفوض، وهذا بمعنى أن تخمين الكلمة المعدة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي غير فعالة.

الجدول ١٣، ٤: معدل نتائج مجموعة الضابطة والتجريبية.

رقم	الاختبار	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
١.	الاختبار القبلي	٤٨،١٢٥	٥٣،٣٣
٢.	الاختبار البعدي	٥٤،٣٧٥	٧٤،٨٧٥
	الارتفاع	٦،٢٥	٢١،٥٤٥

إن معدل نتيجة الاختبار القبلي لمجموعة الضابطة هي ٥١،٨٧ ومعدل نتيجة الاختبار البعدي هي ٥٣،٥٤ وذلك يدل على أن هناك ارتفاع قليل وهي ١،٦٧. ومعدل نتيجة الاختبار القبلي لمجموعة التجريبية هي ٥٣،٣٣ ومعدل نتيجة الاختبار البعدي هي ٧٤،٨٧٥ وهذا يدل على أن هناك ارتفاع كثير وهو ٢١،٥٤٥.

د. تحليل الاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة والتجريبية
قامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي لمعرفة فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي (الصف "ز" و "ح") فحسب وحل على النتيجة المحسولة في مجموعة التجريبية وهن ٢٤ الطلبة، فتستخدم الباحثة الرمز التالي:

الجدول ٤،١٤: تحليل الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة.

رقم	الاسم	الاختبار القبلي (y_1)	الاختبار البعدي (y_2)	الفرق	y^2
١	الطالبة ١	٥٠	٦٠	١٠	١٠٠
٢	الطالبة ٢	٤٥	٤٥	٠	٠
٣	الطالبة ٣	٦٥	٦٥	٠	٠
٤	الطالبة ٤	٤٥	٤٥	٠	٠
٥	الطالبة ٥	٤٥	٥٠	٥	٢٥
٦	الطالبة ٦	٤٥	٤٨	٣	٩
٧	الطالبة ٧	٤٥	٥٠	١٠	١٠٠
٨	الطالبة ٨	٤٥	٤٥	٠	٠
٩	الطالبة ٩	٤٥	٥٠	٥	٢٥
١٠	الطالبة ١٠	٤٥	٦٠	١٥	٢٢٥
١١	الطالبة ١١	٤٥	٤٥	٠	٠
١٢	الطالبة ١٢	٥٠	٦٠	١٠	١٠٠
١٣	الطالبة ١٣	٤٥	٤٥	٠	٠
١٤	الطالبة ١٤	٥٠	٦٠	١٠	١٠٠
١٥	الطالبة ١٥	٦٠	٦٠	٠	٠
١٦	الطالبة ١٦	٦٠	٦٠	٠	٠
١٧	الطالبة ١٧	٤٥	٥٠	٥	٢٥
١٨	الطالبة ١٨	٤٥	٤٥	٠	٠
١٩	الطالبة ١٩	٥٠	٥٦	٦	٣٦
٢٠	الطالبة ٢٠	٤٥	٤٥	٠	٠

٤٩	٧	٥٢	٤٥	الطالبة ٢١	٢١
٠	٠	٤٥	٤٥	الطالبة ٢٢	٢٢
٠	٠	٥٠	٥٠	الطالبة ٢٣	٢٣
٠	٠	٤٥	٤٥	الطالبة ٢٤	٢٤
٧٩٤	٨٦	١٣٠٥	١١٥٥	المجموع	
Σy^2	Σy			معدل الدرجة	

الجدول ١٥، ٤: تحليل الاختبار القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية.

رقم	الاسم	الاختبار القبلي (y_1)	الاختبار البعدى (y_2)	الفرق	y^2
١	الطالبة ١	٦٠	٩٠	٣٠	٩٠٠
٢	الطالبة ٢	٤٥	٨٥	٤٠	١٦٠٠
٣	الطالبة ٣	٥٠	٧٥	٢٥	٦٢٥
٤	الطالبة ٤	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٥	الطالبة ٥	٤٥	٧٠	٢٥	٦٢٥
٦	الطالبة ٦	٥٠	٧٥	٢٥	٦٢٥
٧	الطالبة ٧	٤٥	٧٠	٢٥	٦٢٥
٨	الطالبة ٨	٤٥	٦٨	٢٣	٥٢٩
٩	الطالبة ٩	٥٠	٧٠	٢٠	٤٠٠

