

إندونيسيا
الشؤون الدينية
مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية



جمهورية
وزارة
جامعة
كلية

فعالية استخدام ألعاب Rubik وPuzzle في تعليم اللغة العربية

(بحث تجريبي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية

(كارنج بارو) ١ بماتارام)

بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية

تحت إشراف:

د. مفتاح الهدى الماجستير

د. ولدانا ورغاديناتا الماجستير

إعداد:

الطالبة

: نورجنة

رقم التسجيل : S2 / ٠٩٧٢٠٠٦٨

العام

٢٠١١ م

١٤٣٢ هـ

الاستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهُوَ وَلِلدَّارِ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

(الأنعام: ٣٢)

صدق الله العظيم

الاهداء

الى والدي ووالدتي

المعلمان الأولان اللذان تلقيت على يديهما الكريمتين أول مبادئ الصدق والوفاء

وعرفت في نفسيهما السمحة الطيبة والسلامة الطوية

* * *

الى أساتذتي الذين أدين لهم بالكثير

تقديرًا واجلالاً

الى النبع الطاهر الذي كنت امتداداً لذكراه

الى العقل الكبير الذي وجهني الى دين ربي

الى الصدر الحنون الذي نشأت في أفيائه

الى القلب الذي يتمزق ألماً لفراقي

* * *

الى حماة اللغة العربية

وناشروها

والمعتزين برسالتها

الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، وعلى آله وأصحابه الطاهرين، ومن تبعه باحسان الى يوم الدين. أما بعد:

فلك الحمد يا ربي حتى ترضى على جزيل نعمك وعظيم عطائك وقد منّ الله عليّ باتمام هذا البحث. ويسرني - بعد حمد الله تعالى - أن أتقدم بالشكر والتقدير إلى الذين كان لهم الفضل الكبير في إنجاز هذا البحث إلى حيز الوجود ولم يخل أحدهم بشيء طلبت، ولا يشكو مهما ترددت إليه للاستشارة والاستعانة. ومنهم:

- ١ - سماحة الأستاذ الدكتور الحاج إمام سفرايوغو، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
- ٢ - سماحة الأستاذ الدكتور مهيمن، عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
- ٣ - سماحة الدكتور الحاج شهداء صالح نور، رئيس قسم تعليم اللغة العربية مرحلة الماجستير كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
- ٤ - سماحة الأستاذ الدكتور مفتاح الهدى، المشرف الأول الذي أفاد الباحث علميا وعمليا ووجه خطواته في كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية فكرة البحث حتى أن يتم بعون الله، فيعجز لساني عن شكره وتقديره فقد قدم للباحث كل العون والتشجيع طوال فترة إعداد هذا البحث فلم يخل بعلمه ولم يضق صدره يوما عن مساعدة الباحث وتوجيهه، وكان لتفضله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر في نفس الباحث، فله من الله خير الجزاء ومن الباحث جزيل الشكر والتقدير.
- ٥ - سماحة الدكتور ولدانا وركاديناتا، المشرف الثاني، لقد أفاد الباحث كثيرا من خبرته الوافرة ووجه خطواته العديدة في كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية فكرة البحث حتى النهاية، فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب والجزاء.
- ٦ - سماحة الأساتذة المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، فلهم من الباحث كل الشكر والتقدير على ما قدموه من العلوم والمعارف والتشجيع وجزاهم الله عني خير الجزاء.

- ٧- سماحة الأستاذ علي ورداني الماجستير، رئيس المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ (كارنج بارو) ماتارام، كما يطيب لي أن أتوجه بكل الحب والشكر.
- ٨- فضيلة الأستاذة حيني مرياني و أستاذ فطّاني، أستاذة و أستاذ اللغة العربية، فلهما كل حيي وأسمى تحياتي، والشكر الجزيل على حسن معاملة أثناء اجراء البحث.
- ٩- لزملائي الأفاضل الذين لا أستطيع أن أذكرهم واحدا فواحدا، لهم الشكر الكبير على حسن المعاملة وكل المساعدة لتحقيق هذا البحث وأخص بالذكر نور الهادي الذي يحثني ويشجعني مرات لإنجاز هذا البحث، وأختي نور المفيدة التي جاءت وأزالت كل الكسول والفتور في نفس الباحثة مرات ومرات.
- ١٠- وزملائي وأصدقائي وكل من ساهم في إخراج هذا العمل المتواضع إلى حيز الوجود ولو بكلمة تشجيع، لهم جميعا خالص الشكر وعظيم التقدير والامتنان.

والله ولي التوفيق

الباحثة

(نورجّة)



جمهورية إندونيسيا
وزارة الشؤون الدينية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية

تقرير المشرفين

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

بعد الاطلاع على البحث العلمي الذي أعده الطالب:

الاسم : نور جنة

رقم التسجيل : S2/09720068

موضوع البحث : فعالية استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية
(بحث تجريبي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ (كارنج بارو) ماتارام)
وافق المشرفان على تقديمه إلى مجلس الجامعة.

المشرف الثاني

المشرف الأول

د. ولدانا وركاديناتا

د. مفتاح الهدى

رقم التوظيف: ١٩٧٣١٠٠٢٢٠٠٠٣١٠٠٢ رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

يعتمد،

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. شهداء صالح

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١



جمهورية إندونيسيا
وزارة الشؤون الدينية
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية الدراسات العليا قسم تعليم اللغة العربية

اعتماد لجنة المناقشة

عنوان البحث:

فعالية استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية
(بحث تجريبي في المدرسة الابتدائية الاسلامية الحكومية ١ (كارنج بارو) ماتارام)
اعداد الطالبة: نور جنة
رقم التسجيل: S2/09720068

قد دافعت الطالبة عن هذا البحث أمام لجنة الجامعة وتقرر قبوله شرطا لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الخميس، ١٤ يوليو ٢٠١١ م.
وتتكون لجنة المناقشة من السادة الأساتذة:

- | | | |
|--------------------------|---------------|----------|
| ١ - د. منير العابدين | رئيسا ومناقشا | التوقيع: |
| _____ | | |
| ٢ - أ.د. محمد عنين سمار | مناقشا | التوقيع: |
| _____ | | |
| ٣ - د. مفتاح الهدى | مشرفا ومناقشا | التوقيع: |
| _____ | | |
| ٤ - د. ولدانا وركاديناتا | مشرفا ومناقشا | التوقيع: |
| _____ | | |

يعتمد،

عميد كلية الدراسات العليا

أ. د. مهيمن

رقم التوظيف: ١٥٠٢١٥٣٧٥

اقرار الطالبة

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم : نور جنة

رقم التسجيل : S2/٠٩٧٢٠٠٦٨

العنوان : شارع كياهي حاجي منصور ٤ زقاق جورا ٣ رقم ١٧ ج مатарام.

أقر بأن هذه الرسالة التي أعددتها لتوفير شرط الحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامية الحكومية مالانج تحت العنوان:

فعالية استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية

(بحث تجريبي في المدرسة الابتدائية الاسلامية الحكومية ١ (كارنج بارو) مатарام)

أعددتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من ابداع غيبي أو تأليف الآخر. واذا ادعى أحد استقبالا أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامية الحكومية مالانج. هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتى الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ١٩ يونيو ٢٠١١

توقيع صاحبة الاقرار

نور جنة

رقم التسجيل : S2/٠٩٧٢٠٠٦٨

مستخلص البحث باللغة العربية

نور جنة، ٢٠١١ م. فعالية استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية (بحث تجريبي في المدرسة الابتدائية الاسلامية الحكومية ١ مатарام). رسالة الماجستير. كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك ابراهيم الاسلامية الحكومية مالانج. تحت اشراف: د. مفتاح الهدى ود. ولدانا وركاديناتا.

الكلمات الأساسية: الوسيلة تعليمية، العاب Rubik و Puzzle

ينبغي أن يكون تعليم اللغة العربية مريحا وممتعا ليصل إلى النتائج المرجوة خاصة التعليم في المدرسة الابتدائية. فهذه المرحلة مهيئة للتلاميذ الذين هم في مستوى النمو الفكري والنفسي، فكل مجالات التعليم لهم لابد أن يتوجه إلى هذين الجانبين الفكري والنفسي معا. ولا غرو، إذا أحب التلاميذ في هذه المرحلة أنواع الألعاب التعليمية لكل مواد دراسية في مدرستهم، لأنهم ما زالوا في أعمار النمو من الطفولة. فشاع في ميدان التربية بهذه المرحلة ما يسمى بـ"الألعاب للتعلم" أو في عبارة أخرى "التعلم بالألعاب".

إلا أنه لم يزل تعليم اللغة العربية باستخدام مثل هذا الألعاب نادرا وخاصة في جعلها وسيلة لعرض المواد الدراسية. وإن يكن هناك وسيلة من وسائل عرض المواد الدراسية في المدرسة الابتدائية مثل جهاز العرض فوق الرأس وغيرها، فهي ليست لعبة من الألعاب بل هي وسيلة تقنية فحسب. ولسد هذا النقص من جانب استخدام الألعاب كوسيلة لعرض المواد الدراسية خاصة في المدرسة الابتدائية تحاول الباحثة في تجريب ألعاب Rubik و Puzzle كوسيلة لعرض المواد الدراسية بهذا البحث المتواضع.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل الكمي (Quantitative Approach) باستعمال المنهج التجريبي (Experiment Method). والمنهج التجريبي يبحث في العلاقات بين المتغيرات (العوامل) الصحيحة لحصول التعميم. وقال أحمد بدر: يعتبر المنهج التجريبي أقرب مناهج البحوث لحل المشاكل بالطريقة العلمية. وهو محاولة للتحكم في جميع المتغيرات والعوامل الأساسية باستثناء متغير واحد. حيث يقوم الباحث بتطويعه أو تغييره بهدف تحديد وقياس تأثيره في العلمية. والمجتمع

في هذا البحث هو جميع التلاميذ في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام، ويتكون الصف الرابع (أ) و (ب) من فصلين الثان تضمامان خمسين (٣٤) تلميذا للسنة الدراسية ٢٠١٠-٢٠١١ م. ثم اختارت الباحثة التلاميذ في الصف الرابع (ب) وعددهم ١٧ عينة لهذا البحث. ونصف الفصل يكون كالمجموعة التجريبية والنصف الباقي يكون كالمجموعة الضابطة. والأسلوب الذي اختارتها الباحثة في اختيار العينة هو العينة العمدية أو الغرضية أو القصصية (Purposive Sampling). واختارت الباحثة الفصل الرابع (ب) الابتدائية عينتها، لأن الطلاب في الفصل الرابع من المدرسة الابتدائية في مستوى الضعفاء من كفاءتهم اللغوية. ونتيجة البحث أنه كان معدل نتيجة الاختبار القبلي فيما يتعلق بكفاءة التلاميذ في اللغة العربية لمجموعة التجربة ٥٨،٢٣ قبل استخدام ألعاب Rubik وPuzzle. ثم ارتفع معدل نتيجة الاختبار البعدي بعد استخدام ألعاب Rubik وPuzzle وبلغ على ٨٣،٨٢ وهذه النتيجة تدلّ على أن هناك ارتفاع كبير بين الاختبارين ووصت نسبة الارتفاع الى ٤٣،٩٤ %، وهذا يعني أن استخدام ألعاب Rubik وPuzzle فعال و مؤثر إيجابياً في ترقية كفاءة التلاميذ في تعلم اللغة العربية.

ABSTRACT

Nurjannah, 2011, *The effectivity of the Rubic and the Puzzle using in learning Arabic language(Experiment investigation at the fourth degree of MIN 1 Karang Baru Mataram)*. Advisors: 1. Dr. Miftahul Huda, M.Ag. 2. Dr. Wildana Wargadinata, M.Ag.

Key words: Education media, the rubic and the puzzle game.

Learning media is the tool that used to describe the fact, concept, principle or a procedure to make it be more reality. Using the media could give them more concrete experiences, motivation and makes the learning quality up.

The researcher in this case investigates about the rubic and puzzle effectivity in Arabic teaching and learning process at the 4th degree of MIN 1 Karang baru Mataram, which are only used as a game for children, adolescents even for adults. Nowadays the games (rubic and puzzle) are popular games for them, and so that the researcher interests in using both of the games as the media in Arabic teaching and learning process and they will enjoy the process while they are playing, the other meaning learning while playing. The learning that is using the rubic and puzzle game as the learning media can give much benefit, such as, the learning process will be more interactive, feedback and the fervents, the learning process can be more efficient, the output of learning quality can be raised up with the game, the learning can be more specific and distinct. The learning with this media also can be applied wherever and whenever we need it. Specially, this media can be designed to the player individually. The teacher's charges to the explanations that must be delivered frequently about the theory or concepts can be decreased.

So, the outcome of this research is using the rubik and puzzle games effective in motivating the studends when they learn Arabic, and applying this media also can develop the students speaking comprehension, it's appeared on the equivalent between the pre-test and post-test, the outcomes are: at the pre-test average value is 58,23, and the average value at post-test is 83,82, it's appeared a big deferent, the students average value on the post-test is higher, and the questions on the post-test is more difficult than the pre-test questions.

Abstrak

Nurjannah, 2011. *Efektivitas Penggunaan Permainan Rubik dan Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Eksperimental di Kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Negeri 1 (Karang Baru) Mataram)*. Pembimbing: 1. Dr. Miftahul Huda, M.Ag. 2. Dr. Wildana Wargadinata, M. Ag.

