

تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية

رسالة الماجستير

إعداد

خيرة النعمة

رقم التسجيل: ١٢٧٢٠٠٢٨



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠١٤

تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia Flash 8 لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية

رسالة الماجستير

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

إعداد:

خيرة النعمة

رقم التسجيل: ١٢٧٢٠٠٢٨

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

يوليو ٢٠١٤

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 :

الطالبة : خيرة النعمة

رقم التسجيل : S2/12720028

موضوع البحث : تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia

Flash 8 لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية

وافق المشرفان على تقديمه إلى مجلس الجامعة.

المشرف الثاني

المشرف الأول

د. شهداء صالح نور

أ. د. مهيمن

رقم التوظيف : ١٩٥٦١٢١١١٩٨٣٠٣١٠٠٥ رقم التوظيف : ١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

يعتمد،

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور الحاج ولدانا وركاديناتا

رقم التوظيف : ١٩٧٠١٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

عنوان البحث : تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia

Flash 8 لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية

بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية

إعداد الطالبة : خيرة النعمة

رقم التسجيل : S2\12720028

قد دافعت الطالبة عن هذا البحث أمام لجنة المناقشة وتقرير قبوله شرطا لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم، الثلاثاء، التاريخ ١٥ يوليو ٢٠١٤ م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادات الأساتذة:

١. الدكتور عبد الحميد رئيسا ومناقشا التوقيع :
٢. الدكتور منير العابدين مناقشا التوقيع :
٣. الأستاذ الدكتور مهيمن مشرفا ومناقشا التوقيع :
٤. الدكتور شهداء صالح نور مشرفا ومناقشا التوقيع :

يعتمد،

عميد كلية الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور مهيمن

رقم التوظيف : ١٩٥٦١٢١١١٩٨٣١٠٠٥

أنا الموقعة أدناه، وبياناتي كالتالي:

الإسم الكامل : خيرة النعمة

رقم التسجيل : ١٢٧٢٠٠٢٨

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

تطوير لعبة "بقالة المفردات" باستخدام برنامج Macromedia Flash 8

لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية

حضرتها وكتبتها بنفسني وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل 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 رغبتني الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ١٤ يوليو ٢٠١٤م.

خيرة النعمة

رقم التسجيل : ١٢٧٢٠٠٢٨

إهداء

إلى أبي العزيز وأمّي العزيزة

الذين قد ربياني طيبة منذ صغري وأعطيني كل ما أحتاج إليه من المال والدعاء والتشجيع
والرحمة حتى استطعت أن أتم دراستي في كلية الدراسة العليا في هذه الجامعة

إلى أخي المحبوب

الذي دافعي في طلب العلم ويشجّعني في إنهاء كتابة هذا البحث العلمي

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا

بِأَنْفُسِهِمْ ﴿١١﴾

﴿سورة الرعد: ١١﴾

أَحْرِصُوا عَلَى تَعَلُّمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فَإِنَّهَا جُزْءٌ مِنْ دِينِكُمْ

(عمر ابن الخطاب رضي الله عنه)

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 دائمان 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 إستطاعت الباحثة على إتمام هذا البحث التكميلي لإستفاء شرطاً من شروط للحصول على الدرجة الماجستير ، فله سبحانه ألهم بالحمد والثناء، فلك الحمد يا ربي حتى ترضى، 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 تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

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

سماحة الأستاذ الدكتور الحاج مهيمن، المشرف الأول الذي أفاد الباحثة 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 الحاج شهداء صالح نور الماجستير، المشرف الثاني، فحقاً يعجز لساني عن شكره وتقديره فقد قدم للباحثة كل العون والتشجيع طوال فترة إعداد هذا البحث فلم يخل بعلمه ولم يضق صدره يوماً عن مساعدة الباحثة وتوجيهه، وكان لتفضله بمناقشة هذا البحث أكبر الأثر في نفس الباحثة فله مني خالص الشكر والتقدير ومن الله عظيم الثواب والنعمة.

سماحة الحاجة سوهردني نور حياقي M.Pd رئيسة المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو جاوي الشرقية و الأستاذة زيا هنيئة S.S كمدرس اللغة العربية في الفصل الخامس و جميع التلاميذ في الفصل الخامس.

سماحة الحاجة عزيزة غفراً S.Pd.I رئيسة المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو جاوي الشرقية و الأستاذة دار النعمة S.Pd كمدرس اللغة العربية في الفصل الخامس و جميع التلاميذ في الفصل الخامس.

كما تتقدم الباحثة بكل الشكر والتقدير إلى الأساتذة المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بالانج. فلهم من الباحثة 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

ABSTRACT

Khoirotun Nikmah, 2014, *Development of the game "Baqolatul Mufrodat" with Macromedia Flash 8 programs to improve vocabulary acquisition Arabic for beginner*, Thesis, Graduate Program in Arabic Language Education, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim. Advisor: 1. Prof. Dr. Muhaimin, MA, 2. Dr. Syuhadak Sholih Nur, MA

Keywords: Development, Games, Vocabulary Arabic

Elementary school students have characteristics that fit their world. In general, they are happy to learn by doing things, such as learning to play learn to sing or play with the teaching-learning singing. Game "Baqolatul Mufrodat" need to be developed as a learning medium used by teachers and students to facilitate the teaching and learning activities. Chosen game "Baqolatul Mufrodat" as a medium of learning Arabic vocabulary because the games are designed with the spirit of the game so that students can increase learning Arabic in the game "Baqolatul Mufrodat".

The purpose of this research is to develop games as a medium of learning and to determine the effectiveness of these games in learning Arabic vocabulary in fifth grade elementary school students. In this study, researchers used a qualitative-quantitative approach. The type of this research is included in the research section "Research & Development". And the tool used to collect data were interviews, questionnaires and pre test and post test.

The researchers in this study the results of this study were 1) in this study researchers used the following steps: a) the analysis of the needs of students, b) developed the game "Baqolatul Mufrodat", c) validation of the product, d) improvement of product , e) test try use by teacher of Arabic, f) field trials, g) of the final product. 2) the characteristics of the game "Baqolatul Mufrodat" is as follows: a) The game consists of two exercises , the first exercise is to memorize vocabulary, and the second exercise is to formulate words into perfect sentences, b) in this game there are three titles that lesson at school, in the library and in the cafeteria, 3) game "Baqolatul Mufrodat" value- effective for use in vocabulary learning Arabic. The results of the questionnaire for product development expert is 82.5 % of the experts Arabic learning material and 77.5 % of the instructional media expert. Questionnaire results Insan Amanah Islamic Elementary School Malang is 86 % and students Miftahul Ulum Islamic Elementary School Batu is 95.6 %.

مستخلص البحث

خيرة النعمة، 2014م. تطوير لعبة “بقالة المفردات” باستخدام برنامج *Macromedia Flash 8* لترقية استيعاب المفردات العربية للمرحلة الابتدائية . رسالة الماجستير. برنامج الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول : الأستاذ الدكتور مهيمن، و المشرف الثاني : الدكتور شهداء صالح نور.

الكلمات الأساسية : التطوير، لعبة، المفردات العربية

لتلامذة المدرسة الابتدائية خصائص محددة التي تناسب عالمهم. بشكل عام، هم يحبون تعلم عن طريق القيام بشيء (التعلم بالممارسة)، مثل تعلم باللعب - تعلم بالغنى أو لعب بالتعلم - غنى بالتعلم. لعبة “بقالة المفردات” تحتاج إلى تطوير كوسائل تعليم للمعلمين والتلامذة لتسهيل عملية التعلم. اختيار لعبة “بقالة المفردات” كوسيلة لتعليم المفردات اللغة العربية لأنها مصممة بنظام اللعبة حتى في تعليم اللغة العربية لعبة “بقالة المفردات” يوفر أجواء ممتعة وترقى حماسة تلامذة.

يهدف هذا البحث لتطوير اللعبة كوسيلة التعليمية ولمعرفة فعالية هذه اللعبة في تعليم المفردات العربية للتلامذة في الفصل الخامس بالمدرسة الابتدائية. استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل الكيفي الكمي و المنهج التطويري (R&D). والأدوات المستخدمة في جمع البيانات هي المقابلة والاستبانة والاختبار.

أما نتائج هذا البحث فيمكن تلخيص فيما يأتي: (1) أن عملية تطوير اللعبة “بقالة المفردات” تحتاج إلى الخطوات التالية: أ) الدراسة للمبدئية، ب) تطوير اللعبة “بقالة المفردات”، ج) تصديق الإنتاج، د) تحسين الإنتاج، هـ) تجربة الصلاحية، و) تجربة الميدانية، ز) إنتاج النهائي. (2) مواصفات اللعبة “بقالة المفردات” هي كما يلي: أ) تتكون من تدربين، تدريب الأول هو حفظ المفردات وتدريب الثاني هو ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة. ب) يأتي بثلاثة موضوعات هي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف. (3) أن استخدام اللعبة المطورة فعالية لتعليم المفردات العربية. نتيجة الاستبانة من الخبراء لهذا الإنتاج التطويري هي 82,5% من الخبير في مجال تعليم اللغة العربية و 77,5% من الخبير في مجال الوسيلة التعليمية. الاستبانة التلاميذ في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج 86%. وفي المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو 95,6%.

ABSTRAK

Khoirotun Nikmah, 2014, *Pengembangan game “Baqolatul Mufrodat” dengan program Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Arab pada tingkat pemula*, Thesis, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Muhaimin, MA, 2. Dr. Syuhadak Sholih Nur, MA

Kata kunci : Pengembangan, Game, Kosakata Bahasa Arab

Siswa Sekolah Dasar mempunyai karakteristik yang sesuai dengan dunia mereka. Secara umum, mereka senang belajar dengan cara melakukan sesuatu, seperti belajar dengan bermain-belajar dengan bernyanyi atau bermain dengan belajar-bernyanyi dengan belajar. Game “Baqolatul Mufrodat” butuh untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan murid untuk memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dipilihnya game “Baqolatul Mufrodat” sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab karena game ini didesain dengan permainan sehingga semangat siswa dapat meningkat dalam pembelajaran bahasa Arab dengan game “Baqolatul Mufrodat” ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan game sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui efektifitas permainan ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah termasuk dalam bagian penelitian “Research & Development. Dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, angket dan pre tes serta pos tes.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1) dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah berikut: a) analisis kebutuhan siswa, b) mengembangkan game “Baqolatul Mufrodat”, c) validasi produk, d) perbaikan produk, e) uji coba pemakaian oleh guru bahasa Arab, f) uji coba lapangan, g) produk akhir. 2) karakteristik game “Baqolatul Mufrodat” adalah sebagai berikut: a) game ini terdiri dari dua latihan, latihan pertama adalah menghafal kosakata, dan latihan kedua adalah menyusun kata menjadi kalimat yang sempurna, b) pada game ini terdapat tiga judul pelajaran yaitu di sekolah, di perpustakaan dan di kantin, 3) game “Baqolatul Mufrodat” bernilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hasil angket dari pakar untuk produk pengembangan adalah 82,5% dari ahli materi pembelajaran bahasa Arab dan 77,5% dari ahli media pembelajaran. Hasil angket siswa Sekolah Dasar Insan Amanah Malang adalah 86% dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Batu adalah 95,6%.

المحتويات

موضوع	صفحة
صفحة الغلاف	أ
إستهلال	ب
إهداء	ج
شكر وتقدير	د
تقرير المشرفين	و
إقرار الطالبة	ز
مستخلص البحث باللغة العربية	ح
مستخلص البحث باللغة الإنجليزية	ط
مستخلص البحث باللغة الإندونيسية	ي
محتويات البحث	ك
قائمة الجدول	ن
قائمة الرسوم البيانية	س
قائمة الملاحق	س

الفصل الأول

الإطار العام والدراسة السابقة

- أ- مقدمة ١
- ب- أسئلة البحث ٣
- ج- أهداف البحث ٤
- د- مواصفات المنتج المطور ٤
- هـ- حدود البحث ٥
- و- أهمية البحث ٦

- ز- تحديد المصطلحات ٦
- ح- الدراسات السابقة ٨

الفصل الثاني

الإطار النظري

- المبحث الأول: المفردات ١٢
- أ- تعريف المفردات ١٢
- ب- تعليم المفردات العربية ١٣
- ج- أهداف تعليم المفردات ١٥
- المبحث الثاني: اللعبة ١٥
- أ- تعريف اللعبة اللغوية ١٥
- ب- وسائل اللعبة اللغوية ١٦
- ج- أهمية اللعبة اللغوية ١٧
- د- لعبة "بقالة المفردات" ١٩
- المبحث الثالث: ماكرومديا فلاش ٨ ٢٠
- أ- تعريف ماكرومديا فلاش ٨ ٢٠
- ب- تاريخ تطور ماكرومديا فلاش ٨ ٢١
- ج- مكونات برنامج ماكرومديا فلاش ٨ ٢٢

الفصل الثالث

منهجية البحث والتطوير

- أ- منهج البحث ومدخله ٢٨
- ب- إجراءات البحث والتطوير ٣٠
- ج- تجربة الإنتاج ٣٣
- ١- تخطيط التجربة ٣٣

- ٢- أفراد التجربة ٣٤
- ٣- البيانات والمعلومات ٣٥
- ٤- أسلوب جمع البيانات ٣٥
- ٥- أسلوب تحليل البيانات ٣٧

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها ومناقشتها

- المبحث الأول : لمحة عن ميدان الدراسة ٤١
- المبحث الثاني : عرض البيانات وتحليلها ٤٥
- المبحث الثالث : مناقشة نتائج البحث ٨٧

الفصل الخامس

ملخص نتائج والتوصيات والإقتراحات

- أ- ملخص نتائج البحث ٩٠
- ب- التوصيات ٩١
- ج- الإقتراحات ٩٢

- قائمة المصادر و المراجع ٩٣
- قائمة الملاحق ٩٧

قائمة الجداول

الرقم	الموضوع	الصفحة
١	نتيجة تصديق الخبير في مجال تعليم اللغة العربية	٦١
٢	نتيجة تصديق الخبير في مجال الوسيلة التعليمية	٦٢
٣	نتيجة تجربة صلاحية (معلم اللغة العربية)	٦٣
٤	معايير النتيجة نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي	٦٧
٥	نتيجة الاختبار القبلي من مجموعة التجربة في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج	٦٧
٦	نتيجة الاختبار البعدي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج	٦٩
٧	تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي التلامذة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج	٧١
٨	نتيجة الاختبار القبلي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو	٧٤
٩	نتيجة الاختبار البعدي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو	٧٦
١٠	تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي التلامذة مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو	٧٧
١١	نتيجة الإستهانة من التلامذة بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج بعد استخدام اللعبة ”بقالة المفردات“	٨٠
١٢	نتيجة الإستهانة من التلامذة بمدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو بعد استخدام اللعبة ”بقالة المفردات“	٨٣

قائمة الرسوم البيانية

الرقم	الموضوع	الصفحة
١	شكل نموذج إجراءات التطوير المصممة	٢٩

قائمة الملاحق

الرقم	الموضوع
١	ورقة دليل المقابلة مع رئيسة المدرسة
٢	ورقة دليل المقابلة مع مدرسة اللغة العربية
٣	ورقة الإستبانة من الخبير في مجال تعليم اللغة العربية
٤	ورقة الإستبانة من الخبير في مجال الوسائل التعليمية
٥	ورقة الإستبانة من مدرسة اللغة العربية
٦	ورقة الإستبانة من الطلاب
٧	الاختبار القبلي
٨	الاختبار البعدي
٩	خطاب رئيسة المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج إلى عميد كلية الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
١٠	خطاب رئيسة المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو إلى عميد كلية الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
١١	صورة عملية التعليم والتعلم
١٢	السيرة الذاتية عن الباحثة

الفصل الأول

الإطار العام

أ- مقدمة

لتلامذة رياضة الأطفال ولتلامذة المدرسة الابتدائية خصائص محددة التي تناسب عالمهم. بشكل عام، هم يحبون تعلمًا عن طريق القيام بشيء (التعلم بالممارسة)، مثل تعلم باللعب - تعلم بالغنى أو لعب بالتعلم - غنى بالتعلم. في بيئة طبيعية يمكنهم استيعاب المعلومات وتغيير السلوك طبيعيًا أو في اللاوعي، بحيث شعور الملل والإجهاد يمكن تجنبها، والتحفيز على المشاركة في أنشطة التعلم لا تزال مرتفعة.¹

قد يختلف الخبراء تعليم اللغات الثانية في معنى اللغة وفي أهداف تعليمها مع ذلك فإنهم يتفقون على أن تعلم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعلم اللغة الثانية وشرط من شروط إجادتها. ويعتمد نجاح المعلم في تدريس المفردات على عدة عوامل منها مفهومه للمقصود يتعلم المفردات وكيفية تقديمها وفهمه لفلسفة الكتاب المقرر في تقديم المفردات وأخيرًا طريقة تعليمها للدارسين.²

ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطالب نطق حروفها فحسب أو فهم معناها مستقلة فقد أو معرفة طريقة الإشتقاق منها أو مجرد وصفها في تركيب اللغوى صحيح. إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرًا

¹ Nurhidayati dan Nur Anisah Ridwan, 2005, **Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak**, Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, Hal: 32

² رشدى أحمد طعيمة، 1986، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين باللغات الأخرى، مكة المكرمة: جامعة أم

على هذا كله بالإضافة إلى شيء آخر لا يقل عن هذا كله أهمية ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب.