٧٢٩	٢٧	٧٢	٤٥	الطالبة ١٠	١٠
١٢٢٥	٣٥	٨٠	٤٥	الطالبة ١١	١١
٢٢٥	١٥	٧٠	٥٥	الطالبة ١٢	١٢
٦٢٥	٢٥	٧٥	٥٠	الطالبة ١٣	١٣
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	الطالبة ١٤	١٤
٤٠٠	٢٠	٧٠	٥٠	الطالبة ١٥	١٥
٤٠٠	٢٠	٧٠	٥٠	الطالبة ١٦	١٦
٩٠٠	٣٠	٧٥	٤٥	الطالبة ١٧	١٧
٩٠٠	٣٠	٧٥	٤٥	الطالبة ١٨	١٨
٤٠٠	٢٠	٧٥	٥٥	الطالبة ١٩	١٩
٦٢٥	٢٥	٨٠	٥٥	الطالبة ٢٠	٢٠
٤٨٤	٢٢	٨٢	٦٠	الطالبة ٢١	٢١
٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	الطالبة ٢٢	٢٢
٤٠٠	٢٠	٧٠	٥٠	الطالبة ٢٣	٢٣
٦٢٥	٢٥	٧٥	٥٠	الطالبة ٢٤	٢٤
١٤٥٩٢	٥٧٢	١٧٩٧	١٢٨٠	المجموع	
$\sum y^2$	$\sum y$			معدل الدرجة	

من خلال الجدول السابق، ستعرض الباحثة نتيجة مجموع عدد الانحراف وعدد الانحراف المربع من المجموعتين الضابطة والتجريبية وهي:

الجدول ١٦، ٤: المجموع من عدد الانحراف وعدد الانحراف المربع بين المجموعتين.

المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
------------------	--------------------

عدد الانحراف	المجموع من عدد	عدد الانحراف	المجموع من عدد
المربع $(\sum x^2)$	الانحراف $(\sum x)$	المربع $(\sum y^2)$	الانحراف $(\sum y)$
١٤٥٩٢	٥٧٢	٧٩٤	٨٦

والأسلوب لتحليل نتائج الاختبار ما يلي:

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

$$٥٧٢ = \sum x$$

$$٨٦ = \sum y$$

$$١٤٥٩٢ = \sum x^2$$

$$٧٩٤ = \sum y^2$$

$$٢٤ = N$$

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{٥٧٢}{٢٤} = ٢٣,٨٣$$

$$My = \frac{\sum y}{N} = \frac{٨٦}{٢٤} = ٣,٥٨$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\ &= ١٤٥٩٢ - \frac{(٥٧٢)^2}{٢٤} \end{aligned}$$

$$= 14092 - 1373267$$

$$= 90968$$

$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

$$= 798 - \frac{(17)^2}{28}$$

$$= 798 - 30.8617$$

$$= 806.138$$

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

$$t = \frac{23.83 - 2.08}{\sqrt{\left(\frac{90968 + 806.138}{28 + 28 - 2}\right)\left(\frac{1}{28} + \frac{1}{28}\right)}}$$

$$t = \frac{20.75}{\sqrt{\left(\frac{14400.938}{56}\right)\left(\frac{1}{14}\right)}}$$

$$t = \frac{20.75}{\sqrt{2.67}}$$

$$t = \frac{20.75}{1.63}$$

$$t = 12.670$$

$$d.f = N - 1$$

$$= 28 - 1$$

= ٢٣

$t = ١٢,٦٥$	$t.S = ٠,٠٥ = ١,٧١٤$
$d.f = ٢٣$	$t.S = ٠,٠١ = ٢,٥٠٠$

حصل من الاختبار القبلي والبعدي $t = ١٢,٦٥$. تجب على إحصاء df بالرموز $١-n$:
 $٢٣ = ١-٢٤$. على النظر t-tabel ب $df = ٢٣$ يملك مستوى الدلالة ١% و ٥%
 : $١,٧١٤-٢,٥٠٠$ بنظر t-tabel معروف قيمة t أكبر من قيمة في t-tabel ب
 $١,٧١٤ < ١٥ > ٢,٥٠٠$.

أن نتيجة على الاختبار القبلي والبعدي لها الفرق وبمعنى أن "استخدام لعبة تخمين الكلمة
 لتعليم مهارة الكلام في معهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي "فعال".

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

بعد أن أكملت وأتمت الباحثة على عرض البيانات وتحليلها في الفصل الرابع، بدأت الباحثة بمناقشة نتائج البحث فيما يتعلق بتطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام وصلاحياتها من قبل الخبراء وفعاليتها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي عرضتها الباحثة في الفصل الرابع.

أ. تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني

المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي

في هذا البحث، استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (R&D) كما ذكر سابقا. ومنهج البحث والتطوير هو أسلوب بحث يستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه الأساليب. في مجال التعليم، يعد البحث والتطوير طريقة بحث تستخدم لتطوير أو التحقق من صحة المنتجات مستخدمة في التعلم والتعليم. لذلك، يعد البحث والتطوير هو منهجية البحث الذي يستخدم لتحقيق الإنتاج وتجربة فعاليتها^{٤٦}. واعتمدت الباحثة على خطوات التي قدمتها لمعرفة صدق فعالية لعبة تخمين الكلمة لكتاب العربية بين يديك لتعليم مهارة الكلام بمعهد المعتوق مركز الزامل بسوكابومي سوكابومي. وتكون الخطوات في البحث والتطوير من خمس خطوات هي: (١) تحليل، (٢) تصميم، (٣) تطوير، (٤) تنفيذ، (٥) تقييم^{٤٧}.

