

جمهورية إندونيسيا

وزارة الشؤون الدينية

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كلية الدراسات العليا قسم الماجستير تعليم اللغة العربية



تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game)

(Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي

(بالتطبيق على مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية)

البحث التكميلي لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية

إشراف :

الدكتور. توركيس لوبيس

الدكتور. محمد مجاب

إعداد :

محمد الفتح ق

١٢٧٢٠٠٣٣ :

الطالبة

رقم التسجيل

العام الجامعي

٢٠١٤ م

١٤٣٥ هـ

إستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا

بِأَنْفُسِهِمْ

أَحْرَصُوا عَلَىٰ تَعَلُّمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فَإِنَّهَا جُزْءٌ مِّنْ دِينِكُمْ

(عمر ابن الخطاب رضي الله عنه)

إهداء

إلى والدي

المعلم الأول الذي تلقى على يديه الكريمتين أول مبادئ الصدق و الوفاء و تعرق في نفسه السمحة الطيبة و سلامة الطوية و نقاء الضمير تقديمة إجلال واحترام

إلى والدتي

إلى أمي أحق الناس بحسن صحابتي التي تربني صغيرة و ترعاني في الحياة و لم تنساني أبدا

بصالح دعواتها جزاها عني بكل الخير

إلى أخي الكبير محمد طه الأيمان

الذي يشاجعني و يناقش معي عن أي شيء ما خصوصا في تطوير الإنتاج

إلى أختي الكبيرة ليلة لباسا وأختي الصغيرة نافعة قمرية البار

اللتان ترافقاني وتساعدانني في وقاية سلامة الجسم والبدن

إلى زملاء و زميلاتي في مرحلة الماجستير

مودة و تقديرا و رغبة في التقدم العلمي

إلى الذين يحرصون على اللغة العربية حرصهم على وجود الأمة و بقائها رسل

حضارة أسهمت و تسهم في خدمة الإنسان

شكر وتقدير

الحمد لله الذي خلق الإنسان و علمه البيان و أنزل القرآن بلسان عربي مبين و جعل اللغة العربية أفضل اللغات. و الصلاة والسلام دائماً متلازمان على رسولنا سيدنا محمد بن عبد الله سيد السادات ، وعلى آله وأصحابه الأطهار، والتابعين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين ، أما بعد:

أشكر الله عز و جل على رحمته و توفيقه إستطاع الباحث على إتمام هذا البحث التكميلي لإستفاء شرطاً من شروط للحصول على الدرجة الماجستير، فله سبحانه ألهج بالحمد والثناء، فلك الحمد يا ربّي حتى يرضى، على جزيل نعمك وعظيم عطائك ويشرفني بعد حمد الله تعالى أن أتقدم بالشكر والتقدير والعرفان إلى الذين كان لهم فضل في إخراج هذا البحث إلى خير الوجود ولم ييخل أحدهم بشئ طلبت، ولم يكن يحدوهم إلا العمل الجاد المخلص. ومنهم :

سماحة الأستاذ الدكتور الحاج موجيا راهارجو، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.

سماحة الأستاذ الدكتور الحاج مهيمن، عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

سماحة الدكتور الحاج ولدانا وركاديناتا الماجستير ، رئيس قسم الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

سماحة الدكتور الحاج محمد عبد الحميد الماجستير، سكرتير قسم الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

سماحة الدكتور توركيس لوييس، المشرف الأول الذي أفاد الباحث علميا و عمليا و وجه خطواته في كل مراحل إعداد البحث منذ بداية فكرة البحث حتى الإنتهاء منه، فله من الله خير الجزاء و من الباحثة عظيم الشكر و التقدير.

سماحة الدكتور محمد مجاب، المشرف الثاني، فحقاً يعجز لساني عن شكره وتقديره فقد قدم للباحث كل العون والتشجيع طوال فترة إعداد هذا البحث فلم يبخل بعلمه ولم يضق صدره يوماً عن مساعدة الباحث وتوجيهه، وكان لتفضله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر في نفس الباحث فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب والنعمة.

سماحة محمد مفيد، S.Pd، الماجستير كرئيس مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوي الشرقية و الأستاذة الفا رزقيا، S.Pd.I كمدرسة اللغة العربية في الفصل السابع و جميع التلاميذ في الفصل السابع.

كما يتقدم الباحث بكل الشكر والتقدير إلى الأساتذة المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. فلهم من الباحث كل الشكر والتقدير على ما قدموه من العلوم والمعارف والتشجيع وجزاهم الله عنى خير الجزاء.

ولأشقائي وزملائي وأصدقائي وكل من أسهم في إخراج هذا العمل المتواضع إلى خير الوجود ولو بكلمة تشجيع، لهم جميعاً خالص الشكر وعظيم التقدير والامتنان.

والله ولي التوفيق

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 و المرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على البحث التكميلي الذي حضرته الطالبة :

الطالب : محمد الفتح ق

رقم التسجيل : S2/12720033

موضوع البحث : تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر 8.1 (Game

Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الإبتدائي (بالتطبيق على

مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية)

وافق المشرفان على تقديمه إلى مجلس الجامعة.

المشرف الثاني

المشرف الأول

الدكتور الحاج محمد محاب

الدكتور توركيس لوييس

رقم التوظيف : 19620505201121002 رقم التوظيف : 196611212002121001

يعتمد،

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج ولدانا وركاديناتا

رقم التوظيف : 197013191998031001

اعتماد لجنة المناقشة

عنوان البحث: تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي (بال تطبيق في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقي)

بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية

إعداد الطالبة : محمد الفتح ق

رقم التسجيل : S2\12720033

قد دافع الطالب عن هذا البحث أمام لجنة المناقشة وتقرير قبولها شرطا لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الأربعاء، بالتاريخ ٢٥ يونيو ٢٠١٤ م. وتتكون لجنة المناقشة من السادات الأساتذة:

١. د. قريب الله بابكر مصطفى رئيسا ومناقشا التوقيع :
٢. الدكتور ولدانا وركاديناتا مناقشا التوقيع :
٣. الدكتور أوريل بحر الدين مناقشا التوقيع :
٤. الدكتور توركيس لوبيس مشرفا التوقيع :
٥. الدكتور محمد محباب مشرفا ومناقشا التوقيع :

يعتمد،

عميد كلية الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور مهيمين

رقم التوظيف : ١٩٥٦١٢١١٩٨٣١٠٠٥

إقرار الطالب

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالتالي:

الإسم الكامل : محمدّ الفتح ق

رقم التسجيل : ١٢٧٢٠٠٣٣

العنوان : الشارع درمافالا الرقم السابع وسبعون فالمبانج سومطرى الجنوبية.

أقرّ بأن هذه الرسالة التي حضرها لتوفير شرط لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج تحت عنوان:

تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker)

(8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي

(بالتطبيق في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقي)

حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

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

مالانج، ١٢ يونيو ٢٠١٤م.

توقيع صاحب الإقرار

محمدّ الفتح ق

رقم التسجيل : ١٢٧٢٠٠٣١

مستخلص البحث

محمد الفتح ق، ٢٠١٤م تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر (Game Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي بالتطبيق على مدرسة هاشم اشعري المتوسطة الإسلامية باتو جاوى الشرقية. رسالة الماجستير. برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول : الدكتور توركيس لوبيس، و المشرف الثاني : الدكتور محمد محباب.

الكلمات الأساسية : الألعاب اللغوية الحاسوبية، التطوير، تعليم المفردات

يستخدم كثير من المدرسين الألعاب بوصف الوسائل التعليمية لترقية تحصيل تعلم طلبتهم بأن الألعاب تصف بها جاذبة لدى الطلبة بوصف اللاعبين الذين هم لا يشعرون الملل في تعلمهم. بل لا يزال استخدام الألعاب اللغوية لقياس كفاءة الطلبة في تحصيل تعلمهم. لذلك يُحتاج تطوير الألعاب اللغوية بغرض استخدامها لمساعدة الطلبة في اكتساب اللغة.

يغرض الباحث في تطوير الألعاب اللغوية لتوفير الألعاب اللغوية المعدة بلا وصف قياس تحصيل تعلم الطلبة بل العملية التي بها يصل الطلبة في اكتساب اللغة واللغة فيها اللغة العربية. اكتساب اللغة العربية في حده الموضوعي هو اكتساب أو استيعاب المفردات العربية بأن الطلبة يشكلون في فهم النص المكتوبة والمنطوقة . لذلك يركز الباحث تركيزا في حل المشكلة وهو تعليم المفردات.

يوفر الباحث المفردات المقرر في المادة التي سيؤدي تعليمها في زمان بحث الباحث في المدرسة. وعدد المفردات الموقو في الألعاب اللغوية المعدة ست وعشرون مفردة وبعبرها فيها عبر الحاسوبية وبالحدّ الزماني ثلاثة وعشرون دقيقة لزمان التعلم فرصة تعليمية واحدة. ويستخدم الباحث لهذا البحث بالمدخل الكيفي الكمي ونوع البحث هو البحث والتطوير.

ونتيجتا البحث هما (١) الألعاب اللغوية المعدة بعبر الحاسوبي (٢) الألعاب اللغوية الحاسوبية المعدة بنفس الباحث في إعداده ولها فعال لترقية قوة استذكار الطلبة وجذابتهم في تعليم المفردات. وبدلّ فعالة الانتاج بنتيجة معدلي آخر هي في الفصل التجربة هي ٩،١٤ من ٦،٤٦. ونتيجة ت حساب (٢،٣٥) أكبر من نتيجة ت جدول (١،٦٧) في مستوى معنوي ٥%.

ABSTRACT

Qaaf, M. Alfath. 2014, *The Development of computer language games with Game Maker 8.1 program for vocabulary learning. In Hasyim Asy'ari Islamic Junior High School of Batu in East Java*. Thesis, Graduate Program in Arabic Language Education, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim. Advisor : Dr. Torkis Lubis, DESS, and Dr. M. Mujab, MA

Key words: Games, Development, vocabulary learning

Many games have been used by as learning media in order to improve students learning result. Because of the game's rules is something fun for students as players and also make the students do not get bored in the game. But language game particularly, is still used as achievement of students learning result measure tool, rather than as the language acquisition.

The development of language game researcher want to be achieved is presenting a game designed as game that is not as students learning result measure tools but a game that bring students acquire the language. In this case the Arabic language acquisition. Arabic language acquisition is intended for Arabic vocabulary acquisition that still be students obstacles in understand of written and oral teks. Therefore, researcher focused the Arabic game development in vocabulary learning.

Vocabulary is presented in this game is vocabulary that will be presented in the matery coincide in the time researcher goes in research. A total of 26 vocabularies presented in 23 minutes within one hour lesson. Researcher in this study used a qualitative-quantitative approach. The type of this research in include as part of the research "Research & Development".

The result of this study were 1) provide Arabic based computer game 2) with a game designed by the researcher has efficiency and effectiveness to improving students memory and attractiveness of students in vocabulary learning with the computer-based language game, this is evidenced by the results of the final average grade experiment reached 9.14 from the previous average is 6.46. and the calculated value is 2.35 wich value is bigger than the table value is worth 1.67 at significant level of 5%.

ABSTRAK

Qaaf, M. Alfath. 2014, Pengembangan media pembelajaran “ Big Book” untuk meningkatkan kemahiran membaca di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Batu Jawa Timur, Thesis, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing : 1. Dr. Torkis Lubis, DESS, 2. Dr. M. Mujab, MA

Kata kunci : Permainan, pengembangan, pengajaran kosa kata

Banyak permainan yang telah digunakan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dikarenakan sifat permainan yang merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi para peserta didik sebagai pemain dan membuat peserta didik tidak bosan dalam permainan tersebut. Akan tetapi permainan bahasa khususnya masih digunakan media sebagai alat ukur pencapaian hasil belajar peserta didik bukan sebagai pemerolehan bahasa tersebut. Oleh karena itu perlunya pengembangan permainan bahasa sebagai media pemerolehan bahasa tersebut.

Pengembangan permainan bahasa yang ingin dicapai oleh peneliti adalah menyajikan permainan yang dirancang sebagai permainan yang bersifat bukan sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik akan tetapi kegiatan yang mengantarkan peserta didiknya memperoleh bahasa tersebut. Dalam hal ini adalah pemerolehan bahasa arab. Pemerolehan bahasa arab dimaksudkan adalah pemerolehan kosa kata bahasa arab yang masih menjadi kendala peserta didik dalam memahami teks tertulis maupun lisan. Oleh karena itu peneliti memfokuskan pengembangan permainan bahasa arab ini pada pengajaran kosa kata.

Kosa kata yang disajikan dalam permainan ini adalah kosa kata yang akan disajikan pada materi yang bertepatan pada waktu peneliti terjun ke lapangan. Sebanyak 26 kosa kata yang tersaji dalam waktu 23 menit dalam satu jam pelajaran. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah termasuk dalam bagian penelitian penelitian dan pengembangan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1) Tersajinya permainan bahasa arab berbasis komputer 2) dengan permaiana yang dirancang oleh peneliti sendiri memiliki efektifitas dan efisiensi di dalam meningkatkan meningkatkan daya ingat peserta didik dan kemenarikan peserta didik terhadap pembelajaran kosa kata dengan permainan bahasa berbasis computer tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata akhir kelas eksperimen mencapai 9,14 dari nilai rata-rata sebelumnya adalah 6,46. Dan nilai t_{hitung} adalah 2,35 yang nilainya lebih besar dari nilai t_{tabel} yang bernilai 1,67 pada taraf signikan 5%.

المحتويات

صفحة	موضوع
أ	صفحة الغلاف
ب	إستهلال
ج	إهداء
د	شكر وتقدير
و	تقرير المشرفين
ز	اعتماد لجنة المناقشة
ح	إقرار الطالبة
ط	المستخلص باللغة العربية
ي	المستخلص باللغة الإنجليزية
ك	المستخلص باللغة الإندونيسية
ل	محتويات البحث
س	قائمة الجدول
ع	قائمة الرسوم البيانية
ف	قائمة الملاحق

الباب الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ.	مقدمة	١
ب.	أسئلة البحث	٣
ج.	أهداف البحث	٣
د.	مواصفات الإنتاج	٣
هـ.	فروض البحث	٤

و.	أهمية البحث	٤
ز.	حدود البحث	٥
ح.	تحديد المصطلحات	٥
ط.	الدراسات السابقة	٦

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ.	المبحث الأول : المفردات وتعليمها	٩
١.	مفهوم المفردات	٩
٢.	أنواع المفردات	٩
٣.	معنى تعليم المفردات	١٣
٤.	أسس اختيار المفردات	١٣
٥.	أساليب توصيح المعنى	١٤
٦.	وسيلة تعليم المفردات	١٥
٧.	اختبار تعليم المفردات	١٥
ب.	الألعاب اللغوية الحاسوبية	١٩
١.	تعريف الألعاب اللغوية الحاسوبية	١٩
٢.	خصائص اللعبة الجيدة	٢٠
٣.	استخدام الألعاب في دروس اللغة	٢٠
٤.	معايير إجراء الألعاب في فصول اللغة	٢٠

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ.	منهجية البحث التطويري	٢٠
ب.	أدوات البحث	٢٦

ج. مصادر البيانات ٢٦

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

المبحث الأول: عرض بيانات المقابلة وتحليلها ومناقشتها ٢٨

أ. المقابلة مع رئيس المدرسة..... ٢٨

ب. المقابلة مع مدرسة اللغة العربية..... ٢٩

المبحث الثاني: عرض البيانات عن الإنتاج وتحليلها ومناقشتها ٣٢

أ. تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية..... ٣٢

ب. عرض البيانات حول تصديق الخبراء..... ٣٩

١. البيانات من تصديق خبير تعليم اللغة العربية..... ٣٩

٢. البيانات من تصديق خبير الوسائل التعليمية..... ٤١

٣. البيانات عن تجربة الإنتاج الميدانية الصغيرة..... ٤٣

٤. البيانات عن عملية التعليم والتعلم..... ٤٥

المبحث الثالث: عرض بيانات الاختبار وتحليلها ومناقشتها..... ٤٦

أ. نتائج الاختبار القبلي والبعدي في الفصل الضابط..... ٤٦

ب. نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل التجربة..... ٥٠

المبحث الرابع: عرض بيانات الاستبانة وتحليلها ومناقشتها..... ٦٥

الفصل الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث ٦٤

ب. التوصيات ٦٥

ج. المقترحات ٦٥

٦٦	قائمة المراجع
٦٦	أ. العربية
٦٧	ب. غير العربية

قائمة الجداول

الرقم	الموضوع	الصفحة
١	مايير النتيجة للاختبار القبلي والبعدي	٤٦
٢	نتائج الاختبار القبلي في الفصل الضابط (y1)	٤٦
٣	نتائج الاختبار البعدي في الفصل الضابط (y2)	٤٨
٤	نتيجة الاختبار القبلي من فصل التحريية (x1)	٥٠
٥	نتيجة الاختبار البعدي من فصل التحريية (x2)	٥٢
٦	جدول مساعدة لحسب الانحراف المعياري لفصل الضابط	٥٤
٧	جدول مساعدة لحسب الانحراف المعياري لفصل الضابط	٥٦
٨	نتائج الاختبارين للفصلين	٥٩
٩	نتيجة ت-اختبار من الاختبار القبلي بين الفصلين	٦١
١٠	نتيجة ت-اختبار من الاختبار البعدي بين الفصلين	٦٣
١١	نتيجة الأساسية لتغيير البيانات الكيفية إلى البيانات الكمية	٦٤
١٢	نتيجة إجابة الطلبة من أسئلة الاستبانة	٦٤