Kata kunci: Media pembelajaran, Permainan Rubik dan Puzzle

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Peneliti dalam hal ini membahas tentang efektifitas penggunaan permainan Rubik dan Puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah 1 (karang baru) Mataram, yang mana permainan Rubik dan Puzzle digunakan sebagai media permainan di kalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Permainan tersebut pada saat ini masih sangat populer, hal itu menarik perhatian peneliti untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab, dan mereka akan dapat menikmati pembelajaran sambil bermain atau yang biasa disebut “belajar sambil bermain”.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan Rubik dan puzzle sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang banyak, yaitu; pembelajaran menjadi lebih interaktif, umpan balik dan penguatan, dapat mempersingkat waktu, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan ini, pembelajaran menjadi spesifik dan jelas, pembelajaran dengan media permainan ini pun dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja diinginkan atau diperlukan terutama media pembelajaran dengan permainan Rubik dan Puzzle ini dapat dirancang untuk penggunaan secara individu, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan two group (kelompok control dan eksperimen). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket dan test.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah penggunaan permainan Rubik dan Puzzle efektif dalam menarik minat dan memotivasi para siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, dan penggunaan permainan Rubik dan Puzzle ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, ini terlihat pada perbandingan antara pre-test dan post-test, hasilnya yaitu: pada pre-test nilai rata-rata siswa adalah; (58,23), dan nilai rata-rata siswa pada post-test adalah; (83,82), ini tampak terlihat jauh berbeda, nilai rata-rata siswa pada post-test lebih tinggi, dan soal-soal pada post-test lebih sulit dari pada pre-test.

محتويات البحث

الموضوع	الصفحة
الاستهلال.....	أ
الاهداء.....	ب
الشكر والتقدير.....	ج
تقرير المشرفين.....	د
اعتماد من طرف لجنة المناقشة.....	هـ
اقرار الطالب.....	و
مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....	ز
مستخلص البحث باللغة الانجليزية.....	ح
مستخلص البحث باللغة الإندونيسية.....	ط
محتويات البحث.....	ي
قائمة الجداول.....	ك
قائمة الملاحق.....	ل

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة.....	٢
ب- أسئلة البحث.....	٤
ج- أهداف البحث.....	٤
د- أهمية البحث.....	٤
هـ- فروض البحث.....	٥
و- حدود البحث.....	٥
ز- تحديد المصطلحات.....	٦
ح- الدراسات السابقة.....	٨

الفصل الثاني

الإطار النظري

١٥	المبحث الأول: تعليم اللغة العربية.....
١٥	أ- أهداف تعليم اللغة العربية.....
١٧	ب- تعليم اللغة العربية الفعال.....
١٨	ج- أسس إعداد الوسائل التعليمية الجيدة.....
٢٠	د- استخدام الطريقة والوسائل المناسبة.....
٢١	المبحث الثاني: ألعاب Rubik و Puzzle كوسيلة التعليم.....
٢١	أ- الألعاب اللغوية.....
٢٥	ب- مفهوم الوسيلة.....
٢٧	ج- تعريف ألعاب Rubik و Puzzle ونشأتهما.....
٢٨	د- فوائد وأهداف تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik...
٢٨	هـ- عمليات وخطوات تعليم اللغة العربية باستخدام Rubik و Puzzle.....
٣٥	و- المبحث الثالث: نبذة تاريخية عن مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية (كارنج بارو) ١ ماتارام.

الفصل الثالث

منهجية البحث

٣١	أ- منهج البحث.....
٣١	ب- تصميم البحث.....
٣٢	ج- مجتمع البحث وعينته و أسلوب اختيارها.....
٣٣	د- متغيرات البحث.....
٣٣	هـ- أدوات البحث.....

٣٤	و- مصادر البيانات
٣٥	ز- أسلوب تحليل البيانات.....
٣٦	ح- مراحل تنفيذ الدراسة.....

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

التمهيد

٣٩	المبحث الأول: عرض بيانات الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار ومناقشتها
٣٩	أ- الدراسة الأولية
٤٠	ب- الاختبار القبلي للمجموعة التجربة والضابطة
٤٣	ج- تطبيق تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle
٥٧	المبحث الثاني: عرض البيانات فيما يتعلق بفعالية استخدام Rubik و Puzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعتهم لتعليم اللغة العربية العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بمتارام.
٥٧	أ- عرض نتائج الاستبانة
٦٠	المبحث الثالث: عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها فيما يتعلق بترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بمتارام.
٦٠	أ- الاختبار البعدي للمجموعة التجربة والضابطة
٦٣	ب- تحليل البيانات لتجربة تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle

الفصل الخامس

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

٧٢	أ- نتائج البحث
٧٣	ب- توصيات البحث

٧٣	ج- مقترحات البحث
٧٤	قائمة المصادر والمراجع
٧٦	الملاحق: أوراق أدوات البحث

قائمة الجداول

رقم	موضوع	صفحة
(١)	عرض البيانات الملاحظة والمقابلة	٣٩
(٢)	نتائج الاختبار القبلي لمجموعة التجربة	٤١
(٣)	نتائج الاختبار القبلي لمجموعة الضابطة	٤٢
(٤)	عرض نتائج الاستبانة	٥٨
(٥)	نتائج الاختبار البعدي لمجموعة التجربة	٦٠
(٦)	نتائج الاختبار البعدي لمجموعة الضابطة	٦١
(٧)	حساب نتيجة الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجربة	٦٤
(٨)	حساب نتيجة الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة	٦٧

قائمة الملاحق

رقم	موضوع	صفحة
١	الاختبار القبلي	٧٦
٢	الاختبار البعدي	٧٨
٣	الاستبانة للمدرس	٨٠
٤	الاستبانة للطلاب	٨٢
٥	دليل للمقابلة	٨٤
٦	دليل الملاحظة	٨٥

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ- مقدمة

إن اللغة هي الشيء الذي لا ينفصل منه الإنسان في حياته اليومية، وهي وسيلة من وسائل الاتصال والتوصيل أو النقل أو التعبير عن طريق الأصوات الكلامية.^١ ويستطيع المستمعون بها أن يفهموا كلام المتكلم. ولا يعيش الجنس البشري في الحياة الاجتماعية إلا على حضور الجنس البشري الآخر أو التفاعل والمعاملة بينهم، تلك الكلمات تثبت أن الجنس البشري حقيقة مخلوق اجتماعي، وبغرائزهم يريدون أن يتعاملوا مع الجنس البشري الآخر، لتعبير أفكارهم، وشعورهم، وأهدافهم في أشخاص آخرين.

قد خرج التقرير من الحكومة الإندونيسية قبل سنة ١٩٩٨م، وهذا التقرير يوجب على كل المراحل من المدارس الابتدائية إلى الجامعة تنفيذ تعليم وتعلم اللغة العربية، ألا أنه تكون اللغة العربية في المدرسة الحكومية العامة بمثابة الدرس الإضافي في قسم اللغة. والغرض الأساسي لتعليم هذه اللغة في المدرسة الحكومية العامة هو للحصول على المهارات الأربع، وأما الغرض لتعليم اللغة العربية في المدرسة الإسلامية فهو للحصول على تلك المهارات الأربع بالإضافة إلى فهم معاني القرآن الكريم.^٢

فلذلك، يجب أن يكون تعليم اللغة العربية مريحاً وممتعاً ليصل إلى النتائج المرجوة خاصة التعليم في المدرسة الابتدائية. فهذه المرحلة مهيئة للتلاميذ الذين هم في مستوى النمو الفكري والنفسي، فكل مجالات التعليم لهم لا بد أن يتوجه إلى هذين الجانبين الفكري والنفسي معاً. ولا غرو، إذا أحب التلاميذ في هذه المرحلة أنواع الألعاب التعليمية لكل مواد دراسية في مدرستهم،

^١ ساعي محمد محي الدين، تاريخ أدب اللغة العربية، (ماتارام: ٢٠٠٥). ص. ٤

^٢ أمزير، حكمة الأمير الإندونيسي عن تعليم اللغة العربية في المدرسة الإسلامية والمدرسة الام، (باندونج: ٢٠٠٧).

لأنهم ما زالوا في أعمار النمو من الطفولة. فشاع في ميدان التربية بهذه المرحلة ما يسمى بـ"الألعاب للتعليم" أو في عبارة أخرى "التعلم بالألعاب".

إلا أنه لم يزل تعليم اللغة العربية باستخدام مثل هذه الألعاب نادرا وخاصة في جعلها وسيلة لعرض المواد الدراسية. وإن يكن هناك وسيلة من وسائل عرض المواد الدراسية في المدرسة الابتدائية مثل جهاز العرض فوق الرأس وغيرها، فهي ليست لعبة من الألعاب بل هي وسيلة تقنية فحسب. ولسد هذا النقص من جانب استخدام الألعاب كوسيلة لعرض المواد الدراسية خاصة في المدرسة الابتدائية تحاول الباحثة في تجريب ألعاب Rubik وPuzzle كوسيلة لعرض المواد الدراسية بهذا البحث المتواضع.

وذلك انطلاقا من أن أساسيات نجاح التعليم والتعلم في المدرسة لا بد من توافر ثلاثة عناصر رئيسية: وهي (١) منهج التعليم، (٢) المعلم الجيد، (٣) البيئة اللغوية الملائمة. وقد مرت هذه المقومات في تجربة معهد دار السلام كونتور الحديث وحصل على ما يرام مدة تجربته الطويلة.^٣

والذي يلفت انتباه الباحثة لتتناوله في هذا البحث هو المعلم الجيد أو المؤهل، لأن منهج التعليم في المدرسة الابتدائية تابع لخطة الحكومة، وكون البيئة العربية تتوقف على إدارة المعلم أو المعلمة المؤهلة. ومن خصائص المعلم المؤهل في مجال التعليم خاصة في المدرسة الابتدائية هو استطاعته في استعمال الوسيلة التعليمية المفيدة لمادة دراسته. لأن الوسيلة تساعد التلاميذ على الفهم وتطبيق التعلم الذاتي في الفصل أو خارجه حتى يستوعبوا المادة بأجود حال.

ب- أسئلة البحث

ونظرا لخلفية المشكلة التي قدمتها الباحثة السابقة، تريد الباحثة أن تعالج الأسئلة التالية:

^٣ دحية مسقان، نحو استراتيجية تعليم اللغة العربية الفعال للناطقين بغيرها قراءة في تجربة معهد دار السلام كونتور الحديث (جامعة بروناي دار السلام: السجل العملي للمؤتمر الدولي حول مناهج تعليم اللغة العربية لغير العرب، ٢٠٠٧)

- ١- كيف يتم استخدام ألعاب Rubik وPuzzle لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟
- ٢- ما مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik وPuzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعيتهم لتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟
- ٣- ما مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik وPuzzle في ترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟

ج- أهداف البحث

- ١- معرفة كيفية عملية تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب Rubik وPuzzle لطلاب الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.
- ٢- معرفة مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik وPuzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعيتهم لتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.
- ٣- معرفة مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik وPuzzle في ترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.

د- أهمية البحث

- مما تقدم ذكره في خلفية المشكلات، فتوجد لهذا البحث فوائد كثيرة، منها:
- ١- أهمية نظرية: أن استخدام ألعاب Rubik وPuzzle لا يناسب للفصل اللغة بالوقت المحدد، لأن لابد من الإدارة الفصل الجيدة، وإطالة الفرصة.
 - ٢- أهمية تطبيقية:
- أ. للباحثة: أن يكون هذا البحث توجيهها لها في تطبيق ألعاب Rubik وPuzzle في تعليم اللغة العربية.

- ب. للطلاب: أن تكون نتيجة هذا البحث تسهيلا للطلاب في تعليم اللغة العربية لرفع رغبتهم ودافعيتهم فيه.
- ج. لمدرس اللغة العربية: لتحديد ولتحسين كيفية التعليم لكي ينجحوا في تعليمهم للوصول الى الهدف أينما يكونون.
- د. للمدرسة: أن تكون نتيجة هذا البحث مؤثرة على ترقية الحماسة لحل المشكلات التي تواجهها في الميدان التربوي.

هـ - فروض البحث

إن استخدام ألعاب Rubik و Puzzle يؤثر إيجابيا في جلب رغبة التلاميذ ودافعيتهم وفعال في اكتسابهم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.

و- حدود البحث

تحدد الباحثة في هذا البحث كما يلي:

١. الحد الموضوعي: تحدد الباحثة بهذا البحث عن: تأثير استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعيتهم لتعليم اللغة العربية في مهارات الأربع (مهارة الإستماع، وكلام، وقراءة، وكتابة) ومدى فعاليته في اكتسابهم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
٢. الحد المكاني: تقوم الباحثة بإجراء هذا البحث للتلاميذ في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.
٣. الحد الزمني: يكون هذا البحث في الدور الثاني للعام الدراسي: ٢٠١٠-٢٠١١.