بدأت الباحثة بتحليل الاحتياجات، ووجدت الباحثة البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة مع مدرسة اللغة العربية وطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق

^{٤٦} Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan," *Jurnal Kajian Keislaman* ٤, no. ٢ (٢٠١٧): ١٢٩-٥٠.

^{٤٧} Benny A, *Pribadi, Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi* (jakarta: Prenada Media Group, ٢٠١٦).

مركز الزامل سوكابومي. ولأجل حاجة تحقيق البيانات المحسولة من تلك الملاحظة قد قامت الباحثة بالمقابلة، وتعتبر المقابلة إلى حد كبير استباناً شفويًا، فبدلاً من كتابة الإجابة فإن المسؤول يعطي معلوماته شفويًا في علاقة مواجهة^{٤٨}. ولاحظت الباحثة أن الطالبات غير قادرات على التحدث باللغة العربية بشكل جيد. وأحد الأسباب التي تم تحديدها هي أن الطالبات يشعرن بالملل في دراسة اللغة العربية ولا يكون لديهن الحماسة في تعلمها. وأن المدرسة تعتمد طريقة التعليم المباشر فقط دون استخدام أي نوع من وسائل التعليم الإضافية. هذا يؤدي إلى ملل الطلبة وقلة اهتمامهن في تعلم اللغة العربية ويؤثر على جودة التعليم والنتائج.

ومن مشكلات السابقة وحاجات الطلبة رأت الباحثة أن لعبة تخمين الكلمة حلاً لتلك المشكلة، من خلال لعبة تخمين الكلمة يوجه التلاميذ لفهم ومعرفة الرسائل الواردة في هذا الموضوع لذلك، بقدرة التلاميذ في فهم تضمين الكلمة فيعكس قدرة التلاميذ في فهم المواد الموجودة^{٤٩}. وهذا لأن مهمة لعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام هي تحفيز الطلاب على تعلم اللغة العربية بشكل ممتع وفعال. وتساعد اللعبة في تطوير مهارات الكلام والتواصل لدى الطلبة، حيث يتعلمن كيفية التعبير عن أنفسهن وإيصال أفكارهن بطريقة صحيحة وسلسة في اللغة العربية. من خلال تخمين الكلمة، تتعلم الطالبات توسيع مفرداتهن وزيادة فهمهن للغة العربية. ويتم توفير تحديات متنوعة للطلبة لتخمين الكلمات الصحيحة استناداً إلى السياق والمعنى، مما يساهم في تنمية قدراتهم اللغوية والتفكير اللغوي. بعد أن وجدت الباحثة المشكلة والاحتياجات قامت الباحثة بتصميم هذه اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق

^{٤٨} Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, cetakan ke (jakarta: Rineka Cipta, ٢٠٠٦).

^{٤٩} Murtadho, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. hal. 130 .

مركز الزامل سوكابومي. هو جمع المعلومات المستخدمة لتخطيط وتصميم الإنتاج، أما الغرض في هذه المرحلة هو تحقق الأداء المطلوب وطرق الاختبار المناسبة.^{٥٠} وطورت الباحثة اللعبة "تخمين الكلمة" من كتاب العربية بين يديك لتعليم مهارة الكلام بمعهد المعتوق مركز الزامل بسوكابومي جاوى الغربية. وهذه الوسيلة باستخدام بطاقة اللعبة. وأما البرنامج المستخدم لتصميم هذه اللعبة هي (canva). تصميم دليل استخدام اللعبة وبطاقة اللعبة باستخدام canva. أما نوع الكتابة استخدمت الباحثة الكتابة Open Sans للغة العربية، أما لرقم البطاقة استخدمت الباحثة كتابة childos Arabic، ولكتابة دليل استخدام هذه اللعبة "تخمين الكلمة" استخدمت الباحثة كتابة Aileron Regular.

وفي عملية التطوير، طورت الباحثة اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام من حيث بطاقة تخمين الكلمة بحجم ١٠*١٠ سم، وفيها المفردة والصورة ورقم البطاقة، والمفردة المأخوذة من كتاب العربية بين يديك الكتاب الأول المجلد الثاني في الوحدة الخمسة عشرة عن الصحة من الحوارين الأوليين. تأخذ الباحثة ٢٤ مفردة تحتوي من ١٨ الأسماء و٦ الأفعال. ولبطاقة الأسماء صممت الباحثة بلون البرتقالي، أما لبطاقة الأفعال صممت الباحثة بلون الأزرق. ولهذه اللعبة تخمين الكلمة كذلك دليل استخدامها.

بعد أن طورت الباحثة هذه اللعبة "تخمين الكلمة"، قامت الباحثة بتجربتها إلى طالبات الصف الثاني فصل "ز" و"ح" المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. في هذه المرحلة يطبق تصميم وطريقة التي طور في المكان الحقيقي والمواد الذي يبلغ أن يناسب بطريقة أو نموذج الذي يطورها لمعرفة جودته وفعالته. وأما الغرض هو إعداد بيئة تعليمية وإشراك الطلبة.^{٥١} وعدددهن ٤٨ طالبة وعينات في هذا البحث هو فصل "ح" يتكون من ٢٤ طالبة. أخذت الباحثة عينات في هذا البحث بطريقة الملاحظة خاصة

^{٥٠} Branch, hal ٦٠.