قائمة الرسوم البيانية

الرقم	الموضوع	الصفحة
١	صور المفردات	٣٣
٢	صور اللاعب	٣٤
٣	صورة طريقة افتتاح برنامج جم مكر ٨.١	٣٥
٤	صفحة الافتتاح	٣٦
٥	دليل لعبة انتهاء الأشياء	٣٦

٣٧	دليل لعبة مزاجحة بين الصوت والصورة	٦
٣٧	الصفحة الأولى	٧
٣٨	صفحة مزاجحة الصوت والصورة	٨
٣٨	صفحة مزاجحة الكتابة والصورة	٩
٣٩	صفحة مزاجحة الصوت والكتابة والصورة	١٠
٣٩	صفحة النتيجة الآخرة	١١
٤٣	الصفحة الأولى قبل وبعد الإصلاح	١٢

قائمة الملاحق

الرقم	الموضوع
١	خطاب رئيس مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوا الشرقية إلى عميد كلية الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
٢	ورقة دليل المقابلة مع رئيسة المدرسة
٣	ورقة دليل المقابلة مع مدرسة اللغة العربية
٤	ورقة الإمتحان من الخبر في مجال تعليم اللغة العربية
٥	ورقة الإمتحان من الخبر في مجال الوسائل التعليمية
٦	ورقة الإمتحان للطلبة
٧	ورقة أسئلة الإمتحان
٨	أسماء الطلبة للمجموعة الضابطة و التجريبية
٩	صورة عملية الإمتحان القبلي
١٠	صورة التجربة الميدانية الثانية
١١	صورة التعلّم العادي في الفصل الضابط
١٢	صورة التجربة الميدانية الثالثة
١٣	صورة الإمتحان البعدي

الفصل الأول

أ. مقدمة

بدأ تعليم اللغة العربية في مدرسة "هاشم أشعري" المتوسطة الإسلامية منذ بناء المدرسة سنة ١٩٥٨ م.^١ ويؤدّي تعليمها تعليماً جيداً لأن كفاءة مدرّسة اللغة العربية ومن في مؤسسة المدرسة يهتمها اهتماماً جيداً. وبجانب حسن تعليم اللغة العربية، يوجه بعض الطلاب تقريباً على ٢٥% - ٣٠% منهم لا يستطيعون أن يفهموا النصوص المنطوقة والمكتوبة لأنهم ينسون معنى المفردات التي قد حفظوها وفهموها.^٢ لسبب قوة حفظهم المفردات منخفضة. ومن سبب نسيان الطلبة فجّهت المدرّسة القاموس على مكتبها لتساعد الطلبة في بحث معنى المفردات.^٣ وهذا يؤثر مرور تعليم اللغة العربية وتعلّم أصحابهم تأثيراً غير حسن بأن المدرّسة أن تلاحظ عملية بعض الطلبة ينبغي على المدرسة تعلّم بعضهم فتح القاموس.^٤ ولذلك يعتمد الباحث أن يقدم حل المشكلة السابقة بتركيز البحث في تعليم المفردات لأن نوع المفردات من أهدافها هو للفهم.^٥ ومن فهمها واستيعابها يميلان الطلبة إلى كفاءتهم المهارات اللغوية.^٦

وتوجه المشكلة في عملية تعليم المفردات هي ملل الطلبة في حفظ المفردات. فلذلك تستخدم المدرّسة الألعاب اللغوية لتقصير مللهم في التعلّم^٧ بأن هدف الألعاب

^١ المقابلة مع محيد (رئيس مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية)، ٩ يناير ٢٠١٣ م.

^٢ المقابلة مع الفا رزقيا (مدرّسة تعليم اللغة العربية في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية)، ٩

يناير ٢٠١٣ م.

^٣ المقابلة مع الفا رزقيا، ٩ يناير ٢٠١٣ م.

^٤ المقابلة مع الفا رزقيا، ٩ يناير ٢٠١٤ م.

^٥ رشدي أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، بلا (مطبعة جامعة أم القرى: بلا)، ٦٦٦

^٦ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang (UIN-MALIKI Press: 2011), 59 – 60.

^٧ المقابلة مع الفا رزقيا ، ٩ يناير ٢٠١٣ م.

من أهدافها لإزالة ملل الطلبة في التعلم.^٨ ولكن الألعاب اللغوية محددة بكفاءة استيعاب مفردات الطلبة. وهذه ليست تعليماً ذاته بل قياس كفاءة اكتساب مفردات الطلبة وتعلمهم. المثل: ألعاب صحيح وخطأ- التخمين والحدس - الذاكرة - السؤال والجواب - وغير ذلك.^٩

ولذلك لتنمية قوة حفظ المفردات وحفظ جذاب الطلبة في تعلم المفردات فيطور الباحث الألعاب اللغوية عبر الحاسوبية وفيها تعليم المفردات ليس لقياس كفاءة الطلبة الطلبة والمتدربين خبرات ومعارف ومعلومات تختلف في قوتها وثباتها ودقتها وتأثيرها على تعلمهم.^{١٠} لأن برامج حاسوبية يعرض المثير على المتعلم استجابة تغذية راجعة مباشرة^{١١} ويتصف بخمسة عناصر وهي الأنشطة قبل التعليمية وتقدم المعلومات ومشاركة الطلبة والتدريبات والمتابعة.^{١٢} فيكون موضوع خطة البحث هو تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي وطبقها الباحث في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية.

⁸ Nurhidayati dkk, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Malang*: Fakultas Sastra Universitas Malang: 2005), 44.

⁹ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (الرياض، دار المريخ: ١٩٨٣)، ٣٩

^{١٠} عبد العزيز محمد العقلي، تقنيات التعليم والاتصال (الرياض، فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر: ١٩٤١ هـ)،

^{١١} أوريل بحر الدين، مهارات التدريس نحو مدرس اللغة العربية الكفاء، مالانق (جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية:

^{١٢} عبد العظيم عبد السلام الفرجاني، التكنولوجيا وتطوير التعليم (القاهرة، دار غريب: ٢٠٠٢)، ١٢٧

ب. أسئلة البحث

إنَّ أهم المشكلات التي وجدها الباحث في هذه المدرسة هي: لم يؤثر تعليم المفردات أثراً إيجابياً في تنمية استذكار المفردات واستخدامها لفهم النص المنطوق والمكتوب. ومن هذه المشكلة صاغ الباحث أسئلة البحث وهي ما يلي:

١. كيف يتم تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي؟
٢. ما مدى فعالية تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر (Game Maker 8.1) خصوصاً لتنمية استذكار المفردات واستخدامها في فهم المسموع والمقروء لدى الطلاب في مدرسة هاشم أشعري الإسلامية بباتو جاوى الشرقية؟

ج. أهداف البحث

يهدف هذا البحث:

١. لإتمام تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر (Game Maker 8.1) لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي.
٢. لمعرفة فعالية تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) في المستوى الابتدائي عموماً وخاصة لطلبة مدرسة هاشم أشعري بباتو جاوى الشرقية.

د. مواصفات الانتاج

تتكون الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) بالمواصفات التالية:

١. التمهيديّة

٢. محتوى الألعاب اللغوية الحاسوبية

٣. الاختتام

هـ. فروض البحث

استنادا إلى أسئلة البحث ومواصفات الانتاج، صنع الباحث الفروض بأنّ تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية المطورة سيكون أحسن.

و. أهمية البحث

أهمية هذا البحث نظريا:

١. تأييد وتعزيز للبحوث اباقه التي لها علاقة مباشرة أو غير مباشرة بهذا البحث.

٢. أن يكون هذا البحث مرجعا ينطلق منه الطلبة مستقبلا للبحوث المتعلقة بتطوير تعليم المفردات والألعاب اللغوية الحاسوبية.

وأما أهمية هذا البحث تطبيقيا:

١. للباحث، أن يعطي نتيجة هذا البحث توجيهها له في تطوير تعليم المفردات والألعاب اللغوية الحاسوبية.

٢. للطلبة، أن يتعلّم اللغة العربية يفرح وشوق من غير ملل في التعلم ويتعلم بالألعاب.

٣. لمدرسي اللغة العربية، أن يساعد تعليمهم المفردات للمستوى الابتدائي.

ز. حدود البحث

١. الحدود الموضوعية

قصد الباحث بتعليم المفردات في هذا البحث هو تعليم المفردات المقررة بالمادة التي لم يؤدي تعليمها بهدف أن ينمي استذكار الطلبة على المفردات ويقدر الطلبة أن يستخدمها في فهم المسموع والمقروء ولتقصير ملل الطلبة في تعلمهم المفردات.

٢. الحدود الزمانية

قام الباحث بالبحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠١٣ م — ٢٠١٤ م من يناير إلى أبريل ٢٠١٤.

٣. الحدود المكانية

تمّ تطبيق هذه الدراسة التجريبية لدى طلبة الفصل السابع مدرسة هاشيم أشعري المتوسطة بباتو جاوا الشرقية.

ح. تحديد المصطلحات

١. تعليم المفردات : عملية المعلمّ لتنمية معرفة المفردات في ذهن الطلبة ليس عملية قياس كفاءة معرفة المفردات عند الطلبة.

٢. الألعاب اللغوية الحاسوبية: الألعاب التي أعدها الباحث ببرنامج جم مكر

٨.١ (Game Maker 8.1) خاصة لتعارف المفردات الجديدة وتدرّيات

فهمها سمعياً وبصرياً.

٣. جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) هو برنامج من برامج حاسوبية لاعداد

الألعاب الحاسوبية.

ط. الدراسات السابقة

١. البحث قام به نور ويجايانتي.
- أ) عنوان البحث: تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتكوين العدد والمعدود (بالطبيق على جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج جاوا الشرقية أندونيسيا).
- ب) أهداف البحث:
 - ١) معرفة كيفية تصميم ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة الأنسب.
 - ٢) معرفة أثر استخدام ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة في ترقية استيعاب طلبة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لتكوين العدد والمعدود.
- ج) منهج البحث:

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي والكيفي واعتمد الباحث على أسلوب البحث التطويري.
- د) نتائج البحث:
 - ١) هناك ثلاث خطوات في تصميم ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة هي اختيار المواد واختيار البرنامج وتصدير (إرسال الملفات إلى ماكرومديا فلاش (Macromedia Flash).

^{١٣} نور ويجايانتي، تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتكوين العدد والمعدود، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،

٢) استخدام ألعاب "بورصة الأرقام" المحوسبة في تعليم العدد والمعدود له
أثران إيجابيان، هما: (أ) ترقية دافعية تعلم الطلبة البرنامج الخاص لتنمية
اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،
(ب) ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتكوين العدد والمعدود.

واختلف الباحث بالباحث السابق في مجل مادة تعليمه إن مادة الباحث
مفردات وأما الباحث السابق تركيبية العدد والمعدود.

٢. البحث قام به ديانا نور صاحبة.

أ) عنوان البحث: تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا.

ب) أهداف البحث:

١) تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا لطلبة البرنامج
الخاص لتعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم
الإسلامية الحكومية بمالانج.

٢) لوصف آراء الطلاب عن الوسيلة التعليمية التي تطورها الباحث
من برنامج جافا لتطوير تعليم مفردات اللغة العربية

ج) منهج البحث: المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث على
هيكل العمل.

د) نتائج البحث:

١) قد يتم تصميم الوسيلة التعليمية أي البرنامج التعليمي ببرنامج
جافا لتعليم مفردات اللغة العربية لتعليم الذاتي.

^{١٤} ديانا نور صاحبة. تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا. مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة
مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٢.

(٢) اعتمادا على نتائج الاستبانة الموجودة، أعطى الخبراء النتيجة لهذا الإنتاج البرنامج التعليمي برنامج جافا لتعليم مفردات اللغة العربية لتعليم الذاتي حصلت إلى ٨٦%. وأثرت الوسائفة التعليمية التي صممتها الباحث في عملية تعليم الذاتي عن مفردات اللغة العربية.

واختلف الباحث عن البحوث السابقة في مجال وسيلة تعليم المفردات. وسيلة الباحث بالألعاب اللغوية الحاسوبية وأما وسيلة الباحث السابقة بتعليم المبرمج برنامج جافا أو يستطيع استخدام الإنتاج جماعة أو بجهاز العرض والباحث ينبغي بالحاسوبي المنفردى لاستخدام الإنتاج.

الفصل الثاني

الاطار النظري

أ. المبحث الأول : المفردات وتعليمها

١. مفهوم المفردات

نردات واحدها مفردة، ويقصد بها: اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى، سواء أكانت فعلا أم اسما أم أداة.^{١٥} واللغة المستخدمة في تعليم المفردات عليها أن تتضمن بما يلي:

أ) مفهومة

ب) شرح معنى الكلمة الصعبة

ج) لا تكرار الطلبة الكلمات باللغة الوسيطة

د) يقوم بها في الحد الأدنى

هـ) ألا يتحول الدرس من تعليم اللغة العربية إلى تعليم اللغة الوسيطة.^{١٦}

٢. أنواع المفردات^{١٧}

أ) تقسيمها حسب المهارات اللغوية

(١) مفردات للفهم

^{١٥} ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، القاهرة (دار النصر للطباعة الاسلامية: ١٩٩٢ هـ). ٧٨.

^{١٦} محمد علي الخولي، تعليم اللغة حالات وتعليقات، الأردن (دار الفلاح للنشر والتوزيع: ١٩٩٨)، ٣٣.

^{١٧} رشدي أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، بلا (مطبعة جامعة أم القرى: بلا)، ٦١٦ - ٦١٨.

(أ) الاستماع ويقصد بذلك مجموع الكلمات التي يستطيع الفرد التعرف عليها وفهمها عندما يتلقاها من أحد المتحدثين

(ب) القراءة ويقصد بذلك مجموع الكلمات التي يستطيع الفرد فهمها وفهمها عندما يتصل بها على صفحة مطبوع.

(٢) مفردات للكلام

(أ) عادية (informal) يقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية

(ب) موقفية (formal) ويقصد بها مجموع الكلمات التي يحتفظ الفرد ولا يستخدمها إلا في موقف معين أو عندما تكن مناسبة

(٣) مفردات للكتابة

(أ) عادية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الشخصي مثل أخذ مذكرات كتابة يوميات ... الخ.

(ب) موقفية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يستخدمها الفرد في مواقف الاتصال الكتابي الرسمي مثل تقديم طلب للعمل أو استقالة أو كتابة تقرير ... الخ.

٤) مفردات كامنة

(أ) سياقية (context) ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن

بتفسيرها من السياق الذي وردت فيه.

(ب) تحليلية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن تفسيرها

استنادا إلى خصائصها الصرفية كأن نرى ما زيد عليها

من حروف أو ما نقص، أو في ضوء الإلمام بلغات

أخرى.

ب) تقسيمها حسب المعنى

(١) كلمات المحتوى (content vocabulary) ويقصد بها مجموع

المفردات الأساسية التي تشكل صلب الرسالة مثل الأسماء
والأفعال ... الخ.

(٢) كلمات وظيفية (function words) ، يقصد بها مجموع

نردات التي تربط المفردات والجمل والتي يستعان بها على إتمام

الرسالة مثل حروف الجر والعطف وأدوات الاستفهام وأدوات
الربط بشكل عام.

(٣) كلمات عنقودية (cluster words) ، يقصد بها مجموع المفردات

لا تنقل معنى معيناً وهي مستقلة بذاتها وإنما تحتاج إلى

كلمات أخرى مساعدة تنقل من خلالها إلى المستقبل معنى

خاصا مثل (رغب) فهذه الكلمة تكون أحب في قولنا : رغب

في وتكون بمعنى انصرف في قولنا: رغب عن

(ج) تقسمها حسب التخصص

(١) كلمات خادمة (service words) ويقصد بها مجموع الكلمات العامة التي يستخدمها الفرد في مواقف الحياة العادية أو استخداماته الرسمية غير التخصصية.

(٢) كلمات تخصصية (special content words) ويقصد بها مجموع الكلمات التي تنقل معاني خاصة أو تستخدم بكثرة في مجال معين. وتسمى أيضا بالكلمات المحلية (local words) وكلمات الاستخدام (utility words).

(د) تقسيمها حسب الاستخدام

(١) كلمات نشيطة (active words) ، يقصد بها مجموع المفردات التي بكثرت الفرد من استعمالها في الكلام أو في الكتابة أو حتى يسمعا أو يقرأها بكثرة.

(٢) كلمات خاملة (passive words) ويقصد بها مجموع الكلمات التي يحتفظ الفرد بها في رصيده اللغوي وإن لم يستعملها. وهذا النوع من المفردات يفهم الفرد دلالاته وإستخداماته عندما يظهر له على الصفحة المطبوعة أو يصل إلى سمعه.

(أ) سياقية (context) ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن بتفسيرها من السياق الذي وردت فيه.

(ب) تحليلية ويقصد بها مجموع الكلمات التي يمكن تفسيرها استنادا إلى خصائصها الصرفية كأن نرى ما زيد عليها

من حروف أو ما نقص، أو في ضوء الإمام بلغات أخرى.