وكان تعلم اللغة العربية باستخدام الكتب المدرسية وحدها لا تكفي لأن كثير من الكتب المدرسية لم تتضمن عرض الصور متعلقة بالمفردات في تعريف المفردات و كثير من مؤلف الكتب اللغة العربية لم يتضمن أسطوانة التفاعلية " cd interaktif" كمساعدة تعليم التلامذة بحيث تعلم التلامذة ليست رتيبة وسئمة. لتحسين الإنجاز التعلم والاستفادة منه تحتاج المدرسة الابتدائية إلى تطوير طرق التعلم باللعبة. لذلك، رجاء على برامج التعليم المدرسية لتكون أكثر جذابية.

و لقد لاحظت الباحثة بأن المشكلات في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج ومدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية باتو، منها ضعف كفاءة التلامذة في حفظ المفردات و نطق المفردات صحيح و سليم. و رأت الباحثة أن التلامذة يشعرون بالصعوبة حينما يطالب منهم المدرس تكوين الكلمة في جملة مفيدة. و رأت الباحثة أن السبب لهذا الضعف و الصعوبة في تعليم اللغة العربية حيث معظم منهم لم يتعلمون اللغة العربية، و منهم من لا يعرف اللغة العربية بته، و منهم من لا يعرف اللغة العربية إلا قليلا.³

استنادا إلى المقابلة مع المدرس اللغة العربية التي أجريت في مختلف المدارس، أن وسائل التعليم المستخدمة في تعلم اللغة العربية هي وسيلة من بطاقات الصور وبطاقات الكلمة. وإعتماذا على أهمية تعليم المفردات، و المشكلات التي سبق بها في المقدمة فترى الباحثة في الحقيقة أن لعبة "بقالة المفردات" تحتاج إلى

³ الملاحظة الأولى، في يوم الأربعاء، 15 يناير 2014

تطوير كوسائل التعليم للمعلمين والتلامذة لتسهيل عملية التعلم. اختيار لعبة “بقالة المفردات” كمواد الدراسية ليم المفردات اللغة العربية لأنها مصممة بنظام اللعبة حتى في تعليم اللغة العربية لعبة “بقالة المفردات” يوفر أجواء ممتعة وترقى حماسة تلامذة والمواد في هذه اللعبة مطابقا بمقيار الكفاءة والكفاءات الأساسية للصف الخامس.

واختارت الباحثة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو لأن رأت الباحثة أن الوسيلة التعليمية المستخدمة لتعليم اللغة العربية في هتين المدرستي هي بطاقة الصور وبطاقة المفردات وبور بوين. أن التلامذة يحبون حبا شديدا إقامة التعليم بوسيلة الحاسوب ولديهم الحماس والميول العالية حينما يتعلمون ببور بوين وهم يمارسون بالجد وبسرور بعملية التعليم والتعلم باستخدام الحاسوب وجهاز العرض والأدوات الإلكترونية الأخرى.

بهذا، رأت الباحثة أن تدريس اللغة العربية في المدرسة الابتدائية يحتاج إلى الوسيلة التعليمية الحاسوبية خصوصا في تعليم مفردات اللغة العربية لأن تعليم المفردات هي أساس في تعليم اللغة. راجيا أن تكون دروس اللغة العربية دروسا جيدة وجذابة بل حتى يسر الطلبة في تعلّمهم.

ب- أسئلة البحث

استنادا إلى خلفية البحث التي تم التعبير عنها في القسم السابق، وصياغة المشكلة في هذه الدراسة هي كما يلي:

- 1- كيف يتم تطوير لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو؟

2- ما مواصفات لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو؟

3- ما مدى فعالية استخدام لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو؟

ج- أهداف البحث

وبناء على الأسئلة السابقة فالبحث يهدف إلى ما يلي :

- 1- توفر تطوير لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.
- 2- لفهم مواصفات لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.
- 3- لفهم مدى فعالية استخدام لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

د- مواصفات المنتج المطور

خصائص المنتجات من تطوير لعبة “بقالة المفردات” هي المواد التعليمية في تعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية الصف الخامس. و من هذا البحث تريد الباحثة أن تنتج بالمواصفات فيما يلي :

- 1- الإنتاج من هذه الدراسة هو اللعبة إلكترونية بشكل (Softcopy) في أسطوانة

- 2- مصمم ببرامج ماكرومديا فلاش 8
- 3- يتكون المفردات من ثلاثة عناوين هي: في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف
- 4- يقدم لعبة "بقالة المفردات" مجهزة بالصورة الملونة
- مكونات لعبة "بقالة المفردات" هي كما يلي:
- 1- الافتتاح
- 2- طريقة اللعبة
- 3- تدريب المفردات تتكون من حفظ المفردات و ترتيب المفردات
- 4- الاختتام فيه الذاتية المطورة و كلمة الشكر إلى المشرف الأول و المشرف الثاني
- مميزات لعبة "بقالة المفردات" هي كما يلي:
- 1- التلامذة يستطيعون أن يعرف معاني المفردات مع طريقة اللفظ
- 2- التلامذة يستطيعون أن يطبق مفردات في الجمل بترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة
- 3- التلامذة يستطيعون أن يستخدم هذه اللعبة وحدها دون توجيه من المعلم لأن هذه اللعبة يوجد طريقة الإستخدام

هـ- حدود البحث

- 1- الحدود الموضوعية:
- تكون الوسيلة التي صممتها الباحثة تتكون عن البيئة في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف. وستجرب الوسيلة لمعرفة فعالية استخدام لعبة "بقالة المفردات" لتعليم المفردات العربية

2- الحدود الزمانية

الحدود الزمانية لإجراء هذا البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 2013-2014م.

3- الحدود المكانية

الحدود المكانية في هذا البحث هي الصف الخامس في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو لأن الوسيلة التعليمية المستخدمة لتعليم اللغة العربية في هتين المدرستي هي بطاقة الصور وبطاقة المفردات و ببور بوين. أن التلامذة يحبون حبا شديدا إقامة التعليم بوسيلة الحاسوب ولديهم الحماس والميول العالية حينما يتعلمون ببور بوين وهم يمارسون بالجد وبسرور بعملية التعليم والتعلم باستخدام الحاسوب وجهاز العرض والأدوات الإلكترونية الأخرى.

و- أهمية البحث

إن هذا البحث بحث تطويري في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو. وتتمثل أهميته ما يلي:

1- الجانب النظري

إعطاء المباحث النظرية للجامعين والباحثين الذين يشتغلون في مجال تعليم اللغة العربية حول تطوير عن الوسائل التعليمية في تعليم المفردات اللغة العربية.

2- الجانب التطبيقي

أ) للمدرسة: أن يكون هذا البحث نقطة مهمة لجعل تدريس اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة المفردات” يرقّي نتائج الطلبة في التعلم

ب) للمدرسين: أن يكون هذا البحث إضافة للمواد التعليمية لتعليم اللغة العربية.

ويكون أساساً في تنمية الوسائل الجيدة يوماً بعد يوم.

ج) للطلبة: أن يكون هذا البحث تقريراً صادقاً ويسهل الطلبة في تعليم اللغة العربية.

بهذا يُرجى ارتقاء الجهد في تعليم اللغة العربية.

د) للباحثة نفسها: أن يكون دافعاً في تنمية الجودة والمهنة بصفة مدرس اللغة العربية.

هـ) للباحثين: أن يكون هذا البحث مرجعاً في بحث تطويري خاصة في تطوير المواد التعليمية في تعليم مفردات اللغة العربية.

ز- تحديد المصطلحات

1) تطوير: يعني التغيير أو التحويل من طور إلى طور و تعني كلمة تطور " تحول من طوره " تعني كلمة " التطور " التغير التدريجي الذي يحدث في بنية الكائنات الحية وسلوكها. ويطلق أيضاً على " التغير التدريجي الذي يحدث تركيب المجتمع أو العلاقات أو النظم أو القيم السائدة فيه. " التطوير اصطلاحاً هو: التحسين وصولاً إلى تحقيق الأهداف المرجوة بصورة أكثر كفاءة.

2) لعبة " بقالة المفردات " : يعني لعبة إلكترونية وتصميم هذه اللعبة كبقالة،

كانت بقالة بضائع متنوعة وعلى اللاعب أن يختار الصور مناسبة بالمفردات

التي تظهر على الشاشة

(3) مفردات: يعني جميع الكلمات الموجودة في اللغة والكلمة هي أصغر وحدة لغوية حرة. وهذا تعريف يجعل الفرق واضحاً بين الكلمة والمرفيم، الكلمة قد تكون مورفيم واحداً أو أكثر.

ح- الدراسات السابقة

1- بحث قام به ديانا نور صالحة.⁴

- (أ) عنوان البحث: تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا.
- (ب) أهداف البحث: (1) لتطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا لطلبة البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية (PKPBA) جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. (2) لوصف آراء التلامذة عن الوسيلة التعليمية التي طورها الباحثة من برنامج جافا لتطوير تعليم مفردات اللغة العربية
- (ج) منهج البحث: المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث على هيكل العمل.
- (د) نتائج البحث: (1) قد يتم تصميم الوسيلة التعليمية أي البرنامج التعليمي ببرنامج جافا لتعليم مفردات اللغة العربية لتعليم الذاتي. (2) اعتماداً على نتائج الاستبانة الموجودة، أعطى الخبراء النتيجة لهذا المنتج البرنامج التعليمي ببرنامج جافا لتعليم مفردات اللغة العربية لتعليم الذاتي حصلت إلى 86%. وأثرت الوسائل التعليمية التي صممها الباحثة في عملية تعليم الذاتي عن مفردات اللغة العربية.

⁴ ديانا نور صالحة، تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2012.

2- بحث قام به ماحي أولي الكرام.⁵

أ) عنوان البحث: تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash) وأثره في ترقية رغبة التلاميذ (بالتطبيق على مدرسة منبع العلوم الابتدائية بمالانج).

ب) أهداف البحث: 1) توفير الوسيلة الجذابة لدى التلاميذ في تعلم اللغة العربية. 2) معرفة عملية إعداد الوسيلة التعليمية باستخدام برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash) في تعليم اللغة العربية حتى تكون هذه الوسيلة جذابة لدى التلاميذ. 3) ترقية رغبة تلاميذ مدرسة منبع العلوم الابتدائية في تعلم اللغة العربية باستخدام الوسيلة برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash) التعليمية في عملية الدراسة.

ج) منهج البحث: المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج التجريبي. ويعتبر المنهج التجريبي أقرب مناهج البحوث لحل المشاكل بالطريقة العلمية.

د) نتائج البحث: 1) قد تم تصميم الوسيلة المستخدمة في عملية تعليم اللغة العربية في مدرسة منبع العلوم الابتدائية للصف الرابع. وتتكون هذه الوسيلة من الشاشات يعني: (أ) الشاشة الأساسية، تتكون من الشاشة الرئيسية: اسم البرنامج، قائمة الدروس (تتكون من المفردات والحوار والقراءة والقوائد النحوية والتدريبات وزر الموسيقى)، عدد شاشة واحدة.

⁵ ماحي أولي الكرام، تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash) وأثره في ترقية رغبة التلاميذ (بالتطبيق على مدرسة منبع العلوم الابتدائية بمالانج)، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2010

(ب) الشاشة الإرشادية، تتكون من كيفية استخدام البرنامج التعليمية، عدد شاشة واحدة. (ج) الشاشة للمواد الدراسية، تتكون من المفردات عن أعضاء الجسم، عدد الشاشة ثلاثة. الحوار عدد شاشة واحدة. القراءة عدد شاشة واحدة. القواعد النحوية عدد شاشة واحدة. والتدريبات عدد شاشة خمسة. (د) الشاشة حول البرنامج والمصمم، تتكون من استخدام البرنامج في عملية التعليم وخصائصه وسيرة حياة ودراسة المصمم، عدد شاشة واحدة. 2) أثرت الوسيلة التي صممها الباحثة في عملية تعليم اللغة العربية. وبعد أن قدم الباحثة الاستبيان إلى التلاميذ وقام بملاحظتهم أثناء عملية الدراسة وميولهم للمادة المدروسة، يتحقق الباحثة بأن أكثر التلاميذ يحب السيلة المقدمة، وتشجعهم في تعليم اللغة العربية وترقي رغبتهم في عملية تعليم اللغة العربية.

3- بحث قام به نور ويجايانتي.⁶

(أ) عنوان البحث: تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" المحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتركيب العدد والمعدود (بال تطبيق على جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج جاوا الشرقية أندونيسيا).

(ب) أهداف البحث: 1) معرفة كيفية تصميم ألعاب "بورصة الأرقام" المحوسبة الأنسب. 2) معرفة أثر استخدام ألعاب "بورصة الأرقام"

⁶ نور ويجايانتي، تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" المحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتركيب العدد والمعدود، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2010

الحوسبة في ترقية استيعاب طلبة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لتركيب العدد والمعدود.

(ج) منهج البحث: المنهج المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي والكيفي واعتمد الباحثة على أسلوب البحث التطويري.

(د) نتائج البحث: 1) هناك ثلاث خطوات في تصميم ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة هي اختيار المواد واختيار البرنامج وتصدير (إرسال الملفات إلى ماكرومديا فلاش (Macromedia Flash). 2) استخدام ألعاب "بورصة الأرقام" الحوسبة 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 لتركيب العدد والمعدود.

بعد ما اطلعت الباحثة على الدراسات السابقة تجد أن البحوث العلمية عن لعبة "بقالة المفردات" لتعليم المفردات العربية تختلف من البحوث السابقة، لذلك لا تكرر هذه الدراسة في نتائج الدراسات السابقة. والفرق الأساس بالبحوث السابقة من مجال برامج و مادة الدراسية. وكذلك البحوث السابقة تستخدم الوسيلة في داخل الفصل، أما البحث الآن سيستخدم التلامذة الوسيلة في تعلمهم الذاتي في أي مكان وزمان، ليس فقط في حجرة الدراسة بل خارجها.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: تعليم المفردات

أ- تعريف المفردات

ذات واحدتها مفردة، ويقصد بها: اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى، سواء أكانت فعلا أم اسما أم أداة. ومن الإعتماد أن المفردات بوصف ما يلي:¹

أ) المفردات كاسم تشمل على:

- 1) الاسم العام والعلم والمصدر (رجل - محمد - كتابة)
- 2) الصفة (طويل - مصرى - أحسن - أعلم)
- 3) الضمير (أنا - هذه - التي)

ب) المفردات كفعل تشمل على الفعل الماضي (كتب) والفعل المضارع (يكتب) والفعل الأمر (اكتب).

ج) مفردات الظروف ويتنوع إلى ظرف الزمان (أمس، اليوم) وظرف المكان (فوق، تحت)

د) الأدوات وتشمل:

- 1) الروابط مثل حروف الجر، حروف العطف، حروف الاستثناء والاستدراك

¹ ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، (القاهرة:

2) التحويلات وتشمل أدوات النفي وأدوات الإستفهام

هـ) الخوالف

وسميت بذلك لمخالفتها خواص كل ما ذكر وتنقسم إلى:

- 1) أسماء الأفعال
- 2) أسماء الأصوات
- 3) المدح والذم (نعم وبئس)
- 4) التعجب (ما أفعله وأفعل به)

ب- تعليم المفردات العربية

ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطلاب نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح. إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شئ آخر لا يقل عن هذا كله أهمية، ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب.²

مجموعة من الأسس اختيار المفردات هي:³

1. التواتر: تفضل الكلمات شائعة الاستخدام على غيرها، وتستشار فيها قوائم المفردات التي أجرت حصرا للكلمات المستعملة وبينت معدل تكرار كل منها.
2. التوزع أو المدى: تفضل الكلمة التي تستخدم في أكثر من بلد عربي على تلك التي توجد في بلد واحد.

² Abdul Hamid dkk, **Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media)**, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), Hal: 61

³ Ibid, Hal: 61-62

3. المتاحة: تفضل الكلمة التي تؤدي له معنى محددًا. يعني الكلمات التي يستخدمها في مجالات معينة.
4. الألفة: تفضل الكلمة التي تكون مألوفة عند الأفراد على الكلمة المهجورة نادرة الاستخدام. فكلمة (شمس) تفضل بلا شك على كلمة (دُكاء) وإن كانا متفقين في المعنى.
5. الشمول: تفضل الكلمة التي تغطي عدة مجالات في وقت واحد على تلك التي لاتخدم إلا مجالات محدودة. فكلمة (بيت) أفضل في رأينا من كلمة (منزل).
6. الأهمية: تفضل الكلمة التي تشيع حاجة معينة عند الدارس على تلك الكلمة العامة التي قد لا يحتاجها قليلا.
7. العروبة: تفضل الكلمة العربية على غيرها. وبهذا المنطق يفضل تعليم الدارس كلمة (الهاتف) بدلا من التليفون. و (المذياع) بدلا من الراديو. إذا أردنا تعليم الكلمات جديدة للطلاب، فمن الممكن اتباع عدة طرق. وقد تكون الطريقة التالية مناسبة لتعليم هذه الكلمات:⁴
1. ينطق المعلم الكلمة والطلاب يستمعون. ومن الأفضل أن يكررها مرتين أو ثلاثا.
2. أن يكتب المعلم الكلمة على اللوح مشكولة شكلا كاملا.
3. يعرض المعلم معنى الكلمة بالطريقة التي يراها مناسبة.
4. يستخدم المعلم الكلمة في جملة واحدة أو أكثر لتتضح وظيفة الكلمة النحويا.

⁴ محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، 2000، ص: 103

5. يكرر الطلاب إحدى هذه الجمل المحتوية على الكلمة تكرارا جماعيا ثم فثويا ثم

فرديا.