ز- تحديد المصطلحات

إن موضوع هذا البحث هو "فعالية استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية للتلاميذ في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام. ولمعرفة هذا الموضوع بوجه صحيح لابد من بيان المصطلحات الرئيسية فيه، منها:

١- ألعاب Rubik و Puzzle

(أ) - مربع RUBIK

لعبة RUBIK هو اللغز الميكانيكي، وهذا المربع يتألف من مربعات صغيرة. كل جانب من هذا المربع تسع سطحات تتكون من ستة ألوان مختلفة. عندما يتم حل هذا اللغز، كل جانب من المربع من لون واحد ولون مختلف عن الجانب الآخر.^٤

صورة المربع (RUBIK)

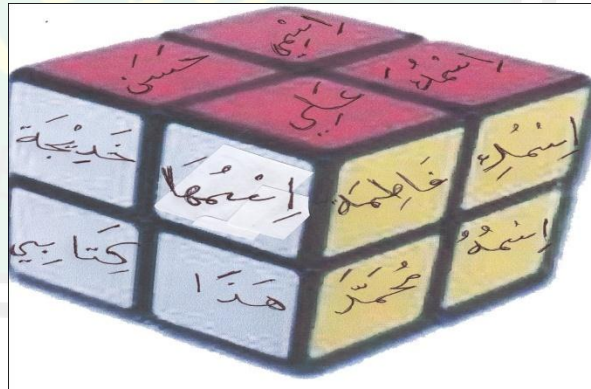


- أنواع من لعب المربع (RUBIK)

وغير ذلك... أنواع هذه الأشكال تستخدم في تعليم وتعلم اللغة العربية:

➤ ١ - RUBIK 2X2

في تعليم جملة عربية تتكون من كلمتين:

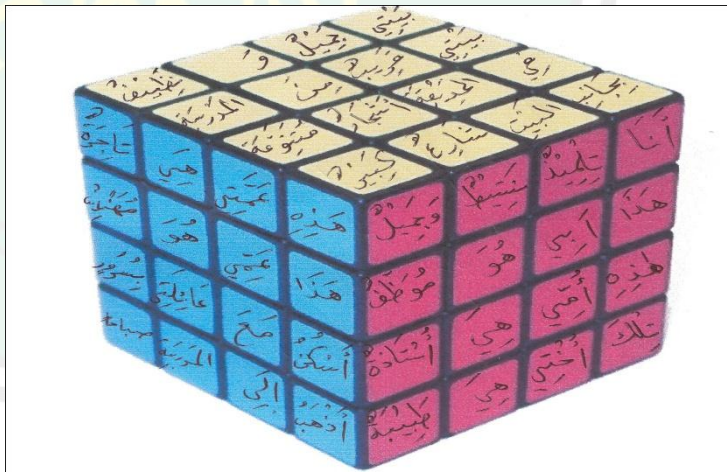


➤ ٢ - RUBIK 3X3

⁴ <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/11/rubiks/> 10: 47

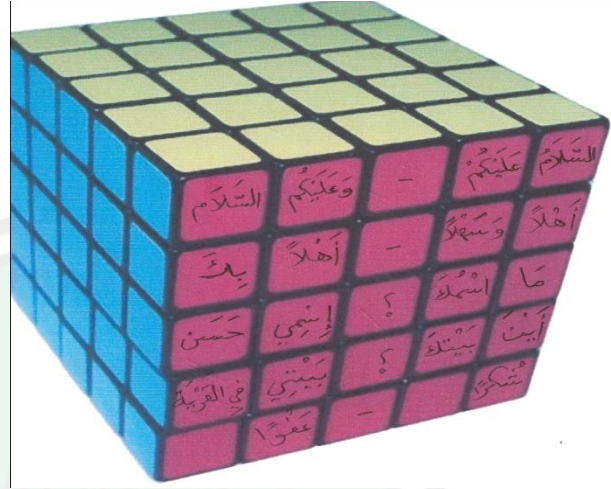
٣- RUBIK 4X4

في تعليم جملة عربية تتكون من أربع كلمات:



RUBIK 5X5 - 4 ▶

في تعليم جملة عربية تتكون من خمس كلمات:



(ب) - PUZZLE

لعبة PUZZLE هو لغز شكله مربع أو مثلث أو بشكل آخر، وله أعضاء يستطيع أن يفصل ويتبع بتركيب كامل. عادة هذه اللعبة تستخدم الأطفال كلعبة تركيب الصور أو الجملة أو تركيب الحرف.

الصورة لـ (PUZZLE)





٢- تعليم اللغة العربية: يقصد بها هنا نشاطات تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، وهي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.

٣- رغبة الطلاب: وهي الدافعية والحماسة كالعنصر الأهم في تعلّم اللغة العربية إذ أن القدرة على المحافظة على قدر عال من الدافعية أثناء فترة تعلّم اللغة العربية يعتبر صمام الأمان نحو تجربة مصيرها النجاح، ولذا فديمومة واستمرارية الحماس يقود المتعلم لتطوير القدرات الذاتية باستمرار والسعي الدؤوب لتطوير مستواه وقدراته اللغوية لتحقيق اهداف لغوية عليا.

٤- اكتساب اللغة العربية: استيعاب المتعلم لمادة اللغة العربية بقدر كافي من المفردات والتعبيرات العربية الأساسية التي تدرس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.

٥- المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١: هي التي يتعلم فيها الطلاب الصغار -الذين بلغوا ٦ سنوات من عمرهم إلى ١٢ سنة- العلوم العامة، العلوم الدينية واللغة العربية.

٦- ماتارام: هي عاصمة نوسا تنجارا الغربية التي تقع فيها المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١.

ح- الدراسات السابقة

فيما يلي س تذكر البحوث السابقة التي قد سبق الباحثة في تجربة الألعاب اللغوية في مجال تعليم اللغة وهي:

١- عائدة فطريانا، العام الجامعي: ٢٠٠٨ / ٢٠٠٩

■ الموضوع: استخدام الألعاب اللغوية لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على مدرسة أملاهورا المتوسطة الإسلامية الحكومية ببالي)

■ أسئلة البحث:

(١) كيف تطبيق تعليم مهارة القراءة بالألعاب اللغوية "الكلمات" بمدرسة أملاهورا المتوسطة الإسلامية الحكومية ببالي؟.

(٢) ما مدى فعالية الألعاب اللغوية "الكلمات" (كل ثلاثة معا والكلمة الغريبة تخرج) لتنمية قراءة الناس من اليمين الى اليسار بالسهل والمريح، ومعرفة معاني المفردات الجديدة وفهم معاني الجمل في الفقرة القصيرة لدى الطلبة؟

(٣) ما مدى فعالية الألعاب اللغوية "الكلمات" (كل ثلاثة معا والكلمة الغريبة تخرج) لتنمية الرغبة في تعلم القراءة لدى الطلبة؟

■ أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى ما يأتي:

(١) معرفة كيفية تطبيق تعليم مهارة القراءة بالألعاب اللغوية "الكلمات" بمدرسة أملاهورا المتوسطة الإسلامية الحكومية ببالي.

(٢) معرفة فعالية الألعاب اللغوية "الكلمات" (كل ثلاثة معا والكلمة الغريبة تخرج) لتنمية قراءة الناس من اليمين الى اليسار بالسهل والمريح، ومعرفة معاني المفردات الجديدة وفهم معاني الجمل في الفقرة القصيرة لدى الطلبة.

(٣) معرفة فعالية الألعاب اللغوية "الكلمات" (كل ثلاثة معا والكلمة الغريبة تخرج) لتنمية الرغبة في تعلم القراءة لدى الطلبة.

■ منهج البحث

وأما منهج البحث الذي استخدمتها الباحثة: المنهج التجريبي والمدخل الكمي.

■ نتائج البحث:

(١) أن الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة

الجهود ومساندتها والتخفيف من الدروس وجفافها. وتساعد الألعاب المعلم على إنشاء

نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والاسهام واستخدام هاتين اللعبتين مناسب أيضا لتنمية مهارة القراءة في تعليم اللغة الأجنبية والمهارات اللغوية الأخرى.

(٢) ممتحنة في هذا البحث ومؤكدة بدليل قطعي من أسلوب الإحصائي الاستدلالي بطريقتين الطريقة الأولى بناء على نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. وإن هاتين اللعبتين فعاليتان لتنمية مهارة القراءة بالمدرسة المتوسطة.

(٣) أن استخدام اللعبتين اللغويتين السابقتين احبهما الطلبة، وكان الطلبة مسرورين وإيجابيين، وتعلموا برغبة وحماسة ومشاركتهم في عملية التعليم والتعلم أكثر من العادة.

٢- مفتاح شافعي، العام الجامعي: ٢٠٠٨/٢٠٠٩

- الموضوع: استخدام المفردات المقترضة من اللغة العربية في اللغة الإندونيسية لتعليم الأصوات العربية (بالتطبيق على المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بالانجكاريا)
- هدف البحث: تحسين عملية تعليم اللغة العربية، خاصة في مجال تعليم الأصوات كجزء رئيسي من مهارة الكلام بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بالانجكاريا.
- منهج البحث: المدخل الكيفي والبحث الإجرائي الصفي.
- نتائج البحث: أن يلخص على ما يأتي:

(١) أن استخدام المفردات العربية المقترضة في اللغة الإندونيسية هو فعال ونجاح إلى حد كبير لتحسين نطق الأصوات العربية لدى الطلبة في الصف الثاني (ب) بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بالانجكاريا، حيث ترفع نتيجة الطلبة وتقديرهم في اختبار الكلام بطريقة الإعادة الشفهية.

(٢) أن المفردات العربية المقترضة في اللغة الإندونيسية تؤثر كثيرا لتشجيع الطلبة في الصف الثاني (ب) بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بالانجكاريا، على تعلم اللغة العربية والكلام بها.

٣) أن المفردات العربية المقترضة في اللغة الإندونيسية تزيد ثقة نفس الطلبة في نطق الأصوات العربية والتكلم بها.

٤) تعليم الأصوات باستخدام المفردات العربية المقترضة في اللغة الإندونيسية ناجح لتنمية كفاءة الطلبة في نطق الأصوات العربية بكونهم ناجحين مائة في مائة.

٣- علي محروس، العام الجامعي: ٢٠٠٨-٢٠٠٩م

- الموضوع: فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات (بالتطبيق على مدرسة المنورية الثانوية ببولولاونج)
- أسئلة البحث:

- ١) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأسرة؟
 - ٢) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بأثاثات المنزل؟
 - ٣) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بوسائل المواصلات؟
 - ٤) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأدوات المدرسية؟
 - ٥) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالرياضات؟
 - ٦) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالحيوانات؟
 - ٧) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأدوات الإلكترونية؟
 - ٨) ما مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالمهن؟
- أهداف البحث:

- ١) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأسرة.
- ٢) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بأثاثات المنزل

- (٣) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بوسائل المواصلات.
- (٤) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأدوات المدرسية.
- (٥) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالرياضات.
- (٦) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالحيوانات.
- (٧) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالأدوات الإلكترونية.
- (٨) معرفة مدى فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات الخاصة بالمهن.
- منهج البحث: المجال التجريبي والمدخل الكمي الوصفي التجريبي بأسلوب مجموعة.
 - نتائج البحث:
- (١) من حيث أعضاء الأسرة ويستطيع التلميذات أن يحفظ ٩٦% مفردة وهذا يدل أن استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعلم المفردات الخاصة بالأسرة حقق نتائج إيجابية فعالية.
- (٢) فحفظت المفردات من حول أثاثات المنزل ٨٥% تقريبا، فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.
- (٣) فحفظت المفردات من حول وسائل المواصلات ٨٣% مفردة، فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.
- (٤) فحفظت المفردات من حول الأدوات المدرسية ٨٦% مفردة، فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.
- (٥) فحفظت المفردات من حول الرياضات ٨١% مفردة فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.

- (٦) فحفظت المفردات من حول الحيوانات ٨٠% مفردة، فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.
- (٧) فحفظت المفردات من حول الأدوات الإلكترونية فحصل ٧٣%، وهذه تؤثر إلى دراجة صعوبة المادة والسؤال، فهذه دل إلى مدرس إتاحة المادة تدريجا.
- (٨) فحفظت المفردات من حول أنواع المهن ٩٣% تقريبا، فدل إلى حقق نتائج إيجابية فعالية.

وبعد ملاحظات الباحثة للبحوث السابقة وجدت أنه قد اختلف هذا البحث ببحث ما سبق ذكره من نوع الألعاب، حيث استخدمت الباحثة هنا ألعاب Puzzle وRubik في تعليم اللغة العربية للمدرسة الابتدائية. فلذلك يكون هذا البحث بحثا جديدا وأصيلا لمعرفة مدى فعالية ألعاب Puzzle وRubik في تعليم اللغة العربية للمدرسة الابتدائية لأنه لم يسبق له أحد بهذا النوع من الألعاب في التجربة للمدرسة الابتدائية.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- منهج البحث

تستخدم الباحثة في هذا البحث المدخل الكمي (Quantitative Approach) باستعمال المنهج التجريبي (Experiment Method). والمنهج التجريبي يبحث في العلاقات بين المتغيرات (العوامل) الصحيحة لحصول التعميم^١. وقال أحمد بدر: يعتبر المنهج التجريبي أقرب مناهج البحوث لحل المشاكل بالطريقة العلمية. هو محاولة للتحكم في جميع المتغيرات والعوامل الأساسية باستثناء متغير واحد. حيث يقوم الباحث بتطويعه أو تغييره بهدف تحديد وقياس تأثيره في العلمية^٢.

ب- تصميم البحث

قامت الباحثة في تصميم هذا البحث بطريقة مجموعتين متكافئتين من مفحوصين في نفس وقت. ثم تدخل الباحثة المتغير المستقل على المجموعة التجريبية، ولا تدخله على المجموعة الضابطة، حيث تبقى هذه المجموعة في وضعها الطبيعي، وبعد فتر مناسبة تلاحظ الباحثة الفرق بين المجموعتين^٣.

وفي هذا النوع من التصميم، وبعد ضمان تكافؤ المجموعتين، تقوم الباحثة بتطبيق اختبار فبلي على جميع المفحوصين لكي يحدد مستواهم الراهن في الخاصية المدروسة. وتستخرج متوسط درجات المجموعة التجريبية، وكذلك بالنسبة للمجموعة الضابطة، وحينما يتم ذلك تبقى الشروط كما هي بالنسبة للمجموعتين فيما عدا المجموعة التجريبية دون الضابطة، حيث تعرض للمتغير

^١ Bambang Setiyadi, Metodologi Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), p.125

^٢ أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، ط. ٦، (الكويت: وكالة المطبوعة عبد الله حرمي، ١٩٨٢م)، ص ٣٧٥

^٣ سامي عريفج وآخرون، في مناهج البحث العلمي وأساليبه، ط. ٢، (عمان: دار مجدلاوي للنشر، ١٩٩٨)، ص. ١٣٨

المستقل لفترة محددة، وبعد ذلك يطبق على المجموعتين اختبار بعدي، وتستخرج متوسط درجات كل مجموعة.^٤

وبعد ذلك يحسب الفرق بين متوسط درجات كل مجموعة في الاختبار القبلي ومتوسطها في الاختبار البعدي. وأخيرا بالمقارنة بين متوسط التغير في الدرجات التي حصلت عليه المجموعتين، يمكن للباحثة أن تحدد ما اذا كان تطبيق المتغير المستقل قد أحدث تغيرا ذا دلالة احصائية في درجات المجموعة التجريبية بالمقارنة مع درجات المجموعة الضابطة.