٣. معنى تعليم المفردات

قد يرى البعض أن تعلم الدارس الأجنبي معنى الكلمة العربية يعني قدرته على ترجمتها إلى لغته القومية وإيجاد مقابل لها. والبعض الآخر قد يظن أن تعلم الكلمة العربية قدرته على تحديد معناها في القواميس والمعاجم العربية. ليست القادية في تعليم المفردات أن يتعلم الطالب نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مشتق فقط، ومعرفة طريقة الاشتقاق منها أو مجرد وصفها في التركيب اللغوي صحيح.^{١٨}

وإنّ معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شيء آخر لا يقل عن هذا كله أهمية، ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب. ماذا يجدي لو حفظ الطالب عددا من الكلمات التي لا يعرف كيف يستخدمها. إنّ محاولة تقويم برنامج في تعليم العربية كلغة ثانية في ضوء عدد الكلمات التي حفظها الطلاب يعتبر عملا غير علمي بل ومضيعا للوقت والجهد، ولا طائل تحته. إنّ المعيار الحقيقي لتقويم هذا البرنامج يكمن في عدد المواقف التي يستطيع الطالب الاتصال منها بالعربية، وعدد الأنماط والتراكيب التي يسيطر عليها ويستطيع استخدامها بكفاءة.^{١٩}

٤. أسس اختيار المفردات^{٢٠}

^{١٨} رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه، مصر (إيسيسكو: ١٩٨٩)، ١٩٤

^{١٩} نفس المرجع.

^{٢٠} رشدي أحمد طعيمة، المرجع النفسي، ١٩٥ - ١٩٦

- أ) التواتر (*frequency*): تفضل الكلمة شائعة الاستخدام على غيرها.
- ب) التوزيع أو المدى (*range*): تفضل الكلمة التي تستخدم في أكثر من بلد عربي على تلك التي توجد في بلد واحد.
- ج) تفضل الكلمة التي تشيع حاجة معينة عند الدارس على تلك الكلمة العامة التي قد لا يحتاجها قليلاً.
٥. أساليب توضيح المعنى كيف يوضح المعلم معنى الكلمة الجديدة؟ هناك عدة أساليب نذكرها بالتركيب الذي نقترح ورودها فيه:
- أ) إبراز ما تدل عليه الكلمة من أشياء (النماذج)، كأن نعرض قلماً أو كتاباً عندما ترد كلمة قلم أو كتاب.
- ب) تمثيل المعنى (*dramatization*) كأن يقوم المعلم بفتح الباب عند ما ترد جملة "فتح الباب"
- ج) لعب الدور (*role playing*) كأن يلعب المعلم دور مريض يحس بألم في بطنه ويفحصه طبيب.
- د) ذكر المتضادات (*antonyms*) كأن يذكر لهم كلمة "بارد" في مقابل "ساخن" إن كان لهم سابق عهد بها.
- هـ) ذكر المترادفات (*synonyms*) كأن يذكر لهم كلمة "السيق" لتوضيح معنى كلمة "صمام" إن كان لهم سابق عهد لكلمة سيف.

و) تداعي المعاني (associaton)، وذلك بذكر الكلمات التي تثيرها في
الذهن الكلمة الجديدة. كأن يذكر عند ورود كلمة "عائلة" الكلمات
الآتية: زوج، زوجة، أسرة، أولاد، ... الخ.^{٢١}

٦. وسيلة تعليم المفردات^{٢٢}

أ) مصغر الأشياء الأصلية

مصغر الأشياء الأصلية هو شكل صغير من الشيء الأصلي على
سبيل المثال؛ مصّر السيارة ومصغر المبنى ومصغر الفواكه وغير ذلك. ومن
تخصير المدرس مصغر الأشياء الأصلية فاسهل على المدرس لينطق المفردات
ويشيرها ويبينها.

ب) الصورة

تصوّر صورة الأشياء الأصلية بألة التصوير أو برسمها اليدوي.
وستكون الصورة أشد ممتعة لو تكون الصورة ملونة وبشكل كبير.

٧. اختبار تعليم المفردات^{٢٣}

إذا كانت الكلمة نشيطة يمكن أن نطلب استخدامها في جملة. بالطبع،
تصنيف الكلمات إلى نشيطة وخاملة تصنيف مؤقت يعتمد على مستوى الطالب
وأهداف المنهج. ومن الممكن أن يطلب الاختبار إنتاج كلمات أو يطلب التعرف
على الكلمات الصحيحة من بين عدة كلمات. وهناك عدة طرق لاختبار
المفردات منها ما يلي:

^{٢١} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، المرجع السابق، ١١٥.

^{٢٢} Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang (UIN-Malang Press: 2009), 56.

^{٢٣} محمد علي حولي، الاختبارات اللغوية، الأردن (دار الفلاح للنشر والتوزيع: ٢٠٠٠)، ٤٩ - ٥٨.

- أ) اختبار ملء الفراغ، مثل: الملاء الفراغ بكلمة واحدة من عندك.
- (١) أعلى نقطة في الجبل تدعى _____.
- (٢) المنطقة السفلى في البحر تدعى _____.
- (٣) الدواء الذي يستعمل ضد الجراثيم يدعى المضاد _____.
- ب) اختبار اختيار المرادف، مثل: ضع دائرة حول حرف الكلمة المرادفة للكلمة التي تحتها خط!

- (١) إنه رجل ثري
- أ. غني ب. فقير ج. كريم د. بخيل
- (٢) الحرب والليل والبيداء تعرفه
- أ. البحر ب. النهار ج. الصحراء د. الغابة
- ج) اختبار صورة وبدائل: ضع دائرة حول حرف الكلمة التي تناسب الصورة المحاذية!



- (١) أ. غني ب. فقير ج. كريم د. بخيل



- (٢) أ. شجرة ب. ثمرة ج. زهرة د. حيوان

- د) اختبار تعريف وبدائل: ضع دائرة حول حرف البديل الصحيح!
- (١) الشخص الذي يستلم القود من المشتري هي _____.
- أ. المحاسب ب. السمسار ج. أمين الصندوق د. المالك

(٢) طرد الهواء من الرئيتين في أثناء التنفس هو _____
 أ. شهيق ب. زفير ج. استنشاق د. خروج
 (هـ) اختبار كلمة وتعريفات: ضع دائرة حول حرف البديل الصحيح!

(٣) التنفس هو _____
 أ. عملية تأخذ ثاني أكسيد الكربون وتخرج الأكسجين
 ب. عملية تأخذ النيتروجين وتخرج الأكسجين
 ج. عملية تأخذ الهيدروجين وتخرج الأكسجين
 د. عملية تأخذ الأكسجين وتخرج ثاني أكسيد الكربون
 (و) اختبار كلمة ومعان: اختر البديل الصحيح لمعنى الكلمة التي تحتها
 خط وضع دائرة حول حرف البديل!

(١) انهمر المطر ليلة أمس
 أ. نزل خفيفا ب. نزل بغزرة
 ج. انقطع د. نزل رذاذا
 (ز) اختبار كلمة واقتران: اختر ضع خطا تحت كلمة واحدة في كل
 مجموعة بحيث تقترن تلك الكلمة مع الكلمة الرئيسية!

- أثاث: سيارة ، كرسي ، برتقال ، غرفة
 - أزهار: قرنفل ، تفاحة ، شجرة ، شجيرة
 (ح) اختبار كلمات وحقل: ضع أمام كل مجموعة من الكلمات الحقل
 الذي تنتمي إليه!

- قطّ ، كلب ، طائر ، أسد : حيوانات

- قلم ، مسطرة ، مساحة ، ورقة : _____

ط) اختبار كلمات وفراغات: ضع كل كلمة مما يلي في الفراغ الذي يناسب في القطعة التالية!

ي) اختبار مزاجحة : ضع أمام كلمة في القائمة الأولى رقم الكلمة المرادفة لها من القائمة الثانية!

قائمة (٢)

قائمة (١)

١. قاحلة

_____ وفيّ

٢. مخلص

_____ مكتظ

٣. عطوف

_____ جدباء

٤. مزدحم

_____ جليّ

٥. هزلي

_____ شفوق

ك) اختبار الاستعمال في جملة: استعمل كل كلمة مما يلي في جملة تبين معناها!

_____ : مرهم -

_____ : نطاسيّ -

ل) اختبار الشرح : اشرح معنى كل كلمة مما يلي :

_____ : الصيدلة -

_____ : العقاقير -

_____ : الحوت -

م) اختبار ملء الفراغ المعان : املأ الفراغ مناسبة مع التقييد بأول حرف مذكور!

- إنه جندي ج _____ لا يخاف
 - خالد بن الوليد ق _____ ذكر
 - صلاح الدين الأيوبي ح _____ القدس

ب. الألعاب والألعاب اللغوية والحاسوبية

١. تعريفها

يستخدم اصطلاح "اللعبة" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافر لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضاً توظّف بعض العمليات.^{٢٤}

وهي نوع من أنواع الوسيلة التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي.^{٢٥} ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس (G. Gibss) في تعريفها: "ما نشط يتم بين الدارسين -متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوع".^{٢٦}

وكما نقل أليس متشل و كرول سافيل سميت (Alice Mitchell and Carol Savill-Smith) من فرنسكي (Prensky) أنّ الألعاب الحاسوبية هي تتصف بستة عناصر هيكلية وهي (١) القواعد (٢) والأهداف والغايات (٣) والنتائج وردود الفعل (٤) والصراع أو التنافس أو التبادلي أو المعارضة (٥) وتفاعل (٦) والتمثيل أو القصة.^{٢٧}

^{٢٤} ناصف مصطفى عبد العزيز، ١٩٨٣، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، الرياض (دار الميخ للنشر: ١٩٨٣)، ١٢.

^{٢٥} عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، مائة من تعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها، الرياض (مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر: ٢٠١١)، ١٣٠.

^{٢٦} ناصف مصطفى عبد العزيز، المرجع السابق، ١٣.

^{٢٧} Alice Mitchell and Carol Savill-Smith, *The Use of Computer and Video games for learning*, London (Learning and Skill Development Agency: 2004), 3.

٢. خصائص اللعبة الجيدة

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:

- أ) ملائمة اللعبة لمستوى الدارسين
- ب) صلاحية اللعبة لكافة المستويات
- ج) إشتراك اللعبة لأكثر عدد من الدارسين
- د) معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية
- هـ) اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثا
- و) سهولة الإجراء
- ز) إذكاء اللعبة لروح المناقشة وجلبها للمتعة والمرح

٣. استخدام الألعاب في دروس اللغة

- أ) أن يختار المعلم الألعاب مع مراعاة التعبيرات والمصطلحات اللغوية المدروسة وأشكال الاشتراك في اللعبة
- ب) ويوضح المعلم طبيعة اللعبة وأهدافها وقواعدها للدارسين
- ج) أن ينظم المعلم الفصل^{٢٨}

٤. معايير إجراء الألعاب في فصول اللغة

- أ) أن يضيف المعلم اللعبة إلى الدرس ممتعة وتنوعا
- ب) أن تزيد من فهم الدارسين اللغة الجديدة
- ج) أن تشجع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة^{٢٩}

^{٢٨} ناصف مصطفى عبد العزيز، المرجع السابق، ٣٩ - ٤١.

^{٢٩} مرجع النفس، ٤٨.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. منهج البحث التطويري

ولأجل الاكتشاف على أهداف البحث، استخدم الباحث منهج البحث هو منهج البحث والتطوير (R&D). فالبحث و التطوير (R&D) هو منهجية البحث التي استخدمها الباحث لتحصيل الإنتاج وتجربة فعالته.³⁰ واستخدم الباحث شكل البحث والتطوير الذي ينقل نانا (Nana) من بوك وجول (Borg and Gall) بعشرة الخطوات:³¹

(١) البحث وجمع البيانات (٢) والتخطيط (٣) وتطوير الإنتاج (٤) تجربة الإنتاج الأولى (٥) وتصحيح الإنتاج من التجربة الأولى (٦) وتجربة الإنتاج الثانية (٧) وتصحيح الإنتاج (٨) تجربة الإنتاج الثالث (٩) تصحيح الإنتاج النهائي (١٠) تقرير ونشر الإنتاج.

ويجري الباحث بعشرة الخطوات التي أعرضها بورك وغال (Borg and Gall) كما يلي:

١. البحث وجمع بيانات عن تعليم اللغة العربية في مدرسة هاشم أشعري.

يجري الباحث بهذه الخطوة في الدراسة المبدئية جمع البيانات

في . ثم

. ثم يطالع الكتب والدراسات السابقة لحلّ

. تخطيط لتوفر المفردات في الألعاب اللغوية الحاسوبية

: يجري الباحث في هذه الخطوة

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung (Alfabeta: 2012), 407.

³¹ Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung (PT Remaja Rosdakarya: 2013). 169 -170.

(ومفرداتها التي لم يؤدي توفر تعليمها في الفصل
دنى من الفصل الآخر

:

(المنهج المستخدم في

وزارة الشؤون الدينية جمهور إندونيسيا سنة .

(

(Fasih berbahasa Arab)

(Darsono & T. Ibrahim) و نشره Tiga serangkai

(الزمن الدراسي الثاني والزمن المحدد للباحث وهو الأسوع

(الخبيرين بأن أولهما من مجال محتوى تعليم اللغة العربية

والآخر هو أهل من مجل تصميم الإنتاج الحاسوبية.

(يأخذ مجتمع العينة من مج (slovin)

$$\text{عدد مجتمع عينة} = n$$

$$\text{عدد مجتمع السكان} = N$$

$$= d \quad (\%)$$

$$n = \frac{N}{n \cdot d^2 + 1}$$

(يأخذ ثلاثة إلى خمسة طلبة لفاعلي تجربة الإنتاج الميدانية الصغيرة

بالطريقة العشوائية من مجتمع الفصل السابع

"=int(rand()N+1)" في برنامج ميكروسف أكر (Microsoft excel).

(يميز مجتمع العينة إلى الفصلين وهما

(الباحث أسئلة الاستبانة للخبيرين وللطلبة

: يجري الباحث في هذه الخطوة

(
 ث الصورة الثابتة وصوتها المناسبة أسمائها ()
 ث الصورة المتحركة وصوتها المناسبة بأفعالها ()
) ()

(

(

(

(

. التجربة الميدانية الأولى

يجري الباحث في هذه الخطوة بعد تطوير الألعاب

:

للخبيرين (

للخبيرين (

. يصلح الباحث الانتاج من إجابة الخبير إذا يوجد الاقتراحات من الخبيرين

الباحث إلى تجرية الإنتاج الثا

. الميدانية الصغيرة.

. الميدانية الصغير

(خمسة

(

(يحلل الباحث نتائج الإستبانة " (Rating Scale) "

:

=

$$\begin{aligned} &= \\ & / \quad / \quad = \\ & / \quad / \quad = \end{aligned}$$

()

بعد أن يجيب الطلبة أسئلة الإستبانة فيحلل الباحث كالأتي:

عدد درجة كبرى هو $\times \times =$

. فيعدّ الباحث خطّ معنى الدرجات:

٥٠



" " بمعنى الإنتاج " " أقرب إلى .

في الفصل التجريبي.

(
(
التجريبي
(يجرب الإنتاج لطلبة الفصل التجريبي
(
(
الحاصلة الأخيرة.
يجري الباحث في هذه الخطوة بالخطوات التالية:
(يحلّ "Skala likert"
(ثم يحلل "t-test". وال... ي:
$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

- \bar{x}_1 = المقياس المعدلي من
- \bar{x}_2 = المقياس المعدلي من
- s_1^2 = عدد التنوعي في كل النتائج من
- s_2^2 = عدد التنوعي في كل النتائج من الفرقة الضابطة
- n_1 = عدد الطلبة في الف
- n_2 = عدد الطلبة في

لمدرسي اللغة العربية في الفصل السابع

ب. أدوات البحث

في هذا البحث للحصول على درجة

أدوات البحث التي

الصحة و الثقة في ميدان البحث هي ما يلي:

ه الباحث.

()

() عالية الانتاج بهدف تقصير ملل

الباحث اسئلة الاستبانة لخبيرين

الطلبة في تعلمهم المفردات.

يطوره الباحث

ج. مصادر البيانات

يجمع الباحث البيانا

يجم

الخيران

يجمع الباحث البيانات منهما عن صحة الانتاج.

يجمع ويحلل الباحث البيانات منهم عن فعالية تعليم المفردات بالانتاج.

د. أسلوب تحليل البيانات

(Skala likert)

من البيانات الكيفية إلى

. والبيانات من إجابة أسئلة الإستبانة التي قدّمها الباحث للخبيرين

(Rating scale)

يستخدم الباحث هذا الأسلوب لتحليل البيانات من البيانات الكيفية إلى

(t-test)

يحلل الباحث بهذا الأسلوب لتحليل فعالية تعليم المفردات باستخدام الانتاج

الذي طوره الباحث.

الفصل الرابع

عرض البيانات و تحليلها و مناقشتها

تقدم الباحث في هذا الفصل البيانات التي حصل عليها الباحث من إعداد الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game maker 8.1) وعملية إستخدامها لتعليم المفردات في مدرسة هاشم أشعري الإسلامية بباتو جاوى الشرقية.