^{٥١} Branch. hal ١٣٣.

(purposive sampling) وهي بناء على عدد الطالبات. بدأت هذه التجربة في التاريخ ٣١ مارس- ٣ أبريل ٢٠٢٣ م. قامت الباحثة بالاختبار القبلي في المقابلة الأولى، وفي المقابلة الثانية قامت الباحثة باستخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة تؤخذ من كتاب العربية بين بديك لتعليم مهارة الكلام، وقامت بالاختبار البعدي في المقابلة الثالثة. استخدمت الباحثة طريقة pretest posttest design. والهدف لمعرفة أثر استخدام اللعبة "تخمين الكلمة". ويعرض عند النتائج ما حصل الباحثة من الارتفاع بين الاختبار القبلي والبعدي في مجموعة الضابطة والتجربة الذي تليه.

بعد انتهاء عملية تجربة الإنتاج قامت الباحثة بعملية تقويم الإنتاج. هذه العملية تعتبر الإجراءات الأخيرة لنموذج ADDIE، وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بمقارنة النتائج التي تم الحصول عليها في المرحلة التجريبية. بالإضافة إلى مقارنة النتائج التي تم الحصول عليها من خبير تصميم الوسيلة التعليمية وخبير المواد التعليمية. قامت الباحثة أيضا بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات لمعرفة آراءهن حول المنتجة. وكذا قامت الباحثة بتحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الطالبات من الاختبار القبلي والبعدي لمعرفة فعالية هذه اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.

ب. صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد الممعتوق مركز الزامل سوكابومي

بعد أن وجدت الباحثة احتياجات الطالبة والمعلمة حسب نتائج تحليل أدوات جمع البيانات وهي الملاحظة والمقابلة. صممت الباحثة هذه اللعبة تخمين الكلمة، وبعد انتهاء من عملية التصميم قامت الباحثة بتقديمها إلى الخبراء لمعرفة هل هذه اللعبة تخمين الكلمة صالحة الاستعمال أم غير صالحة، قدمت وطلبت الباحثة الآراء من الخبراء، وبعد

ذلك أعطت الباحثة الخبير من ناحية التصميم هو (الدكتور توفيق الرحمن) حتى يعطي المداخلات والاقتراحات ثم أصلحت الباحثة الوسيلة المعدة حسب المداخلات والاقتراحات من الخبير. وبعد انتهاء من عملية التطوير، سلمت الباحثة هذه اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة عند الخبير لتحكيمه من بيانات نتيجة الإستبانة من الخبير في مجال تصميم الوسيلة حصلت على النتيجة ٨٥٪ ، يعني يدل على أن اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة "جيد جدا".

ثم قدمت الباحثة كذلك المواد التعليمية داخل هذه اللعبة تخمين الكلمة للخبير في تعليم اللغة العربية ليقوموا بالتقديم والاقتراحات والارشادات لتكون المواد التعليمية على صورتها المرجوة والمطلوبة. وهو من الخبير في مجال المواد التعليمية (الدكتور دانيال حلمي) حتى يعطي المداخلات والاقتراحات ثم أصلحت الباحثة المنتج المعد مرة أخرى حسب المداخلات والاقتراحات من بيانات نتيجة الإستبانة من الخبير في مجال المواد التعليمية حصلت على النتيجة ٨٦,٣٦ % يعني يدل على أن اللعبة "تخمين الكلمة" المتطورة "جيد جدا".

بعد أن حسنت الباحثة المادة المعدة، اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام أعرضت الباحثة تلك اللعبة تخمين الكلمة لطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. ثم قامت الباحثة بتجربة فعالية المنتج في الفصل الضابطي والتجريبي بإعطاء الاختبار القبلي والاختبار البعدي لدى الطالبات.

بعد انتهاء عملية التنفيذ قامت الباحثة بالتقويم كالمرحلة الأخيرة في بنموذج ADDIE استخدمت الباحثة الطالبات الاختبار القبلي لاكتشاف كفاءتهن في مهارة الكلام قبل تقديم اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة، ثم قدمت إليهن اللعبة "تخمين الكلمة" المعدة فأعظتهن الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة مستوى كفاءتهن فيها وفعالية اللعبة "تخمين

الكلمة" وأما مصادر التقييم بثلاث العناصر، منها: (أ) النطق السليم، (ب) والمفردات (ج) والقواعد.

وبتلك البيانات الاختبار القبلي والبعدي عرفت الباحثة أن هذه اللعبة تخمين الكلمة فعالة لطلبة في هذا المعهد.

ج. فعالية اللعبة "تخمين" الكلمة لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي.