6. يلفت المعلم نظر طلابه إلى طريقة كتابة الكلمة إذا كانت تنطوي على

صعوبات إملائية.

7. يكتب المعلم على اللوح معنى الكلمة، كما تكتب جملة تبين استخدام

الكلمة.

8. يقرأ الطلاب قائمة المفردات الجديدة المكتوبة على اللوح أمامهم.

9. يكتب الطلاب الكلمات ومعانيها والجمل التوضيحية في دفاترهم.

ج- أهداف تعليم المفردات

ويتحقق تعليم الكلمة وتعليمها إذا تمت الأهداف التالية:⁵

(1) فهمها عند استماعها أو قراءتها

(2) نطقها نطقا صحيحا

(3) استعمالها في سياق لغوي صحيح

(4) هجاؤها وكتابتها

(5) معرفة طريقة الاشتقاق منها

المبحث الثاني: اللعبة اللغوية

أ- تعريف اللعبة اللغوية

يستخدم اصطلاح "اللعبة" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة

الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة،

⁵ Aziz Fahrurrozi & Erta Mahyudin, **Pembelajaran Bahasa Arab**, (Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama), Hal: 229

وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمها.⁶

يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.⁷

اللعبة التربوية هي نشاط منظم منطقيا في ضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي أن يعد التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التدريسية.

إن ألعاب لغوية هي عبارة عن مسابقة في المعارف اللغوية أي هي نشاط يتم بين الطلاب - متعاونين أو متنافسين - للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية. ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله جيبس Gibbs في تعريفها (إنها نشاط يتم بين الدارسين- متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية).⁸

ب- وسائل اللعبة اللغوية

الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي. وبخاصة اذا وضعنا في الاعتبار ان الصف مكان مصطنع لتعليم اللغة. وتظهر

⁶ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير

الناطقين بها، (الرياض: دار الميخ للنشر، 1983)، ص: 12

⁷ المرجع نفسه، ص: 12

⁸ المرجع نفسه، ص: 13

ة الألعاب اللغوية في أنها تقلل من ظاهرة الاصطناع، التي تحيط بالعملية التعليمية

داخل الصف. وتحقق الألعاب قدرا كبيرا من الواقعية، التي لا بد منها عند الاتصال.

كانت لوسائل تعليم اللغة الخصائص الرئيسية الخمس هي الصوت، و الحركة، و الصور والخطة والنص. واللغة اللغوية من الوسيلة التعليمية التي تتكون من الصوت و الحركة. فإضافة على ذلك أن اللعبة اللغوية هي وسيلة من الوسائل التعليمية المناسبة بتطبيقها على فصل صغير.⁹

قد يستخدم كل الإمكانيات من الألعاب لتصبح وسيلة تعليمية مثيرة للطلاب. ولما أثرت اللعبة الجوانب المعرفية والعاطفية فيكون فعالا كوسيلة التعلم. اللعبة بمثابة منتج ثقافي يؤدي إلى التفكير الذي يخالف اللاعب غيره، لأنها يحضر أنمط التعلم الجديد. فينبغي تطويرها حسب المنهج المستخدم المناسب لموضوع اللعبة.¹⁰ قد اعترف خبراء التعليم أن الحاجة إلى اللعبة للوسيلة التعليمية وتقنيات التعليم ضرورة. لأن الشخص متى لعب فيشعر إرغام على الدخول والتغلب على الصعوبات وعلى حل المشاكل، كما أنه يفرح و يعالج مشكلته في حالة البهجة دون إكراه.¹¹

ج- أهمية اللعبة اللغوية

إن أهمية الألعاب اللغوية متعددة، منها :

أ) أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة الأجنبية (وهي اللغة العربية) وبين التسلية.

ب) يساعد في تنمية القدرات العقلية

⁹ Septia Sugiarsih, **Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**, Makalah Dalam Rangka Pengabdian Pada Masyarakat Di SDN Bayat Klaten, 2010, pp. 6

¹⁰ Rahmatsyam Lakoro, **Mempertimbangkan Peran Permainan Edukasi Dalam Pendidikan Di Indonesia**, Jurnal Desain Komunikasi Visual ITS, 2010, p.14

¹¹ Imam Asrori, **Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab**, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008), Hal:3

(ج) مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية

(د) تشجيع الطلاب من خلال نشاط يدعم عملهم التربوي ودعم مواد و نشاطات ثقافية باللغة العربية

(هـ) تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس

(و) يساعد في تنمية المهارات الحركية والنمو الجسمي

(ز) اكتشاف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات

(ج) تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام.

(ط) تساعد الألعاب اللغوية على تنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة.¹²

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

- 1) إثراء التعليم (مفردات وتعبيرات وجمل وتراكيب).
- 2) تعيين على تعلم اللغة.
- 3) تجعل الدرس ممتعا وشقيا، وبذلك تطرد السأم والضيق.
- 4) تشجيع الطالب على استخدام اللغة.
- 5) تحقق كثيرا من التنوع، وبذلك يتم التخلص من الرتابة.
- 6) تعيين الطالب على فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية.
- 7) تساعد بعض الطلاب على التخلص من الخجل الذي يشعرون به.¹³

¹² المرجع نفسه ، ص: 10

د- لعبة “بقالة المفردات”

لعبة “بقالة المفردات” تعتمد على لعبة “Little Shop-City Lights”. لعبة “بقالة المفردات”: يعني لعبة إلكترونية وتصميم هذه اللعبة كبقالة، كانت بقالة بضائع متنوعة وعلى اللاعب أن يختار الصور مناسبة بالمفردات التي تظهر على الشاشة. هذه اللعبة تختلف قليلا باللعبة الأخرى لأن في هذه اللعبة نستطيع أن نلعب كعميل. لعبة “بقالة المفردات” هي لعبة تحفيز المخ لأن فيها وجوه خفية. وتنتشر البضائع في كل مكان دون أي ترتيب معين والعملاء لا يمكن أن تنتظر لفترة طويلة.¹⁴

الغرض من اللعبة:

أ) التلامذة يحبون تعلّم اللغة العربية

ب) التلامذة لا يشعرون بالملل عند تعلّم اللغة العربية

ج) التلامذة يستطيعون أن يتذكّر المفردات بالسهولة

د) التلامذة يستطيعون أن ينطق المفردات بشكل صحيح

هـ) التلامذة يستطيعون أن يربّ الكلمات ليكون جملة مفيدة

فمن اللاعب أن يبحث عن الصور مناسبة بالمفردات التي تظهر على الشاشة وهذه بحاجة إلى تفكير بالجدّ، سيكون هناك كثير من البقالة بالمفردات المختلفة. أولاً، على اللاعب أن يبدأ من بقالة بعنوان في المدرسة ثم ثانياً، انتقل اللاعب إلى بقالة بعنوان في المكتبة وثالثاً، انتقل اللاعب إلى بقالة بعنوان في المقصف.

¹³ عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، إضاعات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: ردمك، 2011)

ص: 130

¹⁴ Nickelodeon, Game Little Shop-City Lights, 2009, (online)
(http://www.myplaycity.com/little_shop, diakses 12 Oktober 2013)

خطوات اللعبة “بقالة المفردات”:

أ) دخل اللعبة

ب) عرّف المفردات في المدرسة

ج) بحث اللاعبين عن الصور من المفردات التي تظهر على الشاشة

د) رتب اللاعبين الكلمات ليكون جملة مفيدة مع 2 دقائق

هـ) عرّف المفردات في المكتبة

و) بحث اللاعبين عن الصور من المفردات التي تظهر على الشاشة

ز) رتب اللاعبين الكلمات ليكون جملة مفيدة مع 2 دقائق

ح) عرّف المفردات في المقصف

ط) بحث اللاعبين عن الصور من المفردات التي تظهر على الشاشة

ي) رتب اللاعبين الكلمات ليكون جملة مفيدة مع 2 دقائق

ك) خرج من اللعبة

وسائل الإعلام اللازمة للعب لعبة “بقالة المفردات” هو جهاز كمبيوتر لأن

اللعبة “بقالة المفردات” كلعبة إلكترونية فعلى اللاعب أن يلعب هذه اللعبة بجهاز

كمبيوتر. لعبة “بقالة المفردات” ليس فقط لتعليم المفردات العربية داخل الفصل

لكن التلاميذ يستطيع أن يلعب لعبة “بقالة المفردات” خارج الفصل.

المبحث الثالث: ماكرومديا فلاش 8

أ- برنامج ماكرومديا فلاش 8 (Macromedia Flash 8)

ماكرومديا فلاش 8 هو برامج الوسائط المتعددة والرسوم المتحركة الذي

يهدف لعشاق التصميم الإبداعي والرسوم المتحركة لإنشاء تطبيقات فريدة من

نوعها، والرسوم المتحركة على صفحات الويب التفاعلية والأفلام الرسوم المتحركة، والعروض التجارية والأنشطة الوجود. وبالإضافة إلى ذلك، فمن الممكن أيضا أن تستخدم الاستخدام الأمثل لقدرة المنشأة لرسم ولغات برمجة في فلاش (سيناريو العمل) ونحن نستطيع أن نصنع ألعاب إلكترونية مثيرة للاهتمام.

مزايا برنامج ماكرومديا فلاش 8 من برنامج الرسوم المتحركة أخرى هي :

- 1- سهولة التعلم للمبتدئين وهو عامة في عالم التصميم
- 2- يمكن المستخدم بسهولة وبجربة في تصميم الرسوم المتحركة مع حرية الحركة وفقا للمشاهد الأخذود المطلوب
- 3- يمكن الإنتاج حجم ملف أصغر لأن فلاش المرتكزة على الرسوم المتحركة vektof
- 4- إنتاج ماكرومديا فلاش 8 من نوع ملف ملحق FLA يتسم بالمرونة، لأنه يمكن تحويلها إلى نوع .swf, .html, .gif, .png, .exe, .mov.

ب- تاريخ تطور ماكرومديا فلاش

شركة ماكرومديا حتى هذا العام يقدم عددا من الابتكارات على برنامج ماكرومديا فلاش. بدأت عام 1999، مع الإفراج عن فلاش 4 كبرنامج فلاش الأول المعروف في اندونيسيا. وإن كانت لا تزال بسيطة نسبيا، هذا البرنامج يحصل على استجابة جيدة من عشاق التصميم والرسوم المتحركة. لتحسين الجودة، تم الإفراج عن فلاش 5 عام 2000 مع عدد من التحسينات واجهة وإضافة قليلا من وظائف فيها. بعد أربع سنوات القادمة أصدر ماكرومديا برنامج فلاش المبتكرة وهو فلاش 6 أو أكثر من الناس يعرفون مع فلاش MX، الذي صدر عام

2002، و عام 2004 ، فلاش 7 أو Flash MX 2004، صدر نتيجة لتطوير وإضافة وظائف جديدة من الإصدارات السابقة. عام 2005، صدر شركة ماكرومديا فلاش برنامج جديد وهذا الإنتاج هي الإنتاج الأخير ما يصل إلى عام 2006، أي 8 Macromedia Flash Basic و إصدار التكميلي Macromedia Profesional 8.

ج- مكونات برنامج ماكرومديا فلاش

كل تصميم البرامج والرسوم المتحركة التي تم إنشاؤها باستخدام منطقة عمل معينة مجهزة باعتبارها سمة من سمات كل من البرامج المعنية. تم تجهيز مجالات العمل على فلاش مع ثلاثة عناصر رئيسية التي هي المهم أن نلاحظ ما يلي: أدوات (Toolbox)، الخط الزمني (Timeline)، المسرح (Stage). ولكن المكونات الرئيسية الثلاثة لا يمكن أن يقف وحده، لأنه عندما تعمل مع أي إصدار باستخدام فلاش، ويدعم هذه العناصر الثلاثة من قبل اثنين من المكونات الأخرى، وهي قائمة (Menu) والفريق (Panel).

منطقة العمل ومكونات فلاش هو كما يلي:

1) الأدوات (Toolbox): واحدة من المكونات الرئيسية في ومضة الذي يحتوي على الأدوات المستخدمة في الرسم والتلوين الكائنات التي صممنا على المسرح. بالإضافة إلى ذلك، الأدوات، هناك أيضا أداة مفيدة لدعم تعيين بغية العمل على خشبة المسرح. أجزاء و مكونات من الأدوات (Toolbox) هو:

أ) الأدوات (Tools)

1- أداة التحديد (Selection Tool): لتحديد الكائن الذي تريد تعديله

ونقل موضع الكائن على المسرح

- 2- أداة (Subselection Tool): لتحديد الكائن وتغيير شكله من خلال تغيير الموقف من النقاط على الخط، المستطيل والبيضاوي
- 3- أداة لاین (Line Tool): لخط تعترض على خشبة المسرح
- 4- أداة لاسو (Lasso Tool): لتحديد جزء من الكائن الخط على خشبة المسرح
- 5- أداة القلم (Pen Tool): لتحديد جزء من كائن موجود على الساحة
- 6- أداة النص (Text Tool): لإنشاء كائنات في شكل النص
- 7- أداة البيضاوي (Oval Tool): لإنشاء كائن كروي
- 8- أداة المستطيل (Rectangle Tool): لإنشاء كائنات مثل مربعات أو مستطيلات
- 9- أداة قلم رصاص (Pencil Tool): لإنشاء كائن عن طريق رسم
- 10- أداة الفرشة (Brush Tool): لرسم كائن بأداة تشبه فرشاة الألوان المائية
- 11- تحويل الحرة أداة (Free Transform Tool): لتغيير شكل كائن على المسرح
- 12- أداة التدرج (Gradient Tool): لتغيير موقف تلوين متعدد المستويات (التلوين التدرج) على الكائن الذي كان مصبوغ
- 13- زجاجة الحبر أداة (Ink Bottle Tool): لتغيير لون الحد (خطوط اللون) على كائن

14- الطلاء أداة دلو(Paint Bucket Tool): لتغيير لون الجسم، وخاصة

على ملء اللون

15- Eyebropper Tool: لانتخاذ لون الكائنات الأخرى الواردة في مرحلة

لاحقة لاستخدامها كمثال من لون إلى كائن آخر

16- أداة الممحاة (Eraser Tool): إزالة اللون السكتة الدماغية وملء اللون

على الكائن. هناك خمسة أنواع من أداة ممحاة، وهي :

§ ممحاة عادية (Eraser normal)

§ ممحاة تملأ (Eraser fills)

§ ممحاة خطية (Eraser lines)

§ ممحاة اختيار الملاء (Eraser selected fills)

§ ممحاة داخلية (Eraser inside)

ب) العرض (View)

1- أداة اليد (Hand Tool): لتغيير طريقة العرض على الشاشة عند العمل

على خشبة المسرح

2- أداة المكبر (Zoom Tool): تكبير أو التصغير لعرض عمل كائن. هناك

نوعان من المواقف، وهي:

§ مكبر: لتكبير وجهة نظر كائن

§ مصغر: للحد من كائن

ج) اللون

1- ستوك اللون (Stoke color): تظهر خيارات الألوان الحالية التي سوف

تظهر على لون الحد من كائن تم إنشاؤه.

2- ملء اللون (Fill color): تظهر خيارات الألوان الحالية التي سوف تظهر

على لون التعبئة لكائن تم إنشاؤه.

3- أبيض وأسود (Black and White): لتغيير لون وملء إضراب اللون على

كائن إلى الأبيض والأسود تلقائيا

4- دون لون (No color): لون لمبادلة السكتة الدماغية وملء اللون على

الكائن المحدد.

2) الخط الزمني (Timeline): الخط الزمني يمكننا ضبط طول شوط الرسوم

المتحركة، وتنظيم سرعة شوط الرسوم المتحركة، وتعيين عدد من الطبقات

لاستخدامها في الرسوم المتحركة

الخط الزمني فلاش والأجزاء المكونة لها :

أ) اللعب الرأس (Play head): جزء من الخط الزمني بشكل خط عمودي

الحمراء التي هي بمثابة مؤشر الإطار هو في المعرض

ب) طبقة (Layer): جزء من الخط الزمني التي يمكن وصفها بأنها طبقات

على طبقات من ورق شفاف و يمكن العدد أن تضاف أو تطرح وفقا

لرغباتنا. فإن وجود هذه الطبقة يسمح لنا لوضع تصميم الرسوم المتحركة

باستخدام كائن في كمية عديدة، حتى أنه عندما وضعنا الكائن سوف لا تتداخل مع غيرها

(ج) إدراج طبقة (Insert layer): الزر الذي يعمل على زيادة عدد الطبقات المستخدمة

(د) طبقة حذف (Delete layer): الزر الذي تعمل على تقليل عدد طبقات المستخدمة

(هـ) أدخل المجلد طبقة (Insert layer folder): مجلد زر لإضافة طبقة يخدم لمجموعة اثنين أو أكثر طبقة مع نفس الخصائص.

(و) إظهار/إخفاء جميع الطبقات (Show/Hide all layer): الزر تستخدم لإظهار أو إخفاء كائنات الموجودة في جميع طبقات الواردة في الخط الزمني.

(ز) إظهار كل الطبقات في الخطوط العريضة (Show all layers at outline): الزر الذي يعمل على تحديد نظرة لون ولون التعبئة ليتم عرضها على المسرح.

(ح) الإطار (Frame): الخط الزمني الذي لديه وظيفة لضبط الوقت لممارسة هذا الترتيب المتحركة .

(ط) Keyframe: جزء من الخط الزمني بشكل صورة مستديرة سوداء يدل على وجود الكائنات في طبقة ومرحلة في إطار معين. يخدم Keyframe أيضا

كحركة حاجز عند حركة على المدى، سواء كان يستخدم الرسوم المتحركة على شكل motion-tweening أو على شكل shaped-tweening

ي) Blank keyframe: الخط الزمني للدائرة فارغة هو الصورة التي لم يتم شغلها عرض مسرحي مع كائن على طبقة معينة والإطار.

