

ISTIKHDAMU LU'BAH ASYA UDDHA IAH FI TA'LIM LUGHAH 'ARABIYAH BI MTs S TERPADU LANGSA

Zara Asrumiati¹, Fuji Astuti²
IAIN Langsa

arumayyum@gmail.com

ABSTRAK

Membaca adalah salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting untuk dikembangkan, dan aktifitas membaca pada hakikatnya bukan sekedar mengucapkan lambang-lambang bunyi (huruf) dalam sebuah teks, tetapi merupakan aktifitas memahami bacaan dengan baik. Untuk itu, pembelajaran bahasa arab disekolah MTs S Terpadu Langsa membutuhkan adanya peningkatan untuk memberikan ketertarikan pada siswa dalam pembelajaran qiraah. Maka dipilihlah permainan “ Kata yang Hilang” untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman qiraah disekolah ini. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Dan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas delapan di MTs s Terpadu langsa pada tahun ajaran 2019-2020 yang terdiri dari 407 orang siswa, dan siswa mengambil 66 orang siswa sebagai sampel dengan menggunakan teknik purpose sampling. Dan peneliti menggunakan observasi, wawancara dan tes (awal dan akhir) sebagai instrument dalam mengumpulkan data, dan sesudah melakukan penelitian, hasil penelitian menunjukkan bahwa : Permainan Kata yang Hilang pada Kemahiran Membaca di MTs S Terpadu Langsa Efektif, hal ini dibuktikan dengan tes akhir yang dilakukan di dua kelas karena hasil dari uji (t) hitung 4,189 lebih besar daripada 2,000 pada uji (t) tabel, maka hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Kata Kunci: Permainan “ Kata yang Hilang”, Kemahiran Membaca

١ . مقدمة

إن اللغة العربية أثر كبير في الدين الإسلام، لأن القرآن الكريم والحديث الشريف مكتوبان بالعربية. وهما مصدران من مصادر الأحكام الشرعية ومصادر علم النحو والصرف وغير ذلك من علم العربية، ولذلك يجب على المسلمين أن يهتموا ويعلموا العربية إهتماماً كبيراً في حياتهم. وأن العربية لغة مستعملة في الصلاة والأذن وغيره، وذلك أن هذه اللغة تعلم في كثير المدارس باندونيسيا.

قال الدكتور رشدى أحمد طعيمة، تنقسم المهارة اللغوية أربع مهارات رئيسية، منها : مهارة الإستماع و مهارة الكلام ومهارة القراءة و مهارة الكتابة. وأما مهارة القراءة هي تحويل النظام اللغوي من الرموز المرئية (الحروف) إلى مدلولاته. وهذا يعني أن مفهوم القراءة ليس إجادة نطق الحروف، وإلا لأصبح معظم العرب يجيدون اللغة الفارسية والأردية لأنهم يستطيعون قراءة حروفها.^١

ثمّ تعليم اللغة العربية القراءة وتتضمن المهارة الأساسية جدا با الإضافة على مهارة أخرى. لأن القراءة هي إحدى الطرق التي يستخدمها الشخص للحصول على المعرفة ومفتاح العلم. حيث في الدين الإسلامي من كل إنسان تشجيعهم على القراءة، كما علمنا أن القراءة هي لأوامر التي أعطهاالله الى النبي مُحمَّد ص.م. هذا مكتوب في القرآن الكريم ﴿اقرأ باسم ربك الذي خلق، خلق الإنسان من علق , اقرأ وربك الاكرم , الذي علّم بالقلم ﴾ أمر القراءة ولم يقتصر على قراءة النص فقد، ولكن الأمر لقراءة ودراسة وفهم كل شيء من دون حدود.^٢

ولكن العقبة التي يواجهها المعلمون بشكل خاص هي عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية حيث يواجه الطلاب صعوبات في مختلف جوانب التعلم، على سبيل المثال صعوبة الطلاب في فهم معنى الجمل العربية، وصعوبة قراءة الجمل العربية وعدم اهتمام الطالب بالتعلم لأن النماذج والأساليب التي بتطبيقها المعلم رتيبة الغاية.