تم التجارب الميدانية أثناء أنشطة التدريس والتعليم، ثم لمعرفة مدى فعالية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية قامت الباحثة بمقارنة نتيجة الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية برمز t. ولتصديقها استخدمت الباحثة المعيار التالي:

١- إذا كانت درجة تاء حساب أكبر من درجة تاء الجدول فالفرض مقبول، وهذه يعني أن تخمين الكلمة المعدة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي فعالة.

٢- إذا كانت درجة تاء حساب أصغر من درجة تاء الجدول أو متساويين، فالفرض المرفوض، وهذا بمعنى أن تخمين الكلمة المعدة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي غير فعالة.

استنادا من نتائج تنفيذ اللعبة "تخمين الكلمة" في الصف الثاني المتوسط نالت الباحثة إلى أن هذه اللعبة تخمين الكلمة فعالة لتعليم مهارة الكلام، وهذه البيانات نالتها الباحثة من نتائج الاختبار القبلي والبعدي من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. دلت نتائج الطلبة في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية على وجود الترقية الكبيرة .

بعد أن أجريت التجربة باستخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام على طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي، رأت الباحثة أن فيهن التغير الإيجابي وهو ارتقاء نتائجهن في مهارة الكلام. وذلك أن نتائج الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة ١١٥٥ بالمعدلة ٤٨،١٢٥، وأما نتائج الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ١٢٨٠ بالمعدلة ٥٣،٣٣، ومن هذه النتيجة تعرف قدرة الطلبة في مهارة الكلام في المجموعة الضابطة أصغر من المجموعة التجريبية. ثم رأت الباحثة إلى نتيجة الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة هي ١٣٠٥ بالمعدلة ٥٣،٣٧٥، وأما نتيجة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية هي ١٧٩٧ بالمعدلة ٧٤،٨٧٥. ويؤكد كذلك نتيجة تاء الحساب $(t\text{-hitung}) < \text{نتيجة } (t\text{-table}) = ١٢,٦٥ < ١,٧١٤$ ، والأخير اتضح أن H_0 مردود و H_a مقبول. وهذا يدل على أن هناك ارتقاء النتيجة وهناك المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي، بمعنى أن استخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية فعالة.

من النتيجة السابقة عرفت الباحثة على أن قدرة الطلبة في المجموعة التجريبية في مهارة الكلام ترتقي. ونظرا إلى نتيجة الطلبة والاختبار تاء توجد الفرق قبل استخدام هذه اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام وبعد استخدامها وذلك بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. وكل هذه تدل على أن اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام تؤثر وتساعد في تعليم مهارة الكلام أو بمعنى أن هذه اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق سوكابومي جاوى الغربية فعالة.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

١. تطوير اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني

المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي

تم بنجاح تصميم وإنتاج اللعبة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية باستخدام منهج ADDIE. تضمنت عملية البحث خمس خطوات، حيث قامت الباحثة بتحليل الاحتياجات والمشكلة استنادا إلى المقابلة مع مدرسة اللغة العربية وطالبات الصف الثاني المتوسط. بعد ذلك، تم تصميم اللعبة بشكل مبتكر وتطويرها بعناية. تم تجربة اللعبة على طالبات الصف الثاني في فصل "ح" بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية، وتم تقييم فعالية اللعبة من خلال تصديق الخبراء واختبارات قبلية وبعديّة. هذه الجهود تهدف إلى تعزيز جودة تعليم اللغة العربية وتحفيز الطلاب على التعلم بشكل ممتع وفعال.

٢. صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني

المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي

لمعرفة صلاحية اللعبة "تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد الممتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية لقد مرت الباحثة بخطوتين من التحكيم، وهما التحكيم من الخبير في مجال تصميم وسيلة التعليمية والتحكيم من الخبير في مجال المواد التعليمية. فنتيجة التحكيم من الخبير في مجال تصميم وسيلة

التعليمية هي ٨٥ ٪ بتقدير "جيد جدا". وأما نتيجة التحكيم من الخبير في مجال المواد التعليمية هي ٨٦،٣٦ ٪ بتقدير "جيد جدا". وجميع القيمة المئوية دلت إلى أن اللعبة تخمين الكلمة صالحة الاستعمال في تعليم مهارة الكلام لطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية.

٣. فعالية وسيلة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد الممتعوق مركز الزامل سوكابومي

إن اللعبة تخمين الكلمة فعال لتعليم مهارة الكلام لطالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية. وذلك بالنظر إلى مقارنة الباحثة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وذلك أن درجة تاء حساب (t-hitung) < نتيجة (t-) $12,65 = < 1,714$.