المبحث الأول : عرض بيانات المقابلة و تحليلها و مناقشتها

أ. المقابلة مع رئيس المدرسة

قام الباحث مع رئيس مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية في ٩ يناير ٢٠١٤ م. وحصل الباحث من هذه المقابلة على معرفة تاريخ التأسيس و مراحل تطور مدرسة عن مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو و حال عن المنهج و حال المدرسة و حال مامدرسي اللغة العربية بدليل المقابلة الذي يحتوي كما يلي:

١. متى تبنى مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية؟
٢. متى بدأ تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة؟
٣. ما المنهج الدراسي الذي تستخدمه مؤسسة المدرسة؟
٤. كم مدرسا لمدرسي اللغة العربية في هذه المدرسة؟
٥. كم معمل اللغة في هذه المدرسة؟
٦. كم معمل الحاسوبية في هذه المدرسة؟
٧. كم غرفة الوسائل المتعددة في هذه المدرسة؟
٨. هل يستخدم مدرسو اللغة العربية معمل اللغة العربية في تعليمها؟
٩. هل يستخدم مدرسو اللغة العربية معمل الحاسوبية في تعليمها؟
١٠. هل يستخدم مدرسو اللغة العربية غرفة الوسائل المتعددة في هذه المدرسة؟

ومن دليل المقابلة السابق، حصل الباحث البيانات منه كما تلي:

١. تبنى المدرسة في السنة ١٩٥٧ بل في السنة ١٩٥٨ السنة لتقرير أن المدرسة
المبينة

٢. المنهج المستخدم في السنة الآن هو المنهج الدراسي سنة ٢٠٠٨

٣. بدئ تعليم اللغة العربية من سنة بناء المدرسة وهي سنة ١٩٥٧

٤. ٣ مدرسوا اللغة العربية في هذه المدرسة، مدرسة واحدة للفصل السابع

ومدرسة واحدة للفصل الثامن ومدرسة واحدة للفصل التاسع

٥. معمل اللغة واحد في هذه المدرسة

٦. معمل الحاسوبية واحد في هذه المدرسة

٧. ستّ غرفات الوسائل المتعدّدة

٨. لا، بل يستخدمه مدرّسو اللغة الانجليزية

٩. لا، بل يستخدمه مدرّسو الحاسوبية

١٠. نعم، يستخدمه بعض مدرّسو اللغة العربية

و حصل الباحث البيانات من رئيس المدرسة أن اهتمام مؤسّسة المدرسة اهتماما جيدا بأن قيام بتعليم اللغة العربية في زمان واحد بزمان بناء المدرسة. ولكن جانب أحوال المدرسة جيدة هناك مشكلة استخدام مدرسو اللغة العربية في استخدام الأجهزة التعليمية في إفادتها لترقية تحصيل تعلّم الطلبة.

ب. المقابلة مع مدرسة اللغة العربية

قام الباحث بمقابلة مدرسة تعليم اللغة العربية في ٩ يناير ٢٠١٤م. وحصل

الباحث على معرفة أحوال والمشكلات في عملية التعليم والبيانات لتطوير الألعاب

اللغوية بدليل المقابلة كما يلي:

١. متي يؤدي تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة؟

٢. ما المنهج المستخدم في تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة؟

٣. في أي فصل ماذا يؤدي تعليم اللغة العربية؟
٤. في أي فصل ما تحصيل تعلم الطلبة أعلى من تحصيل تعلم الطلبة الأخرى؟
٥. في أي فصل ما تحصيل تعلم الطلبة أدنى من تحصيل تعلم الطلبة الأخرى؟
٦. هل الكتاب المدرسي المستخدم في الفصل الأدنى مناسبة بالمنهج الدراسي المقرر؟
٧. ما الطريقة التي تستخدمها كثيرا في الفصل الأدنى؟
٨. ما الوسيلة التعليمية التي تستخدمها كثيرا في الفصل الأدنى؟
٩. ما الأهداف التعليمية التي قد حصل بها؟
١٠. ما الأهداف التعليمية التي لم يحصل بها؟
١١. ماذا تعمل لوصول إلى الأهداف التعليمية؟
١٢. إلى أي شيء ما جذابة الطلبة في عملية التعليم؟
١٣. إلى أي شيء ما غير جذابة الطلبة في عملية التعليم؟
- وهذه إجابة المدرّسة عن بنود دليل المقابلة:
١. يؤدي تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة منذ بناء المدرسة وهي في السنة ١٩٥٧
٢. المنهج المستخدم في تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة هو المنهج المقرر بشؤون دينية جمهورية إندونيسية سنة ٢٠٠٨.
٣. يؤدي تعليم اللغة العربية في كلّ فصل من الفصل السابع إلى الفصل التاسع
٤. تحصيل تعلم الطلبة في الفصل الثامن أعلى من تحصيل تعلم الطلبة الأخرى
٥. تحصيل تعلم الطلبة في الفصل السابع أدنى من تحصيل تعلم الطلبة في الفصل الآخر
٦. نعم، الكتاب المدرسي المستخدم في الفصل الأدنى مناسبة بالمنهج الدراسي المقرر.

٧. الطريقة التي تستخدمها المدرّسة كثيرا في الفصل الأدنى هي طريقة انتقائية (طريقة القواعد أحيانا وطريقة الترجمة وطريقة مباشرة)
٨. الوسيلة التعليمية التي تستخدمها المدرّسة كثيرا في الفصل الأدنى هي وسيلة البطاقة والألعاب اللغوية.
٩. مهداف التعليمية التي قد حصل بها هي كل هدف ولكن هناك بعض الطلبة في كل فصل لم يقدر تحصيل تعلمهم إلى الأهداف المرجوة.
١٠. المهدف التعليمية التي لم يحصل بها هي قدرة الطلبة في فهم النص بسبب نسيان معان المفردات
١١. توصي المدرّسة على الطلبة لمراجعة تعلمهم وقيام ممارسة في البيت
١٢. جذابة الطلبة في الألعاب اللغوية
١٣. غير جذابة الطلبة قراءة النص المكتوب

من هذه المقابلة معرفة عن عملية تعليم اللغة العربية في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو (١) تعليم اللغة العربية يؤدي تعليمها تعليما جيّدا (٢) طريقة تعليمها هي طريقة انتقائية أحيانا بطريقة مباشرة وبطريقة القواعد والترجمة أيضا (٣) وسيلة تعليمها هي وسيلة البطاقة (٤) الكتاب المدرسي هو فصيح باللغة العربية (Fasih berbahasa Arab) الذي ألفها دارسونو و ت. إبراهيم (Darsono & T. Ibrahim) و نشره Tiga serangkai سنة ٢٠٠٩.

وأهداف تعليم اللغة العربية للفصل السابع في هذه المدرسة وفقا لهذا المنهج الدراسي وهي: تنمية قدرة الطلبة على الإتصال باللغة العربية شفاهيا وتحريريا، التي تشتمل على المهارات الأربع و هي مهارة الإستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة. ليصل إلى الأهداف المقصودة الأعلى فترتكز المدرّسة لتعليم اللغة العربية بأن يقدر الطلبة أن يفهم النصوص المنطوقية والمكتوبة. وبجانب

ذلك توجه المشكلات في عملية التعليم هي أن الطلاب لم يستطيعوا أن يفهموا صوص بأنهم ينسون المفردات التي قد حفظوها وفهموها. والرغبة في مراجعة حفظ وفهم المفردات لمرّة عديدة متدنية. لذلك تحتاج المدرّسة إلى تنوع عملية التعلّم و التعليم بشيئ جديد لتنمية استذكار المفردات واستخدامها لفهم النص المنطوق والمكتوب.

المبحث الثاني: عرض البيانات عن إنتاج الألعاب اللغوية الحاسوبية و تحليلها و مناقشتها

أ. تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية

قبل عملية تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية قام الباحث و هي المقابلة مع مدرّسة اللغة العربية لمعرفة المنهج والكتاب المدرسي والطريقة والوسائل المستخدمة خصائص الطلاب ومشكلاتهم وميولهم في استيعاب المفردات. وقام الباحث بملاحظة الكتاب المستخدم لمعرفة مضمونها و خصائصها.

بعد ما حصل على بيانات المقابلة التي قدمها الباحث في المبحث الأول من الفصل الرابع، بدأ الباحث تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) بأن البرنامج أسهل من البرنامج الآخر. ومراحل تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) كما يلي:

١. جرد المادة التي لم يؤدّي تعليمها فالمادة التي لم يؤدّي تعليمها وهي "عنوان"

٢. جرد المفردات في مادة "عنوان" من الكتاب المدرسي الذي استخدمته المدرسة. وعدد مفردات هو ٢٦ مفردات من ٢١ اسما و ٥ أفعال.
٣. اختيار واعداد صورة لكل اسم حقيقي وكتابة لاسم تجريدي وفعل.

صورة (١)

صور المفردات

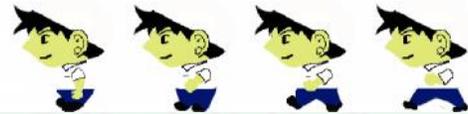
			
جِنَاةٌ	هَاتِفٌ	دِيَوَانُ الشُّرْطِيّ	بَيْتٌ
			
			
			
			
أَرْسَلٌ - يُرْسَلُ	قَبِضٌ - يَقْبِضُ	نَظَمٌ - يُنَظِمُ	مُرَدِّجٌ
		عَالَجٌ - يُعَالِجُ	فَحَصٌ - يُفَحِّصُ

٤. اختيار أو إعداد الأصوات التي تطابق بالصور والكتابات.

٥. إعداد صورة اللاعب

صورة (٢)

صور اللاعب



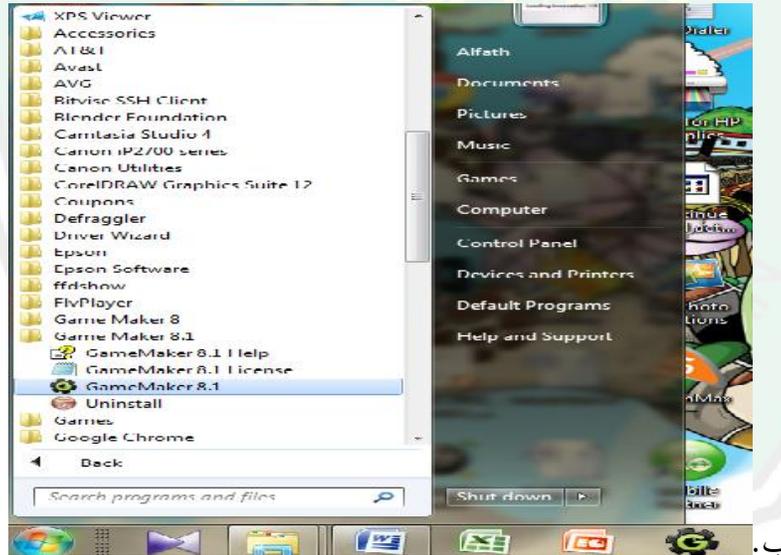
٦. تصميم الألعاب ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) كما

يلي:

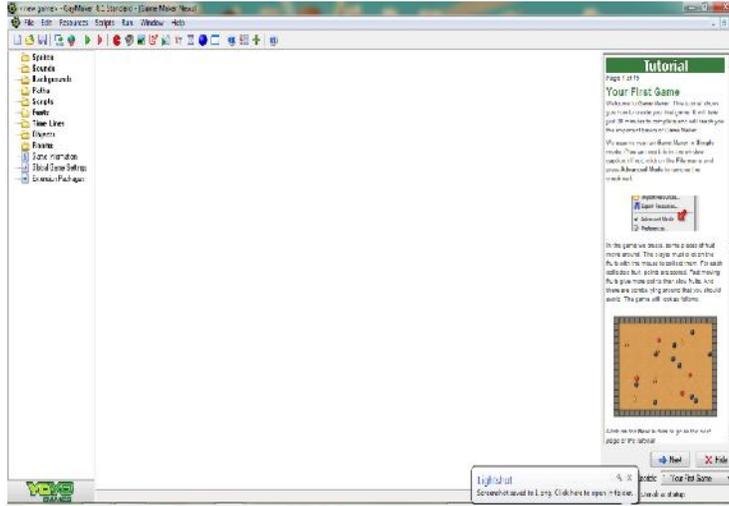
أ. فتح برنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1)

صورة (٣)

صورة طريقة افتتاح برنامج جم مكر ٨.١



(١)



(٢)

ج. اعداد صفحة الافتتاح التي تتكون من ثلاثة اختيارات (١ لعبة ٢) دليل (٣) خروج . كهذه الصورة:

صورة (٤)

صفحة الافتتاح



د. اعداد صفحة دليل صفحتين لطريقة اللعبة "انتهاء الأشياء" و"مزاوجة

الأشياء بين الصوت والصورة" كهذه الصورة:

صورة (٥)

دليل لعبة انتهاء الأشياء



صورة (٦)

دليل لعبة المزاجية بين الصوت والصورة



هـ. إعداد صفحة لعبة انتهاء الأشياء سبع صفحات على سبيل المثال
كهذه الصورة:

صورة (٧)

الصفحة الأولى



و. اعداد لعبة مزاجحة الأشياء واحدة وعشرين صفحة، سبع صفحات
أولى مزاجحة الصوت والصورة، سبع صفحات ثانية مزاجحة الكتابة
بالصورة، وسبع صفحات ثالثة مزاجحة الصوت والكتابة والصورة. على
سبيل المثال كهذه الصورة:

صورة (٨)

صفحة مزاجحة الصوت والصورة



ز. وإعداد صفحة النتيجة الآخرة كهذه الصورة:

صورة (١١)

صفحة النتيجة الآخرة



Rank	Score
1.	4695
2.	4695
3.	4695
4.	4695
5.	4695
6.	4270
7.	4270
8.	4270
9.	4270
10.	4270

press <Escape> to close

ب. عرض البيانات حول تصديق الخبراء

١. عرض البيانات حول تصديق الخبراء في مجال تعليم اللغة العربية

وبعد إتمام عملية التطوير، قام الباحث بتصديق الخبراء بطريقة الاستبانة. و قد أقيم تصديق الخبير في الأسبوع الأول ٣ مارس ٢٠١٤ قبل التطبيق في الميدان. وكان الخبير لتعليم اللغة العربية هو دكتور شهداء وهو أستاذ في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. ثم عرض الباحث الإنتاج مع إستبانة التحكيم التي تحتوي على البنود التالية:

أ) مناسبة المفردات بالموضوع

- (ب) مناسبة الإنتاج بأهداف تعليم المفردات
 (ج) مناسبة الإنتاج بالمادّة
 (د) مناسبة الإنتاج بهدف لفهم الجملة
 (هـ) صحّة كتابة المفردات في الإنتاج
 (و) صحّة استراتيجية التعليم باستخدام هذا الإنتاج
 (ز) صحّة اختيار المفردات بالمادّة
 (ح) صحّة اختيار تمرينات استيعاب المفردات في هذا الإنتاج
 (ط) جذابة تعليم المفردات بوسيلة هذا الإنتاج
 (ي) وضوح تقديم المادة بوسيلة الإنتاج
 و من الاستبانة التي تتضمن فيها البنود السابقة تأتي بها النتائج والإقتراحات
 والتعليقات من الخبير كما يلي:

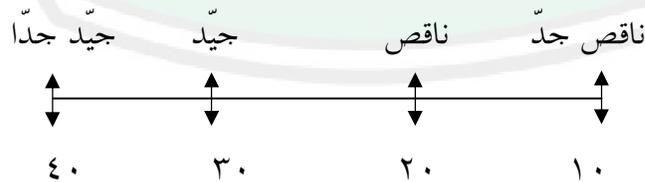
اسم : دكتور شهداء

مهنة : خبير تعليم اللغة العربية

عدد	بنود الأسئلة									
	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١
٣٦	٤	٤	٣	٣	٤	٣	٤	٤	٤	٣

عدد نتائج بنود الأسئلة هو ٣٦، فحلّله الباحث بطريقة

"Rating Scale" كما يلي :



وتحليل إجابة أسئلة الاستبانة لخبير تعليم اللغة العربية بتقدير "جيد جداً"

لأن عدد إجابة أسئلة الاستبانة ٣٦ ونتيجة ٣٦ أقرب إلى نتيجة ٤٠ وهو جيد

جدًا فتقديره هو مقبول لاستمرار إلى التجربة الميدانية الصغيرة. وبجانب ذلك وجد الباحث التغذية الراجعة منه اقتراحه وتعليق وهما وجود الخبير أخطاء طباعية وقولية فراجع الباحث مرة ثانية لتصحيح الأخطاء. فوجد الباحث أن لا تناسب صورة محطة السيارة بالقول الصحيح وهو محطة القطار. فأخطئ الباحث بوضع صوت محطة القطار لصورة محطة السيارة وبعكس وضع الباحث صوت محطة السيارة لصورة محطة القطار. فأصلح الباحث كما تناسب صوت بالصورة.