ج- مجتمع البحث وعينته وأسلوب اختيارها

١. المجتمع

المجتمع في هذا البحث هو جميع التلاميذ في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام، ويتكون الصف الرابع (أ) و (ب) من فصلين الثان تزمان خمسين (٣٤) تلميذا للسنة الدراسية ٢٠١٠-٢٠١١ م.

٢. العينة

وتكون عينة هذا البحث من التلاميذ في الصف الرابع (ب) من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام وعددهم ١٧ تلميذا. وهذا الفصل يكون كالمجموعة التجريبية.

٣. أسلوب اختيار العينة

الأسلوب الذي اختارها الباحثة في اختيار العينة هو العينة العمدية أو الغرضية أو القصدية (Purposive Sampling). واختارت الباحثة الفصل الرابع (ب) الابتدائية عينتها، لأن الطلاب في الفصل الرابع من المدرسة الابتدائية في مستوى الضعفاء من كفاءتهم اللغوية.

د- متغيرات البحث

^٤ سامي عريفج وآخرون، المرج السابق، ص. ١٣٩

إن متغير في هذا البحث نوعان، هما المتغير المستقل والمتغير التابع. أما المتغير المستقل فهو استخدام ألعاب **Rubik** و **Puzzle** كوسيلة لعرض المواد. والمتغير التابع هو ارتفاع رغبة التلاميذ لتعلم اللغة العربية واكتسابهم اللغة العربية في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام.

هـ- أدوات البحث

لتكون الباحثة حاصلة على جميع البيانات تستخدم الباحثة الآلات أو الأدوات لجمعها. و أما أدوات جمع البيانات المطلوبة هي كما يلي:

- ١- الملاحظة: الملاحظة هي وسيلة يستخدمها الانسان العادي في اكتسابه لخبراته و معلوماته حيث نجمع خبراتنا من خلال ما نشاهده أو نسمع عنه ولكن الباحث حين يلاحظ فإنه يتبع منهاجاً معيناً يجعل من ملاحظته أساساً لمعرفة واعيته أو فهم دقيقة لظاهرة معينة.^٥
- ٢- المقابلة: هي استبيان شفوي يقوم من خلاله الباحث بجمع معلومات وبيانات شفوية من المفحوص.^٦ والمقابلة يستخدمها الباحث لجمع البيانات عن رأي مدير المدرسة و معلم اللغة العربية عن أهمية درس اللغة العربية، وعن المتعلم لمعرفة قدرتهم اللغوية قبل تجريب البحث.
- ٣- الاختبار: الاختبار هو مجموعة من المثيرات (أسئلة شفوية أو كتابية أو صور أو رسوم) أعدت لتقيس بطريقة كمية أو كيفية سلوكاً ما، والاختبار يعطي درجة ما أو قيمة ما أو رتبة ما للمفحوص، ويمكن اختبار مجموعة من الأسئلة أو جهازاً معيناً، وتستخدم الاختبارات في القياس والكشف عن الفروق بين الأفراد والفروق بين

^٥ ذوقان عبيدات وآخرون، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، (عمان: دار الفكر)، ١٩٨٧، ص: ١٣٩

^٦ ذوقان عبيدات وآخرون، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه، (الرياض: دار أسامة للنشر و التوزيع، ١٩٩٧ م) ص: ١٣٥

الجماعات والفروق بين الأعمال.^٧ وتستخدم الباحثة الاختبار القبلي والبعدي لقياس درجات التلاميذ في مجموعتين: التجربة والضابطة.

٤- الاستبانة: الاستبيان أو الاستقصاء أو الاستفتاء هي إحدى الوسائل التي تجمع بها البيانات والمعلومات وهي عبارة عن حوار كتابي في شكل جدول من الأسئلة يرسل بالبريد أو اليد أو ينشر في الصحف أو وسائل الإعلام الأخرى، يوزع على عينة مختارة من مجموعة حقل البحث.^٨ وهي أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين، ويقدم بشكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد الأفراد المعنيين بموضوع الاستبانة.^٩ ويستخدم هذا الاستبيان لجمع المعلومات عن:

- (أ) - خصائص الطلبة ومعرفتها الأولية واحتياجاتها في اختبارات اللغة العربية.
(ب) - التقدير من بعض مدرسي اللغة العربية

و- مصادر البيانات

مصادر البيانات نوعان:

- ١- المصادر الأولية هي من نتائج الملاحظة والمقابلة والإختبار والاستبانة.
- ٢- المصادر الثانوية هي الكتب أو المراجع التي تحتاج الباحثة إليها.

ز- أسلوب تحليل البيانات

بعد وضعت الباحثة الاختبارين القبلي والبعدي على كل من المجموعتين التجريبية والضابطة، قامت الباحثة بتحليلهما لنيل البيانات الصادقة ولمعرفة أن بين هاتين المجموعتين توجد فيهما المقارنة في النتائج، واستخدمت الباحثة SPSS 16

^٧ سامي عريفج وآخرون، المرجع السابق، ص: ١٨٩

^٨ عبد الرحمن أحمد عثمان، مناهج البحث العلمي وطرق كتابة الرسائل الجامعية، (الخرطوم: دار جامعة أفريقيا العالمية،

١٩٩٥)، ص: ١٣٦

^٩ ذوقان عبيدات وآخرون، المرجع السابق، ص: ١٢١.

ح- مراحل تنفيذ الدراسات

ان المراحل التي استخدمها الباحثة لجمع كل البيانات والمعلومات المتعلقة بهذا البحث فهي كما يلي:

- ١- إستأذنت الباحثة من الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج أن تقوم بهذا البحث.
- ٢- إستأذنت الباحثة من رئيس وزارة الشؤون الدينية في مدينة لومبوك الغربية أن تقوم بهذا البحث.
- ٣- إستأذنت الباحثة من رئيس المدرسة الابتدائية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام أن تقوم بهذا البحث.
- ٤- تحديد المجموعتين، وهما مجموعة التجربة ومجموعة الضابطة. وهما من الفصل الرابع (أ) و (ب) في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
- ٥- قامت الباحثة باجراء الاختبار القبلي في المجموعتين: التجريبية والضابطة في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
- ٦- قامت الباحثة بتطبيق المتغير المستقل في المجموعة التجريبية قدر شهرين في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
- ٧- قامت الباحثة باجراء الاختبار البعدي في المجموعتين: التجريبية والضابطة في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
- ٨- قامت الباحثة بتحليل نتائج الاختبار البعدي بالمقارنة مع نتائج الاختبار القبلي مع اصدار الحكم عليه.
- ٩- قامت الباحثة بتوزيع الاستبانة لدى المدرسين حول عملية التعليم والتعلم باستخدام ألعاب Rubik وPuzzle في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ ماتارام.
- ١٠- قامت الباحثة بكتابة التقارير في رسالة البحث العلمي.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

التمهيد

لقد قامت الباحثة بتحليل البيانات التي حصلت عليها في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بمتارام ومناقشتها فيما يتعلق بموضوع البحث. ولأنه بحثت الباحثة في هذا البحث عن فعالية التعليم باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية الذى يتناول أسئلة البحث التالية (وسبق ذكرها في الفصل الأول):

- ١- كيف يتم استخدام ألعاب Rubik و Puzzle لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟
 - ٢- ما مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعتهم لتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟
 - ٣- ما مدى فعالية استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في ترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام؟
- فتعالج الباحثة معالجة كل من تلك الأسئلة علاجا شافيا بالاعتماد على البيانات المحسولة. ولأجل الوصول الى البيانات المحتاجة حسب متطلبات هذا البحث التى قد مر ذكرها، استخدمت الباحثة أدوات البحث من الملاحظة والاستبانة ودليل المقابلة والاختبار القبلي والبعدي.
- وفيما يلي عرض تلك البيانات وتحليلها ومناقشتها حسب متطلبات موضوع هذا البحث:

المبحث الأول: عرض بيانات الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار ومناقشتها

١ - الدراسة الأولى

قبل بداية البحث، لاحظت الباحثة كيفية تعليم وتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بمتارام مباشرة، وذلك في اليوم ٩ أبريل ٢٠١١ وكتبت الملاحظة في ورقة الملاحظة الميدانية التي تذكر فيها بعض النقاط التالية:

- أنه لم يكن التعليم والتعلم هناك مرغوبا عند الطلبة، ودل على ذلك هيئتهم أثناء التعلم وهم لا يهتمون بشرح المعلم والمعلمة.

- كانت طريقة التعليم من المدرسين ليست على منهج معين، أي يميل الى طريقة عشوائية.

وبعدما حصلت الباحثة الإستاذان من رئيس المدرسة وعقدت الموافقة مع مدرسي اللغة العربية فيها، بدأت الباحثة بإجراء المقابلة مع مدرسي اللغة العربية، ثم أعطت الباحثة الاختبار القبلي لطلاب الصف الرابع "ب" (الذين هم كعينة البحث)، ثم أعطت الباحثة الإستهانة لمدرسي اللغة العربية. وهذا، ما عملت الباحثة كعملية أولية قبل تطبيق التعليم بإستخدام ألعاب Rubik وPuzzle.

وفيما يلي البيانات المحسولة باستخدام الملاحظة والمقابلة والاختبار القبلي والإستهانة قبل تطبيق تعليم اللغة العربية بإستخدام ألعاب Rubik وPuzzle:

الجدول (١)

الرقم	أداة البحث	البيانات
١	الملاحظة	وحصلت الباحثة من هذه الملاحظة في ميدان البحث على تشخيص مشكلات التعليم والتعلم وهي كما يلي: - تعليم وتعلم اللغة العربية بدون الوسائل الجذابة. - لفظ المدرس المادة شفويا ويطبع الطلاب ما قاله المدرس أمام الفصل، هذا يؤدي إلى السأم لدى الطلبة، يتلفظون الدرس بل لا يتصور في ذهنهم.

		- بعض الطلاب لا يهتمون الدرس ويلعبون ويتكلمون مع زملائهم.
٢	المقابلة (مع مدرس اللغة العربية)	- بعد أن تحدّثت الباحثة مع مدرس اللغة العربية، استنبطت من المحادثة، أنّ كيفية تعليم اللغة العربية هناك بدون الوسائل، مثل ألعاب Rubik و Puzzle. فاجراء التعليم مجرد عرض المواد الدراسية بإستخدام كتاب اللغة العربية والسبّورة. - وقال المدرسان في اللغة العربية أحمد فطاني: "عندنا مشكلات في تعليم اللغة العربية، لم نعرف كيفية تعليم اللغة العربية، استخدمنا ما وجدنا في كتاب تعليم اللغة العربية لصفّ الرابع المدرسة الابتدائية. نعلّم بدون استراتيجية والطرق والأساليب الجيدة ولاسيما بدون الوسائل مثل هذا ألعاب Rubik و Puzzle وبدون الألعاب اللغوية الأخرى، والطلاب ليس لهم الرغبة والدافعية الكافية في تعلم اللغة العربية وكثير من الطلاب في الصفّ الرابع ما عندهم كفاءة في المهارات الأربعة (مهاراة الإستماع، والكلام، والقراءة والكتابة) في اللغة العربية". - وقالت المدرسة اللغة العربية أخرى أستاذة حاني مرلنا: "أنّني لا أفهم كيفية تعليم اللغة العربية، لستُ من قسم تعليم اللغة العربية، ولم أعرف حتى الآن ولاسيما الذي يتعلق بالوسيلة التعليمية ووسيلة عرض المواد التعليمية، وهذا فكرة جيدة عندما تعرّفين هذه الألعاب إلينا، والآن عندنا النموذج في تعليم اللغة العربية، وأرجو بعد أن عملت هذا البحث أن نستطيع أن نغير كيفية تعليمنا بالوسيلة الجذّابة مثل هذا الألعاب" (المقابلة: ٩ من مارس ٢٠١١).

وأما الاختبار القبلي قد عقدته الباحثة للطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بماتارام في التاريخ ١٠ أبريل ٢٠١١م، ويتكون هذا الاختبار من ١٠ أسئلة متعددة (انظر بنود الأسئلة في الملحق).

وفيما يأتي نتائج الطلبة للاختبار القبلي في مجموعتي التجربة والضابطة:

- نتائج الاختبار القبلي لمجموعة التجربة:

الجدول (٢)

الرقم	أسماء الطلبة	النتائج	التقدير
١	بيق النساء أوكفياي	٥٠	ناقص
٢	ليلة الأدندا	٥٠	ناقص
٣	فطريا راحياني	٦٠	مقبول
٤	محمد رفيقز رضى	٤٠	فاشل
٥	محمد خالص رشيد	١٠٠	جيد جدا
٦	بنجى نديا	٥٠	ناقص
٧	راتح نور فوزيا	٨٠	جيد جدا
٨	رستيا نور فوزيا	٩٠	جيد جدا
٩	خنسى أم شهدنا	٧٠	جيد
١٠	شكرا مولانا	٧٠	جيد
١١	سوسا حسنتى	٤٠	فاشل
١٢	يالانا ديوي اسري	٦٠	مقبول
١٣	عزيز عبد الغني	٥٠	ناقص
١٤	محمد خالق رفاي دوود	٥٠	ناقص
١٥	محمد اسماحدين	٣٠	فاشل
١٦	دستي رحمواي	٦٠	مقبول
١٧	رنندى حبيب الصدق	٤٠	فاشل
مجموع التحصيل		٩٩٠	٩٩٠
المعدل		٥٨,٢٣	58,23

اعتمادا على النتائج في الجدول السابق عرفنا أن المعدّل للاختبار القبلي للطلاب الصف الرابع "ب" (مجموعة التجربة) هو: ٥٨،٢٣ وهذا المعدّل بصفة "راسب"؛ لأن معيار النجاح لنتيجة مادة اللغة العربية في المدرسة الإسلامية الحكومية ١ بمتارام فهو على الأقل أن يحصل على المعدل ٧٠، وهذا المعدّل المحصول من خلال الاختبار القبلي ناقص بالنسبة لمعيار النجاح. فيتصور أن مجموعة التجربة التي هي عينة هذا البحث بمثابة الضعفاء بالنسبة لمجموعة الضابطة، وهذا ما تقصدها الباحثة بالعينة العمدية حتى تعرف مدى تطور الطلبة في فهم العربية بعد تطبيق ألعاب Rubik و Puzzle لتعليمها.