ك) Onion skin button: الزر الذي تعمل على إظهار بين إطارات الرسوم المتحركة، وهي تصوير الحركة وتشكيل الرسوم المتحركة من keyframe البداية حتى نهاية.

ل) إطار الوظيفة الحالية (Current frame position): المؤشر موقف الخط الزمني بمثابة الإطار الذي يتم عرضه على المسرح.

م) معدل الإطار (Frame rate): يشير إلى حجم الخط الزمني سرعة الحركة أثناء التشغيل باستخدام وحدات yfps (لقطة في الثانية). ويستخدم دائما ومضة الافتراضي هو في 12.0 إطارا في الثانية.

مثال: 20.0 إطارا في الثانية، مشيرا الى ان سرعة الحركة التي يتم تشغيلها في 20 لقطة في 1 دقيقة.

ن) الوقت المنقضي (Elapsed time): الخط الزمني يظهر من الوقت لتشغيل الرسوم المتحركة من الموقف المبدئي للموقف النهائي المعينة على خط الزمن.

3) المسرح (Stage): مكونات فلاش على مربع مع اللون الافتراضي هو الأبيض. هذه المسرح حيث نرسم وتوفيق أوضاع الأشياء والنص اليوسفي أنشأنا على مواقف كما نريد.

4) القائمة (Menu): عنصر دعم الذي يتكون من ملف فلاش (File)، تحرير (Edit)، عرض (View)، إدراج (Insert)، تعديل (Modify)، النص (Text)، تحكم (Control)، نافذة (Window)، ومساعدة (Help). كل قسم من هذا المكون القائمة لديها وظائف مختلفة اعتمادا على القائمة التي يتم عرضها على كل قسم .

5) لوحة (Panel): دعم المكونات على فلاش يحتوي على أوامر مفيدة لضبط وتعديل وجوه متحركة النص المحدد. وغالبا ما تستخدم الألواح في صنع الرسوم المتحركة هو لوحة اللون، ومكتبة لوحة، لوحة العمل، وخصائص اللوحة.¹⁵

¹⁵ Fitramo, **Tentang Media Flash 8**, 2013, (online)

(<http://sebimbing.wordpress.com/2013/08/01/tentang-macromedia-flash-8/>, diakses 9 Agustus 2014)

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- منهج البحث ومدخله

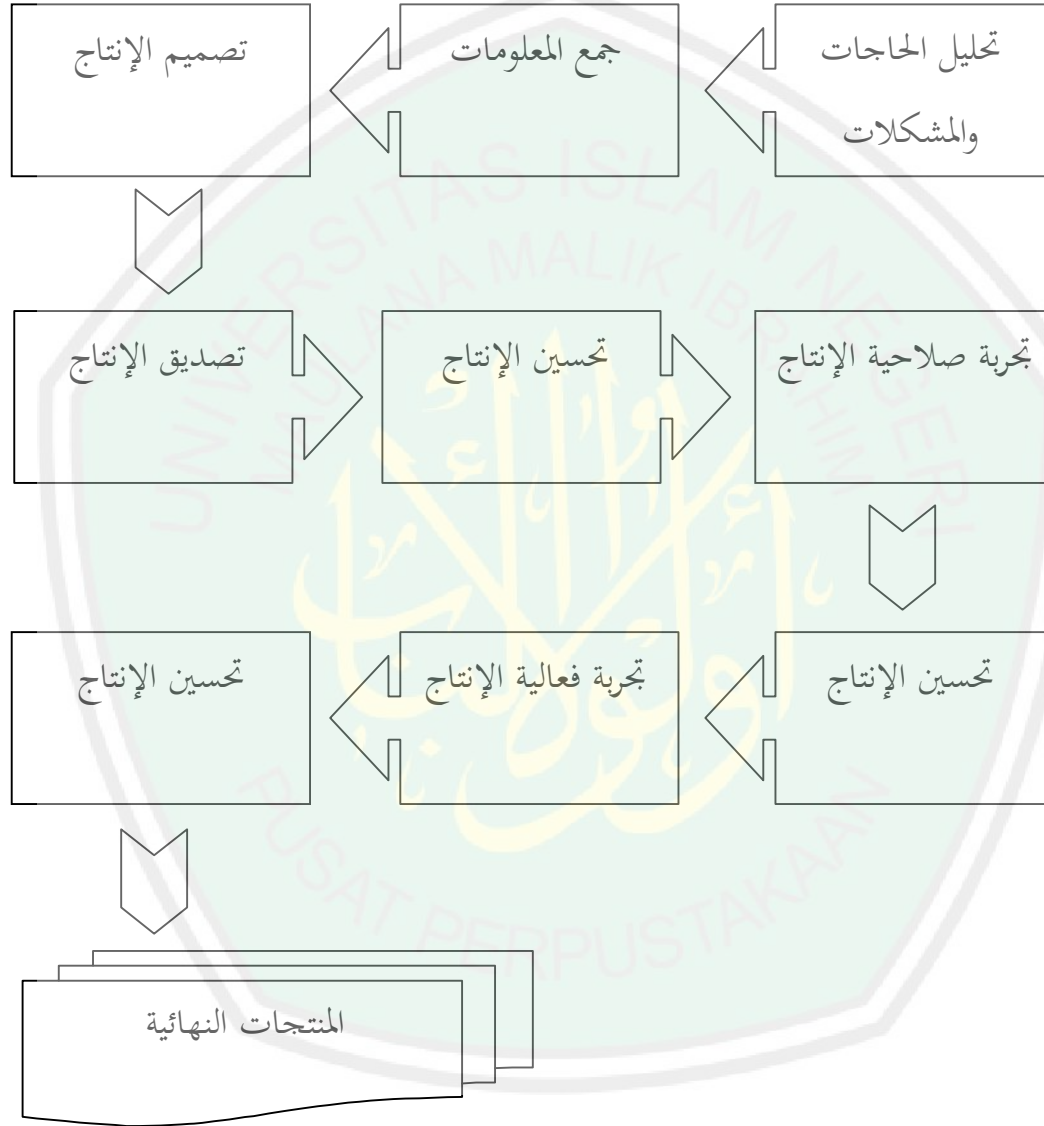
هذا البحث من نوع البحث والتطوير، ونموذج التطوير يشير إلى نموذج التطوير *Research and Development (R&D)* واستخدمت الباحثة شكل البحث الذي يقدمه Sugiyono من Borg and Gall وهذه طريقة البحث المستخدمة للحصول على نتائج معينة وتجربة فعالة.¹ وأما المدخل فتستخدم الباحثة المدخل الكيفي الكمي. اختيار البحث والتطوير *Research and Development (R&D)* لسوجيونو (Sugiyono) لأن الخطوة مما أدى إلى تطوير هذا النموذج هو بسيط وتوفير سهولة في تطوير وسائل التعليمية. تناولت عمالية البحث *Research and Development (R&D)* بالخطوات التالية: (1) تحليل الحاجات والمشكلات، (2) جمع المعلومات، (3) تصميم الإنتاج، (4) تصديق الإنتاج، (5) تحسين الإنتاج، (6) تجربة صلاحية الإنتاج، (7) تحسين الإنتاج، (8) تجربة فعالية الإنتاج، (9) تحسين الإنتاج، (10) المنتجات النهائية.²

مميزات البحث والتطوير *Research and Development (R&D)* لسوجيونو (Sugiyono) من Borg and Gall هي: (1) قادر على إنتاج المنتج بصحة القيمة العالية، لأن من عملية سلسلة التجارب الميدانية والتصديق من الخبراء، و(2) قادر

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*, (Bandung: Alfabata, 2013), hal: 407.

² Ibid, hal: 409

على تحديد المنتج مع متطلبات الحاضر. في تطوير لعبة "بقالة المفردات" أتت الباحثة بعشر مراحل بالاختصار كالجدول التالي:



شكل رقم 1: نموذج إجراءات التطوير المصممة

ب- إجراءات البحث والتطوير

الإجراء ، التي قام بها الباحثة في تنمية لعبة “بقالة المفردات” لتعليم

المفردات اللغة العربية تتبع عشر خطوات آتية :

1. تحليل الحاجات والمشكلات

جرت الباحثة المقابلة مع مدرّس اللغة العربية³ وسأل عن خصائص تلامذة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية والخلاصة يعني أن تعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية لا يكفي باستخدام المواد التعليمية وحدها، بل يتطلب تلامذة في المدرسة الابتدائية الوسائل التعليمية كأداة للتلامذة لفهم الدرس. أن التلامذة يحبون حبا شديدا إقامة التعليم بوسيلة الحاسوب ولديهم الحماس والميول العالية حينما يتعلمون ببور بوين وهم يمارسون بالجد وبسرور بعملية التعليم والتعلم باستخدام الحاسوب وجهاز العرض والأدوات الإلكترونية الأخرى. بهذا، ترى الباحثة أن تدريس اللغة العربية في المدرسة الابتدائية يحتاج إلى المواد التعليمية الحاسوبية في تعليم المفردات اللغة العربية راجيا أن تكون دروس اللغة العربية دروسا جيدة وجذابة بل حتى يسرّ الطلبة في تعلّمهم.

2. جمع المعلومات

الخطوة الثانية في تطوير لعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات اللغة العربية هي بمقابلة مدرّس اللغة العربية من أجل معرفة أكان تلامذة يحتاجون لعبة “بقالة المفردات” للمواد التعليمية في تعليم المفردات اللغة العربية. في هذه المرحلة، عقدت الباحثة مقابلة بمدرّس اللغة العربية إنسان أمانة الابتدائية مالانج و

³ دار النعمة و زيا هنيئة، المقابلة الأولى مع مدرّس اللغة العربية، في يوم الإثنين، 6 يناير 2014

مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو⁴ بحيث من المقابلة عرفت الباحثة أن المواد التعليمية الحاسوبية مهمة لتعليم اللغة العربية لتلامذة الصف الخامس مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو خاصة لعبة “بقالة المفردات”.

3. تصميم الإنتاج

بعد إجراء تحليل الحاجات فإن الخطوة التالية هي تصميم الإنتاج. في هذه الخطوة درس الباحثة بعض الكتب و المراجع لتصميم لعبة “بقالة المفردات”. تصميم الإنتاج بشكل صور أو مخطط، وهذه كالمسكة للباحثة لتطوير لعبة “بقالة المفردات”.

4. تصديق الإنتاج

تصديق الإنتاج لأجل الحصول على المدخلات والاقتراحات و تقييم الإنتاج، بحيث أن الإنتاج تكون مفيدة ومثيرة للاهتمام وفعالة في تعليم اللغة العربية. تصديق الإنتاج من: 1) خبير المواد تعليم اللغة العربية، و 2) خبير الوسائل تعليم اللغة العربية.

5. تحسين الإنتاج

بعد تصديق الإنتاج من اختبار المنتجات من خبير المواد تعليم اللغة العربية و خبير الوسائل تعليم اللغة العربية عرفت الباحثة الضعف الإنتاج، ثم تمت الباحثة تحسين تصميم تأسس على المدخلات والاقتراحات من خبير المواد تعليم اللغة العربية وخبير الوسائل تعليم اللغة العربية

⁴ دار النعمة و زيا هنية، المقابلة الثانية مع مدرس اللغة العربية، في يوم الأربعاء، 8 يناير 2014

6. تجربة صلاحية الإنتاج

تجربة صلاحية الإنتاج إلى معلم اللغة العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو لمعرفة آراءهم عن الوسيلة التعليمية قبل تجريبها إلى التلامذة في الفصل.

7. تحسين الإنتاج

بعد تجربة صلاحية الإنتاج تمت الباحثة بتحسين الإنتاج تأسس على المدخلات والاقتراحات من المعلم اللغة العربية

8. تجربة فعالية الإنتاج

تجربة فعالية الإنتاج إلى تلامذة الصف الخامس مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

9. تحسين الإنتاج

بعد تجربة فعالية الإنتاج تمت الباحثة بتحسين لعبة “بقالة المفردات” لو المعايير لم تكون كافيا بعد اختبار الخبر الوسائل والخبر المواد ومدرس اللغة العربية و تلامذة الصف الخامس مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

10. المنتجات النهائية

تصنيع هذه الإنتاج بعد تجربة فعالية الإنتاج. نتائج هذا الإنتاج في شكل لعبة إلكترونية “بقالة المفردات”. هذا الإنتاج تأسس على المدخلات والاقتراحات من خبر المواد تعليم اللغة العربية وخبر الوسائل تعليم اللغة العربية ونتائج تجربة صلاحية وتجربة فعالية. لعبة “بقالة المفردات” كوسيلة تعليمية

لتعليم مفردات اللغة العربية. المفردات مطابق بالموضوع و بالمعيار الكفاءة والكفاءات الأساسية تعليم اللغة العربية الصف الخامس المدرسة الابتدائية.

ج- تجربة المنتج

تهدف هذه التجربة - كما ذكرت الباحثة فيما سبق - إلى رفع فعالية لعبة "بقالة المفردات"، وأيضاً إلى الحصول على الاستجابات، والاقتراحات، والتقويمات على صلاحية لعبة "بقالة المفردات" في تعليم المفردات العربية، وبالتالي يعرض الباحثة: (1) تخطيط التجربة، (2) فاعل التجربة، (3) البيانات والمعلومات، (4) أسلوب جمع البيانات، (5) أسلوب تحليل البيانات.

1. تخطيط التجربة

إن تجربة لعبة "بقالة المفردات" تجري على ثلاث مراحل، المرحلة الأولى هي تجربة خبير المواد تعليم اللغة العربية وخبير الوسائل تعليم اللغة العربية، والمرحلة الثانية هي تجربة صلاحية، والمرحلة الثالثة هي تجربة ميدانية.

التوجيهات والاقتراحات من خبير المواد تجعلها الباحثة أساساً لإصلاح وتصحيح لعبة "بقالة المفردات" في ناحية تناسب وتلائم الموضوعات بتعليم اللغة العربية في الصف الخامس المدرسة الابتدائية. والتوجيهات والاقتراحات من خبير الوسيلة التعليمية تجعلها الباحثة أساساً لإصلاح وتصحيح تصميم لعبة "بقالة المفردات". المعلومات و التصحيحات التي حصلت عليها الباحثة

من تجربة صلاحية يجعلها الباحثة لتصحيح الأخطاء الطبعية الموجودة في لعبة “بقالة المفردات”. وأما المعلومات أو الاقتراحات التي حصلت عليها الباحثة من التجربة الميدانية يجعلها الباحثة أساسا لمعرفة فعالية وتناسب لعبة “بقالة المفردات” بالمتعلمين وهم تلامذة الصف الخامس المدرسة الابتدائية.

2. أفراد التجربة

إن القيام بالتجربة يحتاج إلى أفراد التجربة، وفيما يلي أفراد التجربة:

أ) تصديق الخبراء

إن الأفراد في هذه النظرة والاقتراح هو خبير واحد من المواد الدراسية في تعليم اللغة العربية و خبير واحد من الوسيلة التعليمية.

ب) تجربة صلاحية.

إن الأفراد في هذه التجربة هو معلم اللغة العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

ج) التجربة الميدانية

والأفراد في هذه التجربة الميدانية هم تلامذة من الصف الخامس مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

3. البيانات والمعلومات

البيانات والمعلومات التي حصلت عليها الباحثة من قيامها بالتقويم البنائي تنقسم إلى ثلاثة: (1) البيانات والمعلومات من التقويم الأول، وهي النظرة والاقتراح من خبير المواد الدراسية وخبير وسائل التعليم، (2) البيانات والمعلومات من التقويم الثاني، وهي تجربة صلاحية، (3) البيانات والمعلومات من التقويم الثالث، وهي التجربة الميدانية. ومن ناحية نوعها هناك البيانات الكيفية التي تتكون من التعليقات والاقتراحات، والبيانات الكمية التي حصل عليها الباحثة من الاستبيانات و الإختبار القبلي و الإختبار البعدي.

4. أسلوب جمع البيانات

إن تنمية هذه الوسيلة التعليمية تستخدم ثلاثة أدوات في جمع بيانات وهي المقابلة والاستبيان والاختبار. وفيما يلي تريد الباحثة أن تشرحها بالتفصيل.

أ) المقابلة

المقابلة هي الطريقة الإتصالية المباشرة الحرة بين السائل والمسؤول لجمع المعلومات، ويسجل الباحثة البيانات التي يحتاج إليها.⁵ المقابلة للحصول على المعلومات المهمة في الميدان حول عملية التعليم. قامت الباحثة بالمقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة.