ب. التوصيات والاقتراحات

- انطلاقاً من نتائج البحث السابقة تقدم الباحثة التوصيات والاقتراحات التالية:
٤. ترحو الباحثة أن اللعبة "تخمين الكلمة" المتطورة يستفيد منها المدرسين، أو المؤسسة، أو الآخرين.
 ٥. على معلمي اللغة العربية تحفيز وتشجيع الطلاب على تعلم اللغة العربية وإحديها باستخدام وسيلة التعليم كي تتحمس الطلبة في دراستها.
 ٦. إن هذا البحث يحتاج إلى استمرار، فلعل الباحثين اللاحقين أن يقوموا بتحسين وتقييم هذا البحث.

٧. أعدت الباحثة بطاقة تخمين الكلمة على كتاب العربية بين يديك فقط للكتاب الأول المجلد الثاني من الوحدة الخامس عشر في الحوارين الأوليين وذلك ب ٢٤ مفردة، ولعل الباحثين اللاحقين يقومون بإعداد بطاقة تخمين الكلمة على كل مجلدات كتاب العربية بين يديك.

٨. تأمل الباحثة أن تتمكن هذه الدراسة من توفير مرجع لكتب البحث العلمي المتعلقة بهذا الموضوع .

قائمة المصادر والمراجع

المراجع الإندونيسية

- A, Suprijono. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, ٢٠١٥.
- Agama, BDK Dnpasar Kementerian. "Model, Pendekatan, Strategi Dan Metode." jumat, ٥ juni ٢٠٢٠. Accessed February ٤, ٢٠٢٢.
<https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/berita/model-pendekatan-strategi-dan-metode>.
- Ainin, Moh. *Metode Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori Dan Praktik)*. Edited by Mohammad Kholison. ١st ed. Malang: Lisan Arabi, ٢٠١٩.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan ke. Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠٠٦.
- Benny A. Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group, ٢٠١٦.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology, ٢٠١٠.
- Faruq, Umar Al. "أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها." *Lisanudhad* ١, no. ٢ (٢٠١٤): ١-٢٠.
- Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* ٤, no. ٢ (٢٠١٧): ١٢٩-٥٠.
- Hasanah, Mamluatul, Ahmad Mubaligh, Risna Rianti Sari, Alfiatus Syarofah, and Agung Prasetyo. "Arabic Performance Curricullum Development: Reconstruction Based on Actfl and Douglas Brown Perspective." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, ٢٠٢١.
<https://doi.org/١٠.١٨٨٦٠/ijazarabi.v٤i٣.١١٩٠٠>.
- Murtadho, zainal aqih dan ali. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bandung, Satunusa, ٢٠١٦.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Bandung, ٢٠١٤.
- Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmmedia Buana Pustaka, ٢٠٠٩.
- Syamsiyah, Nur, and Nelly Wedyawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pesawat Sederhana Kelas V." *Vox Edukasi*, ٢٠١٦.

المراجع العربية

أشعري, فوزي مخلص. "استخدام بطاقة اللعبة الرباعية (Quartet Card Game) في تعليم مهارة الكلام بمدرسة "المستقيم ٢ المتوسطة الإسلامية سوعى بولان كوبو رابا كاليمانتان الغربية", "٢٠١٩.

ألفيان, محمد إيفان. "فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بالونج جمبر, "٢٠٠٧.

" . فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكلام في معهد بيت الأرقم الإسلامي بولانج جمبر, "٢٠٠٧.

٤ سبتمبر ٢٠٢١. "استبانة - ويكيبيديا, "٢٠٢١ .

https://ar.wikipedia.org/wiki/#cite_note-٣ استبانة.

الالمي, د. محمد مطشر. "محاضرات المنهج التجري, n.d., "ص. ١.

السامعي, محمد. "اللغة العربية مهارات-النحو-إملاء-أدب-بلاغة, n.d., "

العزیز, ناصف مصطفى عبد. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية. الرياض: دار الربة, ١٩٨١.

المطرية, ليلة. "استخدام بطاقة الألعاب الرباعية (Kwartet Card) لتنمية مهارة الكلام (بمحت تجريبي بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية تامبا براس جومبانج جاوى الشرقية), "٢٠١١.

المطيري, بندر ناھي مخلف. "العلاقة بين المنهج الكمي والكمي مع تعريف لكل منهج ومميزاته وعيوبه واستخداماته, n.d., "

"المقابلة مع طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعتوق مركز الزامل سوكابومي، التاريخ

٢٤ يناير ٢٠٢٣ n.d.”,

“المقابلة مع مدرسة اللغة العربية، التاريخ ٢٢ يناير ٢٠٢٣ عبر واتساب n.d.”,

حكمواقي, صالحة العتيق. “٥. تطوير اللوحة لوجيكو فيكولو (Logico Ficolo Board) لتعليم مهارة الكلام (بحث تطوري وتجريبي في مدرسة ثنائية اللغة الثانوية الإسلامية باتو جاوى الشرقية),” ٢٠١٣.

شطة, سليمان بوراس، مقران. “الألعاب اللغوية مفهومها وأهيتها في العملية التعليمية. ٢٠٢٢. Pdf,”

شمة, نور. “الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم) n.d.”,

<https://doaj.org/article/٠٦٩٩٥٢٦٥٠٧٧١٤ca٤afd٣٥acbef١٦ed٣٥>.