- نتائج الاختبار القبلي لمجموعة الضابطة:

الجدول (٣)

الرقم	أسماء الطلبة	النتائج	التقدير
١	عبد المتولي أنوار	٨٠	جيد جدا
٢	عبد الملك هداية الله	٧٠	جيد
٣	فتّا العبيد	٨٠	جيد جدا
٤	عبد الله عزّ السبيل	٨٠	جيد جدا
٥	زلينا	٨٠	جيد جدا
٦	فيتنا فيبرياني فردلي	٩٠	جيد جدا
٧	النساء عرفتي سنتا	٧٠	جيد
٨	النساء وولنداري	٨٠	جيد جدا
٩	إيتا ريسيتا أنبر ساري	٩٠	جيد جدا
١٠	محمد أفيف ربي	٨٠	جيد جدا
١١	رفقي أرضي فرتامى	٨٠	جيد جدا
١٢	ريزي شفعي رحمان	٨٠	جيد جدا
١٣	رزق الله رضى سفوتري	٨٠	جيد جدا
١٤	سيف الإسلام	٧٠	جيد جدا
١٥	سغلي رسي سلطاني	١٠٠	جيد جدا
١٦	ساري سديتمي	٧٠	جيد

١٧	صفي محرائي	٩٠	جيد جدا
	مجموع التحصيل	١٣٧٠	1370
	المعدل	٨٠,٥٨	80,58

إذا لاحظنا النتائج في الجدول السابق عرفنا أن المعدل للاختبار القبلي للطلاب الصف الرابع "أ" (مجموعة الضابطة) هو: ٨٠,٥٨ وهذا المعدل بصفة "جيد جدا"؛ لأنه قد جاوز معيار النجاح الذي حدد لنتيجة مادة اللغة العربية وهي على الأقل المعدل ٧٠. وهذا يعني أن المعدل المحصول لمجموعة الضابطة جيد جدا.

٢- تطبيق تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle

قامت الباحثة بنفسها بتطبيق عملية التعليم في الفصل التي تتكون من ٨ لقاءات لكل مجموعة، وإستخدمت الباحثة ألعاب Rubik و Puzzle كوسيلة تعليمية فيها والألعاب اللغوية في التعليم، والمادة تستمد من كتاب: تعليم وتعلم اللغة العربية لصف الرابع. قبل كل شيء، بدئت الباحثة في إعداد الخطة الدراسية التي هي كخريطة العمل في أثناء التعليم. تكتب فيها الباحثة الأهداف المطلوبة للحصول عليها هذا التعليم، وأهم الموضوعات وهي موضوعتان: "التعريف بالاسم" و"الحياة العائلية" موافقة بالموضوعات المطلوبة عند المنهج التابع للحكومة للصف الرابع من المدرسة الابتدائية في الفصل الدراسي الثاني. وتبين الباحثة فيها أيضا النشاطات التعليمية التي سوف تقام في الفصل مع الإشارة الى استخدام وسيلة Rubik و Puzzle. ثم تذكر في الخطة كذلك نوع طريقة التعليم وتصميم التقويم حتى تتبين نتائج التعليم بالوضوح.

وهذه الخطة الدراسية وقائمة إجراءات تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle:

أ- الخطة الدراسية:

الخطة الدراسية

- وصف المادة
- المادة : اللغة العربية للمدرسة الابتدائية
- الصفّ / الفصل الدراسي : ٢ / ٤
- عدد الحصص الدراسية :
- "التعريف بالاسم" : ٨ X ٣٥ دقيقة (٨ حصة دراسية / ٤ لقاءات)
- "الحياة العائلية" : ٨ X ٣٥ دقيقة (٨ حصة دراسية / ٤ لقاءات)
- الأهداف:
- الكفاية اللغوية الأساسية:
- الاستماع: تنمية القدرة على فهم الخبر الشفهي بالإستماع في شكل البيان أو الحوار عن "التعريف بالاسم" و "الحياة العائلية".
- الكلام: تعبير الخبر شفهيًا في شكل البيان أو الحوار عن "التعريف بالاسم" و "الحياة العائلية".
- القراءة: فهم النص المكتوب في شكل البيان أو الحوار عن "التعريف بالاسم" و "الحياة العائلية".
- الكتابة: كتابة الكلمات والعبارات والنصوص البسيطة عن "التعريف بالاسم" و "الحياة العائلية".
- موضوعات المادة: "التعريف بالاسم" و "الحياة العائلية".
- طريقة التدريس: طريقة انتقائية.
- النشاطات الدراسية للمجموعة التجربة:

الوسائل	الوقت	النشاطات الدراسية		اللقاء
	٧٠ دقائق في كل اللقاء	النشاطات	الموضوع	
Puzzle	٢٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات	تَرْجَمَ - تَرْجَمَتْ - تَرْجَمُوا	١

وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.		الجديدة.		
	٤٥ دقائق	- اللعب اللغوية		
Rubik و Puzzle وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	٤٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٢
	٣٠ دقائق	- اللعب اللغوي لتنمية مهارة الإستماع والكلام والقراءة.		
Rubik وPuzzle وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	٢٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٣
	٣٥ دقائق	- تعبير المعلومات شفها عن "التعريف بالاسم".		
	٢٠ دقائق	- اللعب اللغوي لتنمية مهارة الكلام والقراءة وفهم النصوص		
Puzzle وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	٣٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٤
	٣٥ دقائق	- اللعب اللغوي لتنمية مهارة الكلام والقراءة والكتابة.		
Rubik	١٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.	٥	٥

وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	٢٠ دقائق	- تطبيق وفهم النص عن "الحياة العائلية"		
	٣٥ دقائق	- اللعب اللغوي لفهم الكلمات		
Puzzle وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	١٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٦
	٢٥ دقائق	- اجراء الحوار البسيط عن "الحياة العائلية".		
	٣٠ دقائق	- اللعب اللغوي لتنمية مهارة الإستماع، كلام والقراءة		
Rubik وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	١٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٧
	٢٠ دقائق	- تعليم عن الترتيب الجمل		
	٤٠ دقائق	- اللعب اللغوية لتنمية مهارة القراءة، كتابة، فهم الكلمات والكلام.		
Puzzle وكتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الابتدائية.	١٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٨
	١٥ دقائق	- تعليم كتابة الجمل عن "الحياة العائلية"		
	٣٥ دقائق	- اللعب اللغوية لتنمية مهارة كتابة، فهم الكلمات والكلام والإستماع		
	١٠ دقائق	- تعبير شفهي عن "الحياة العائلية"		
مراجعة				

- النشاطات الدراسية للمجموعة الضابطة:

الوسائل	الوقت ٧٠ دقائق في كل اللقاء	النشاطات الدراسية		اللقاء
		النشاطات	الموضوع	
كتاب تعليم اللغة	٢٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات	تَعْرِيفُ	١

العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.		الجديدة.		٢
	٤٥ دقائق	- تطبيق عن الحوار		
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	٤٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		
	٣٠ دقائق	- تعليم كتابة المفردات الجديدة و تدريبات لتنمية مهارة القراءة		
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	٢٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٣
	٣٥ دقائق	- تعبير المعلومات شفهيا عن "التعريف بالاسم".		
	٢٠ دقائق	- القراءة وفهم النصوص		
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	٣٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٤
	٣٥ دقائق	- تطبيق وفهم النص عن التعريف بالإسم.		
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	١٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.	الحياة العائلية"	٥
	٢٠ دقائق	- تطبيق وفهم النص عن "الحياة العائلية"		
	٣٥ دقائق	- التدريبات لتنمية مهارة الكلام والإستماع		
كتاب تعليم اللغة	١٥ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.		٦

العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	٢٥ دقائق	- اجراء الحوار البسيط عن "الحياة العائلية".	
	٣٠ دقائق	- تعليم كتابة الحوار والقراءة عن المادة	
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	١٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.	٧
	٢٠ دقائق	- تعليم عن الترتيب الجمل	
	٤٠ دقائق	- التدريبات لتنمية مهارة الكلام والإستماع يتعلق بالمادة.	
كتاب تعليم اللغة العربية للصف الرابع المدرسة الإبتدائية.	١٠ دقائق	- تعليم أربع مفردات الجديدة.	٨
	١٥ دقائق	- تعليم كتابة الجمل عن "الحياة العائلية"	
	٣٥ دقائق	- القراءة عن المادة	
	١٠ دقائق	- تعبير شفهي عن "الحياة العائلية"	
مراجعة			

- التقييم:

- أ- التقويم الواقعي من مشاركة التلاميذ أثناء التعليم،
 ب- الإختبار الشفهي عن قدرة التلاميذ في التعبير عن الموضوع،
 ج- الإختبار التحريري.

- المصادر:

- أ- من الكتاب المدرسي
 ب- من كتب أخرى تناسب للتلاميذ،

ماتارام، ٢١ فبراير ٢٠١١

يصادق عليها

مدرس اللغة العربية

رئيس المدرسة

(نورجنت)

(الأستاذ علي ورداني الماجستير)

ب- تجربة تعليم اللغة العربية بألعاب Rubik و Puzzle

أما تعليم اللغة العربية باستخدام Rubik و Puzzle للمدرسة الابتدائية في الصف الرابع الفصل الدراسي الثاني، بالموضوعات التالية: التعريف بالاسم، والحياة العائلية، كما يأتي:

١- المفردات الجديدة

الوقت : ٤٥ دقائق

الأهداف : لتنمية مهارة الإستماع والقراءة ونطق سليم

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Puzzle

الاستعداد

- أ- يعدّ المدرس الوسيلة التعليمية على المكتب
ب- يبدل المدرس موقع الكراسي للطلاب بالشكل "U"

الإجراءات

- أ- يقرأ المدرس المفردات الجديدة ما وجد في Puzzle ثلاث مرات، المثال:

اسمي	اسمك	اسمك	اسمه
------	------	------	------

- ب- يلفظ الطلاب المفردات الجديدة ثلاث مرات.
ج- يعطي المدرس المفردات الجديدة بـ Puzzle إلى الطالب في الترتيب الكرسي الأول، يقرأ ثلاث مرات ، وتبادل إلى جانبه حتى الطالب في الترتيب الكرسي الأخير.

٢- تناسب الكلمات

الوقت	: ٣٠ دقائق
الأهداف	: لتنمية مهارة الإستماع والكلام والقراءة
المستوى	: للمبتدئين
الوسيلة	: Rubik و Puzzle

الإجراءات



- أ- يقرأ المدرس المفردات الجديدة ما يناسب بزوجها. المثال: يقرأ الكلمة



امام الطلاب ويظهرها إلى الطلاب ويناسبها بالكلمة



ويلصقهما جنباً إلى جنب مثل: وكذلك مفردات الجديدة حتى أربع مرات.

ب- استعمال Rubik ليُدرَّب به الطلاب، المثال:



A



B



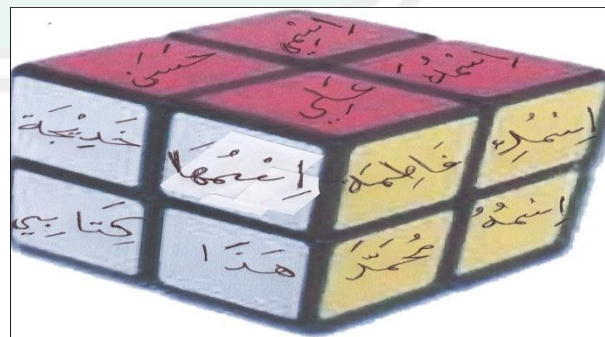
C

يعطي المدرس Rubik إلى الطالب في الترتيب الكرسي الأول، ويقرأ الطالب بجانب واحد ويقول المدرس إلى الطالب "يسرى إلى الأعلى وبمنى إلى التحت" ويقرأ الطالب

ما وجد فيه ويدوره إلى موقع الأول، وتبادل إلى صاحب بجانبه حتى الطالب في الترتيب الكرسي الآخر (وهذا يُعلمهم أيضا عن الجهات في العريّة).
أومفردات أخرى مثل:



و بالمرّيع (٢X٢):



٣- نرتب الحوار

الوقت : ٢٠ دقائق

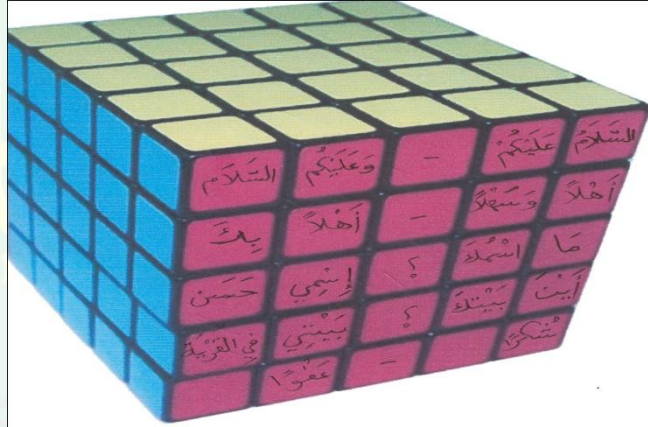
الأهداف : لتنمية مهارة الكلام والقراءة وفهم النصوص

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Rubik و Puzzle

الإجراءات

أ- قسمت المدرسة الطلاب إلى أربعة فرق، في كل فرقة Rubik واحد وفيه الحوار،
المثال:



أو بجملة أخرى. في كل فرقة يقرأ ويطبق الحوار بالمزدوج والمدرس يأخذ Rubik منهم
ويعطيهم Puzzle المنفصل وفيه الحوار ويوحدون Puzzle المنفصل بترتيب الحوار
الصحيح.