٢. عرض البيانات حول تصديق الخبراء في مجال الألعاب اللغوية الحاسوبية

جرى تصديق الخبراء في مجال الألعاب اللغوية الحاسوبية للغة العربية وكان خبير في الألعاب اللغوية الحاسوبية للغة العربية هو الأستاذ أخلص مزملين، الماجستير وهو الأستاذ في تصميم الوسائل التعليمية الحاسوبية في جامعة آسيا (STMİK ASIA Malang). ثم عرض الباحث الإنتاج مع إستبانة التحكيم التي تحتوي على البنود التالية:

- أ) مناسبة الإنتاج بتعليم المفردات
- ب) مناسبة المفردات بالصور
- ج) مناسبة نوع الكتابة وشكلها
- د) جذابة الألوان لكل صورة
- هـ) صحّة نوع الصور للطلبة المستوى المتوسطة
- و) صحّة وضع الصور بالكتابة
- ز) صحّة العرض
- ح) صحّة تقديم الإنتاج بالوقت المقرّر
- ط) تطبيقية الإنتاج في تعليم المفردات
- ي) وضوح دليل استخدام الإنتاج

و من الاستبانة التي تتضمن فيها البنود السابقة التي بها النتائج

والإقتراحات والتعليقات من الخبير كما يلي:

اسم : أخلص منزّلين، الماجستير

مهنة : خبير في مجال الوسائل التعليمية

عدد	بنود الأسئلة									
	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١
٣٧	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٤

عدد نتائج بنود الأسئلة هو ٣٧، فحلّله الباحث بطريقة

"Rating Scale" كما يلي :



وتحليل إجابة أسئلة الاستبانة لخبير تعليم اللغة العربية بتقدير "جيد جدًا"

لأن عدد إجابة أسئلة الاستبانة ٣٧ ونتيجة ٣٧ أقرب إلى نتيجة ٤٠ وهو جيد جدًا فتقديره هو مقبول لاستمرار إلى التجربة الميدانية الصغيرة. وبجانب ذلك

وجد الباحث التغذية الراجعة منه اقتراحه وتعليق. الاقتراحات منه هي (١)

الصفحة الأولى لم تكن جذابة (٢) ودليل استخدام الإنتاج لم يكن واضحاً (٣)

وصوت المفردات لم يكن واضحاً. فعلق لي الخبير (١) أن يصلح الصفحة الأولى

بالصفحة أشد جذابة (٢) وأن يعدّ دليل استخدام الإنتاج بفيديو (٣) وأن

يسجّل الأصوات من الناطقين لأصوات المفردات. وفقاً بالاقتراحات والتعليقات

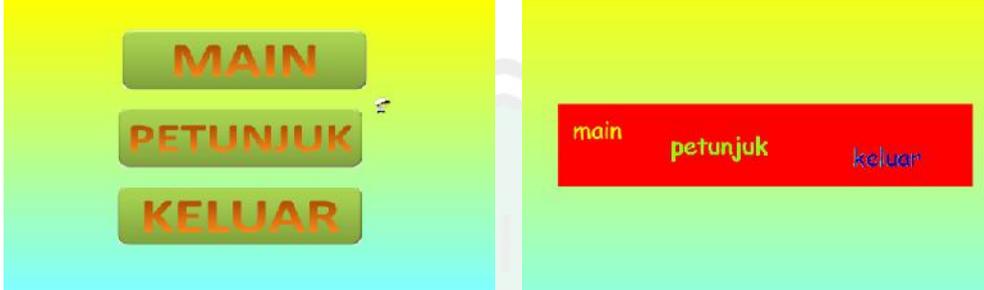
منه فيصلح ما يكون غير حسن ليكون حسناً كما ولا يغير ما اعتمد الباحث

بأنما اقترحه وعلّقه كما يلي:

(١) يغيّر الباحث الصفحة الأولى التي لم تكن جذابة إلى جذابة :

صورة (١٢)

الصفحة الأولى قبل وبعد الإصلاح



الصفحة الأولى جذابة

الصفحة الأولى غير جذابة

(٢) ولا يغير دليل استخدام بعد أن ناقش الباحث والخبير عن مشكلة دخول فيديو إلى برنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1)

(٣) ويصلح الباحث صوت غير واضح إلى صوت واضح إما من الناطقين وإما قد وضع في الإنتاج .

٣. عرض البيانات عن تجربة الإنتاج الميدانية الصغيرة

قام الباحث بتجربة الإنتاج الميدانية الصغيرة في مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية، وهم الطلبة الصف السابع الذين اختار الباحث بعدد ٨ طلبة من ٤ طلاب وطالبات وهم من كفاءة اكتساب اللغة متنوعة طالب وطالبة من الطالبين الذين اكتساب اللغة أعلى من الطلاب الأخرى والطالبين أدنى من الطلبة الآخر من مجال كفاءة اكتساب اللغة وأربع طلبة ممن لهم كفاءة اكتساب اللغة متوسطة. وحصل الباحث المعلومات أن هذا الإنتاج صحّة وجذابة لهم في عملية التعليم و التعلم.

وبعد أن جرب الطلبة الإنتاج فيقدم الباحث أسئلة الاستبانة لمعرفة صحّة الإنتاج لاستمرار إلى تجربة الميدانية الكبيرة ونتائج اجابات أسئلة الاستبانة كما يلي:

عدد	نتيجة إجابة أسئلة الاستبانة															رقم الطلبة
	١٥	١٤	١٣	١٢	١١	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١	
٤٤	٤	٣	٤	٤	٣	٢	٣	٣	٢	٣	٢	٢	٢	٤	٣	١
٥٥	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٢
٤٦	٤	٤	٤	١	٣	٢	١	٣	٤	٢	٢	٤	٤	٤	٤	٣
٥٢	٤	٤	٤	٤	٤	٢	٣	٢	٤	٤	٢	٤	٤	٣	٤	٤
٥٢	٤	٤	٤	٣	٤	٢	٤	٣	٤	٣	٣	٣	٤	٣	٤	٥
٥٢	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٤	٤	٤	٣	٤	٦
٥٢	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٤	٣	٤	٣	٤	٣	٤	٧
٥٢	٤	٤	٣	٣	٢	٢	٢	٣	٣	٣	٢	٤	٣	١	٤	٨
٣٩٦	٣٢	٣١	٢٩	٢٥	٢٦	٢١	٢٢	٢٤	٢٨	٢٥	٢٢	٢٧	٢٨	٢٥	٣١	عدد

وفقاً بأن النتيجة الكبرى هي ٨ (عدد الطلبة) \times ١٥ (عدد الأسئلة) \times ٤ (درجة كبرى من سؤال) = ٤٨٠. وأما النتيجة الكبيرة هي ٨ (عدد الطلبة) \times ١٥ (عدد الأسئلة) \times ٣ (درجة كبيرة من سؤال) = ٣٦٠. وأما النتيجة الصغيرة هي ٨ (عدد الطلبة) \times ١٥ (عدد الأسئلة) \times ٢ (درجة صغيرة من سؤال) = ٢٤٠. وأما النتيجة الصغرى هي ٨ (عدد الطلبة) \times ١٥ (عدد الأسئلة) \times ١ (درجة كبيرة من سؤال) = ١٢٠.

ومن تحليل النتائج السابقة فقدّم الباحث الجدول كما يلي:

رقم	نتيجة	درجة
١	١٢٠	ناقص
٢	٢٤٠	مقبول
٣	٣٦٠	جيد
٤	٤٨٠	جيد جداً

بأنّ عدد نتائج إجابة أسئلة الاستبانة ٣٩٦ وهذا عدد تقديره بين جيد وجيد جداً ونتيجة ٣٩٦ أقرب إلى نتيجة ٣٦٠ فتقديره جيد. فاستمرّ الباحث إلى التجربة الثالثة أو التجربة الميدانية الكبيرة.

٤. عرض البيانات عن العملية التعليمية

بعد أن قام الباحث بالإصلاح من تجربة الإنتاج الأولى وقيام الباحث بالاختبار القبلي وقيام الباحث بالإصلاح من تجربة الإنتاج الثانية فقام الباحث بتعليم المفردات باستخدام المنتج (الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ ((Game Maker 8.1)) مرة واحدة في يوم السبت، التاريخ ٨ من مارس. وعلى الطلبة أن يقوم بلعبة المنتج (الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ ((Game Maker 8.1)) الذي قد أدخله الباحث في كلّ الحاسوبية وعملية الطلبة مباشرة افتتاح الإنتاج. وتفصيل عملية التعليم كما يلي:

١. التمهيدية:

- أ) إلقاء المدرس السلام
- ب) أمر على الطلبة لفتح الإنتاج في الحاسوبية
- ج) أمر على الطلبة لتفطيش الأصوات والصور ميول الإنتاج
- د) إبتداء بقراءة البسملة

٢. لعبة الألعاب: يدور ويلاحظ عملية اللعبة

٣. الاختتام:

أ) أمر على الطلبة لإغلاق الإنتاج

ب) أمر على الطلبة لإغلاق الحاسوبية

ج) توزيع أسئلة الاستبانة للطلبة

د) القاء المدرس السلام

بعد الأسبوع من عملية التعليم قام الباحث بالاختبار البعدي في يوم الجمعة التاريخ ١٤ من مارس سنة ٢٠١٤. قيام الباحث بالاختبار البعدي بعد الأسبوع لقياس قوة استذكار الطلبة على المفردات التي اكتسبوها من الإنتاج في الأسبوع الماضي. واعتمادا بقيام هذا أن حلّ المشكلة (نسيان الطلبة على المفردات) معتمدا بما رجا الباحث.

المبحث الثالث : عرض بيانات الاختبار و تحليلها و مناقشتها

أ. نتيجة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي في الفصل الضابط

قدّم الباحث الجدوايل لعرض بيانات الاختبارات القبليّة والبعديّة لسهولة تحليلها ومناقشتها كما يلي:

الجدول (١)

معايير النتيجة للاختبار القبلي و البعدي

الرقم	فئة النتائج	التقدير
١	٩٠ - ١٠	ممتاز
٢	٨٠ - ٩	جيد جدا
٣	٧٠ - ٨	جيد
٤	٦٠ - ٧	مقبول
٥	٠ - ٦	ضعيف

الجدول (٢)

نتائج الاختبار القبلي في الفصل الضابطة (y1)

الرقم	الطبة	نتيجة	درجة
١	١	٦,٩٢	مقبول
٢	٢	٨,٨٥	جيد جداً
٣	٣	٦,١٥	مقبول
٤	٤	٥,٣٨	ضعيف
٥	٥	٨,٤٦	جيد جداً
٦	٦	٦,١٥	مقبول
٧	٧	٥,٧٧	ضعيف
٨	٨	٥,٧٧	ضعيف
٩	٩	٧,٣١	جيد
١٠	١٠	٩,٦٢	ممتاز
١١	١١	٨,٨٥	جيد جداً
١٢	١٢	٧,٣١	جيد
١٣	١٣	٦,٥٤	مقبول
١٤	١٤	٣,٨٥	ضعيف
١٥	١٥	٨,٠٨	جيد جداً
١٦	١٦	٧,٣١	جيد
١٧	١٧	٦,١٥	مقبول
١٨	١٨	٧,٣١	جيد
١٩	١٩	٧,٦٩	جيد
٢٠	٢٠	٥,٣٨	ضعيف

جيد	٧,٦٩	٢١	٢١
مقبول	٦,٥٤	٢٢	٢٢
جيد	٧,٦٩	٢٣	٢٣
مقبول	٦,٥٤	٢٤	٢٤
ضعيف	٤,٢٣	٢٥	٢٥
ضعيف	٥,٣٨	٢٦	٢٦
ضعيف	٥	٢٧	٢٧
مقبول	٦,٥٤	٢٨	٢٨
مقبول	٦,١٥	٢٩	٢٩
جيد جداً	٨,٨٥	٣٠	٣٠
ضعيف	٤,٦٢	٣١	٣١
جيد	٧,٦٩	٣٢	٣٢
جيد	٨,٨٥	٣٣	٣٣
مقبول	٦,٩٢	٣٤	٣٤
ضعيف	٥,٣٨	٣٥	٣٥
جيد جداً	٨,٤٦	٣٦	٣٦
مقبول	٦,٥٤	٣٧	٣٧
مقبول	٦,١٥	٣٨	٣٨

الجدول (٣)

نتائج الاختبار البعدي في الفصل الضابط (y2)

الرقم	الطبة	نتيجة	درجة
١	١	١٠	ممتاز
٢	٢	٨,٨٥	جيد جداً
٣	٣	٧,٦٩	جيد
٤	٤	٥,٧٧	ضعيف
٥	٥	١٠	ممتاز
٦	٦	٨,٨٥	جيد جداً
٧	٧	٩,٢٣	ممتاز
٨	٨	٨,٨٥	جيد جداً
٩	٩	٩,٦٢	ممتاز
١٠	١٠	٧,٦٩	جيد
١١	١١	٩,٦٢	ممتاز
١٢	١٢	١٠	ممتاز
١٣	١٣	٨,٨٥	جيد جداً
١٤	١٤	٩,٦٢	ممتاز
١٥	١٥	١٠	ممتاز
١٦	١٦	٩,٢٣	جيد جداً
١٧	١٧	٨,٤٦	جيد جداً
١٨	١٨	٨,٤٦	جيد جداً
١٩	١٩	٨,٤٦	جيد جداً
٢٠	٢٠	٧,٣١	جيد

جيد جداً	٨٠٠٨	٢١	٢١
جيد جداً	٨٠٠٨	٢٢	٢٢
ممتاز	١٠	٢٣	٢٣
جيد جداً	٨٠٤٦	٢٤	٢٤
جيد جداً	٨٠٨٥	٢٥	٢٥
جيد جداً	٨٠٨٥	٢٦	٢٦
جيد	٧٠٣١	٢٧	٢٧
ممتاز	٩٠٢٣	٢٨	٢٨
جيد جداً	٨٠٨٥	٢٩	٢٩
جيد جداً	٨٠٨٥	٣٠	٣٠
جيد	٧٠٣١	٣١	٣١
جيد جداً	٨٠٤٦	٣٢	٣٢
جيد جداً	٨٠٠٨	٣٣	٣٣
جيد جداً	٨٠٤٦	٣٤	٣٤
جيد جداً	٨٠٠٨	٣٥	٣٥
جيد جداً	٨٠٨٥	٣٦	٣٦
ممتاز	٩٠٢٣	٣٧	٣٧
جيد جداً	٨٠٠٨	٣٨	٣٨

ب. نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي من فصل التجربة

الجدول (٤)

نتيجة الاختبار القبلي من فصل التجريبية (x1)

الرقم	الطالبة	نتيجة	درجة
١	١	٦٠١٥	مقبول
٢	٢	٥٠٣٨	ضعيف
٣	٣	٨٠٤٦	جيد جداً
٤	٤	٥	ضعيف
٥	٥	٤٠٢٣	ضعيف
٦	٦	٤٠٦٢	ضعيف
٧	٧	٧٠٣١	جيد
٨	٨	٥	ضعيف
٩	٩	٥	ضعيف
١٠	١٠	٦٠١٥	مقبول
١١	١١	٥٠٣٨	ضعيف
١٢	١٢	٦٠٩٢	مقبول
١٣	١٣	٨٠٠٨	جيد جداً
١٤	١٤	٦٠١٥	مقبول
١٥	١٥	٨٠٨٥	جيد جداً
١٦	١٦	٦٠٩٢	مقبول
١٧	١٧	٤٠٦٢	ضعيف
١٨	١٨	٧٠٣١	جيد
١٩	١٩	٥٠٣٨	ضعيف

جيد	٧,٣١	٢٠	٢٠
مقبول	٦,١٥	٢١	٢١
ضعيف	٥	٢٢	٢٢
مقبول	٦,٥٤	٢٣	٢٣
ضعيف	٥,٧٧	٢٤	٢٤
جيد جداً	٨,٨٥	٢٥	٢٥
مقبول	٦,٥٤	٢٦	٢٦
جيد جداً	٨,٠٨	٢٧	٢٧
مقبول	٦,٥٤	٢٨	٢٨
ضعيف	٥,٧٧	٢٩	٢٩
مقبول	٦,٩٢	٣٠	٣٠
جيد	٧,٣١	٣١	٣١
جيد	٧,٣١	٣٢	٣٢
مقبول	٦,١٥	٣٣	٣٣
مقبول	٦,٥٤	٣٤	٣٤
ضعيف	٥,٣٨	٣٥	٣٥
جيد	٧,٣١	٣٦	٣٦
جيد جداً	٨,٨٥	٣٧	٣٧
ضعيف	٦,١٥	٣٨	٣٨

الجدول (٥)

نتيجة الاختبار البعدي من فصل التجربة (x2)

الرقم	الطالبة	نتيجة	درجة
١	١	٩,٢٣	ممتاز
٢	٢	٨,٨٥	جيد جداً
٣	٣	١٠	ممتاز
٤	٤	١٠	ممتاز
٥	٥	١٠	ممتاز
٦	٦	٩,٦٢	ممتاز
٧	٧	١٠	ممتاز
٨	٨	٦,١٥	مقبول
٩	٩	١٠	ممتاز
١٠	١٠	١٠	ممتاز
١١	١١	٨,٨٥	جيد جداً
١٢	١٢	١٠	ممتاز
١٣	١٣	١٠	ممتاز
١٤	١٤	٩,٢٣	جيد جداً
١٥	١٥	٩,٢٣	ممتاز
١٦	١٦	١٠	ممتاز
١٧	١٧	٩,٢٣	ممتاز
١٨	١٨	١٠	ممتاز
١٩	١٩	٨,٨٥	جيد جداً
٢٠	٢٠	٩,٢٣	ممتاز

جيد جداً	٨,٤٦	٢١	٢١
ممتاز	١٠	٢٢	٢٢
جيد جداً	٨,٨٥	٢٣	٢٣
جيد جداً	٨,٤٦	٢٤	٢٤
جيد جداً	٨,٠٨	٢٥	٢٥
جيد جداً	٨,٠٨	٢٦	٢٦
ممتاز	٩,٢٣	٢٧	٢٧
ممتاز	٩,٦٢	٢٨	٢٨
جيد جداً	٨,٨٥	٢٩	٢٩
جيد	٧,٣١	٣٠	٣٠
ممتاز	٩,٢٣	٣١	٣١
جيد جداً	٨,٨٥	٣٢	٣٢
ممتاز	٩,٦٢	٣٣	٣٣
جيد جداً	٨,٨٥	٣٤	٣٤
جيد	٧,٦٩	٣٥	٣٥
جيد جداً	٨,٨٥	٣٦	٣٦
ممتاز	١٠	٣٧	٣٧
جيد جداً	٨,٨٥	٣٨	٣٨