طعيمة, محمود كامل الناقة ورشدي أحمد. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها, ٢٠٠٣.

عليان, أحمد فؤاد محمود. المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها. الرياض، دار المسلم, ١٩٩٢.

عمليتي, عملية. “تطوير اللعبة ‘السلم والثعبان (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان,” ٢٠١٧.

عيني, نور. “استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية.” النابغة, ٢٠١٥.

<http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/an-nabighoh/article/view/٥٦٥>.

فرماتا, باكوس أندريان and, فطمي بيرلياندينا. “تأثير المفهوم الذاتي لدى طلاب شعبة تعليم اللغة العربية في إنجاز درس مهارة الكلام بالجامعة الإسلامية الحكومية كديري

٢٠١٨. ”التدريس: المجلد السابع, ٢٠١٩-٢٠١٩. <http://ejournal.iain->

tulungagung.ac.id/index.php/tadris/article/view/١٩٨٦/٩٢٩.

“قاموس معاجم: معنى و شرح كَلام في معجم عربي عربي أو قاموس عربي عربي وأفضل
قواميس اللغة العربية. ٢٠٢٢, ٢١ Accessed October.”

https://www.maajim.com/dictionary/ كَلام.

١٤ أكتوبر ٢٠١٧. “ما هي أدوات البحث العلمي الاختبارات؟”, ٢٠١٧ .
https://www.bts-
academy.com/blog_det.php?page=٤٤٤&title=
الاختبارات؟.

“متغيرات البحث التجريبي - موضوع. ٢٠٢٢, ٢١ Accessed October.”

https://mawdoo٣.com/_البحث_التجريبي.

محمد, صالح. المهارات اللغوية مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها. دار الأندلس ,
n.d.

٩ يولي ٢٠٢٢. “نموذج المقابلة في البحث العلمي - موقع سندك” Accessed

February ٧, ٢٠٢٣. https://www.sanadkk.com/blog/post/٢٠/
المقابلة-في-

البحث-العلمي.html.

الملاحق

٩. دليل تصديق خبير تصميم الوسيلة

دليل تصديق الخبير من ناحية تصميم الوسيلة التعليمية

الخبير:

لحضرة الخبير أن تكتب علامة (✓) في الفراغات المعدة، والمعنى لكل الأرقام ما يلي:

١. غير موافق جدا ٢. غير موافق ٣. موافق ٤. موافق جدا

رقم	التقييم	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١.	هذه اللعبة لديها تعليمات واضحة للاستخدام				
٢.	كتابة المفردات في كراسة التخمين واضحة ومقروءة				
٣.	مظهره جذاب				
٤.	يمكن اختيار الإجابات بسهولة				
٥.	المفردات المعطاة ذات صلة بالمادة				
٦.	المفردات المعطاة حسب مستوى قدرة الطلاب				
٧.	هذه اللعبة تسهل على عملية التعليم				
٨.	مقدار البطاقة مناسبة للعبة				
٩.	استخدام المنتج سهل				
١٠.	مناسب بحاجة الطلبة				

الملاحظات والاقتراحات من الخبير:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

خبر

.....

١٠. دليل تصديق خبير المواد التعليمية

دليل تصديق الخبير من ناحية المواد التعليمية

الخبير:

لحاضرة الخبير أن تكتب علامة (✓) في الفراغات المعدة، والمعنى لكل الأرقام ما يلي:

١. غير موافق جدا ٢. غير موافق ٣. موافق ٤. موافق جدا

رقم	التقييم	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١.	الوسيلة مناسبة بمرحلة الطلبة				
٢.	مفيد لتوسيع معرفة الطلبة				
٣.	يمكن أن تجذب هذه اللعبة انتباه واهتمام الطلبة لتعلم اللغة العربية				
٤.	سهولة استخدام المنتج				
٥.	المفردات المعطاة ذات صلة بالمادة				
٦.	المفردات المعطاة حسب مستوى قدرة الطلبة				
٧.	هذه اللعبة تسهل على فهم الطالبات عن المادة				
٨.	هذه اللعبة تجعل الطلبة فعالا في الدراسة				
٩.	هذه اللعبة مناسبة لتعليم مهارة الكلام				
١٠.	كتابة المادة حسب المادة قيد الدراسة				
١١.	دقة كتابة المفردات				

الملاحظات والاقتراحات من الخبير:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

خبر

.....