ب- وبعد أن يوحدون Puzzle المنفصل، كل الفرقة يبعث واحد من زملائهم إلى الأمام
ليقرأ ترتيب حوارهم.

٤- إكتشاف الكلمات

الوقت : ٣٥ دقائق

الأهداف : لتنمية مهارة الكلام والقراءة والكتابة

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Puzzle:

الاستعداد

المدرس يلتصق Puzzle المنفصل خارج الفصل وفيها جمل، وفي كل Puzzle رقم.

الإجراءات

- أ- يقسم المدرس الأوراق إلى الطلاب، ويأمرهم ليعثوا Puzzle ويقرأون حتى يحفظون الجمل فيها، يقرأون ويحفظون واحدا فواحدا، ثم يدخلون الفصل ويكتبون ما في ذهنهم، ويخرجون مرة أخرى ويدخلون ليكتبوا، وكذلك حتى الآخر.
- ب- بعد أن يكتبوا جميع الجمل، يقرأون كتابتهم ويلفظون واحدا فواحدا ثم يقرأ المدرس ويظهر إليهم الجمل الصحيحة وهم يصححون كتابتهم.

٥- مُثَل الكلمات

الوقت : ٣٥ دقائق

الأهداف : فهم الكلمات

المستوى : للمبتدئين

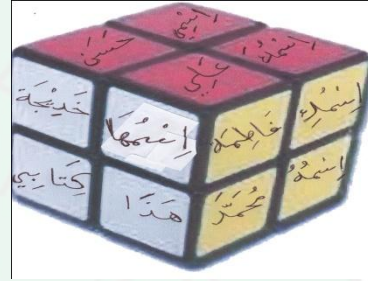
الوسيلة : Rubik:

الاستعداد

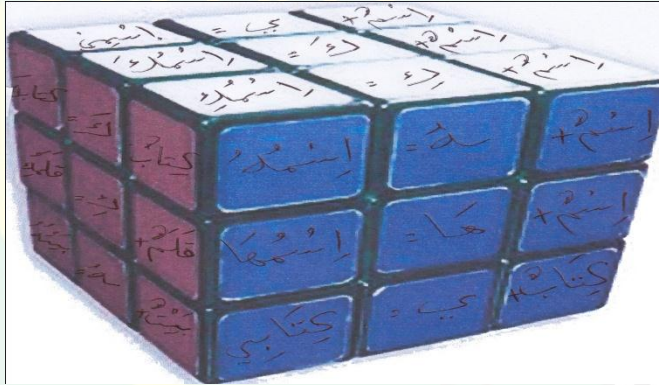
يقسم المدرس الطلاب إلى فرقتين.

الإجراءات

أ- كل الفرقة يقدمون واحدا فواحدا أمام الفصل والمدرس يعطيهم Rubik وفيه الجمل، يقرأ بقراءة صامتة ولا يظهر إلى زملائه.



(أو بجملة أخرى)



ب- كل مبعوث يمثل/يعرض أو يرسم على السبورة كل الجملة في Rubik واحدا فواحدا، وزملائه ينحتون الجملة ما عرضه، وكذلك حتى الآخر.

٦- بحث ممتلكات والحوار حيّة

الوقت : ٣٠ دقائق

الأهداف : لتنمية مهارة الإستماع، كلام والقراءة

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Puzzle:

الاستعداد

يقسم المدرس الطلاب إلى فرقتين، ويعدّ المدرس صندوقان، فيه Puzzle المنفصل وفيه الحوار.

الإجراءات

أ- الطلاب يبحثون Puzzle المنفصل في الصندوق و يرتبون على المكتب، ويقرأون معا.

ب- الطلاب يتقدمون أمام الفصل و يصنعون دورا، بعض الطلاب في خطّ الدور وبعضهم في خارج الدور وهم يتواجهون، ويتحدثون كما في الحوار، بعد يتحدث مع زميله، يمشي بالدائر ويتحدث مع الآخرين، وكذلك حتى الآخر.

٧- المساعدة للمتطير

الوقت : ٤٠ دقائق

الأهداف : لتنمية مهارة القراءة، كتابة، فهم الكلمات والكلام

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Rubik:

الاستعداد

يقسم المدرس الطلاب إلى أربعة فِرَق، و كل الفرقة Rubik وفيه جمل المتطايير.

الإجراءات

أ- كل الفرقة يسابقون ليرتبوا الجمل المتطير في Rubik، إن لم يأرفوا الرموز فيرتبوا جانب واحد فواحد، بعد ينتهين بجانب واحد، ويكتبون ما يوجد، ويرتبون جانب آخر ثم يكتب.

ب- وكل الفرقة يقرأون الحاصل من عملهم.

المثال:

- المتطير :



.....

- المرتب:





٨- من جدّ وجد

الوقت : ٣٥ دقائق

الأهداف : لتنمية مهارة كتابة، فهم الكلمات والكلام والإستماع

المستوى : للمبتدئين

الوسيلة : Puzzle:

الاستعداد

- يقسم المدرس الطلاب Puzzle المنفصل واحدا فواحد
- ويعد خمسة أقلام (SPIDOL)
- يعد الموضوع
- يرتب الطلاب الكرسي بالدور

الإجراءات

- أ- يسابق الطلاب ليكتبوا على السبورة ما وجدهم.
 - ب- يجلسون على الكرسي ومعهم Puzzle المنفصل. يلفظ المدرس جملة واحدة، فإذا وجد الجملة معهم فيقوم في الوسطى و يلفظ جملة آخر حتى واحد منهم يقوم، ويأخذ الكرسي لصاحبه، وكذلك حتى الآخر .
- المبحث الثاني: عرض البيانات فيما يتعلق بفعالية استخدام Rubik و Puzzle في جلب رغبة التلاميذ ودافعيتهم لتعليم اللغة العربية العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بمتارام.**

كما سبق ذكره في بداية الفصل الرابع من هذا البحث، أنه قد لاحظت الباحثة ملاحظة أولية لظروف تعليم وتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ بمتارام مباشرة خاصة في الفصل الرابع الذي هو عينة هذا البحث، وذلك في اليوم ٩ ابريل ٢٠١١، ومن خلال الملاحظة وجدت بعض النقاط التالية:

- أنه لم يكن التعليم والتعلم هناك مرغوبا عند الطلبة، ودل على ذلك هيئتهم أثناء التعلم وهم لا يهتمون بشرح المعلم والمعلمة.
- كانت طريقة التعليم من المدرسين ليست على منهج معين، أي يميل الى طريقة عشوائية.

ولكن بعد أن طبقت الباحثة بنفسها استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية بهذه المدرسة وجدت أن اجراءاتها في التعليم تؤدي إلى الراحة عند التلاميذ، وهم يطلبون وقتاً زيادة للتعليم باستخدام هذه الألعاب. وهذا يدل على أن التعليم مرغوب عندهم، ويستطيع أن يرفع دافعيتهم في تعلم اللغة العربية.

وأكد هذا الأمر البيانات من المقابلة والاستبانة التي وزعتها الباحثة لدى التلاميذ وهي:

١- عرض نتائج الاستبانة

وفيما يلي نتائج البيانات من أجوبة الاستبانة التي وزعتها الباحثة لدى أفراد الطلبة (المجموعة التجريبية) للحصول آرائهم في هذا الأسلوب التعليمي. وبنود العبارات تحتوي على ما يتعلق بآرائهم بعد عملية التجربة في تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle وهذا الاستبانة يسمى بـ "Skala Likert"، لأنّ الأجوبة تحتوي على : أوافق جداً، أوافق، لا أوافق، لا أوافق جداً، وتحتوي على العبارات الاجابيا.^١

جدول (٤)

رقم	العبارات	عدد العينة	أجوبة				المجموع
			أوافق جداً	أوافق	لا أوافق	لا أوافق جداً	
١	أنا أحب أن أتعلم اللغة العربية.	١٧	١٠	٣	٣	١	١٧

¹ Drs. Zainal Arifin, M, Pd, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm, 160.

النسبة المئوية	٥٨,٩%	١٧,٦٥%	١٧,٦٥%	٥٨,٨٨%	١٠٠%
١٧	٤	٦	٤	٣	١٧
رأبي أن التعلم اللغة العربية سهلة.					
النسبة المئوية	٢٣,٥٣%	٣٥,٣٠%	٢٣,٥٣%	١٧,٦٥%	١٠٠%
١٧	١٢	٣	٢	-	١٧
أحب بكيفية علمت المدرسة					
النسبة المئوية	٧٠,٥٩%	١٧,٦٥%	١١,٧٦%		١٠٠%
١٧	١٥	٢	-	-	١٧
أنا أحب إذا عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب Puzzle و Rubik					

١٠٠%	—		١١,٧٦% (11,76%)	٨٨,٢٤%		النسبة المئوية	
١٧	—	٣	٤	١٠	١٧	تعلم اللغة العربية بإستخدام ألعاب Puzzle و Rubik و والعاب اللغوية تؤدي إلى المريحة وترفع كفايتي في اللغة العربية	٥
١٠٠%	—	١٧,٦٥% (17,65%)	٢٣,٥٣% (23,53%)	٥٨,٩% (58,9%)		النسبة المئوية	

اعتمادا على الجدول نتائج الاستبانة السابق، أخذت الباحثة الاستنباط ان في العبارة (١) عشرة تلاميذ يوافقون جدا في هذه العبارة، ثلاثة تلاميذ يوافقون، ثلاثة تلاميذ لا يوافقون، وواحد منهم لا يوافق جدا. و في العبارة (٢) اربعة تلاميذ يوافقون جدا في هذه العبارة، ستة تلاميذ يوافقون، اربعة تلاميذ لا يوافقون، وثلاثة تلاميذ لا يوافقون جدا. وفي العبارة (٣) اثنان عشر تلميذا يوافقون جدا في هذه العبارة، ثلاثة تلاميذ يوافقون، تلميذان لا يوافقان، ولا احد منهم يحتر "لا اوافق جدا". و في العبارة (٤) خمسة عشر تلميذا يوافقون جد في هذه العبارة، وتلميذان يوافقان، ولا احد منهم يحتر "لا اوافق و لا اوافق جدا". و في العبارة (٥) عشر تلاميذ

يوافقون جدا في هذه العبارة، اربعة تلاميذ يوافقون، ثلاثة تلاميذ لا يوافقون، ولا احد منهم يحتر "لا اوافق جدا". ومن تلك النتائج الاستبانة من التلاميذ الفصل الرابع (المجموعة التجريبية) يحتر "اوافق جدا" حصل على ٥١ تلميذا، و "اوافق" حصل على ١٨ تلاميذ، و "لا اوافق" حصل على ١٢ تلاميذ، و "لا اوافق جدا" حصل على ٤ تلاميذ. وهذا يعني ان استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية يجلب رغبتهم ويرفع دافعتهم و كفاءتهم فيه.

المبحث الثالث: عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها فيما يتعلق بترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بمتارام.

أ- الاختبار البعدي

بعد أن قامت الباحثة تجربة عملية التعليم باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle ثم عقدت الباحثة الاختبار البعدي لطلاب الصف الرابع "ب" (كمجموعة التجريبية) والصف الرابع "أ" (كمجموعة الضابطة) لقياس مدى فعالية التعليم باستخدام وسيلة ألعاب Rubik و Puzzle لترقية كفاءة التلاميذ في تعلم اللغة العربية.

وهذه هي النتائج للاختبار البعدي لمجموعتي التجربة والضابطة:

١- نتائج الاختبار البعدي لمجموعة التجريبية:

جدول (٥)

الرقم	أسماء الطلبة	النتائج	التقدير
١	بيق النساء أوكفياي	75	جيد
٢	ليلة الأدندا	80	جيد جدا
٣	فطريا راحياي	95	جيد جدا
٤	محمد رفيقز رضى	73	جيد

٥	محمد خالص رشيد	100	جيد جدا
٦	بنجي نديا	82	جيد جدا
٧	راتح نور فوزيا	95	جيد جدا
٨	رستيا نور فوزيا	100	جيد جدا
٩	خنسي أم شهدنا	85	جيد جدا
١٠	شكرا مولانا	82	جيد جدا
١١	سوسا حسنى	100	جيد جدا
١٢	يالانا ديوي اسري	80	جيد جدا
١٣	عزيز عبد الغني	63	مقبول
١٤	محمد خالق رفلي دوود	77	جيد
١٥	محمد اسماحدين	73	جيد
١٦	دستي رحمواقي	76	جيد
١٧	رنندي حبيب الصدق	89	جيد جدا
مجموع التحصيل		١٤٢٥	1425
المعدل		٨٣,٨٢	83,82

إذا لاحظنا النتائج في الجدول السابق عرفنا أن المعدل للاختبار البعدي للطلاب الصف الرابع "ب" (مجموعة التجربة) هو: ٨٣,٨٢. وهذا المعدل بصفة "جيد جدا"؛ لأنه قد جاوز معيار النجاح الذي حدد لنتيجة مادة اللغة العربية وهي على الأقل المعدل ٧٠. وهذا يعنى أن المعدل المحصول لمجموعة التجربة قد يترقى بكثير بالنسبة لنتائج الاختبار القبلي السابق التي هي بمعدل ٥٨,٢٣ درجة.