ب) الاستبانة

⁵ Prantiasih, **Perencanaan Pengajaran PPKN**, (Malang: IKIP Malang, 2003) hal: 91

وقد اختارت الباحثة الاستبيان في هذا البحث كأداة لجمع البيانات لأن بالاستبيان يمكننا الحصول على بيانات من عدد من الأطفال ويستغرق سوى الملخص وكل طفل لديه حق الوصول إلى عدد من الأسئلة نفسها مع تأثير شخصي لاستبيان المعلم يمكن تجنبها. ويقصد بالاستبيان أسئلة موجهة إلى عدد من الناس استطلاعاً آرائهم في قضايا معينة. ويعرف فتح علي يونس الاستبيان قائلاً: "هو قائمة من الأسئلة أو الأحكام أو التقريرات التي يتطلب فيها الرأي، وعادة ما يكتب هذا الرأي، ويتطلب الإجابة بوضع علامة مميزة كهذه العلامة مثلاً (✓) وقد يتطلب تقريراً مطولاً مكتوباً".⁶

ج) الاختبار

الاختبار هو مجموعة من المثيرات (أسئلة شفوية أو تحريرية أو صور أوسوم) أعدت لتقيس بطريقة كمية، فهي من وسائل القياس التي يستخدمها الباحث للكشف عن الفروق بين الأفراد والجماعات.⁷ للحصول على مقياس هذا البحث. والاختبار هنا نوعان، الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

⁶ رجاء وحيد دويدري، البحث العلمي أساسيته النظرية وممارسته العلمية، (دمشق: دار الفكر، 2000) ص:

330-329

⁷ المرجع نفسه، ص. 344

5. أسلوب تحليل البيانات

تحليل البيانات هي العملية التي تنظم أو تكون بواسطتها الملاحظات الناتجة عن تطبيق خطة البحث المعينة بحيث يمكن الحصول منها على النتائج. و قال محمد النازير أن تحليل البيانات هو شيء مهم في البحث، لأنه سيعطي المعنى الذي يحتاج في تحليل المبحوثة.⁸ و أما أهداف تحليل البيانات هي :

- أ) لبحث أو يطلب الأجوبة من بيانات البحث
- ب) لبحث موصل بين الأجوبة من بيانات البحث
- ج) ليعطى الأجوبة التي تطلب في البحث
- د) ليأخذ الخلاصة و الإقتراحات التي يحتاج إليها الباحثة في البحث التالي.⁹

تستخدم الباحثة في تحليل البيانات يعني تحليل إحصائي وصفي بالمعدلة أو المئوية.

1) أسلوب تحليل البيانات من الإستبانة

إن تحليل البيانات التي حصل عليها الباحثة من تجربة لعبة "بقالة المفردات" يكون تحليلاً وصفيًا. ووصف هذه البيانات يستخدم الباحثة كما يلي :

حلل الباحثة نتائج الإستبانة من خبيرين و مدرس اللغة العربية ونتائج

الإستبانة من تلامذة بصيغة "(Rating Scale)".

⁸ Moh. Nazir, **Metode Penelitian**, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), hal. 346

⁹ Iqbal Hasan, **Analisis Data Penelitian dengan Statistik**. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), hal:

درجة	صفة
4	جيد جدا / جذاب جدا / مناسب جدا / واضح جدا / موافق جدا
3	جيد / جذاب / مناسب / واضح / موافق
2	مقبول
1	ناقص

ولمعرفة صحة الإنتاج فلا بد على البيانات أن تبدلها إلى البيانات الكمية بالرموز التالي:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

البيان:

P = المئوية الصلاحية

$\sum x_i$ = مجموعة القيمة المحسولة

$\sum x$ = مجموعة الأسئلة ضرب على قيمة الأعلى

وفيما يلي دليل تفسير البيانات من نتيجة التصديق والتثبيت كما قرره وزير

الشؤون الدينية المعايير وهي:¹⁰

¹⁰ Sa'dun Akbar, **Instrumen Perangkat Pembelajaran**, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal: 41

البيان	مقياس النجاح	المئوية	الرقم
يمكن استخدامه في التعليم بدون التصحيح	جيد جدا وصادق	85,01 – 100%	1
يمكن استخدامه في التعليم بالتصحيح البسيط	مقبول	70,01 – 85%	2
لا يمكن استخدامه في التعليم	ناقص	50,01 – 70%	3
يصلح كله أو يبدل	مردود	01 – 50%	4

(2) أسلوب تحليل البيانات من الاختبار

لتأكد من ثبات الوسيلة التعليمية ، تقوم الباحثة بالاختبار التائي (T)

(test

و فيما يلي شكل الرمز المستخدم لاختبار - التائي (t-test) : ¹¹

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

البيان :

$$SD_D = \text{مقياس الانحراف}$$

$$SE_{MD} = \text{مقياس الأخطاء من معدالي المتغيرين}$$

¹¹ Nurgianto, Burhan, **Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra**, (Yogyakarta: BPFE. 2001), hal: 370

عدد أفراد المستجيبين = N

قيمة المقارنة = t_0

متوسط الانحراف بين اختبار القبلي واختبار البعدي = M_D



الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها و مناقشتها

المبحث الأول: لمحة عن ميدان الدراسية

أ. مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج

مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي المؤسسة التعليمية في المستوى الابتدائي بميزة الإسلامية. تقع المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج في جريا سنتا إكسيكوتيف بلوك م في الشارع سوكانو هاتا. مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج لديها 35 مدرسا و 12 موظفا. يختلف التعليم المدرسين، 5 مدرسون يتعلمون في الماجستير و 30 مدرسون يتعلمون في بكالوريوس. عدد التلامذة المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي 552 تلامذة من الصف الأول حتى الصف السادس مع عدد الفصل هي 18 فصول. C.

مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج تستخدم المنهج على مستوى الوحدة التعليمية (KTSP) و التنمية بناء القرآن. المدرسون تستخدمون وسائل التعليمية إما من الصور أو الجهاز الإلكترونية. هذه المدرسة لها معمل الحاسوب، عدد جهاز الحاسوب في هذه المدرسة 33 ولكن لم يتم الحد الأقصى لتعلم اللغة العربية. ويستخدم معمل الحاسوب فقط لتدريس تكنولوجيا علوم الكمبيوتر وروبوتيك.

أهداف تعليم المفردات العربية بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي كي التلامذة يستطيعون أن ينطق الكلمة بنطق صحيح ويستعملها في سياق لغوي صحيح. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل الرابع هي التعارف والأدوات المدرسية والمهنة والعنوان والإسرة. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل الخامس هي في البيت وفي الحديقة في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل السادس هي الساعة والأفعال اليومية والواجب المنزلي والرحلة. طريقة تعليم المفردات العربية بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي بطريقة المباشرة، يأتي المدرس بالأشياء الأصلية أو بالصور.

ب. مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

أنشئت المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو منذ عام 1927، تقع المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو في الشارع كيائي الحاج أجوس سالم رقم 6 بمساحة 290 مترا و في الشارع دورواي رقم 1 مدينة باتو بمساحة 785 مترا. هذه المدرسة هي أقدم المدارس الدينية في باتو، و التي س قبل مقاتلي الدينية مع المجتمع الإسلامي في خضم الحقبة الاستعمارية الهولندية، إجيا بهذه المدرسة يولد الكوادر الإسلامية ذكية وبأخلاق كريمة. أنشطة التعليم والتعلم ينقسم إلى مكانين وهي في الشارع كيائي الحاج أجوس سالم رقم 6 باتو للصف الثالث و في الشارع دورواي رقم 1 باتو للصف الأول و الصف الثاني والصف الرابع والصف الخامس والصف السادس.

عدد المدرسين والموظفين في مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو 34 أشخاص. يختلف التعليم المدرسين، 1 مدرسون يتعلمون في الماجستير و 33 مدرسون يتعلمون في بكالوريوس. عدد التلامذة المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو هي 610 تلامذة من الصف الأول حتى الصف السادس مع عدد الفصل هي 18 فصول.

المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو تستخدم المنهج على مستوى الوحدة التعليمية (KTSP) 2006. المدرسون تستخدمون وسائل التعليمية إما من الطبيعية والبيئية أو الجهاز الإلكترونية. هذه المدرسة لها معمل الحاسوب، عدد جهاز الحاسوب في هذه المدرسة 7 ولكن لم يتم الحد الأقصى لتعلم اللغة العربية. ويستخدم معمل الحاسوب فقط لتدريس تكنولوجيا علوم الكمبيوتر.

أهداف تعليم المفردات العربية بمدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو هي كي التلامذة يستطيعون أن يفهم الكلمة عند استماعها أو قراءتها وينطق الكلمة بنطق صحيح ويعرف طريقة الاشتقاق منها. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل الرابع هي التعارف والأدوات المدرسية والمهنة والعنوان والأسرة. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل الخامس هي في البيت وفي الحديقة في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف. المواد التعليمية المستخدمة في تعليم المفردات اللغة العربية في فصل السادس هي الساعة والأفعال اليومية والواجب المنزلي والرحلة. طريقة تعليم

المفردات العربية بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي بطريقة المباشرة، يأتي المدرس بالأشياء الأصلية أو بالصور.



المبحث الثاني: عرض البيانات وتحليلها

أ. كيفية تطوير لعبة "بقالة المفردات" لتعليم المفردات العربية في مدرسة
إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية
باتو

1. تحليل الحاجات والمشكلة

لتحليل الحاجات والمشكلة قامت الباحثة بجمع البيانات كما يلي:
أ) المقابلة مع مدرس اللغة العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج
قامت الباحثة بالمقابلة مع مدرس اللغة العربية في مدرسة إنسان
أمانة الابتدائية مالانج وحصلت الباحثة من هذه المقابلة معرفة عن
عملية تعليمية اللغة العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج.
أن الغرض من تعليم اللغة العربية هو غرس حب الإسلام لأن
أنزل فيه القرآن باللغة العربية و المنهج المستخدم هي المنهج على مستوى
الوحدة التعليمية (KTSP) و التنمية بناء القرآن. والمواد التعليمية
المستخدمة في تعليم اللغة العربية هي في المدرسة وفي المكتبة وفي
المقصف.

أن وسائل التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة العربية هي بطاقة
الصور وبطاقة المفردات وبور بوئينو الطريقة المستخدمة في تدريس اللغة
العربية هي الطريقة المباشرة و الطريقة السمعية والشفوية. ووسائل
التعليمية المستخدمة لقياس قدرة التلامذة على فهم الدروس هي بطاقة
الصورة وبطاقة الكلمة.

فالمشاكل التي يواجهها التلامذة في تعليم اللغة العربية هي صعب
على التلامذة أن يتذكر المفردات والسهل نسيان على المفردات التي قد
حفظته التلامذة في هذه المدرسة قد تستخدم وسائل التعليمية القائمة

على تكنولوجيا في تعليم اللغة العربية. وكانت لعبة إلكترونية مناسبة لتعليم اللغة العربية لأن التلامذة متحمس جدا عندما تعلم اللغة العربية باستخدام جهاز الكمبيوتر وهذا يظهر حينما يتعلم اللغة العربية بوسيلة بور بوئين.

ب)المقابلة مع مدرس اللغة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

ثم قامت الباحثة المقابلة مع مدرس اللغة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو وحصلت الباحثة من هذه المقابلة معرفة عن عملية تعليمية اللغة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

أن الغرض من تعليم اللغة العربية في مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو هو راجيا إلى التلامذة الذين يستطيعون أن يتكلمون اللغة العربية الفصيحة و المنهج المستخدم هي المنهج على مستوى الوحدة التعليمية (KTSP) فأم المواد التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة العربية هي في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف.

أن وسائل التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة العربية هي بطاقة الصور وبطاقة المفردات وأغنية و الطريقة المستخدمة في تدريس اللغة العربية هي الطريقة المباشرة ووسائل التعليمية المستخدمة لقياس قدرة التلامذة على فهم الدروس هي الاختبار التحريري و الاختبار الشفوي.

فالمشاكل التي يواجهها التلامذة في تعليم اللغة العربية هي صعب على التلامذة أن ينطق المفردات بلفظ صحيح و صعب في القراءة. في هذه المدرسة قد تستخدم وسائل التعليمية القائمة على تكنولوجيا في تعليم اللغة العربية وكانت لعبة إلكترونية مناسبة و جيدة

لتعليم اللغة العربية لأن هذه المدرسة لم تستخدم اللعبة الإلكترونية في تعليم اللغة العربية

من هذه المقابلة رأت الباحثة أن لعبة "بقالة المفردات" بالحاجة إلى التطوير كوسيلة تعليمية للمرحلة الابتدائية لتعليم المفردات العربية.

2. تصميم المنتج

لعبة "بقالة المفردات" هي وسيلة تعليمية لتعليم اللغة العربية للمرحلة الابتدائية والمواد في هذه اللعبة مطابقا بمقياس الكفاءة والكفاءات الأساسية لصف الخامس. هذه اللعبة تتكون من ثلاثة موضوع يعني في المدرسة وفي المكتبة وفي المقصف. الجزء الأول هو تعريف المفردات كتابتها ونطقها والجزء الثاني هو بحث الصور من المفردات التي تظهر على الشاشة والجزء الثالث هو ترتيب الكلمات ليكون جملة مفيدة.

أ. خطوات تصميم لعبة "بقالة المفردات"

هناك خطوات ست بها الباحثة في تصميم خطوات تصميم لعبة "بقالة المفردات"، وهي كما يلي:

1) الخطوة الأولى: اختيار المواد

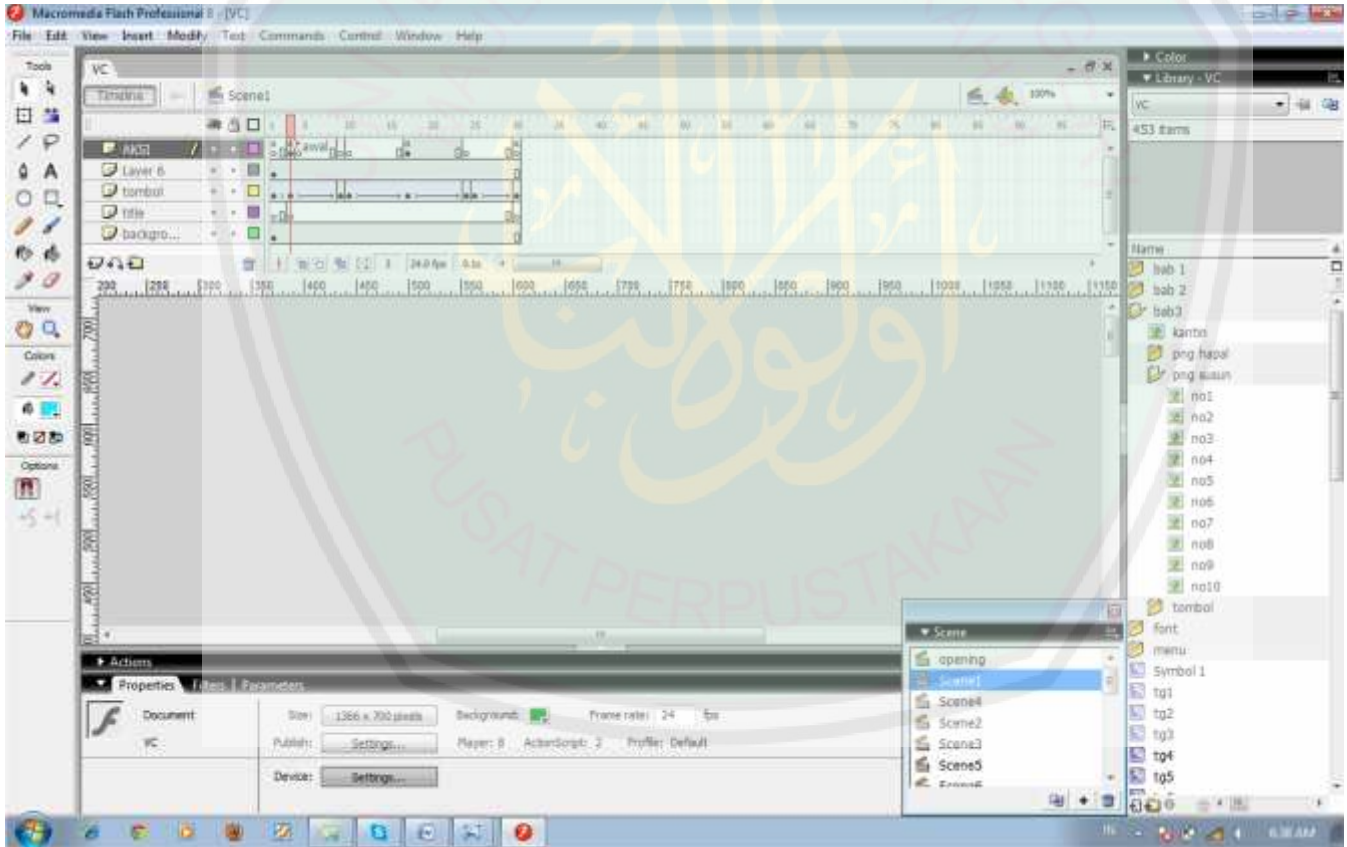
هذه اللعبة أخذتها الباحثة من المواد في الكتاب الذي ألفه أغوس وهيودي بموضوع "Aku Cinta Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah". المواد المستخدمة هي المواد في الفصل الدراسي الثاني وهي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف.

2) الخطوات الثانية: اختيار البرنامج

اختيار الباحثة برنامج ماكرومديا فلاش 8 لأن هذا البرنامج أسهل وأكثر دراية ومرنة لأن نستطيع أن نصور الصورة الخاصة بهم.