جدوال (٧)

جدول مساعدة لحساب الانحراف المعياري للفصل الضابط

رقم	y1	مساعدة	ب الانحراف	٢Y	صل الضابط	ب
		$\frac{y1 - \bar{y}}{s}$	$\frac{y1 - \bar{y}}{s}$		$\frac{y2 - \bar{y}}{s}$	$\frac{y2 - \bar{y}}{s}$
١	٦,٩٢	٠,١٣	٠,٢٠	١٠	٣٣,١	٧٦,١

୦୩୦	୧୪୦	୮୯୮୦	୨୨୯୧	୨୯୦୦	୮୯୮୦	୨
୧୪୦	୧୮୯୦-	୪୯୬୧	୧୧୯୦	୦୯୬୧-	୬୯୧୦	୩
୧୧୧୮	୧୦୯୨-	୦୯୪୪	୧୮୯୧	୧୯୧୧-	୦୯୩୮	୧
୪୬୯୧	୩୩୯୧	୧୦	୪୧୯୨	୧୯୬୪	୮୯୧୬	୦
୦୩୦	୧୪୦	୮୯୮୦	୧୧୯୦	୦୯୬୧-	୬୯୧୦	୬
୩୧୯୦	୦୬୯୦	୧୯୨୩	୦୦୯୧	୧୯୦୨-	୦୯୪୪	୪
୦୩୦	୧୪୦	୮୯୮୦	୦୦୯୧	୧୯୦୨-	୦୯୪୪	୮
୮୧୯୦	୧୧୯୦	୧୯୬୨	୨୪୯୦	୦୯୦୨	୪୯୩୧	୧
୧୪୦	୧୮୯୦-	୪୯୬୧	୧୪୯୪	୨୯୮୨	୧୯୬୨	୧୦
୮୧୯୦	୧୧୯୦	୧୯୬୨	୨୨୯୧	୨୯୦୦	୮୯୮୦	୧୧
୪୬୯୧	୩୩୯୧	୧୦	୨୪୯୦	୦୯୦୨	୪୯୩୧	୧୨
୦୩୦	୧୪୦	୮୯୮୦	୦୬୯୦	୦୯୨୦-	୬୯୦୧	୧୩
୮୧୯୦	୧୧୯୦	୧୯୬୨	୬୮୯୮	୨୯୧୦-	୩୯୮୦	୧୧
୪୬୯୧	୩୩୯୧	୧୦	୬୦୯୧	୧୯୨୧	୮୯୦୮	୧୦
୩୧୯୦	୦୬୯୦	୧୯୨୩	୨୪୯୦	୦୯୦୨	୪୯୩୧	୧୬
୦୦୯୦	୨୧୯୦-	୮୯୧୬	୧୧୯୦	୦୯୬୧-	୬୯୧୦	୧୪
୦୦୯୦	୨୧୯୦-	୮୯୧୬	୨୪୯୦	୦୯୦୨	୪୯୩୧	୧୮
୦୦୯୦	୨୧୯୦-	୮୯୧୬	୮୧୯୦	୦୯୧୦	୪୯୬୧	୧୧
୮୪୯୧	୩୪୯୧-	୪୯୩୧	୧୮୯୧	୧୯୧୧-	୦୯୩୮	୨୦
୩୬୯୦	୬୦୯୦-	୮୯୦୮	୮୧୯୦	୦୯୧	୪୯୬୧	୨୧
୩୬୯୦	୬୦୯୦-	୮୯୦୮	୦୬୯୦	୦୯୨୦-	୬୯୦୧	୨୨
୪୬୯୧	୩୩୯୧	୧୦	୮୧୯୦	୦୯୧	୪୯୬୧	୨୩
୦୦୯୦	୨୧୯୦-	୮୯୧୬	୦୬୯୦	୨୦୯୦-	୬୯୦୧	୨୧

٠٣٠٠	١٧٠٠	٨٠٨٥	٥٦٠٦	٢٠٥٦-	٤٠٢٣	٢٥
٠٣٠٠	١٧٠٠	٨٠٨٥	٩٨٠١	١٠٤١-	٥٠٣٨	٢٦
٨٧٠١	٣٧٠١-	٧٠٣١	٢١٠٣	١٠٧٩-	٥	٢٧
٣١٠٠	٥٦٠٠	٩٠٢٣	٠٦٠٠	٠٠٢٥-	٦٠٥٤	٢٨
٠٣٠٠	١٧٠٠	٨٠٨٥	٤١٠٠	٠٠٦٤-	٦٠١٥	٢٩
٠٣٠٠	١٧٠٠	٨٠٨٥	٢٢٠٤	٢٠٠٥	٨٠٨٥	٣٠
٨٧٠١	٣٧٠١-	٧٠٣١	٧٤٠٤	٢٠١٨-	٤٠٦٢	٣١
٠٥٠٠	٢١٠٠-	٨٠٤٦	٨١٠٠	٠٠٩	٧٠٦٩	٣٢
٣٦٠٠	٦٠٠٠-	٨٠٠٨	٢٢٠٤	٢٠٠٥	٨٠٨٥	٣٣
٠٥٠٠	٢١٠٠-	٨٠٤٦	٠٢٠٠	٠٠١٣	٦٠٩٢	٣٤
٣٦٠٠	٦٠٠٠-	٨٠٠٨	٩٨٠١	١٠٤١-	٥٠٣٨	٣٥
٠٣٠٠	١٧٠٠	٨٠٨٥	٧٩٠٢	١٠٦٧	٨٠٤٦	٣٦
٣١٠٠	٥٦٠٠	٩٠٢٣	٠٦٠٠	٠٠٢٥-	٦٠٥٤	٣٧
٣٦٠٠	٦٠٠٠-	٨٠٠٨	٤١٠٠	٠٠٦٤-	٦٠١٥	٣٨
٩٨٠٣٠	٠	٣٢٩٠٦٢	٩٨٠٧١	٠	٠٨٠٢٥٨	عدد (Σ)
$٦٠٧٩ = ٣٨/٢٥٧$						
$٨٠٦٧ = ٣٨/٣٣٠$						

جدوال (٧)

جدول مساعدة لحساب الانحراف المعياري لفصل التجربة

رقم	X	مساعدة $\frac{2}{(2+1-x)}$	مربع الانحراف $\frac{2}{(2+1-x)^2}$	$2X$	بل التجريب $\frac{2}{(2+1-x)}$	$(\frac{2}{(2+1-x)})^2$
١	٦٠١٥	٣٠٠٠-	٠٩٠٠	٩٠٢٣	٠٩٠٠	٠١٠٠

൦൭൦	൧൭൦-	൪൪൦	൧൦൧	൦൮൧-	൦൦൧൪	൧
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൦.൪	൦൦൦൧	൪൪൪൪	൧
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൧൦൧	൪൪൧൧-	൦	൪
൮൪൦	൪൪൦	൧	൭൪൦൪	൧൧൦൧-	൪൪൧൧	൦
൧൧൦	൪൪൦	൭൪൧൧	൧൭൦൧	൪൪൧൧-	൪൪൧൧	൪
൮൪൦	൪൪൦	൧	൮൧൦	൪൦൦	൮൦൧൧	൮
൭൧൦൪	൭൭൦൧-	൪൧൧൦	൧൧൦൧	൪൪൧൧-	൦	൪
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൧൦൧	൪൪൧൧-	൦	൭
൮൪൦	൪൪൦	൧	൦൭൦	൧൦൦൦-	൪൧൧൦	൧൦
൦൭൦	൧൭൦-	൪൪൪൦	൧൦൧	൦൮൧-	൦൦൧൪	൧൧
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൧൦	൪൮൦	൪൦൭൧	൧൧
൮൪൦	൪൪൦	൧	൪൧൦൧	൪൧൧൧	൪൦൦൪	൧൧
൦൧൦	൦൭൦	൭൦൧൧	൦൭൦	൧൦൦൦-	൪൧൧൦	൧൪
൦൧൦	൦൭൦	൭൦൧൧	൮൧൦	൧൭൦൧	൪൪൪൦	൧൦
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൧൦	൪൮൦	൪൦൭൧	൧൪
൦൧൦	൦൭൦	൭൦൧൧	൧൭൦൧	൪൪൧൧-	൪൪൧൧	൧൮
൮൪൦	൪൪൦	൧	൮൧൦	൪൦൦	൮൦൧൧	൧൪
൦൭൦	൧൭൦-	൪൪൪൦	൧൦൧	൦൮൧-	൦൦൧൪	൧൭
൦൧൦	൦൭൦	൭൦൧൧	൮൧൦	൪൦൦	൮൦൧൧	൧൦
൪൪൦	൪൪൦൦-	൪൪൪൪	൦൭൦	൧൦൦൦-	൪൧൧൦	൧൧
൮൪൦	൪൪൦	൧	൧൧൦൧	൪൪൧൧-	൦	൧൧
൦൭൦	൧൭൦-	൪൪൪൦	൦൧൦	൦൪൦	൪൦൦൪	൧൧
൪൪൦	൪൪൦൦-	൪൪൪൪	൪൮൦	൪൭൦൦-	൦൦൮൮	൧൪

١٣٤١	٠٦٤١-	٨٤٠٨	٧١٤٥	٣٩٤٢	٨٤٨٥	٢٥
١٣٤١	٠٦٤١-	٨٤٠٨	٠١٤٠	٠٨٤٠	٦٤٥٤	٢٦
٠١٤٠	٠٩٤٠	٩٤٢٣	٦٢٤٢	٦٢٤١	٨٤٠٨	٢٧
٢٣٤٠	٤٨٤٠	٩٤٦٢	٠١٤٠	٠٨٤٠	٦٤٥٤	٢٨
٠٩٤٠	٢٩٤٠-	٨٤٨٥	٤٧٤٠	٦٩٤٠-	٥٤٧٧	٢٩
٣٦٤٣	٨٣٤١-	٧٤٣١	٢٢٤٠	٤٧٤٠	٦٤٩٢	٣٠
٠١٤٠	٠٩٤٠	٩٤٢٣	٧٢٤٠	٨٥٤٠	٧٤٣١	٣١
٠٩٤٠	٢٩٤٠-	٨٤٨٥	٧٢٤٠	٨٥٤٠	٧٤٣١	٣٢
٢٣٤٠	٤٨٤٠	٩٤٦٢	٠٩٤٠	٣٠٤٠-	٦٤١٥	٣٣
٠٩٤٠	٢٩٤٠-	٨٤٨٥	٠١٤٠	٠٨٤٠	٦٤٥٤	٣٤
٠٩٤٢	٤٥٤١-	٧٤٦٩	١٥٤١	٠٧٤١-	٥٤٣٨	٣٥
٠٩٤٠	٢٩٤٠-	٨٤٨٥	٧٢٤٠	٨٥٤٠	٧٤٣١	٣٦
٧٤٤٠	٨٦٤٠	١٠	٧١٤٥	٣٩٤٢	٨٤٨٥	٣٧
٠٩٤٠	٢٩٤٠-	٨٤٨٥	٠٩٤٠	٣٠٤٠-	٦٤١٥	٣٨
٩٤٠٢٧	.	٣٤٧٠٣١	٧٤٠٥٧	.	٢٤٥٠٣٨	عدد (Σ)
		٣٨			٣٨	n
$٦,٤٦ = ٣٨/٢٤٥,٣٨$						
$٩,١٤ = ٣٨/٣٤٧,٣١$						

فحسب الباحث نتيجة انحراف المعيار كما يلي:

- نتيجة انحراف المعيار لالفصل الضابط

١. للاختبار القبلي:

$$1,95 = 1,9452 = \frac{71,98}{37} = \frac{71,98}{38-1} = \frac{\sum (y_1 - \bar{y}_1)^2}{n-1} = s^2$$

$$\frac{71,98}{37} = \frac{71,98}{38-1} = \frac{\sum (y_1 - \bar{y}_1)^2}{n-1} = s^2$$

$$1,95 = \sqrt{1,9452} = \sqrt{\frac{\sum (y_1 - \bar{y}_1)^2}{n-1}} = s$$

٢. للاختبار البعدي:

$$84,0 = 0,8371 = \frac{30,98}{37} = \frac{30,98}{38-1} = \frac{\sum (y_2 - \bar{y}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$\frac{30,98}{37} = \frac{30,98}{38-1} = \frac{\sum (y_2 - \bar{y}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$0,91 = \frac{30,98}{37} = \frac{30,98}{38-1} = \frac{\sum (y_2 - \bar{y}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$0,91 = \sqrt{0,8381} = \sqrt{\frac{\sum (y_2 - \bar{y}_2)^2}{n-1}} = s$$

- نتيجة انحرار المعيار لفصل التجربة

١. للاختبار القبلي:

$$1,06 = \frac{57,74}{37} = \frac{57,74}{38-1} = \frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1} = s^2$$

$$\frac{57,74}{37} = \frac{57,74}{38-1} = \frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1} = s^2$$

$$1,25 = \frac{57,74}{37} = \frac{57,74}{38-1} = \frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1} = s^2$$

$$1,25 = \sqrt{1,56} = \sqrt{\frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1}} = s$$

٢. للاختبار البعدي:

$$0,76 = \frac{27,94}{37} = \frac{27,94}{38-1} = \frac{\sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$\frac{27,94}{37} = \frac{27,94}{38-1} = \frac{\sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$0,87 = \frac{27,94}{37} = \frac{27,94}{38-1} = \frac{\sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1} = s^2$$

$$0,87 = \sqrt{0,76} = \sqrt{\frac{\sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1}} = s$$

جدول (٨)

نتائج الاختبارين للفصلين

نتائج فصل التجربة		نتائج الفصل الضابط		الطالبة	الرقم
بعدي (X ₂)	قبلي (X ₁)	بعدي (y ₂)	قبلي (y ₁)		
٩,٢٣	٦,١٥	١٠	٦,٩٢	١	١
٨,٨٥	٥,٣٨	٨,٨٥	٨,٨٥	٢	٢
١٠	٨,٤٦	٧,٦٩	٦,١٥	٣	٣
١٠	٥	٥,٧٧	٥,٣٨	٤	٤

١٠	٤٦٣	١٠	٨٤٦	٥	٥
٩٦٢	٤٦٢	٨٨٥	٦١٥	٦	٦
١٠	٧٣١	٩٢٣	٥٧٧	٧	٧
٦١٥	٥	٨٨٥	٥٧٧	٨	٨
١٠	٥	٩٦٢	٧٣١	٩	٩
١٠	٦١٥	٧٦٩	٩٦٢	١٠	١٠
٨٨٥	٥٣٨	٩٦٢	٨٨٥	١١	١١
١٠	٦٩٢	١٠	٧٣١	١٢	١٢
١٠	٨٠٨	٨٨٥	٦٥٤	١٣	١٣
٩٢٣	٦١٥	٩٦٢	٣٨٥	١٤	١٤
٩٢٣	٨٨٥	١٠	٨٠٨	١٥	١٥
١٠	٦٩٢	٩٢٣	٧٣١	١٦	١٦
٩٢٣	٤٦٢	٨٤٦	٦١٥	١٧	١٧
١٠	٧٣١	٨٤٦	٧٣١	١٨	١٨
٨٨٥	٥٣٨	٨٤٦	٧٦٩	١٩	١٩
٩٢٣	٧٣١	٧٣١	٥٣٨	٢٠	٢٠
٨٤٦	٦١٥	٨٠٨	٧٦٩	٢١	٢١
١٠	٥	٨٠٨	٦٥٤	٢٢	٢٢
٨٨٥	٦٥٤	١٠	٧٦٩	٢٣	٢٣
٨٤٦	٥٧٧	٨٤٦	٦٥٤	٢٤	٢٤
٨٠٨	٨٨٥	٨٨٥	٤٢٣	٢٥	٢٥
٨٠٨	٦٥٤	٨٨٥	٥٣٨	٢٦	٢٦
٩٢٣	٨٠٨	٧٣١	٥	٢٧	٢٧