٢- نتائج الاختبار البعدي لمجموعة الضابطة:

جدول (٦)

الرقم	أسماء الطلبة	النتائج	التقدير
١	عبد المتولي أنوار	٧٤	جيد
٢	عبد الملك هداية الله	٧٣	جيد

٣	فتّا العبيد	٨٣	جيد جدا
٤	عبد الله عزّ السبيل	٧٣	جيد
٥	زلينا	٧١	جيد
٦	فيتنا فيرياني فردلى	٨٩	جيد جدا
٧	النساء عرفتي سنتا	٩٦	جيد جدا
٨	النساء وولنداري	١٠٠	جيد جدا
٩	إيتا ريسيتا أنبر ساري	٨٧	جيد جدا
١٠	محمد أفيث رتي	٨٠	جيد جدا
١١	رفقي أرضي فرنامي	٨١	جيد جدا
١٢	ريزي شفعي رحمان	٧٥	جيد
١٣	رزق الله رضى سفوتري	٦٣	مقبول
١٤	سيف الإسلام	٨٤	جيد جدا
١٥	سفلى رسي سلطاني	٧٣	جيد
١٦	ساري سديتمي	٨٧	جيد جدا
١٧	صفبي محراني	٩٨	جيد جدا
مجموع التحصيل		١٣٨٦	1386
المعدّل		٥٢, ٨١	81,52

وفي هذا الجدول عرفنا أن المعدّل للاختبار البعدي للطلاب الصف الرابع "أ" (مجموعة الضابطة) هو: ٥٢, ٨١ وهذا المعدّل بصفة "جيد جدا"؛ لأنه قد جاوز معيار النجاح الذى حدد لنتيجة مادة اللغة العربية وهي على الأقل المعدل ٧٠. وهذا يعنى أن المعدّل المحصول لمجموعة الضابطة جيد جدا.

ب- تحليل البيانات لتجربة تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle

ثم بعد أن قامت الباحثة بتجربة تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle بقي العمل لتحليل البيانات المحصورة من خلال الاختبار القبلي والبعدي لمجموعتي التجربة والضابطة باستخدام SPSS 16 كما مر ذكرها في الفصل الثالث. وفي هذا التحليل أرادت

الباحثة معرفة عن استخدام ألعاب Rubik و Puzzle لترقية كفاءة التلاميذ في تعلم اللغة العربية للصف الرابع من المدرسة الابتدائية الاسلامية الحكومية ١ ماتارام.

Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai 1	17	81.5882	10.36858	2.51475
2	17	83.8235	11.04669	2.67922

(مقارنة بين الاختبار البعدي للمجموعة التجربة والضابطة)

Independent Samples Test

	Levene's Test for equality of variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Means Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
NILAI Equal variance assumed	.124	.727	-.608	32	.547	-2.23529	3.67453	-9.72006	5.24948
Equal variance Not assumed			-.608	31.872	.547	-2.23529	3.67453	-9.72124	5.25065

اعتمادا على الجدول السابق توجد بأن نتيجة F (0,124) و t (-0,608) و df (32) لأن

sig.2 (0,547) أكبر من 0,05 ف H0 مقبول و Ha مردود، وهذا بمعنى غير فعال.

وبسبب ذلك أن في عملية التعليم وتعلم بين المجموعتين وجدت الفرق بينهما:

- ١- اللقاءات للتعلم للمجموعة التجربة صباحاً، وللمجموعة الضابطة نهاراً.
- ٢- وتنظيم الكراسي للمجموعة التجربة بأحسن ما يمكن لارتاح التلاميذ، وتنظيم الكراسي للمجموعة الضابطة كما هو العادة.



الفصل الخامس

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

بعد أن تمّ البحث تقدّم الباحثة نتائج البحث، والتوصيات والاقتراحات مما يأتي:

أ- نتائج البحث

- ١- إن اجراءات تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle في المدرسة الابتدائية الاسلامية الحكومية ١ بمتارام يحتاج إلى استعداد كاف للمدرس بكتابة الخطة الدراسية حتى يسير التعليم جيدا ووصل الى أهدافه المنشودة.
- ٢- إن استخدام ألعاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية يؤدي إلى الراحة عند التلاميذ، يجلب رغبتهم في تعلّم اللغة العربية ويرفع دافعيّتهم فيه. ويدل على ذلك أنهم يطلبون للباحثة وقتا زيادة للتعليم باستخدام هذه الألعاب.
- ٣- أن النتائج في ترقية كفاءة الطلبة من SPSS 16 للمقارنة بين الاختبار البعدي للمجموعة التجربة والضابطة بأنّ نتيجة F (0,124) و t -) (0,608 و df (32) لأن sig.2 (0,547) اكبر من 0,05 ف H0 مقبول و Ha مردود، وهذا بمعنى غير فعال.

ب- توصيات البحث

١- الباحثة لم تقدّم كثيرا المواد التعليمية بالألعاب Rubik وPuzzle، لذلك ترحو الباحثة لمن يستخدمه من المعلمين أن يقدّم هذا الألعاب في تعليم اللغة العربية بالمادة المتنوّعة حسب الكتاب الموجودة والمستعملة في المدرسة، وهذه لجعل تعليم اللغة العربية تعليما مريحا لدى الطلبة.

ج- مقترحات البحث

- ١- ترحو الباحثة أن تكون نتائج البحث مفيدة للمهارات اللغوية التي تهتمون كثيرا باللغة العربية وتعليمها في المدرسة. لأن في هذا البحث جرب الباحث استخدام ألعاب Rubik وPuzzle لترقية مهارات اللغوية لدى الطلبة في الفصل الرابع المدرسة الابتدائية. ورأى الباحث عن هذا البحث بأن يجب علينا أن نطبّق الطريقة والأسلوب التعليمية المتنوعة، لتكون اللغة العربية سهلة لمن الذي يتعمّقها.
- ٢- هذا ألعاب يركب للمادتين تعريف بالإسم والحياة العائلية، ويرجو للمدرسين اللغة العربية بأن يعدّ المواد التعليمية لموضوعاتها الأخرى حسب الكتاب التعليمية الموجودة.

المصادر والمراجع

المصادر:

القرآن الكريم، سورة : الأنعام: ٣٢

الكتب:

المراجع العربية:

- أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، ط. ٦، الكويت: وكالة المطبوعة عبد الله حرمي، ١٩٨٢م.
- أسامة الألفي، اللغة العربية وكيف ننهض بها نطقا وكتابة، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠٠٤.
- امزير، حكمة الأمير الإندونيسي عن تعليم اللغة العربية في المدرسة الإسلامية والمدرسة الام، بندونج: ٢٠٠٧.
- دحية مسقان، نحو استراتيجية تعليم اللغة العربية الفعال للناطقين بغيرها قراءة في تجربة معهد دار السلام كونتور الحديث، جامعة بروناي دار السلام: السجل العملي للمؤتمر الدولي حول مناهج تعليم اللغة العربية لغير العرب، ٢٠٠٧.
- سامي عريفج وآخرون، في مناهج البحث العلمي وأساليبه، ط. ٢، عمان: دار مجدلاوي للنشر، ١٩٩٨.
- عابد توفيق الهاشمي، الموجه العملي لمدرس اللغة العربية، بيروت: مؤسسة الرسالة، ١٩٩٧.
- عبد الرحمن أحمد عثمان، مناهج البحث العلمي وطرق كتابة الرسائل الجامعة، الخرطوم: دار جامعة أفريقيا العالمية، ١٩٩٥.
- عبد الرحمن بن ابراهيم الفوزان وآخرون، العربية بين يديك، ط. ١، الرياض: مؤسسة الوقف الإسلامي، ١٤٢٣ - ٢٠٠٢.

علي القاسمي، محمد علي السيد، التقنيات التربوية في تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها،
المغرب: إيسيسكو، ١٩٩١

فتحي علي يونس، تصميم المنهج لتعليم اللغة العربية، القاهرة: دار الثقافة، ١٩٨١
محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية، الرياض: ١٩٨٩.
ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، الرياض: دار
المريح، ١٤٠١ هـ

نايف محمود معروف، خصائص العربية، بيروت: دار النفائس، ١٩٩١.
وليد أحمد جابر، تدريس اللغة العربية، عمان: دار الفكر، ٢٠٠٢ م.

المراجع الأجنبية:

- 1- Abdul Wahab Rosyidi, Umami Mahmudah, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Press, 2008
- 2- http://id.wikipedia.org/wiki/Kubus_Rubik_10:43, September 2010
- 3- Jhon M. Echols, Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. (Jakarta: Gramedia) 2000
- 4- <http://www.drmosad.com/index99.htm>, 4 Desember 2010
- 5- <http://hiburan.kompasiana.com/group/gossip/2010/01/24/ayo-bermain-rubik/>

البحوث العلمية:

١- عائدة فطريانا، استخدام الألعاب اللغوية لتنمية مهارة القراءة (بالتطبيق على
مدرسة أملاهورا المتوسطة الإسلامية الحكومية ببالي)، رسالة الماجستير، غير
منشورة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، العام الجامعي:
٢٠٠٨-٢٠٠٩.

٢- مفتاح شافعي، استخدام المفردات المقترضة من اللغة العربية في اللغة الإندونيسية
لتعليم الأصوات العربية (بالتطبيق على المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية
بالانجكاريا)، رسالة الماجستير، غير منشورة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم
مالانج، العام الجامعي: ٢٠٠٨-٢٠٠٩.

٣- علي محروس، فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات (بالتطبيق على مدرسة المنورية الثانوية ببولولاونج)، رسالة الماجستير، غير منشورة، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، العام الجامعي: ٢٠٠٨-٢٠٠٩م





الاختبار القبلي

Nama :

No. absen :

Hari/tanggal :

Aspek Penilaian test bahasa Arabyang di ukur:

1. Penguasaan kosa-kata
2. Penggunaan struktur
3. Pemahaman soal

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar !

١- أحمد : أهلا وسهلا

فاطمة :؟؟.....؟؟

ج. اسمي فاطمة

أ. الحمد لله أنا بخير

د. انا تلميذة

ب. أهلا بك

٢- كتاب

ج. تلك

أ- هذه

د. ما

ب- هذا

٣- ذلك.....

ج. قلم

أ. طلاسة

د. مكنسة

ب. خريطة

٤- اسمي حسن. Apa arti kata yang di garis bawah?

ج. Nama kamu

أ. Guru

د. Nama saya

ب. Kamu

١- هل انت تلميذ/تلميذة؟

أ. لا، انا أستاذ ج. نعم، انا تلميذة

ب. نعم، انا فلاح د. نعم، انا تلميذ

٢- أين بيتك؟

أ. بيتي على المكتب ج. بيتي في القرية

ب. بيتي في الفصل د. بيتي على السبورة

٣- انا أذهب إلى المدرسة صباحا. Apa arti kalimat yang di garis bawah?

أ. Saya pergi ke pasar ج. Saya pergi ke masjid

ب. Saya pergi ke sekolah د. Saya membaca buku

٤- انا في المدرسة الابتدائية

أ. تلميذ ج. فلاح

ب. أستاذ د. طيب

٥- أبي في المدرسة

أ. أستاذ ب. تلميذ ج. فلاح د. طيب

٦- أنت على السبورة

أ. تكتب ب. أكتب ج. تكتبين د. يكتب

الاختبار البعدي

Nama :

No. Absen :

Hari/tanggal :

Aspek Penilaian test bahasa Arab yang di ukur:

- Penguasaan kosa-kata (كفاءة المفردات)
- Penggunaan struktur (استخدام القواعد)
- Pemahaman Soal (فهم السؤال)

Berilah tanda silang (X) pada Jawaban yang kamu anggap benar!

١- أمّي في

أ. القميص ج. الكتاب

ب. قلم د. المدرسة

٢- فصل واسع

أ. تلك ج. دفتر

ب. هذه د. ذلك

٣- هذا كتاب

أ. جديد ج. فصل

ب. مكتب د. كرسي

٤- إسمي محمد، أنا..... في المدرسة الابتدائية

أ. قلم ج. مصباح

ب. مكتب د. تلميذ

٥- أنا.....الكرسي

أ. أجلس على ج. بيتي وراء المدرسة

ب. أقرأ د. السبورة

٦- بجانب.....بيت

أ. قلم ج. أستاذ

ب. مصباح د. المدرسة

٧- أمي ربة البيت، أبي موظف، أخي و أختي.....

أ. مكتب و مكتبة ج. تلميذ و تلميذة

ب. فلاح و موظف د. أستاذ و مدرّس

٨- هل أنت تلميذ جديد؟

أ. لا، أنا تلميذ جديد ج. لا، أنا أستاذ قديم

ب. نعم، أنا تلميذ جديد د. نعم، أنا أستاذ جديد

٩- Susunlah kalimat di bawah ini dengan benar!

أ. بعيد- المدرسة- بيتي- من

ب. نشيطة- أمي- مدرسة

ج. أخي- ماهر- تلميذ

١٠-

Terjema
hkanlah
kalimat-
kalimat
berikut
ini ke
dalam
bahasa
Arab

yang

benar!

- a. Rumah saya dekat dari sekolah
- b. Di depan rumah ada Taman

الاستبانة

بنود الاستبانة لمدرس اللغة العربية

ضع علامة (X) فيما تعرق موافقة للواقع

١- في أي مرحلة تخرجت؟

أ. مدرسة ثانوية ج. الماجستير

ب. الاجازة العالية

٢- في أي قسم درست؟ د. غير ذلك....