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B- 179 /Ps/TL.00/03/2023

21 Maret 2023

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu Mudir
Ma'had Markaz Az-zamil
di – Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Ummi Mufida
NIM	: 210104210088
Program Studi	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen	: 1. Dr. Mamluatul Hasanah, M.Pd.
Pembimbing	: 2. Dr. Abul Ma'ali, M.Ed
Judul Penelitian	: تطوير وسيلة تخمين الكلمة لتعليم مهارة الكلام في طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد المعطوق مركز الزامل سوكابومي جاوى الغربية

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni



٣. دليل التقويم لقياس كفاءة الطلبة في مهارة الكلام

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
١.	Pengucapan	٢٣- ٤٠	Kalimat yang diucapkan tepat dan sesuai dengan instrument/teks
		٢٥- ٣٢	Kalimat yang diucapkan sesuai dengan instrument/teks
		١٧- ٢٤	Kalimat yang diucapkan hampir sesuai dengan instrument/teks
		٩-١٦	Kalimat yang diucapkan sedikit sesuai dengan instrument/teks
		١-٨	Kalimat yang diucapkan tidak sesuai dengan instrument/teks
٢.	Mufrodat/kosakata	٢٣- ٤٠	Kosakata dalam pengucapan percakapan sangat baik sesuai penutur asli
		٢٥- ٣٢	Kosakata dalam pengucapan percakapan baik sesuai penutur asli
		١٧- ٢٤	Kosakata dalam pengucapan percakapan cukup baik walaupun terkadang terulang dengan sedikit kesalahan
		٩-١٦	Kosakata dalam pengucapan percakapan kurang baik karna pembendaharaan katayang sedikit
		١-٨	Kosakata dalam pengucapan percakapan tidak baik karna kosakata terbatas dan masih taraf mengingat
٣.	Qawaid/unsur kebahasaan	١٧- ٢٠	Intonasi dalam pengucapannya sesuai dan tepat seperti pengucapannya
		١٣- ١٦	Intonasi dalam pengucapannya sesuai seperti pengucapannya
		٩-١٢	Intonasi dalam pengucapannya hampir sesuai dan tepat seperti pengucapannya

		٥-٨	Intonasi dalam pengucapannya sedikit sesuai dan tepat seperti pengucapannya
		١-٤	Intonasi dalam pengucapannya tidak sesuai dan tepat seperti pengucapannya

Keterangan total skor

Nilai	skala	Keterangan
٩٦-١٠٠	A	ممتاز
٩٠-٩٥	B	جيد جدا
٨٠-٨٩	C	جيد
٧٠-٧٩	D	مقبول
٠-٦٩	E	ضعيف

بطاقة لعبة تخمين الكلمة











دليل استخدام البطاقة

petunjuk permainan

1. Guru menjelaskan kompetensi atau materi selama sekitar 45 menit.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim dan setiap tim memberi nama untuk tim mereka.
3. Sistem permainan melibatkan kocokan, di mana setiap perwakilan kelompok mengambil nomor yang telah disediakan oleh guru.
4. Penebak harus memilih nomor yang sesuai dengan nomor yang tertera dalam kartu.
5. Sebelum memulai permainan, guru memberikan petunjuk untuk membantu penebak kata dengan memberikan perbedaan warna kartu sesuai dengan kategori.
6. Anggota tim terdiri dari pemberi petunjuk dan penebak kata.
7. Siswa yang berada di depan akan berdiri di hadapan teman-temannya dan menjadi penebak kata yang akan dijelaskan oleh temannya.
8. Petunjuk yang diberikan berupa kata-kata dan gerakan (tidak boleh menyebutkan artinya dalam bahasa Indonesia atau menunjuk benda yang dimaksud).
9. Siswa penebak akan bergantian dengan temannya jika dapat menjawab tebakan dari temannya.
10. Jika penebak tidak dapat menjawab, mereka dapat mundur dengan mengatakan "pas" dan pindah ke barisan paling belakang, lalu beralih pada kartu berikutnya.
11. Teman yang memberi petunjuk akan menjadi penebak berikutnya, dan seterusnya hingga semua kartu tebakan terjawab.
12. Setiap tim memiliki waktu maksimal 4 menit untuk bermain.
13. Tim yang dapat menjawab tebakan kata sebanyak mungkin dan memiliki ungkapan tentang mufrodad yang paling bagus akan menjadi pemenang dalam permainan ini.
14. Setiap anggota tim yang melanggar aturan atau melakukan kecurangan akan didiskualifikasi.
15. kelompok yang menjadi pemenang akan diberikan hadiah.

@reallygreatsite

السيرة الذاتية

أ- المعلومات الشخصية

الاسم	:	أم مفيدة
المكان/تاريخ الولادة	:	بانجكينغ، ٢٩-١٠-١٩٩٧
الجنسية	:	إندونيسيا
العنوان	:	
رقم الهاتف	:	٠٨٧٨٠٣٢٩٣٢٤٩
البريد الإلكتروني	:	ummimufidah٢٩١٠@gmail.com

ب- المراحل العلمية

رقم	الدراسة	السنة
.١	Tk Raudhatul Athfal Bangkinang	٢٠٠٣-٢٠٠٤
.٢	SDN ٠٣٩ Muara Uwai Bangkinang	٢٠٠٤-٢٠١٠
.٣	PonPes Anshor Alsunnah Air Tiris	٢٠١٠-٢٠١٦
.٤	STIBA Ar-Raayah Sukabumi	٢٠١٦-٢٠٢١
.٥	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	٢٠٢١-٢٠٢٣