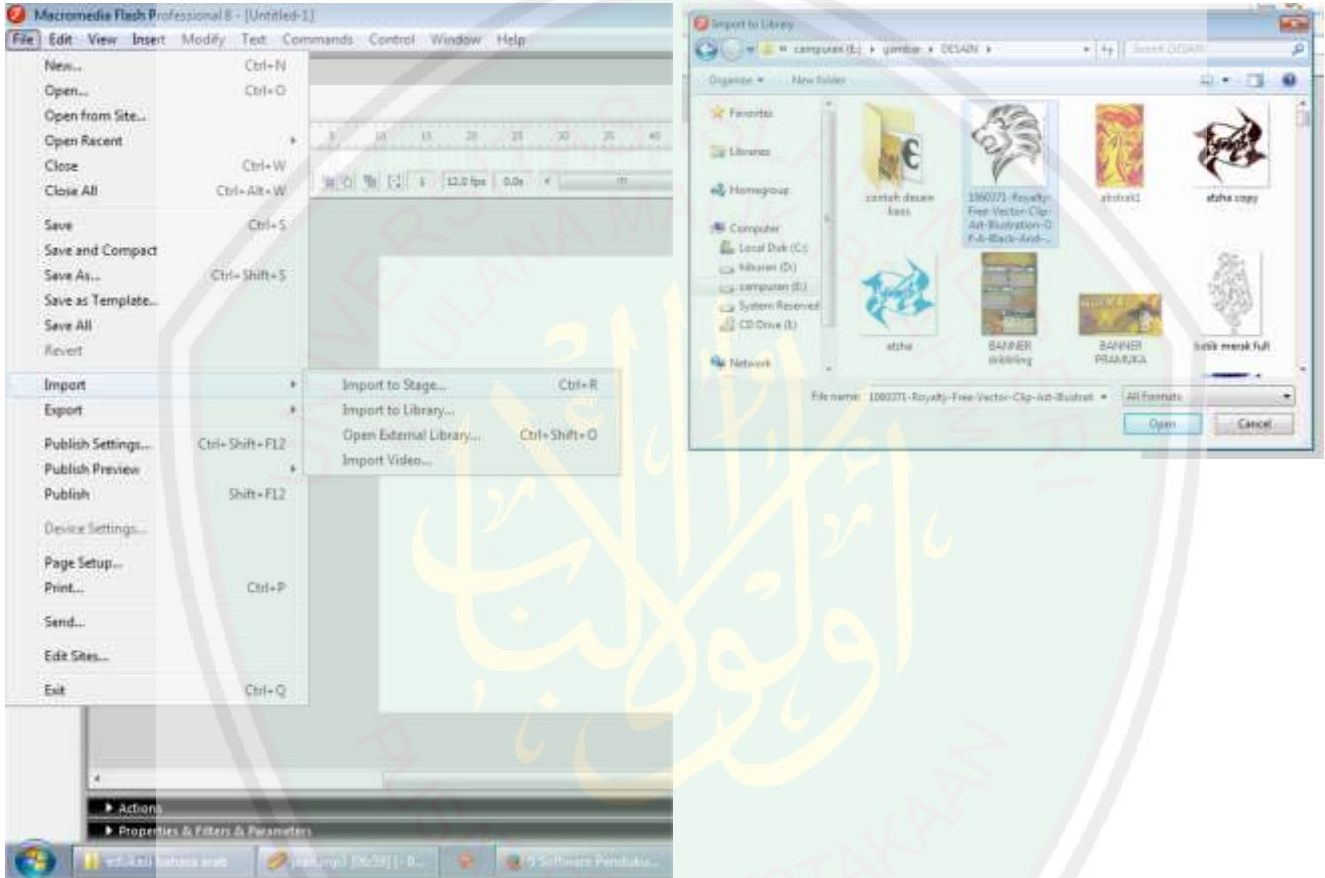
3) الخطوات الثالثة: إرسال الملفات إلى ماكرومديا فلاش 8

بعد اختيار المواد كتبت الباحثة المفردات و تدريبات عن المواد في المدرسة و في المكتبة و في المقصف في برنامج ميكروسوفت وورد (Microsoft Word) ثم حوّلت الباحثة الملفات من برنامج ميكروسوفت وورد (Microsoft Word) إلى برنامج فوتو شوف (Photo Shop) ثم صَدَرها إلى برنامج ماكرومديا فلاش 8. أدوات برنامج ماكرومديا فلاش 8 استخدمتها الباحثة في تصميم لعبة “بقالة المفردات” وهي تظهر في الصورة التالية:



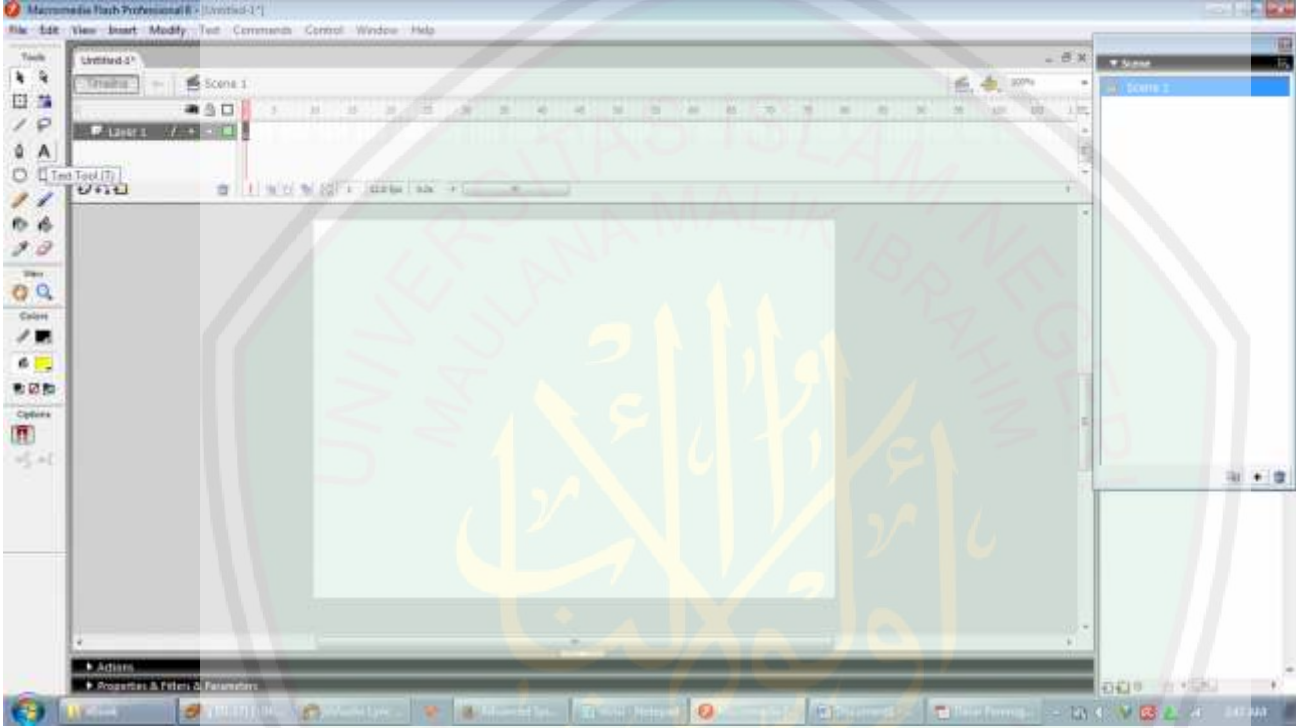
الصورة رقم 1: أدوات برنامج ماكرومديا فلاش 8

إرسال صورة في ماكروميديا فلاش بإنقر القائمة ملف << استيراد << إلى المكتبة
 File >> Import >> to library لإرسال الصور في المكتبة << إلى stage لإرسال
 الصور مباشرة في stage << اختر الصورة التي سيتم استيرادها << إنقر فتح



الصورة رقم 2: طريقة إرسال الصور في المكتبة << إلى stage

إرسال النص إلى ماكروميديا فلاش يمكن أن تكون مباشرة بإنقر **Text tool** << يكتب الكتابة << أدخل أو انقر الكتابة. أو يمكن يأخذ من البرامج الأخرى ثم لصقه في ماكروميديا فلاش.



الصورة رقم 3: طريقة إرسال النص إلى ماكروميديا فلاش

أشكال الموسيقى والملفات الصوتية المستخدمة
الموسيقى والملفات الصوتية المستخدمة يستخدم صيغة MP3، لأن هيكل ملفات MP3 يمكن قراءة ولعب في ماكروميديا فلاش.
عملية إرسال الأصوات في ماكروميديا فلاش
استيراد الأصوات مباشرة إلى المكتبة أو stage، ثم اسحبه الصوت إلى stage. كيفية استيراد الصوت كإستيراد الصور.

ب. محتويات لعبة "بقالة المفردات"
محتويات لعبة "بقالة المفردات" هي كما يلي:



الصورة رقم 4: الافتتاح



الصورة رقم 5: القائمة الرئيسية



الصورة رقم 6: قائمة الاختيار الموضوع لتسجيل وتخمين الصورة



الصورة رقم 7: قائمة الاختيار الموضوع لصياغة



الصورة رقم 8: الإرشادات للاستخدام



الصورة رقم 9: الاختتام



الصورة رقم 10: تحفيظ الموضوع في المدرسة



الصورة رقم 11: تخمين الصورة الموضوع في المدرسة



الصورة رقم 12: تحفيظ الموضوع في المكتبة



الصورة رقم 13: تخمين الصورة الموضوع في المكتبة



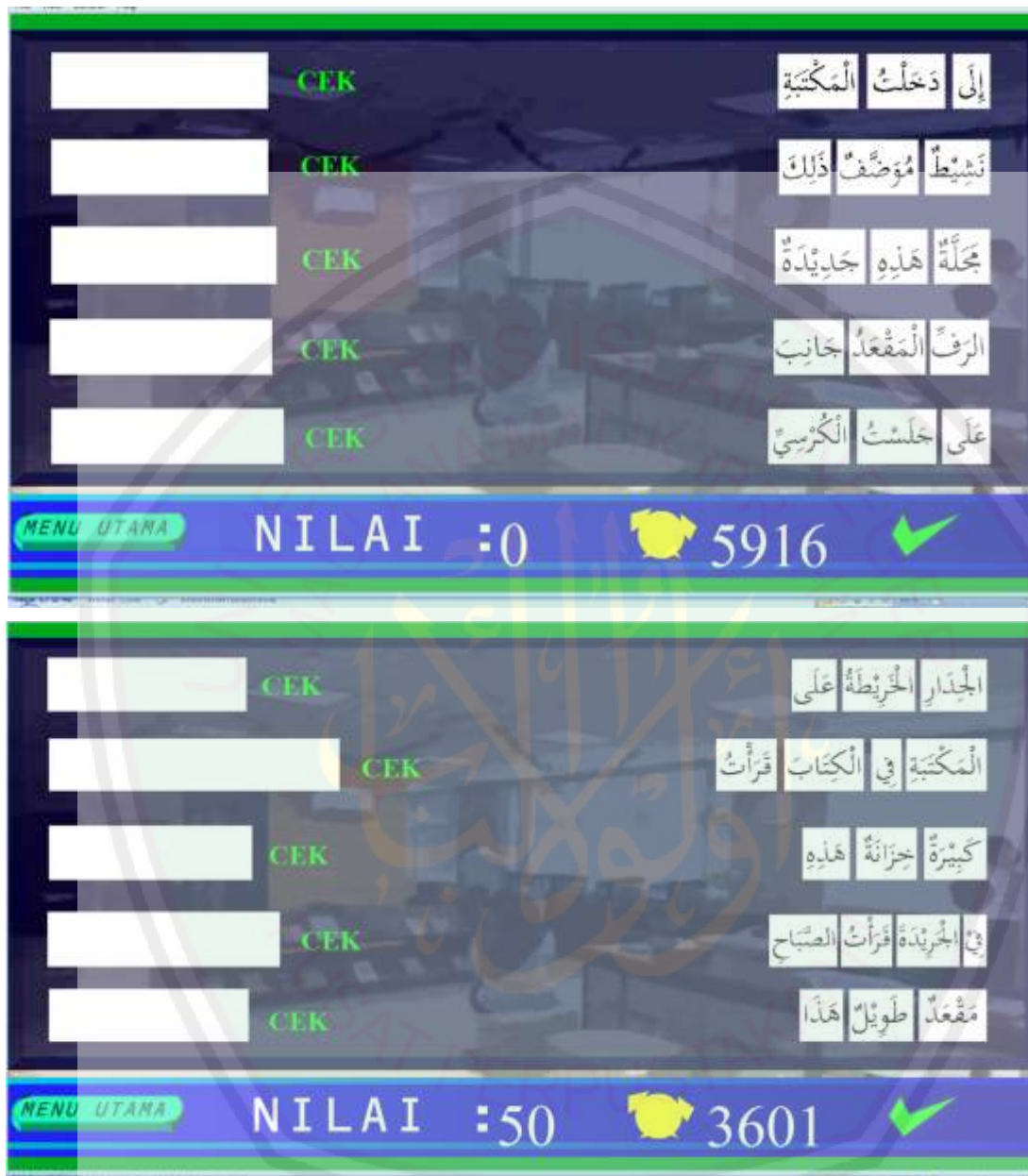
الصورة رقم 14: تحفيظ الموضوع في المقصف



الصورة رقم 15: تخمين الصورة الموضوع في المقصف



الصورة رقم 16: ترتيب الكلمة موضوع في المدرسة



الصورة رقم 17: ترتيب الكلمة موضوع في المكتبة



الصورة رقم 18: ترتيب الكلمة موضوع في المقصف

3. تصديق المنتج لعبة "بقالة المفردات"

أ) عرض البيانات حول نتائج تصديق المنتج من الخبير في مجال تعليم اللغة العربية

بعد تصميم المنتج قدمت الباحثة تصديق المنتج إلى الخبير في مجال تعليم اللغة العربية وكان خبير في مجال تعليم اللغة العربية هو الدكتور نور حسن عبد الباري، هو معلم في قسم التعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

الجدول (1)

نتيجة تصديق الخبير في مجال تعليم اللغة العربية

المستوى	$P = X \cdot 100\%$	$\frac{\sum x_i}{\sum x}$	$\sum x_i$	$\sum x$	بنود الأسئلة									
					10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
جيد جدا	82,5%		33	40	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3

من بيانات التقويم في الجدول (1) حصلت الباحثة على نتيجة 82,5% في المستوى جيد جدا، إضافة إلى ذلك حصل أيضا على البيانات من اقتراحات الخبير وتعليقته نحو اللعبة الحاسوبية. اقتراحات وتعليقات منه كما يلي:

1. أن تغير الباحثة صورة مكان التسوق بالمتجر

2. أن تصلح الباحثة مترادفات المخطئة

ب) عرض البيانات حول نتائج تصديق المنتج من الخبير في مجال الوسيلة التعليمية

قدمت الباحثة تصديق المنتج إلى الخبير في مجال الوسيلة التعليمية، وكان خبير في مجال الوسيلة التعليمية هو الأستاذ الدكتور مهيان، هو معلم في قسم التعليم اللغة العربية بجامعة مالانج الحكومية.

الجدول (2)

نتيجة تصديق الخبير في مجال الوسيلة التعليمية

المستوى	$P = X \ 100\%$	$\frac{\sum x_i}{\sum x}$	$\sum x_i$	$\sum x$	بنود الأسئلة									
					10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
جيد	%77,5		31	40	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3

من بيانات التقويم في الجدول (2) حصلت الباحثة على نتيجة %77,5 في المستوى جيد، إضافة إلى ذلك حصل أيضا على البيانات من اقتراحات الخبير وتعليقته نحو اللعبة الحاسوبية. اقتراحات وتعليقات منه كما يلي:

1) أن تكمل الباحثة إفتتاح لعبة "بقالة المفردات" بشعار الجامعة واسم المطور

2) أن تكمل الباحثة إختتام لعبة "بقالة المفردات" بالقائمة المطور والمشرّف الأول والمشرّف الثاني

3) أن تكمل الباحثة تدريبات بالمدح للإجابة الصحيحة و الصوت "بوم" للإجابة المخطئة

4) أن تكون الصوت والحركة في التدريبات أكثر جاذبية

5) أن تكمل الباحثة لعبة “بقالة المفردات” بالإرشادات للاستخدام

بعد الإفتتاح

4. تحسين المنتج لعبة “بقالة المفردات”

وبعد قدمت الباحثة الوسيلة التعليمية إلى الخبير، فالخطوة التالية تعني الإصلاحات، وتكون بتصحيح المنتج المطورة عن الأخطاء والنقص الموجودة حسب التصديق من الخبراء وإرشاداتها.

5. تجربة صلاحية المنتج

بعد أن صحت الباحثة لعبة “بقالة المفردات” قامت الباحثة بتجربة صلاحية إلى معلم اللغة العربية في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

جدول (3)

نتيجة تجربة صلاحية (معلم اللغة العربية)

رقم	الأسئلة	عدد البيانات	الإجابة				Σx	Σxi	نسبة المئوية
			1	2	3	4			
1	مناسبة المواد مع قدرة التلامذة	2	-	-	-	2	8	8	100%
2	وضوح الإرشادات للإستخدام لعبة “بقالة المفردات”	2	-	-	2	-	8	6	75%
3	مناسبة الصور في لعبة “بقالة المفردات” مع المفردات	2	-	-	1	1	8	7	87,5%
4	مناسبة اللعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات	2	-	-	-	2	8	8	100%
5	جاذبية الصور في لعبة “بقالة	2	-	-	1	1	8	7	87,5%

								المفردات”	
6	جاذبية الألوان في لعبة “بقالة	2	-	-	2	-	8	6	%75
	المفردات”								
7	اهتمام التلامذة في تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة	2	-	-	2	-	8	8	%100
	المفردات”								
8	فهم التلامذة عن المفردات في تعلم اللغة العربية بوسيلة اللعبة 8بقالة المفردات	2	-	-	1	1	8	7	%87,5
9	مناسبة اللعبة “بقالة” المفردات” بأهداف التعليم اللغة العربية	2	-	-	1	1	8	7	%87,5
10	فعالية التعليم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة” المفردات” في الأنشطة التعليم والتعلم	2	-	-	1	1	8	7	%87,5
بمعدل									%88,8
							80	71	

من التحليل البيانات حصل تحسين المنتج اللعبة “بقالة المفردات” بمعدل 71 بنسبة المئوية 88,8% في المستوى جيد جدا. تعليقات واقتراحات من المعلم اللغة العربية في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو هي كما يلي:

1) التلامذة يتعلم اللغة العربية بالحماس بهذه الوسيلة وكانت هذه الوسيلة الجذابة في عملية التعليم والتعلم

(2) أن تزيد الباحثة المفردات الموجودة في وسائل التعليمية
 (3) أن تزيد الباحثة الأسئلة في ترتيب الكلمة ليكون جملة مفيدة
 هذا أن اللعبة “بقالة المفردات” يمكن إستخدامها كوسيلة التعليمية في تعليم اللغة العربية للصف الخامس المدرسة الابتدائية ولابد على الباحثة أن تكمل التعديلات والإقتراحات من معلم اللغة العربية.