٣- هل فهمت النظريات في التربية؟

أ. تعليم اللغة العربية ج. اللغة العربية وأدبها

ب. التربية الإسلامية د. غير ذلك

٤- كيف معرفتك باللغة العربية؟

أ. أجيدها جيدا ج. اجيد إلى حد ما

ب. لا اجيدها جيدا د. لا اجيدها

٥- هل تحب تعليم اللغة العربية؟

أ. أحب جدا ج. لا أحب إلى حد ما

ب. لا أحب جدا د. لا أحب

٦- هل تصبر على مواجهة التلاميذ؟

أ. أصبر جدا ج. أصبر إلى حد ما

ب. لا أصبر جدا د. لا أصبر

٧- ماذا تعمل قبل عملية التعليم؟

أ. أقوم بالتشجيع ج. أقوم بالتعليم مباشرة

ب. أبين شرحا د. أقوم بإدارة مقاعد التلاميذ

٨- هل تعتمد على طريقة التعليم الموجودة في الكتاب المقرر؟

أ. دائما ج. نادرا

ب. احيانا د. ما سبق لي ذلك

٩- هل تستخدم الوسائل المتنوعة في عملية التعليم؟

أ. دائما ج. نادرا

ب. احيانا د. ما سبق لي ذلك

١٠- هل يساعد استخدام الوسائل المتنوعة على نجاح التلاميذ؟

أ. نعم، يساعد جدا ج. لا لا يساعد

ب. نعم، يساعد إلى حد ما د. لا يساعد جدا

١١- هل ظهرت حماسة التلاميذ اذا استخدام المدرس الوسائل في تعليم اللغة العربية؟

أ. نعم، يتحمسون جدا ج. لا يتحمسون

ب. يتحمسون إلى حد ما د. لا يتحمسون جدا

١٢- هل يفهم التلاميذ بسرعة اذا استخدام المدرس الوسائل والالعاب في تعليم اللغة

العربية؟

أ. نعم، يفهم سريعا ج. لا يفهم

ب. نعم، يفهم إلى حد ما د. لا يفهم سريعاً

١٣ - هل توافق على استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية؟

أ. اوافق جداً ج. لا اوافق

ب. اوافق د. لا اوافق جداً

١٤ - هل يكون استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة فعال عند رأيك؟

أ. فعال جداً ج. غير فعال

ب. فعال إلى حد ما د. لا، غير فعال جداً

١٥ - هل يزيل استخدام العاب Rubik و Puzzle سامة التلاميذ في تعليم اللغة العربية؟

أ. نعم اوافق جداً ج. لا اوافق

ب. اوافق د. لا اوافق جداً

الاستبانة

ANGKET GURU BAHASA ARAB

Berilah tAnda silang (x) pada pilihan yang menurut Anda sesuai !

- 1- Apa pendidikan terakhir Anda?
 - a. SMA
 - b. S1
 - c. S2
 - d. Lainnya (sebutkan.....)
- 2- Apa jurusan yang sudah Andatempuh ?
 - a. Pendidikan bahasa Arab
 - b. Pendidikan Agama Islam
 - c. Sastra Arab
 - d. Lainnya (sebutkan.....)
- 3- Apakah Anda memahami tentang ilmu pendidikan ?
 - a. Sangat paham
 - b. Sedang-sedang saja
 - c. Kurang paham
 - d. Tidak paham
- 4- Bagaimanakah penguasaan Anda dalam bahasa Arab ?
 - a. Sangat menguasai
 - b. Sedang-sedang saja
 - c. Kurang menguasai
 - d. Tidak menguasai
- 5- Apakah Anda senang mengajar bahasa Arab ?
 - a. Sangat senang
 - b. Biasa saja
 - c. Kurang senang
 - d. Tidak senang
- 6- Apakah Anda sabar dalam menghadapi para siswa?
 - a. Sangat sabar
 - c. Kurang sabar

15- Apakah menurut Anda proses belajar mengajar dengan menggunakan media Rubik dan Puzzle dapat menghilangkan kebosanan siswa?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang setuju
- d. Tidak setuju



الاستبانة للطلاب

Berilah tanda (✓) Pada pernyataan yang kamu anggap tepat !

الأجوبة				العبارات	رقم
لا أوافق جدا Sangat tdk setuju	لا أوافق Tdk setuju	أوافق جدا Sangat setuju	أوافق Setuju	أنا أحب أن أتعلم اللغة العربية. Apakah kamu senang belajar bahasa Arab	
					١
				رأيت أن التعلم اللغة العربية سهلة. Menurut saya bahasa Arab itu mudah.	٢
				أحب بكيفية علمت المدرسة Aku suka cara mengajar guru	٣

				أنا أحب إذا عملية تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle Aku suka jika pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan Rubik & Puzzle	٤
				تعلم اللغة العربية باستخدام ألعاب Rubik و Puzzle و Rubik و الألعاب اللغوية تؤدي إلى المريحة وترفع كفاءتي في اللغة العربية Belajar dengan menggunakan permainan Rubik & Puzzle dan permainan bahasa membuat senang dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab saya.	٥

دليل المقابلة لمدرس اللغة العربية

الاسم :
اليوم/التاريخ :
الساعة :
المكان :

قائمة المقابلة:

- ١- ما رأيك في استخدام الوسائل أثناء تعليم اللغة العربية؟
- ٢- ما رأيك في استخدام العاب خلال تعليم اللغة العربية؟
- ٣- ما رأيك في استخدام العاب Rubik و Puzzle في تعليم اللغة العربية؟
- ٤- هل استخدام العاب Rubik و Puzzle سيقوي دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية عند رأيك؟
- ٥- هل استخدام العاب Rubik و Puzzle سيقوي استيعاب التلاميذ في تعلم اللغة العربية عند رأيك؟
- ٦- هل يشارك التلاميذ الدرس مشاركة فعالة اذا استخدام المدرس العاب Rubik و Puzzle ؟

٧- هل استخدام العاب Rubik و Puzzle سينزيل السامة او الملل عند التلاميذ في تعليم اللغة العربية؟

دليل المقابلة

Guru Bahasa Arab yang Bersangkutan

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Jam :
 Tempat :

Daftar Wawancara

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu guru tentang penggunaan media dalam pembelajaran bahasa arab?
2. Bagaimana pendapat bapak/ibu guru tentang penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa arab?
3. Bagaimana pendapat bapak/ibu gurujika dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Puzzle dan Rubik?
4. Apakah menurut bapak/ibu guru, para siswa akan lebih antusias jika dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Puzzle dan Rubik ?
5. Apakah menurut bapak/ibu guru, para siswa akan lebih cepat memahami pelajaran jika dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Puzzle dan Rubik?
6. Apakah menurut bapak/ibu guru, para siswa akan aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran dengan media Puzzle dan Rubik?
7. Apakah menurut bapak/ibu guru, para siswa tidak akan mengalami kebosanan jika dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Puzzle dan Rubik?



الملاحظة

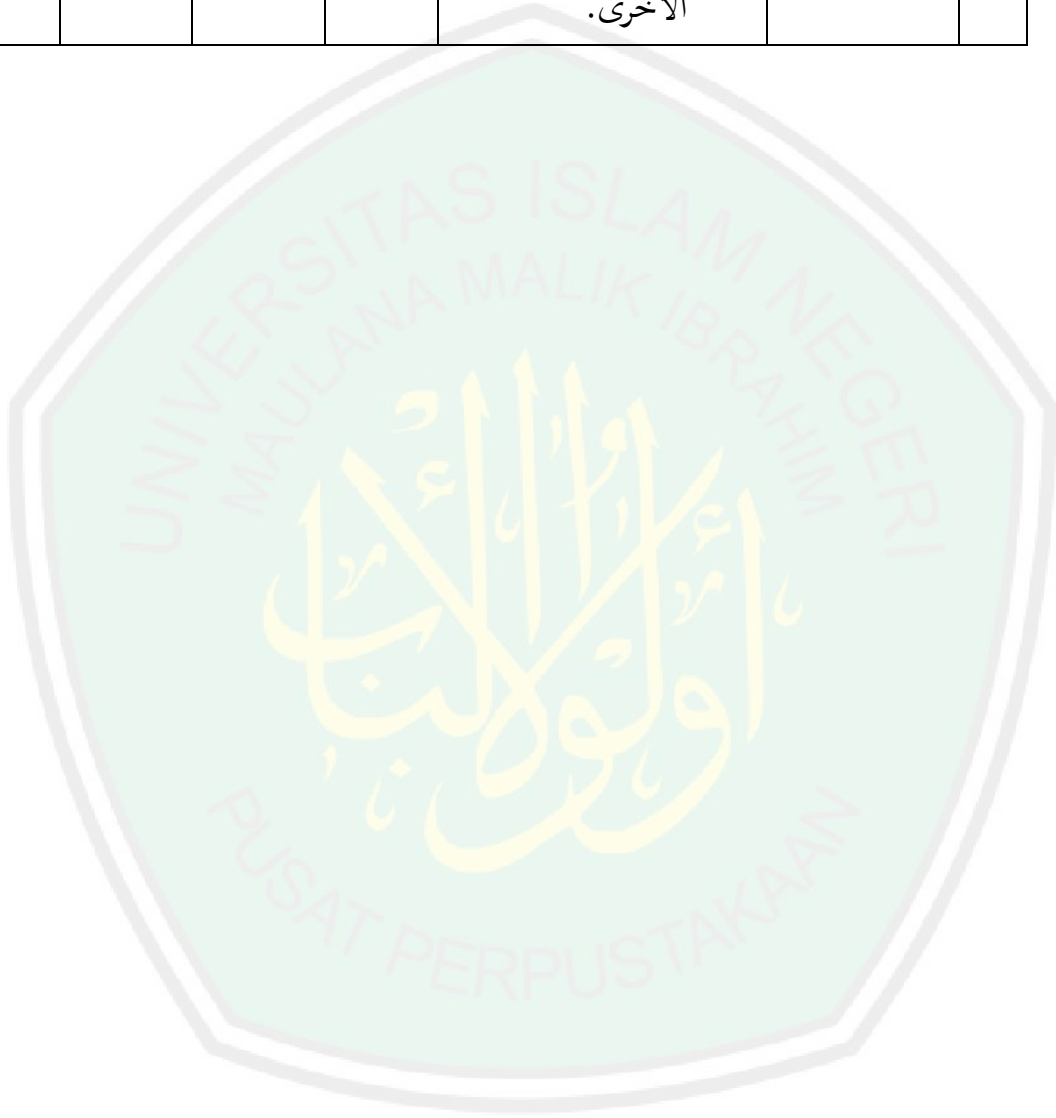
المدرسة/الفصل:

اليوم/التاريخ:

رقم	المثيرات	التقييم	البيان			
			عال جدا	عال	عادي	ناقص
١	حماسة المدرس والتلاميذ	١- يبدو ان المدرس مستد في تعليم المادة وقادر على ادارة الفصل				
		٢- يبدو ان التلاميذ متحمسون في استماع الشرح من المدرس				
		٣- استخدام المدرس الوسائل في التعليم				
		يبدو أن التلاميذ متحمسون في تطبيق كل انشطة التعليم				
٢	سعادة المدرس	١- يبدو ان المدرس متحمس وسعيد				

				في تعلم المادة	والتلاميذ	
				٢- لا يبدو في التلاميذ السامة في التعليم واتباع اشارة المدرس		
				٣- لا يبدو في وجه المدرس السامة والغضب إلى التلاميذ في القاء المادة الذي يمكن على ازالة رغبة التلاميذ		
				٤- يبدو ان التلاميذ مسرورون في مشاركة التعليم		
				١- يبدو ان المدرس مبدع في القاء المادة	٣ متابعة المدرس والتلاميذ	
				٢- يستجيب المدرس اسئلة التلاميذ التي تتعلق بالمادة		
				٣- يقدر التلاميذ على فهم المادة التي لقاها المدرس		
				٤- يقدر التلاميذ على استجابة اسئلة		

				المدرس وقادر على اعطاء المعنى المثال الأخرى.		
--	--	--	--	--	--	--



الملاحظة

Sekolah/ Kelas :

Hari/Tanggal :

No	Stimulus	Penilaian	Keterangan			
			Tinggi Sekali	Tinggi	Sedang	Kurang
1	Antusiasme Guru dan Siswa	1. Guru tampak siap dalam memberikan materi pelajaran, dan mampu mengelola kelas				
		2. Para siswa tampak bersemangat dalam mendengarkan penjelasan guru				
		3. Guru menggunakan berbagai media dalam pengajaran				
		4. Para siswa tampak bersemangat mempraktikkan semua kegiatan dalam pembelajaran				
2	Keceriaan Guru dan Siswa	1. Guru tampak senang dan bersemangat dalam memberikan materi pelajaran				
		2. Para siswa tidak menampakkan kebosanan dalam belajar dan mengikuti intruksi guru				
		3. Guru tidak				

		menunjukkan wajah muram dan tidak menampakkan kemarahan kepada siswa dalam menyampaikan materi, yang dapat menghilangkan minat belajar siswa				
		4. Para siswa tampak senang dalam mengikuti pembelajaran				
3	Partisipasi Guru dan Siswa	1. Guru tampak kreatif dalam menyampaikan materi				
		2. Guru merespon semua pertanyaan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran				
		3. Para siswa mampu memahami materi yang diberikan guru				
		4. Para siswa mampu merespon pertanyaan guru dan mampu memberikan makna/contoh yang lain				

صور عملية التعليم المجموعة الضابطة والتجربة

(مجموعة الضابطة)



(مجموعة التجربة)









السيرة الذاتية



الاسم : نور جنة

تاريخ الميلاد : ٣-ديسمبر-١٩٨٦

العنوان : داسان ساري- ماتارام

الخبرات العلمية:

- حصلت على شهادة التعليم الابتدائي في المدرسة الابتدائية الإسلامية المعرفية داسا آغونج ماتارام عام ١٩٩٨ م
- حصلت على شهادة التعليم الثانوي في معهد نور الحكيم كديري لومبوك الغربية، عام ٢٠٠١ م
- حصلت على شهادة التعليم العالي في معهد نور الحكيم كديري لومبوك الغربية، عام ٢٠٠٤ م
- حصلت على شهادة التعليم الجامعي في الجامعة الإسلامية الحكومية بماتارام، عام ٢٠٠٩ م