٩٠٦٢	٦٠٥٤	٩٠٢٣	٦٠٥٤	٢٨	٢٨
٨٠٨٥	٥٠٧٧	٨٠٨٥	٦٠١٥	٢٩	٢٩
٧٠٣١	٦٠٩٢	٨٠٨٥	٨٠٨٥	٣٠	٣٠
٩٠٢٣	٧٠٣١	٧٠٣١	٤٠٦٢	٣١	٣١
٨٠٨٥	٧٠٣١	٨٠٤٦	٧٠٦٩	٣٢	٣٢
٩٠٦٢	٦٠١٥	٨٠٠٨	٨٠٨٥	٣٣	٣٣
٨٠٨٥	٦٠٥٤	٨٠٤٦	٦٠٩٢	٣٤	٣٤
٧٠٦٩	٥٠٣٨	٨٠٠٨	٥٠٣٨	٣٥	٣٥
٨٠٨٥	٧٠٣١	٨٠٨٥	٨٠٤٦	٣٦	٣٦
١٠	٨٠٨٥	٩٠٢٣	٦٠٥٤	٣٧	٣٧
٨٠٨٥	٦٠١٥	٨٠٠٨	٦٠١٥	٣٨	٣٨
٣٤٧	٢٤٥	٣٣٠	٢٥٨	Σ	
٣٨	٣٨	٣٨	٣٨	n	
٩٠١٤	٦٠٤٦	٨٠٦٧	٦٠٧٩	\bar{x}	
٠٠٧٦	١٠٥٦	٠٠٨٤	١٠٩٥	S^2	
٠٠٨٧	١٠٢٥	٠٠٩١	١٠٣٩	S	

$$\text{عدد نتائج} = \Sigma$$

$$\text{عدد الطلبة} = n$$

$$\text{معدل} = \bar{x}$$

$$\text{عدد تنوعي النتائج (varians)} = S^2$$

$$\text{الانحراف المعياري (Standard deviation)} = S$$

قبل أن يستمرّ الباحث في معرفة فعالية الإنتاج عليه أن يبحث نتيجة تشابه

الفصلين بصيغة ت-اختبار كما يلي:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} = \frac{6,46 - 6,79}{\sqrt{\frac{(38-1)1,56 + (38-1)1,95}{38+38-2} \left(\frac{1}{38} + \frac{1}{38}\right)}} = \frac{-0,33}{\sqrt{\frac{(n_{x1}-1)s_{x1}^2 + (n_{y1}-1)s_{y1}^2}{n_{x1}+n_{y1}-2} \left(\frac{1}{n_{x1}} + \frac{1}{n_{y1}}\right)}}$$

$$t = \frac{-0,33}{\sqrt{\frac{27,94 + 71,93}{74} (0,05)}} = t = \frac{-0,33}{\sqrt{\frac{(37)1,56 + (37)1,95}{74} \left(\frac{1}{38} + \frac{1}{38}\right)}}$$

$$t = \frac{-0,33}{0,26} = \frac{-0,33}{\sqrt{0,07}} = \frac{-0,33}{\sqrt{1,35(0,05)}} = \frac{-0,33}{\sqrt{\frac{9,92}{74} (0,05)}} = t$$

جدول (٩)

نتيجة ت-اختبار من الاختبار القبلي بين الفصلين

فصل	n	متوسط	S	dk	t حساب	t جدول
الضابط	٣٨	٨,٦٧	٠,٨٤	٢-٣٨+٣٨ =	١,٢٧-	١,٦٧
التجربة	٣٨	٩,١٤	٠,٧٦	٧٤		

ومن نتيجة ت حساب من نتائج الاختبار القبلي للفصلين، سيقارن من نتيجة ت جدول علي أسس مستوى معنوي ٥% فهو ١,٦٧. ومن ذلك أن نتيجة ت حساب (-) (١,٢٧) > ت جدول (١,٦٧)، أن تشابه الفصلين قبل تعليم المفردات بوسيلة الإنتاج وغيره متشابه. على المعنى الآخر أنهما مقبول كشرط لاستمرار لمقارنة نتائج الاختبار البعدي لهما.

بعد أن حسب الباحث نتائج الاختبارين من الفصلين كما سبق في الجداول فقدم الباحث بيانات لمعرفة فعالية تعليم المفردات بالألعاب اللغوية الحاسوبية بأسس فرض البحث كما يلي:

ه^٠ = أن تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج متسوي أو غير أحسن من تعليم المفردات قبله في تنمية قوة استدكار المفردات واستيعابها.

ه^١ = أن تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج أحسن من تعليم المفردات قبله في تنمية قوة استدكار المفردات واستيعابها.

ه^٠ = نتيجة ت حساب \geq نتيجة ت جدول (t-table)

ه^١ = نتيجة ت حساب < ت جدول (t-table)

لمعرفة قبوله ه^٠ فقدم الباحث نتائج اختبار بعدي بين الفصلين بصيغة اختبار -

ت (t-test) كما يلي:

$$\frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{(n_2-1)s_{x2}^2 + (n_1-1)s_{y2}^2}{n_2+n_1-2} \left(\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_1} \right)}} = \frac{9,14 - 8,67}{\sqrt{\frac{(38-1)0,76 + (38-1)0,84}{38+38-2} \left(\frac{1}{38} + \frac{1}{38} \right)}} = \frac{0,47}{\sqrt{0,04}} = \frac{0,47}{0,2} = 2,35$$

جدول (١٠)

نتيجة ت-اختبار من الاحتمال البعدي بين الفصلين

فصل	n	ت	S	dk	حساب t	جدول t
الضابط	٣٨	٨,٦٧	٠,٩١	٢-٣٨+٣٨	٢,٣٥	٦٧,١
التجربة	٣٨	٩,١٤	٠,٧٦	٧٤		

لتقرير حسن تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية فيجب على الباحث أن يقارن نتيجتين بين نتيجة اختبار-ت ونتيجة قائمة بأن بيانات من جدول (٧) تعريض نتيجة من الاختبار البعدي من الفصل الضابط والتجربة. نتيجة معدل الفصل الضابط هو ٨,٦٧ وانحرافه المعياري هي ٠,٩١. وأما نتيجة معدل فصل التجربة هي ٩,١٤ وانحرافه المعياري هي ٠,٧٦ وقائمة حرية (dk) بينهما هي ٧٤ بأخذ الباحث مستوى معنوي ٥% فنتيجة جدول هي ١,٦٧ ونتيجة حساب هي ٢,٣٥. ومن مقارنة بين نتيجة حساب و جدول أن نتيجة حساب أكبر (>) من نتيجة جدول فكان ه^٠ مردود و كان ه^١ مقبول. على المعنى الآخر أن تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) أحسن من تعليم المفردات الذي يؤدي تعليمها بواسطة البطاقة في الفصل السابع من مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جوى الشرقية من مجال تنمية قوة استدكار المفردات واستيعابها.

المبحث الرابع: عرض بيانات الاستبانة وتحليلها ومناقشتها
ومن بيانات أسئلة الاستبانة التي وزّعها الباحث لمعرفة جذابة الطلبة
وملهم في تعليم المفردات العربية كما يلي:

جدوال (١١)

نتيجة الأساسية لتغيير البانات الكيفية إلى البيانات الكمية

نتيجة	إجابة سؤال الاستبانة
٤	أ
٣	ب
٢	ج
١	د

جدوال (١٢)

نتيجة إجابة الطلبة من أسئلة الاستبانة

بنود الأسئلة														رقم	
١٥	١٤	١٣	١٢	١١	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢		١
ب	أ	ج	ب	ب	ب	ب	ج	ب	ج	ب	ب	أ	ب	أ	١
أ	أ	ب	ب	ب	ب	ب	ج	ب	أ	ب	ب	ب	ب	أ	٢
أ	أ	ب	ب	ب	ب	ب	ج	ب	أ	ب	ب	ب	ب	أ	٣
ب	أ	ب	ب	ب	ج	ب	ب	أ	ب	ج	ب	ب	أ	ب	٤
أ	أ	ج	ب	ب	ب	ب	ب	أ	ج	ب	ب	أ	ب	أ	٥
أ	أ	ب	ب	ب	ب	ب	ب	أ	ب	ب	أ	أ	ب	أ	٦
أ	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	٧

ا	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ب	ا	ا	ا	ا	٨
ا	ا	ب	ب	ا	ا	ب	ب	ب	ا	ا	ب	ب	ب	ب	٩
ا	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ج	ا	ب	ب	ب	ا	ب	ا	١٠
ا	ا	ا	ب	ب	ا	ب	ب	ا	ب	ج	ا	ب	ا	ا	١١
ا	ب	ج	ا	ج	ا	ا	ب	ا	ج	ا	ا	ب	ا	ا	١٢
ا	ا	ب	ب	ا	ج	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ا	ب	ا	١٣
ا	ا	ا	ب	ب	ج	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ا	١٤
ب	ا	ب	ا	ا	ب	ا	ب	ا	ا	ا	ب	ا	ا	ا	١٥
ب	ا	ب	ا	ب	ا	ب	ج	ا	ب	ب	ا	ا	ب	ا	١٦
ا	ا	ب	ب	ب	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ب	ا	١٧
ا	ا	ب	ب	ا	ج	ب	ج	ا	ا	ج	ا	ب	ب	ا	١٨
ا	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	١٩
ا	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ج	٢٠
ا	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ج	ب	ب	ب	ا	٢١
ا	ا	ا	ب	ب	ب	ا	ا	ا	ب	ب	ا	ا	ا	ا	٢٢
ا	ا	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ج	ج	ا	ب	ا	٢٣
ا	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ب	ب	ا	ا	ب	ا	٢٤
ب	ب	ا	ب	ا	ج	ب	ج	ا	ا	ج	ا	ب	ب	ب	٢٥
ا	ب	ا	ب	ا	ب	ب	ب	ب	ب	ا	ا	ب	ا	ا	٢٦
ب	ا	ا	ا	ب	ا	ا	ب	ب	ب	ا	ا	ا	ب	ا	٢٧
ا	ا	ب	ب	ج	ج	ج	ب	ب	ب	ج	ا	ب	د	ا	٢٨

أ	أ	ب	ب	ب	أ	ب	ب	أ	ب	أ	ب	أ	ب	أ	٢٩
أ	أ	أ	ب	ب	ب	ب	ب	أ	ب	ب	أ	أ	ب	أ	٣٠
أ	أ	ب	ب	أ	ج	أ	ب	أ	ب	ب	ب	أ	ب	أ	٣١
أ	أ	أ	أ	أ	ج	ب	ج	أ	أ	ج	أ	أ	ب	أ	٣٢
أ	أ	أ	ج	ب	ج	د	ب	أ	ج	ج	أ	أ	أ	أ	٣٣
أ	أ	ب	ب	أ	ب	ب	ب	أ	ب	أ	ب	أ	ب	أ	٣٤
أ	ب	أ	أ	ب	ج	ب	ب	ج	ب	ج	ج	ج	أ	ب	٣٥
ب	أ	ب	أ	أ	ب	أ	ب	أ	أ	أ	ب	أ	أ	أ	٣٦
ب	أ	ب	أ	ب	أ	ب	ج	أ	ب	ب	أ	أ	ب	أ	٣٧
أ	أ	ب	ب	ب	أ	ب	ب	ب	ب	ب	أ	ب	ب	أ	٣٨

عدد نتيجة لإجابة "أ" = $228 \times 4 = 912$

عدد نتيجة لإجابة "ب" = $296 \times 3 = 888$

عدد نتيجة لإجابة "ج" = $45 \times 2 = 90$

عدد نتيجة لإجابة "د" = $2 \times 1 = 2$

عدد مجموعة النتائج = 1892

وعدد مجموعة النتائج المرجوة بكل إجابة الطلبة "أ" $4 \times 15 \times 38$ هو 2280 . وعدد مجموعة النتائج المحصول هو 1892 . ومن تلك البيانات أن فعالة الإنتاج لإزالة ملل الطلبة وأنجذبهم إلى تعليم اللغة العربية = $(1892 : 2280 \times 100\%) = 82,98\%$ من النتائج المرجوة (100%).

الفصل الخامس

الخاتمة

في هذا الفصل يقدم الباحث ثلاثة مباحث و هي نتائج البحث والتوصيات والمقترحات.

أ. نتائج البحث

بعد أن عرض الباحث البيانات ثم تحليلها عن تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) وفعاليتها لتعليم المفردات في المستوى الابتدائي لدى طلبة مدرسة هاشم أشعري المتوسطة الإسلامية بباتو جاوى الشرقية، فيقدم الباحث نتائج البحث هذا كما يلي:

١. قد تمّ تطوير الألعاب اللغوية الحاسوبية لتعليم المفردات و تتكون هذ الانتاج المواصفات كما يلي :

(أ) مادة واحدة وهي عنوان بستّ عشرين مفردة باثنتين وثلاثين صفحة
(ب) الصور الملونة وبعض الأصوات من الناطقين بها وبعضها من غير الناطقين بها.

(ج) الوقت المقرّر ثلاثة وعشرون دقيقة

٢. فعالة تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية ببرنامج جم مكر ٨.١ (Game Maker 8.1) فعال لتنمية استذكار المفردات واستخدامها في في فهم المسموع والمقروء لدى الطلبة في مدرسة هاشم أشعري الإسلامية بباتو جاوا الشرقية.

ب. التوصيات

إنطلاقاً من نتائج البحث يرى الباحث ضرورة تقديم التوصيات كما يلي :

١- أن تدافع مؤسسة المدرسة لقيام تعليم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية.

٢- أن تقدّم المدرّسة استراتيجية تعليم المفردات العصرية لتنمية رغبة الطلبة في التعلّم باستخدام الألعاب اللغوية الحاسوبية بدون إزالة رغبتهم في شيء آخر.

ج- المقترحات

في ضوء نتائج البحث العلمي يقترح الباحث إجراء المزيد من البحوث و الدراسات في المجالات التالية وفقاً على ما حصل الباحث عليه. وينبّه إلى النقصان الذي يمكن الباحثين الآخرين اقترحت الباحث كما يلي :

١- هذا البحث يحتاج إلى الإستمرار في تحسينه و تعميقه، خاصة للباحثين في تعليم اللغة العربية

٢- أن يطوّر الانتاج إلى أحسن من هذا الانتاج من مجال صورها وأصواتها وطرق لعبتها وغيرها.

قائمة المراجع

أ. العربية

أوريل بحر الدين. ٢٠١١. مهارات التدريس نحو مدرس اللغة العربية الكفاء. مالانق: جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية.

رشدي أحمد طعيمة. ١٩٨٩. تعليم العربية لغير الناطقين بها. مصر: إيسيسكو.

رشدي أحمد طعيمة. بلا. المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (بلا: مطابطة جامعة أم القرى).

عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان. ٢٠١١. ضاءات لمتعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

عبد العزيز محمد العقلي. ١٤١٩هـ. تقنيات التعليم والاتصال. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

عبد العظيم عبد السلام الفرجاني. ٢٠٠٢. التكنولوجيا وتطوير التعليم. القاهرة: دار غريب.

محمد علي الخولي. ١٩٩٨. تعليم اللغة حالات وتعليقات. الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع.

_____ . ٢٠٠٠. الاختبارات اللغوية. الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع.

محمد علي الخولي. ١٩٩٨. تعليم اللغة حالات وتعليقات. الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع.

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله. ١٩٩٢. أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية. القاهرة: دار النصر للطباعة الإسلامية.

ناصر مصطفى عبد العزيز. ١٩٨٣. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها. الرياض: دار الميخ للنشر.

ديانا نور صالحه. ٢٠١٢. تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا. مالانج: رسالة الماجستير. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

قامي أكيد جوهرى. ٢٠٠٧. أنجح الوسائل المعاصرة في تعليم المفردات العربية، مالانج: رسالة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

نور ويجايانتي. ٢٠١٠. تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتركيب العدد والمعدود، مالانج: رسالة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

ب. غير العربية

Alice Mitchell etc. 2004. *The Use of Computer and Video games for learning*, London: Learning and Skill Development Agency.

Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-MALIKI Press.

Nurhidayati. 2005. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak*. Malang: Fakultas Sastra Arab.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Wawancara Kepala MTs Hasyim Asya'ari Batu (Pra Penelitian)

Hari/Tanggal :

Nama :

Telp/hp :

Masa Jabatan :

Pendidikan terakhir :

1. Sejak kapan berdirinya Madrasah ini?

.....
.....
.....

2. Kurikulum apa yang digunakan oleh Madrasah ini?

.....
.....
.....

3. Sejak kapan pembelajaran bahasa arab dimulai di madrasah ini?

.....
.....
.....

4. Ada berapa guru bahasa Arab di Madrasah ini?

.....
.....
.....

5. Ada berapa ruangan laboratorium bahasa di Madrasah ini?

.....
.....
.....

6. Ada berapa ruangan laboratorium komputer di Madrasah ini?

.....
.....
.....

7. Ada berapa ruangan multimedia di Madrasah ini?

.....
.....
.....

8. Apakah para guru bahasa Arab menggunakan laboratorium bahasa dalam pengajaran bahasa Arab?

.....
.....
.....

9. Apakah para guru bahasa Arab menggunakan laboratorium komputer dalam pengajaran bahasa Arab?

.....
.....
.....

10. Apakah para guru bahasa Arab menggunakan ruangan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab?

.....
.....
.....

Pewancara/peneliti

Narasumber

M. Alfath Qaaf,S.Pd.I

.....

Mengetahui,
Kepala MTs Hasyim Asy'ari

.....

Wawancara Guru Bahasa Arab (Pra Penelitian)

Hari/Tanggal :

Nama Sekolah :
Nama guru :
Telp/hp :
Masa mengajar :
Pendidikan terakhir :

11. Sejak kapan pelajaran bahasa Arab diajarkan di MTs ini?

.....
.....
.....

12. Kurikulum apa yang digunakan dalam Pengajaran Bahasa Arab saat ini?

.....
.....
.....

13. Kelas berapa sajakah pelajaran Bahasa Arab diajarkan?

.....
.....
.....

14. Di kelas berapakah hasil pembelajaran bahasa arabnya tinggi dibandingkan dengan kela yang lain?

.....
.....
.....

15. Di kelas berapakah hasil pembelajaran bahasa arabnya paling rendah dibandingkan kelas yang lain?

.....
.....
.....

16. Apakah buku ajar yang Bapak/Ibu gunakan dalam mengajarkan bahasa Arab di kelas yang keberhasilan belajar muridnya lebih rendah dari murid-murid lain sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini?

.....
.....
.....

17. Metode apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam mengajarkan bahasa Arab di kelas yang keberhasilan belajar muridnya lebih rendah dari murid-murid lain ?

.....
.....
.....