ب. مواصفة المنتج لعبة “بقالة المفردات”

لعبة “بقالة المفردات” هي لعبة إلكترونية لتعليم اللغة العربية للصف الخامس المدرسة الابتدائية. هذه اللعبة تتكون من تدرّيين، تدريب الأول هو حفظ المفردات وتدريب الثاني هو ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة.
 (1) تدريب حفظ المفردات

تدريب الأول أي حفظ المفردات يأتي بثلاثة موضوعات هي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف. قدم هذا التدريب بتعريف المفردات، نطق المفردات ومعاني المفردات. بعد عرف جميع المفردات بدأ بتدريب حفظ المفردات. طريقة اللعب هذا التدريب هي:

أ) يضغط قائمة الحفظ

ب) يختار عنوان من المادة في المدرسة أو في المكتبة أو في المقصف

ج) يضغط الصور على الشاشة فسيتم عرض صوت النطق المفردات وكذلك

المعنى المفردات

د) يضغط السهم  ثم يمارس حفظ المفردات بالضغط الصورة على الشاشة

هـ) يبدأ إجابة السؤال بالضغط المثلث الأحمر وبعد يضغط المثلث الأحمر فسيتم عرض صوت النطق المفردات وعلى اللاعب أن يبحث الصور على الشاشة مناسباً بالمفردات.

2) تدريب ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة
تدريب الثاني أي ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة يأتي بثلاثة موضوعات هي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف. طريقة اللعب هذا التدريب هي:
أ) يضغط قائمة ترتيب الكلمة
ب) يختار عنوان من المادة في المدرسة أو في المكتبة أو في المقصف
ج) يترتب الكلمة لتكون جملة مفيدة عن طريق تحريك قطعة إلى المربع المجهز على الشاشة
هـ) يضغط العلامة (✓) للتحقق الإجابة أكانت الإجابة صحيحة أم مخطئة.

ج. فعالية استخدام لعبة "بقالة المفردات" لتعليم المفردات العربية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

بعد إتمام عملية تطوير اللعبة "بقالة المفردات" قامت الباحثة بتجربة هذه اللعبة لمعرفة فعالية استخدام لعبة "بقالة المفردات" في تعليم الفردات العربية. وقامت الباحثة بعملية التجريبية في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو. في عملية التجريبية قامت الباحثة بالاختبارين هي اختبار القبلي و اختبار البعدي. قامت الاختبار القبلي قبل عملية التعليم باللعبة "بقالة المفردات" لمعرفة قدرة التلامذة الأولية في تسلط المفردات. وبعد أن أتمت الباحثة العملية التجريبية في ميدان البحث فأخذت الباحثة الاختبار البعدي لمعرفة مدى فعالية استخدام اللعبة "بقالة المفردات" في

تعليم المفردات العربية. وفيما يلي جدول معايير النتيجة نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي:

الجدول (4)

معايير النتيجة نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

الرقم	فئة النتائج	التقدير
1	100 – 91	ممتاز
2	90 – 71	جيد جدا
3	70 – 61	جيد
4	60 – 51	مقبول
5	50 – 10	ضعيف

قسمت الباحثة معيار النتائج لهذا الاختبار هو ممتاز 100 – 91، و جيد جدا في مسافة النتيجة 90 – 71، و جيد في مسافة النتيجة 70 – 61، و مقبول في مسافة النتيجة 60 – 51، ثم ضعيف في مسافة النتيجة 50 – 10، كما تعرض في الملحق الأول (الجدول 4).

الجدول (5)

نتيجة الاختبار القبلي من مجموعة التجربة في مدرسة إنسان أمانة الابتدائية

مالانج

تلامذة	اختبار القبلي	التقدير
1	73	جيد جدا
2	73	جيد جدا
3	89	جيد جدا
4	73	جيد جدا

جيد	62	5
مقبول	51	6
ضعيف	47	7
جيد جدا	78	8
جيد جدا	73	9
جيد	69	10
جيد	62	11
جيد	62	12
جيد	62	13
ممتاز	100	14
جيد جدا	89	15
جيد جدا	89	16
ضعيف	48	17
جيد	62	18
جيد جدا	73	19
جيد جدا	73	20
جيد جدا	84	21
جيد	69	22
ضعيف	47	23
ضعيف	38	24
جيد جدا	73	25
جيد جدا	78	26
جيد	62	27

جيد جدا	73	28
جيد جدا	84	29
جيد جدا	89	30
جيد جدا	78	31
ضعيف	51	32
جيد جدا	73	33

كما تعرض في الجدول (5) نتيجة الاختبار القبلي حصل 18 تلامذة على تقدير جيد جدا و 8 تلامذة على تقدير جيد و تلميذا واحدا على تقدير مقبول و 5 تلامذة على تقدير ضعيف.

الجدول(6):نتيجة الاختبار البعدي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج

درجة	الاختبار البعدي	تلامذة
جيد جدا	89	1
ممتاز	91	2
ممتاز	100	3
ممتاز	95	4
جيد	68	5
جيد جدا	73	6
جيد	69	7
ممتاز	91	8
ممتاز	91	9

جيد جدا	87	10
جيد	68	11
ممتاز	100	12
جيد جدا	72	13
ممتاز	100	14
ممتاز	95	15
ممتاز	95	16
مقبول	60	17
ممتاز	100	18
جيد جدا	87	19
جيد جدا	73	20
ممتاز	95	21
جيد جدا	73	22
مقبول	60	23
جيد جدا	73	24
ممتاز	100	25
جيد جدا	87	26
جيد جدا	73	27
جيد جدا	87	28
ممتاز	95	29
ممتاز	100	30
ممتاز	100	31
جيد جدا	78	32

ممتاز	100	33
-------	-----	----

كما تعرض في الجدول (6) نتيجة الاختبار البعدي حصل 16 تلامذة على تقدير ممتاز و 12 تلامذة على تقدير جيد جدا و 3 تلامذة على تقدير جيد و تلميذان اثنان على تقدير مقبول. بهذا إرتفعت نتيجة التلامذة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج باستخدام اللعبة "بقالة المفردات".

الجدول (7)

تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي لتلامذة مدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج

تلامذة	اختبار القبلي X	اختبار البعدي Y	D=X-Y	D ²
1	73	89	16-	256
2	73	91	18-	324
3	89	100	11-	121
4	73	95	22-	484
5	62	68	6-	36
6	51	73	22-	484
7	47	69	22-	484
8	78	91	13-	169
9	73	91	18-	324
10	69	87	18-	324

36	6-	68	62	11
1444	38-	100	62	12
100	10-	72	62	13
-	-	100	100	14
36	6-	95	89	15
36	6-	95	89	16
144	12-	60	48	17
1444	38-	100	62	18
196	14-	87	73	19
-	-	73	73	20
121	11-	95	84	21
16	4-	73	69	22
169	13-	60	47	23
1225	35-	73	38	24
289	17-	100	73	25
81	9-	87	78	26
121	11-	73	62	27
25	5-	87	73	28
121	11-	95	84	29
121	11-	100	89	30
484	22-	100	78	31
729	27-	78	51	32
729	27-	100	73	33

10673	499-	2825	2307	Σ
323,42	15,12	85,60	69,90	M

من الجدول السابق اتضح أن $\Sigma D = -499$ و $\Sigma D^2 = 10673$ ، ثم أدخلت الباحثة هذه النتيجة الحساب الانحراف المعياري من الفرق بالرمز الآتي:

$$\begin{aligned}
 SD_D &= \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \frac{(\Sigma D)^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{10673}{33} - \frac{(-499)^2}{33}} \\
 &= \sqrt{323,42 - (-15,12)^2} \\
 &= \sqrt{323,42 - 228,61} = \sqrt{94,81} = 9,7370
 \end{aligned}$$

ثم حساب الخطأ المعياري (SE_{MD}) من متوسط الفرق بالرمز:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{9,7370}{\sqrt{33-1}} = \frac{9,7370}{\sqrt{32}} = \frac{9,7370}{5,6568} = 1,7212$$

ثم حساب t_0 باستخدام الرمز:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{-15,12}{1,7212} = -8,7845$$

التنبيه: إن علامة النقص (-) في العدد ليست علامة الحساب، وإنما هي علامة الفرق بين العددين.

من الحساب السابق قد وجد الباحثة بعد ترتيب الرموز أن متوسط الفرق (M_D) بين نتيجة في الإختبار القبلي والإختبار البعدي هو -15,12 والانحراف المعياري (SD_D) هو 9,7370 والخطأ المعياري (SE_{MD}) هو 1,7212، وقيمة "ت" (t_0) -8,7845، ثم حسب الباحثة df بالرمز:

$$df = N-1 = 33-1 = 32$$

والعدد 32 يرجع الى قيمة "ت" الموجودة في الجدول المعتمد. وقد اتضح أن قيمة ت الموجودة في الجدول عند مستوى الدلالة 5% تدل على العدد 2,042، وعند مستوى الدلالة 1% تدل على العدد 2,750، فعرفت الباحثة أن قيمة t_0 أكبر من قيمة t الموجودة في الجدول.

اعتمادا على حساب النتيجة الأخيرة فيها الاختلاف بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي. وبعبارة أخرى أن التعليم بغير استخدام اللعبة "بقالة المفردات" تؤثر تأثيرا تفاعليا في تعليم المفردات العربية بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج.

الجدول (8)

نتيجة الاختبار القبلي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو

التقدير	اختبار القبلي	تلامذة
ضعيف	29	1
ضعيف	22	2
جيد	64	3
جيد	68	4
جيد	64	5
جيد	68	6
ممتاز	95	7
ممتاز	91	8
جيد	69	9
جيد جدا	80	10

ممتاز	91	11
جيد جدا	86	12
جيد جدا	84	13
مقبول	51	14
جيد	68	15
ضعيف	42	16
مقبول	55	17
ضعيف	31	18
مقبول	55	19
ضعيف	33	20
جيد جدا	73	21
ممتاز	91	22
ضعيف	47	23
مقبول	53	24
ضعيف	42	25
ضعيف	38	26
جيد	62	27
ممتاز	91	28
جيد جدا	80	29

كما تعرض في الجدول (8) نتيجة الاختبار القبلي حصل 5 تلامذة على تقدير

ممتاز و 5 تلامذة على تقدير جيد جدا و 7 تلامذة على تقدير جيد و 4 تلامذة على

تقدير مقبول و 8 تلامذة على تقدير ضعيف.

الجدول (9)

نتيجة الاختبار البعدي من المجموعة التجربة التلامذة مدرسة مفتاح العلوم

الابتدائية الإسلامية باتو

تلامذة	اختبار البعدي	التقدير
1	69	جيد
2	42	ضعيف
3	91	ممتاز
4	89	جيد جدا
5	78	جيد جدا
6	100	ممتاز
7	95	ممتاز
8	100	ممتاز
9	91	ممتاز
10	89	جيد جدا
11	95	ممتاز
12	100	ممتاز
13	95	ممتاز
14	68	جيد
15	89	جيد جدا
16	84	جيد جدا
17	80	جيد جدا
18	100	ممتاز

ممتاز	91	19
جيد	68	20
ممتاز	95	21
جيد	62	22
جيد جدا	80	23
جيد جدا	84	24
جيد جدا	84	25
مقبول	53	26
جيد جدا	80	27
ممتاز	100	28
ممتاز	100	29

كما تعرض في الجدول (9) نتيجة الاختبار البعدي حصل 13 تلامذة على تقدير ممتاز و 10 تلامذة على تقدير جيد جدا و 4 تلامذة على تقدير جيد و تلميذ واحد على تقدير مقبول و تلميذ واحد على تقدير ضعيف. بهذا إرتفعت نتيجة التلامذة مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو باستخدام اللعبة "بقالة المفردات".

الجدول (10)

تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي التلامذة مدرسة مفتاح العلوم

الابتدائية الإسلامية باتو

تلامذة	اختبار القبلي X	اختبار البعدي Y	$D=X-Y$	D^2
1	29	69	40-	1600

400	20-	42	22	2
729	27-	91	64	3
441	21-	89	68	4
196	14-	78	64	5
1024	32-	100	68	6
-	-	95	95	7
81	9-	100	91	8
484	22-	91	69	9
81	9-	89	80	10
16	4-	95	91	11
196	14-	100	86	12
121	11-	95	84	13
289	17-	68	51	14
441	21-	89	68	15
1764	42-	84	42	16
625	25-	80	55	17
4761	69-	100	31	18
1296	36-	91	55	19
1225	35-	68	33	20
484	22-	95	73	21
841	29-	91	62	22
1089	33-	80	47	23
961	31-	84	53	24

1764	42-	84	42	25
225	15-	53	38	26
324	18-	80	62	27
81	9-	100	91	28
400	20-	100	80	29
21939	687-	2481	1794	Σ
756,51	23,68-	85,55	61,86	M

من الجدول السابق اتضح أن $\sum D = -687$ و $\sum D^2 = 21939$ ، ثم أدخلت الباحثة هذه النتيجة الحساب الانحراف المعياري من الفرق بالرمز الآتي:

$$\begin{aligned}
 SD_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{21939}{29} - \frac{(-687)^2}{29}} \\
 &= \sqrt{756,51 - (-23,68)^2} \\
 &= \sqrt{756,51 - 560,74} = \sqrt{195,77} = 13,9917
 \end{aligned}$$

ثم حساب الخطأ المعياري (SE_{MD}) من متوسطة الفرق بالرمز:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{13,9917}{\sqrt{29-1}} = \frac{13,9917}{\sqrt{28}} = \frac{13,9917}{5,2915} = 2,6441$$

ثم حساب t_0 باستخدام الرمز:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{-23,68}{2,6441} = -8,9557$$

التنبية: إن علامة النقص (-) في العدد ليست علامة الحساب، وإنما هي علامة الفرق بين العددين.

من الحساب السابق قد وجد الباحثة بعد ترتيب الرموز أن متوسط الفرق (M_D) بين نتيجة في الإختبار القبلي والإختبار البعدي هو -23,68 والانحراف المعياري (SD_D) هو 13,9917 والخطأ المعياري (SE_{MD}) هو 2,6441، وقيمة "ت" (t_0) -8,9557 ، ثم حسب الباحثة df بالرمز:

$$df = N-1 = 29-1 = 28$$

والعدد 28 يرجع الى قيمة "ت" الموجودة في الجدول المعتمد. وقد اتضحت أن قيمة ت الموجودة في الجدول عند مستوى الدلالة 5% تدل على العدد 2,048، وعند مستوى الدلالة 1% تدل على العدد 2,763، فعرفت الباحثة أن قيمة t_0 أكبر من قيمة t الموجودة في الجدول.

اعتمادا على حساب النتيجة الأخيرة فيها الاختلاف بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي. وبعبارة أخرى أن التعليم بغير استخدام اللعبة "بقالة المفردات" تؤثر تأثيرا تفاعليا في تعليم المفردات العربية بمدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

نتائج الإستبانة من الطلبة بعد استخدام الوسيلة المطورة

أما نتيجة الإستبانة من الطلبة بعد التجربة كما في الجدول التالي:

الجدول (11)

نتيجة الإستبانة من التلامذة بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج بعد استخدام اللعبة "بقالة المفردات"

رقم	الأسئلة	عدد البيانات	الإجابة				Σx	Σxi	نسبة المئوية
			1	2	3	4			
1	جذابية تقسيم لعبة "بقالة"	33	-	1	1	1	132	114	86,4%

			6	6				المفردات” في تعليم اللغة العربية	
%79,5	105	132	7	2 5	1	-	33	سهلة تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة المفردات”	2
%86,4	114	132	1 6	1 6	1	-	33	جذائية الصور في لعبة “بقالة المفردات”	3
%88,6	117	132	1 9	1 3	1	-	33	جذائية الألوان في لعبة “بقالة المفردات”	4
%81,8	108	132	1 2	1 8	3	-	33	التلامذة يحبون بأنواع الصور في لعبة “بقالة المفردات”	5
%75,8	100	132	7	1 7	9	-	33	التلامذة يستطيعون أن يتذكرون المفردات العربية بعد تعاليمهم باللعبة “بقالة المفردات”	6
%80,3	106	132	1 0	2 0	3	-	33	التلامذة يستطيعون أن يفهمون المفردات العربية باللعبة “بقالة المفردات”	7
%97,7	129	132	2 1	1 2	-	-	33	فهم التلامذة عن المفردات في تعلم اللغة العربية بوسيلة اللعبة “بقالة المفردات”	8
%88,6	117	132	1 8	1 5	-	-	33	التلامذة يحبون أن يتعلمون المفردات العربية باللعبة “بقالة	9

المفردات									
10	التلامذة يشعرون بالحماس في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "بقالة المفردات"	33	-	-	7	2	132	125	94,7%
	بمعدل						132	113,5	86%

ومن نتيجة الإستبانة المحصورة، يعرف أن:

- (1) 86,4% من التلامذة يقولون على أن تقديم لعبة "بقالة المفردات" في تعليم اللغة العربية جذابة
- (2) 79,5% من التلامذة يقولون على أن تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "بقالة المفردات" سهلة
- (3) 86,4% من التلامذة يقولون على أن الصور في لعبة "بقالة المفردات" جذابة
- (4) 88,6% من التلامذة يقولون على أن الألوان في لعبة "بقالة المفردات" جذابة
- (5) 81,7% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يحبون بأنواع الصور في لعبة "بقالة المفردات"
- (6) 75,8% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يستطيعون أن يتذكروا المفردات العربية بعد تعاملهم باللعبة "بقالة المفردات"
- (7) 80,3% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يستطيعون أن يفهموا المفردات العربية باللعبة "بقالة المفردات"
- (8) 97,7% من التلامذة يقولون على أن اللعبة "بقالة المفردات" في تعليم اللغة العربية منفعة

9) 88,6% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يحبون أن يتعلمون

المفردات العربية باللعبة “بقالة المفردات”

10) 94,7% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يشعرون بالحماس في

تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة المفردات”

أما بالنسبة المئوية من جميع الإستبانات فحصلت النتيجة إلى 86%.

وهذا يدل على أن قبول التلامذة هذه الوسيلة المطورة "جيد جدا". ومن هذه

نتيجة الإستبانة، يمكننا أيضا أن نلاحظ أن استخدام هذه الوسيلة المطورة

أعطى الأثر في اهتمام التلامذة لتعليم المفردات العربية.

الجدول (12)

نتيجة الإستبانة من التلامذة بمدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو بعد

استخدام اللعبة “بقالة المفردات”

رقم	الأسئلة	عدد البيانات	الإجابة				Σx	Σxi	نسبة المئوية
			1	2	3	4			
1	جاذبية تقديم لعبة “بقالة المفردات” في تعليم اللغة العربية	29	-	-	-	29	116	116	100%
2	سهولة تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	1	1	116	104	89,7%
3	جاذبية الصور في لعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	2	2	116	114	98,3%
4	جاذبية الألوان في لعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	5	2	116	111	95,7%

5	التلامذة يحبون بأنواع الصور في لعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	5	2	116	111	95,7%
6	التلامذة يستطيعون أن يتذكرون المفردات العربية بعد تعلمهم باللعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	1	1	116	102	87,9%
7	التلامذة يستطيعون أن يفهمون المفردات العربية باللعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	8	2	116	108	93,1%
8	منفعة اللعبة “بقالة المفردات” في تعليم اللغة العربية	29	-	-	3	2	116	113	97,4%
9	التلامذة يحبون أن يتعلمون المفردات العربية باللعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	-	2	116	116	100%
10	التلامذة يشعرون بالحماس في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة “بقالة المفردات”	29	-	-	2	2	116	114	98,3%
بمعدل							116	110,9	95,6%

ومن نتيجة الإستبانة المحصورة، يعرف أن:

1) 100% من التلامذة يقولون على أن تقديم لعبة “بقالة المفردات” في تعليم

اللغة العربية جذابة

- (2) 89,7% من التلامذة يقولون على أن تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "بقالة المفردات" سهلة
 - (3) 98,3% من التلامذة يقولون على أن الصور في لعبة "بقالة المفردات" جذابة
 - (4) 95,7% من التلامذة يقولون على أن الألوان في لعبة "بقالة المفردات" جذابة
 - (5) 95,7% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يحبون بأنواع الصور في لعبة "بقالة المفردات"
 - (6) 87,9% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يستطيعون أن يتذكرون المفردات العربية بعد تعاملهم باللعبة "بقالة المفردات"
 - (7) 93,1% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يستطيعون أن يفهمون المفردات العربية باللعبة "بقالة المفردات"
 - (8) 97,4% من التلامذة يقولون على أن اللعبة "بقالة المفردات" في تعليم اللغة العربية منفعة
 - (9) 100% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يحبون أن يتعلمون المفردات العربية باللعبة "بقالة المفردات"
 - (10) 98,3% من التلامذة يقولون على أن التلامذة يشعرون بالحماس في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "بقالة المفردات"
- أما بالنسبة المئوية من جميع الإستبانات فحصلت النتيجة إلى 95,6%. وهذا يدل على أن قبول التلامذة هذه الوسيلة المطورة "جيد جدا". ومن هذه نتيجة الإستبانة، يمكننا أيضا أن نلاحظ أن استخدام هذه الوسيلة المطورة أعطى الأثر في اهتمام التلامذة لتعليم المفردات العربية.

المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج هي إحدى المدرسة المتقدمة في مالانج على المستوى الابتدائي و المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو هي إحدى المدرسة المتقدمة في باتو على المستوى الابتدائي. ولكن مرافق المدرسة في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج أحسن من مرافق المدرسة في المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو.

ومن هذه النتيجة ترى الباحثة أن استخدام لعبة “بقالة المفردات” في المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو أكثر تفاعليا من المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج ولوكان جهاز الحاسوب في المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو أقل من جهاز الحاسوب في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و معمل الحاسوب في المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو أبسط من معمل الحاسوب في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج.

المبحث الثالث: مناقشة نتائج البحث

لعبة "بقالة المفردات" هي لعبة إلكترونية لتعليم المفردات العربية. في تطوير هذه اللعبة أخذتها الباحثة من المواد في الكتاب الذي ألفه أغوس وهيو دي بموضوع "Aku Cinta Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah" تستخدم المنهج على مستوى الوحدة التعليمية (KTSP) 2006 الطبع Aqila. المواد المستخدمة هي المواد في الفصل الدراسي الثاني وهي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف.

جرت الباحثة في تطوير لعبة "بقالة المفردات" على شكل البحث الذي يقدمه Sugiyono وهو يتبنى من Borg and Gall وهذه طريقة البحث المستخدمة للحصول على نتائج معين وتجربة فعالة.¹ تناولت عمالية البحث بالخطوات التالية :
 (1) تحليل الحاجات والمشكلات، (2) جمع المعلومات، (3) تصميم المنتج، (4) تصديق المنتج، (5) تحسين المنتج، (6) تجربة صلاحية المنتج، (7) تحسين المنتج، (8) تجربة فعالية المنتج، (9) تحسين المنتج، (10) المنتجات النهائية.²

لعبة "بقالة المفردات" هي وسيلة تعليمية في تعليم المفردات العربية للصف الخامس المدرسة الابتدائية. هذه اللعبة مصمم ببرامج ماكرومديا فلاش 8 فيها طريقة اللعبة و تعريف المفردات بالأصوات والصور و تدريب المفردات. تدريب الأول هو حفظ المفردات وتدريب الثاني هو ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة.

كما قال عبد الحميد وآخرون في كتابه، ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطلاب نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح. إن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كله

¹ Sugiyono, **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D**, (Bandung: Alfabata, 2013), hal: 407.

² Ibid, hal: 409

بالإضافة إلى شيء آخر لا يقل عن هذا كله أهمية، ألا وهو قدرته على أن يستخدم الكلمة المناسبة في المكان المناسب.³

من هذا الرأي فتطوير لعبة “بقالة المفردات” تتكون من تدرّيبين، تدريب الأول هو حفظ المفردات مقدم بتعريف المفردات بالأصوات والصور وتدريب الثاني هو ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة. بهذا التلامذة يعرفون معاني المفردات الصحيحة وهم يستطيعون أن ينطقون المفردات بنطق سليم وهم يستطيعون أن يستخدمون الكلمة في جملة مفيدة.

وبعد أن جرت الباحثة عملية التقويم، رأت الباحثة أن الوسيلة التعليمية المطورة فعالية لدى التلامذة الفصل الخامس بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو مناسبا بنتيجة الإختبار والإستبانة. التلامذة يتعلمون اللغة العربية بالحماس وتعليم اللغة العربية تكون جذابة لدى التلامذة باستخدام لعبة “بقالة المفردات”.

كما قال بشير عبد الرحيم الكلوب في كتابه، ان للوسيلة التعليمية التعليمية أهمية كبيرة بالنسبة للتلاميذ فهي كما يلي: الوسائل التعليمية تثير النشاط الذاتي لدى التلاميذ، و تنمي الوسائل التعليمية الاستمرار في الفكر والتفكير و تظهر اهمية الوسائل التعليمية في تعديل بعض الاتجاهات واكتساب التلاميذ اتجاهات تربوية سليمة و استشارة اهتمام وانتباه التلاميذ الى موضوع الدراسة، و تقليل الجهد واختصار الوقت من المعلم والمتعلم، و الوسائل التعليمية تساعد في نقل المعرفة وتوضح الجوانب المبهمة وتثبت عملية الإدراك، و الوسائل

³ Abdul Hamid dkk, **Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media)**, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), Hal: 61

التعليمية تثبيت المعلومات وتزيد من حفظ المتعلم وتضاعف استيعابه، و الوسائل التعليمية تقوم المعلومات المتعلم وتقيس مدى ما استوعبه من مادة الدرس.⁴



⁴ بشير عبد الرحيم الكلوب، الوسائل التعليمية التعليمية: إعدادها وطرق إستخدامها، (عمان: مكتبة

المحتسب، 1986)، ص: 28

الفصل الخامس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

بعد تطوير اللعبة “بقالة المفردات” ويصدقه الخبراء ويجريه التلامذة تستطيع الباحثة أن تستخرج النتائج التالية:

1. إن اجراءات تطوير اللعبة “بقالة المفردات” بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو تحتاج إلى الخطوات التالية: (1) الدراسة المبدئية يعني تحليل الحاجات والمشكلات بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو، (2) تطوير الوسيلة التعليمية يعني هناك خطوتان في تصميم اللعبة “بقالة المفردات” هي اختيار الوسيلة واختيار المواد، (3) تصديق المنتج إلى خبيرين يعني الخبير في مجال الوسيلة التعليمية والخبير في مجال تعليم اللغة العربية، (4) تحسين المنتج من التعليقات والإقتراحات الخبير في مجال الوسيلة التعليمية والخبير في مجال تعليم اللغة العربية، (5) تجربة الصلاحية إلى مدرس اللغة العربية، (6) تجربة الميدانية بمدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج و مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو، (7) إنتاج النهائي يعني إن اللعبة “بقالة المفردات” التي صممها الباحثة لتعليم المفردات العربية تظهر فعاليتها.

2. مواصفات اللعبة “بقالة المفردات” لتعليم المفردات العربية هي كما يلي:

لعبة “بقالة المفردات” تتكون من تدرّيبين، التدرّيب الأول هو حفظ المفردات والتدرّيب الثاني هو ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة.

أ) تدرّيب حفظ المفردات

تدرّيب الأول أي حفظ المفردات يأتي بثلاثة موضوعات هي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف. قدم هذا التدرّيب بتعريف المفردات، نطق المفردات ومعاني المفردات. بعد عرف جميع المفردات بدأ بتدرّيب حفظ المفردات.

ب) تدرّيب ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة

تدرّيب الثاني أي ترتيب الكلمة لتكون جملة مفيدة يأتي بثلاثة موضوعات هي في المدرسة و في المكتبة و في المقصف.

3. نتيجة الإستهانة من الخبراء لهذا المنتج التطويري هي 82,5% من الخبير في مجال تعليم اللغة العربية و 77,5% من الخبير في مجال الوسيلة التعليمية. ثم قدمت الباحثة الإستهانة إلى التلاميذ في المدرسة إنسان أمانة الابتدائية مالانج فحصلت النتيجة إلى 86%. وفي المدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية باتو فحصلت النتيجة إلى 95,6%. ومن هذه نتيجة الإستهانة، يمكننا أن نلاحظ أن استخدام هذه الوسيلة المطورة أعطى الأثر في اهتمام التلامذة لتعليم المفردات العربية.

ب. التوصيات

إنطلاقاً من نتائج البحث ترى الباحثة ضرورة تقديم التوصيات التالية :

- 1- أن يستخدم الوسيلة التعليمية من اللعبة إلكترونية في عملية تعلم اللغة العربية لاكتساب المفردات العربية والتعامل مع هذه الوسيلة
- 2- أن يكون مواصفات الوسيلة التعليمية تحتوي على طرق سهلة وجذابة وممتعة وبصور ملونة حتى تكون تلك الوسيلة جذابة لدي التلامذة

ج. الإقتراحات

بناء على نتائج البحث تقدم الباحثة الإقتراحات التالية :

- 1- للمعلم من المستحسن أن يستخدم الطرق و الوسائل التعليمية المتنوعة الجذابة عند تعليم اللغة العربية، حتى يكون التعليم اللغة العربية مريحا ويحصل التلامذة على كفاءة جيدة في اللغة العربية.
- 2- أن يدرب المدرس التلامذة على تكوين الجمل بعد أن يدرسوا المفردات أو ترتيب الكلمة باستخدام اللعبة “بقالة المفردات”.
- 3- للباحثين التالي أن تتم الوسيلة أكثر جذابة بتغيير أشكال و ألوان و صور. فمن كان لديه فرص واسعة للبحث عن تطوير الوسيلة التعليمية فعليه أن يزيد و ينمي هذه الوسيلة. و أن تكمل هذه الوسيلة بكيفية أخرى في أي مرحلة و أي مجال و غيرهما.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر

القرآن الكريم

الحديث

أ. المراجع العربية

1. كتب

أوريل بحر الدين، مهارات التدريس: نحو إعداد مدرس اللغة العربية

الكفاء، (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، 2000)

بشير عبد الرحيم الكلوب، الوسائل التعليمية التعليمية: إعدادها وطرق

إستخدامها، (عمان: مكتبة المحتسب، 1986)

خضير عباس جري، التقنيات التربوية (تطورها، تصنيفها، أنواعها، اتجاهاتها)،

(بغداد: مكتبة التربية الأساسية، 2010)

رجاء وحيد دويدري، البحث العلمي أساسيته النظرية وممارسته العلمية،

(دمشق: دار الفكر، 2000)

رشدى أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين باللغات الأخرى،

(مكة المكرمة: جامعة أم القرى، 1986)

عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، إضاعات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين

بها، (الرياض: ردمك، 2011)

فوزى طه إبراهيم، المناهج المعاصرة، (منشأة المعارف، 2000)

محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، 2000)

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، (القاهرة: دار النصر للطباعة الإسلامية، 1992)

ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار الميخ للنشر، 1983)

2. بحوث

ديانا نور صالحة، تطوير تعليم مفردات اللغة العربية ببرنامج جافا، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2012.

ماحي أولي الكرام، تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة برنامج أدوبي فلاش (Adobe Flash) وأثره في ترقية رغبة التلاميذ (بال تطبيق على مدرسة منبع العلوم الابتدائية بمالانج)، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2010.

نور أنيسة رضوان، تطوير الخطة الدراسية للمادة العربية في روضة الأطفال "الكوثر" بمالانج، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2008

نور ويجايانتي، تطوير تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب "بورصة الأرقام" المحوسبة وأثره في ترقية استيعاب طلبة الجامعة لتركيب العدد

والمعدود، مالانج: بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير جامعة مولانا مالك

إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، 2010

ب. المراجع الأجنبية

1. كتب

- Abdul Hamid dkk, **Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media)**, (Malang: UIN-Malang Press, 2008)
- Azhar Arsyad, **Bahasa dan Metode Pengajarannya** (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2004)
- Aziz Fahrurrozi & Erta Mahyudin, **Pembelajaran Bahasa Arab**, (Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama)
- Iqbal Hasan, **Analisis Data Penelitian dengan Statistik**, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003)
- Moh. Nazir, **Metode Penelitian**, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003)
- Muhbib Abdul Wahab, **Epistimologi & Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab**, (Jakarta: UIN Press, 2008)
- Nurgianto, Burhan, **Penelitian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra**, (Yogyakarta: BPFE. 2001)
- Nurhidayati dan Nur Anisah Ridwan, 2005, **Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak**, Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Prantiasih, **Perencanaan Pengajaran PPKN**, (Malang: IKIP Malang, 2003)
- Sa'dun Akbar, **Instrumen Perangkat Pembelajaran**, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Sugiyono, **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D**, (Bandung: Alfabata, 2008)
- Suharsimi Arikunto, **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)
- Imam Asrori, **Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab**, (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008), Hal:3

2. مجلات ودوريات ونشرات

- Nickelodeon, **Game Little Shop-City Lights**, 2009, (online)
(http://www.myplaycity.com/little_shop, diakses 12 Oktober 2013)

- Rahmatsyam Lakoro, **Mempertimbangkan Peran Permainan Edukasi Dalam Pendidikan Di Indonesia**, Jurnal Desain Komunikasi Visual ITS, 2010, p.14
- Septia Sugiarsih, **Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**, Makalah Dalam Rangka Pengabdian Pada Masyarakat Di SDN Bayat Klaten, 2010, pp. 6
- Fitramo, **Tentang Media Flash 8**, 2013, (online)
(<http://sebimbing.wordpress.com/2013/08/01/tentang-macromedia-flash-8/>, diakses 9 Agustus 2014)



السيرة الذاتية عن الباحثة



الاسم : خيرة النعمة

مكان وتاريخ الميلاد : غرسيك، 17 فبراير 1986

العنوان : كرانج جنجكرينج - دوكون -

غرسيك

رقم الجوال : 085241769386

الوالد : أبو أمين

الوالدة : مرلين

المرحلة العلمية

1- حصلت على شهادة التعليم الابتدائية الحكومية في غرسيك جاوى الشرقية عام 1998 م.

2- حصلت على شهادة التعليم المتوسطة الإسلامية في لامونجان جاوى الشرقية عام 2001 م.

3- حصلت على شهادة التعليم الثانوية الإسلامية في مانتانجان نجاوي جاوى الشرقية عام 2005 م.

4- حصلت على شهادة التعليم الجامعة مالانج الحكومية جاوى الشرقية عام 2011 م.