18. Media apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam mengajarkan bahasa Arab di kelas yang keberhasilan belajar muridnya lebih rendah dari murid-murid lain ?

.....
.....
.....

19. Tujuan pembelajaran apa yang sudah tercapai?

.....
.....
.....

20. Tujuan pembelajaran apa saja yang masih belum tercapai?

.....
.....
.....

21. Apa yang Bapak/Ibu lakukan agar tujuan pembelajaran yang belum tercapai bisa tercapai?

.....
.....
.....

22. Apa yang membuat murid-murid Bapak/Ibu tertarik dengan Pelajaran Bahasa Arab?

.....
.....
.....

23. Apa yang membuat murid-murid Bapak/Ibu tidak tertarik dengan Pelajaran Bahasa Arab?

.....
.....
.....

Pewawancara/peneliti

Narasumber

M. Alfath Qaaf,S.Pd.I

.....

Mengetahui,
Kepala MTs Hasyim Asy'ari

.....

المفردات

معان الكلمات	الكلمات	رقم	معان الكلمات	الكلمات	رقم
Pelabuhan	مِينَاءُ ج مَوَانِي	.١٦	Rumah	بَيْتٌ ج بِيوتٌ	.١
Telepon	هَاتِفٌ ج هَوَاتِفٌ	.١٧	Kantor	دِيوانٌ ج دَوَاوِينٌ	.٢
Polisi	شُرْطَةٌ	.١٨	Nomor	رَقْمٌ	.٣
penjahat	جَنّاةٌ	.١٩	Pasar	سُوقٌ ج أُسواقٌ	.٤
macet	مَزْدَحِمٌ	.٢٠	Jalan	شَارعٌ ج شَوَارِعٌ	.٥
Segals kopi	كُوبٌ مِنَ القَهْوَةِ	.٢١	Alamat	عَنوانٌ ج عَنّاوِينٌ	.٦
Mengirimkan	أَرْسَلَ - يَرْسِلُ	.٢٢	Terminal	مَحَطَّةُ السَّيَّارةِ	.٧
menangkap	قَبَضَ - يَقْبِضُ	.٢٣	Stasiun	مَحَطَّةُ القِطارِ	.٨
Memeriksa	فَحَصَ - يَحْصُ	.٢٤	Sekolah	مَدْرَسَةٌ ج مَدارسٌ	.٩
mengobati	عَالَجَ - يُعَالِجُ	٢٥	Rumah sakit	مُسْتَشْفَى ج	.١١
Menertibkan	نَظَّمَ - يَنْظِمُ	٢٦		مُسْتَشْفِيّاتٌ	
			Bank	مَصْرَفٌ ج مَصارِفٌ	.١٢
			Bandara	مَطارٌ ج مَطاراتٌ	.١٣
			Kantor pos	مَكْتَبُ البَرِيدِ	.١٤
			Stadion	مَلْعَبٌ ج مَلاعِبٌ	.١٥

النص المسموعي

يأيتها الإخوان، اسمي مروان. أنا طالب في الفصل الأول من المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية. تقع مدرستي في الشارع إمام بونجول رقم ٦٥. مدرستي من أكبر المدارس في المدينة. في المدرسة هاتف. رقمه ٧٨٨٥٨٨. وبجانب المدرسة مكتب الشرطة. وعنوانه في الشارع إمام بونجول رقم ٦٧. ورقم هاتفه ٧٨٨٥٩٠. والمكتب كبير وواسع. وفيه شرطيون. وهم يحفظون الأمن العام ويقبضون النجاة.

وأمام مدرستي مستشفى. والمستشفى كبيرة ونظيفة. وعنوانها في الشارع إمام بونجول رقم ٧٨. ورقم هاتفها ٧٨٨٦١١. وجاء المرضى من نواح المدينة ليفحصهم ويعالجهم الطبيب. والمستشفى مفتوح طول يوم أو أربع وعشرين ساعة. ورجعت إلى البيت في النهار بعد الظهر. وبيتي بعيد عن المدرسة. وبيتي في الشارع سودرمان رقم ٨٦. ورقم هاتف بيتي ٦٥٥٧٢١. وإذن، هيا نذهب إلى بيتي وسأقدم لك كوبا من القهوة.

النص المقرئي

ذلك السيد حمزة. وهو يسكن في سورابايا. وعنوانه في الشارع بهلاوان رقم ٥٧. ورقم هاتفه ٤٢٢٥١٣. وبيته قريب من المسجد. وهو يذهب إلى المسجد كل يوم لأنه مسلم صالح.

وسورابايا مدينة كبيرة. وسكانها كثيرة ومرورها مزدحم. والسيد حمزة شرطة المرور. وهو ينظم حركة المرور في شوارع المدينة ويحفظ الأمن العام.

وتلك السيدة منيرة. وبيتها في الشارع بهلاوان كذلك. ورقم بيتها ٥٩ ورقم هاتفها ٤٢٢٥١٥. وبيتها بجانب بيت السيد حمزة. وهي مدرسة. ومدرستها قريب من بيتها يعني في الشارع بهلاوان رقم ٧٥ وتذهب كل يوم هناك ماشية.

مروانُ : صباحَ الخيرِ يا سيِّد!
يحيى : صباحَ النورِ. ما اسمك؟
مروانُ : اسمي مروانُ. وما اسمك؟
يحيى : اسمي يحيى. أهلاً وسهلاً يا مروان!
مروانُ : أهلاً بك. ما مهنتك يا يحيى؟
يحيى : أنا مدرسٌ. وما مهنتك يا مروان؟
مروانُ : أنا طبيبٌ. ما عنوانك يا يحيى؟
يحيى : عنواني في الشارعِ ويجايا كوسوما رقم ٤٨. بيتي بجانب السوق المركزي؟
مروانُ : هل عندك هاتف؟
يحيى : نعم، عندي هاتفٌ. رقم هاتفي ٧٦٥٧٧٨. وأين بيتك يا مروان؟
مروانُ : بيتي في الشارعِ بأمورا رقم ٦٥.
يحيى : هل بيتك بجانب مكتب الشرطة؟
مروانُ : لا، بل بيتي وراءها. بيتي بجانب الصيدلية.
يحيى : ما رقم هاتفك؟
مروانُ : رقم هتفي ٨٤٤٧٣٣.
يحيى : شكراً يا مروان، أنا سعيدٌ بهذا اللقاء.
مروانُ : وأنا كذلك. إلى اللقاء!
يحيى : مع السلامة.

Lembar Validasi

Ahli Desain

Nama :

Pekerjaan :

Keterangan :

Kriteria

No	Aspek Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Kesesuaian game ini dalam pengajaran kosakata bahasa Arab					
2.	Kesesuaian kosakata dengan gambar					
3.	Kesesuaian jenis dan ukuran font					
4.	Kemenarikan pewarnaan pada masing-masing gambar					
5.	Ketepatan jenis gambar untuk kelas MTs					
6.	Ketepatan tata letak gambar dengan tulisan					
7.	Ketepatan tampilan					
8.	Ketepatan penyajian game ini dengan waktu yang ditentukan					
9.	Kepraktisan game ini dalam pembelajaran kosa kata					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan					

Keterangan :

Skor 4: sangat baik/sangat sesuai/sangat tepat

3: baik/sesuai/tepat

2: kurang baik/kurang sesuai/kurang tepat

1: sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat

Kritik:

.....
.....
.....
.....

Saran:

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

.....
.....
.....
.....

- () Valid
- () Cukup Valid
- () Kurang Valid
- () Tidak Valid

Penguji Media

(.....)

Lembar Validasi

Ahli Materi

Nama :

Pekerjaan :

Keterangan :

Kriteria

No	Aspek Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Kesesuaian kosakata dengan tema					
2.	Kesesuaian game ini dengan indikator hasil belajar untuk mufrodad					
3.	Kesesuaian game ini dengan materi yang disampaikan					
4.	Kesesuaian game ini untuk latihan memahami kalimat					
5.	Ketepatan penulisan kosakata pada game ini					
6.	Ketepatan strategi pembelajaran dengan menggunakan game ini					
7.	Ketepatan pemilihan kosakata dengan tema					
8.	Ketepatan pemilihan latihan penguasaan kosa kata pada game ini					
9.	Kemenarikan pembelajaran kosa kata yang disajikan melalui game ini					
10.	Kejelasan kajian materi melalui media					

Keterangan :

Skor 4: sangat baik/sangat sesuai/sangat tepat

3: baik/sesuai/tepat

2: kurang baik/kurang sesuai/kurang tepat

1: sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat

Kritik:

.....
.....
.....
.....

Saran:

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

.....
.....
.....
.....

- () Valid
- () Cukup Valid
- () Kurang Valid
- () Tidak Valid

Penguji Materi

(.....)

Angket Siswa

A. Identitas

Nama :

Kelas/ semester :

B. Petunjuk Pemanfaatan

1. Pilihlah salah satu jawaban yang kalian anggap paling tepat dengan memberikan tanda (X) !

C. Angket Isian

1. Apakah penyajian game ini dalam pembelajaran bahasa Arab menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. menarik
 - c. kurang menarik
 - d. tidak menarik
2. Apakah belajar kosakata bahasa Arab dengan menggunakan game ini mudah?
 - a. Sangat mudah
 - b. mudah
 - c. kurang mudah
 - d. tidak mudah
3. Apakah gambar yang digunakan pada game ini menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. menarik
 - c. kurang menarik
 - d. tidak menarik
4. Apakah pewarnaan pada masing-masing gambar game ini menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. menarik
 - c. kurang menarik
 - d. tidak menarik
5. Apakah suara pada masing-masing gambar pada game ini jelas?
 - a. Sangat jelas
 - b. jelas
 - c. kurang jelas
 - d. tidak jelas
6. Apakah tulisan pada game ini jelas?
 - a. Sangat jelas
 - b. jelas
 - c. kurang jelas
 - d. tidak jelas
7. Apakah anda tertarik dengan bermacam-macam gambar yang ada dalam game ini untuk belajar bahasa Arab?
 - a. Sangat tertarik
 - b. tertarik
 - c. kurang tertarik
 - d. tidak tertarik
8. Apakah anda dapat mengingat kosakata berbahasa Arab yang telah diajarkan dengan game ini ?
 - a. Sangat ingat
 - b. ingat
 - c. kurang ingat
 - d. tidak ingat

9. Apakah anda dapat memahami kosakata berbahasa Arab yang disampaikan dengan menggunakan game ini ?
- a. Sangat paham b. paham c. kurang paham d. tidak paham
10. Apakah anda dapat mendengar jelas teks yang diungkapkan dalam game ini?
- a. Sangat jelas b. jelas c. kurang jelas d. tidak jelas
11. Apakah anda dapat membaca secara jelas teks dalam game ini?
- a. Sangat jelas b. jelas c. kurang jelas d. tidak jelas
12. Apakah anda dapat memahami teks yang diperdengarkan dalam game ini?
- a. Sangat paham b. paham c. kurang paham d. tidak paham
13. Apakah anda dapat memahami teks yang tertulis dalam game ini?
- a. Sangat paham b. paham c. kurang paham d. tidak paham
14. Apakah anda senang belajar kosakata bahasa Arab dengan menggunakan game ini ?
- a. Sangat senang b. senang c. kurang senang d. tidak senang
15. Apakah dengan game ini anda lebih semangat belajar bahasa Arab?
- a. Sangat bersemangat b. semangat c. kurang semangat d. tidak semangat

Nama :

Kelas/Semester : /

Tanggal :/...../2014

أ. اسْتَمِعْ / بِي وَضَعْ / يَ دَائِرَةَ حَوْلَ حَرْفِ الْكَلِمَةِ الَّتِي تَنْاسِبُ بِمَعْنَاهَا!

١. أ. رَقْمٌ ب. هَاتِفٌ ج. شَارِعٌ

٢. أ. مُزْدَحِمٌ ب. سُكَّانٌ ج. مَصْرِفٌ

٣. أ. عَالِجٌ-يُعَالِجُ ب. نَظْمٌ-يُنَظِّمُ ج. قَبْضٌ-يَقْبِضُ

٤. أ. سَكُولَه ب. رُمَاه سَكِيْت ج. پِلَابُوْهَان

٥. أ. كَانْتور پوس ب. كَانْتور پوليسي ج. سْتاديون

٦. أ. مِنگوباتي ب. مِنتِرتيبكان ج. مِمنانگاپ

ب. ضَعْ / يَ دَائِرَةَ حَوْلَ حَرْفِ الْكَلِمَةِ الَّتِي تَنْاسِبُ الصُّورَةَ الْمُحَادِثَةَ بِمَعْنَاهَا!



١. أ. شُرْطِيٌّ ب. مُدَرِّسٌ ج. طَبِيبٌ



٢. أ. شُرْطِيٌّ ب. مُدَرِّسٌ ج. طَبِيبٌ



٣. أ. مَلْعَبٌ
ب. مَحَطَّةُ السِّيَّارَةِ
ج. مَطَارٌ



٤. أ. مَلْعَبٌ
ب. مَحَطَّةُ السِّيَّارَةِ
ج. مَطَارٌ



٥. أ. شَارِعٌ
ب. هَاتِفٌ
ج. سَوْقٌ



٦. أ. شَارِعٌ
ب. هَاتِفٌ
ج. سَوْقٌ



٧. أ. دِيْوَانُ الشُّرْطِيِّ
ب. مَكْتَبُ البَرِيدِ
ج. مَدْرَسَةٌ



٨. أ. دِيْوَانُ الشُّرْطِيِّ
ب. مَكْتَبُ البَرِيدِ
ج. مَدْرَسَةٌ



٩. أ. مَحَطَّةُ السَّيَّارَةِ ب. مَحَطَّةُ الْقَطَارِ ج. مِينَاءُ



١٠. أ. مَحَطَّةُ السَّيَّارَةِ ب. مَحَطَّةُ الْقَطَارِ ج. مِينَاءُ

ج. ضَعْ/ ي دَائِرَةً حَوْلَ حَرْفِ الْكَلِمَةِ الَّتِي تُنَاسِبُ بِالْجُمْلَةِ الْمُحَادِثَةِ!

١. بَيْتِي بِجَانِبِ السُّوقِ الْمَرْكَزِيِّ

a. Bandara b. pelabuhan c. pasar

٢. تَقَعُ مَدْرَسَتِي فِي الشَّارِعِ إِيمَامِ بُوْبُحُولِ رَقْمِ ٦٥

a. Jalan b. daerah c. lorong

٣. عَنَوَانُهُ فِي الشَّارِعِ بَهْلَاوَانَ رَقْمِ ٥٧. وَرَقْمُ هَاتِفِهِ ٤٢٢٥١٣.

a. rumah, telepon b. alamat, telepon c. alamat, nomor

٤. يُنَظِّمُ السَّيِّدُ حَمَزَةَ حَرَكَةِ الْمُرُورِ فِي شَوَارِعِ الْمَدِينَةِ وَيَحْفَظُ الْأَمْنَ الْعَامَّ.

a. menertibkan, menangkap b. menangkap, menjaga c. menertibkan, menjaga

٥. جَاءَ الْمَرْضَى مِنْ نَوَاحِ الْمَدِينَةِ لِيَفْحَصَهُمْ وَيُعَاجِلَهُمُ الطَّبِيبُ.

a. datang, memeriksa, mengobati
b. datang, memeriksa, menyuntik
c. datang, mengobati, menyuntik

د. ضَعِي دَائِرَةَ حَوْلَ حَرْفِ الْإِجَابَةِ الْمُنَاسِبَةَ بِالْجُمْلَةِ اللَّاتِيَةِ!

١. وَجَانِبِ الْمَدْرَسَةِ مَكْتَبُ الشَّرْطِيِّ

- Disamping sekolah adalah kantor polisi
- Disamping sekolah adalah kantor pos
- Disamping sekolah adalah meja polisi

٢. وَيَحْفَظُونَ شَرْطِيُونَ الْأَمْنَ الْعَامَّ وَيَقْبِضُونَ الْجَنَاحَةَ

- Para polisi menjaga keamanan umum dan menangkap penjahat
- Para polisi menertibkan seleruh penjahat dan memasukkan ke penjara
- Para polisi menjaga keamanan umum dan memenjarakan penjahat.

٣. وَأَمَامَ مَدْرَسَتِي مُسْتَشْفَى

- Di depan rumahku, rumah sakit
- Di depan sekolahku, rumah sakit
- Di depan rumahku, sekolah

٤. وَالْمُسْتَشْفَى مَفْتُوحٌ طَوَّلَ يَوْمٍ أَوْ أَرْبَعٍ وَعِشْرِينَ سَاعَةً.

- Rumah sakit buka sepanjang hari atau dua puluh empat jam.
- Kantor polisi buka sepanjang hari atau dua puluh empat jam
- Pelabuhan buka sepanjang hari atau dua puluh empat jam

٥. هَيَّا نَذْهَبُ إِلَى بَيْتِي وَسَأُقَدِّمُ لَكَ كُوبًا مِنَ الْقَهْوَةِ.

- Ayo pergi ke rumahku, saya akan meyajikan untukmu segelas teh
- Ayo pergi ke rumahku, saya akan meyajikan untukmu segelas susu
- Ayo pergi ke rumahku, saya akan meyajikan untukmu segelas kopi

الاختبار القبلي



(١)



(٢)

الاختبار البعدي



(١)



(٢)

التجربة الميدانية الثانية



(١)



(٢)



(٣)

التجربة الميدانية الثالثة



(١)



(٢)

التعليم العادي في الفصل الضابط



(١)



(٢)