١ عبد الرحمن ابراهيم الفوزان, اضاءت لمعلمي, اللغة العربية الناطقين بها, (الرياض: دار العلم, ٢٠١١).ص.١٩٤

٢. القرآن الكريم، سورة العلق : ٤-١

الألعاب اللغوية لها دور كثير في عملية التعلم و التعليم. لذلك يجب على المدرس أن يقدر على إختيار الألعاب المناسبة و الحديثة، ليطبّقها مناسب بمدة التعليم في الدرس. ولكن فيالحقيقة وجدنا كثيرا من المدرسين ألايطبقوا الألعاب اللغوية في عملية التعليم اللغة العربية و تعليمها. وهذا لم يشجّع الطلبة على التعلم، حتى أغراض من التعلم اللغة العربية لا يبلغ بالكامل. في الواقع، وبناء على نتائج الملاحظات الأولية قدمها الباحثة أنه كثير من الطلبة لا يقدرّون على فهم اللغة العربية خصوصا في مهارة القراءة. بما في ذلك الطلبة في المدرسة MTsS Terpadu Langsa صعوبة في فهم القراءة، لأن فهم القراءة ليس بالأمر السهل القيام به الطلبة و بعضهم ناقص فهم المفردات الأجنبية في القراءة.

ب- مبحث

لعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية

١- مفهوم لعبة اللغوية

لعبة اللغوية تتعبّر جديدة استفادات منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها. وقد يظن البعض أن من (التعرف) اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكن المتأمل للجو البهيج الذي تضيفه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تركها في نفوس الدارسين وما يطرأ على لغتهم من تطور و نمور، سيقنتع بلا شك يجدوى استخدام الألعاب اللغوية كامل. ملطف الدروس وتعب

التدريبات ، وكونها سيلة لتنمية مهارة اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة.

ومن أفضل ما قبل في تحديد العبة اللغوية ما قاله ج.جيبس (G.Gibs) في تعريفها : انها نشط يتم بين الدارسون متعاونين أو متنافسين للوصول الى غايتهم في اطار القواعد الموضوعية.^٢

اللعب هو النشاط الوحيد الذي لا يهدف الإنسان حين يمارسه الى غرض مُحد سوى المتعة الناتجة عن اللعب ذاته. فهو كالفن في رأى كانت سرور أو ارتياح بلا هدف، أو متعة خالصة من أي غرض. ولشد ما تفنقد هذه المتعة في ممارستنا اللعب في مجتمعاتنا العربية، في كل الأعمار، وفي كل مستويات تقريبا.^٤

٢- أهمية لعبة في دروس اللغة

من المبدىء السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعليم ينبغي أن تتم في مرح ويهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل- باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين - وبخاصة الصغار منهم - روح عالية في تنفس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة او مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يفطنوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفى - تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

٣- أهداف مهارة القراءة

^٢ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض : المملكة العربية السعودية، ١٤٠١هـ)، ص.١٣

^٤ أحمد عبد المجيد هريري، الألعاب الكلامية اللسانية دراسة صوتية تركيبية، ط. (القاهرة : مكتبة الخانجي، ١٩٩٩)، ص. ٢١

تعتبر القراءة عملية لشرح الرموز اللفظية المكتوبة وتفسيرها، وتشارك مافي فنون اللغة الأخرى من أهداف عامة، ولكنها في الوقت نفسه تعتبر الفن اللغوي الذي ينشر عبرهذات اليمين وذات الشمال ليعقب برائحته الفنون الأخرى بل إن القراءة تمثل المنبع العذب الذي يمد روافده إلى روافد اللغة ليزيد عطاءها ويمدها بالألفاظ و المعاني، ولذلك يتعبر الهدف الأول للقراءة هو تنمية القدرة اللفظية والفكرية والمهارات الضرورية لاستعمالها، وذلك لتحقيق غذاء متكامل لفنون اللغة الأرى، وليس هذا وحده هو الهدف من القراءة بل هناك أهداف أخرى يمكن أن نشير إليها فيما يلي^٥ :

١- إتقان المهارات الأساسية للقراءة، والتي لا بد منها في تكون القدرة على القراءة، واستغلال القراءة في تكوين اهتمامات وأغراض جديدة، واستخدام المراجع استخداما فعالا.

٢- تزويد القارئ بما يحتاجون إليه من معلوم والآداب والفنون، والمهارات العلمية.

٣- تزويد القارئ بحصيلة متجددة من المفردات اللغوية، والتراكيب الجيدة.

٤- تنمية القدرة على القراءة في سلامة وانطلاق وفهم، والتمييز بين الأفكار الجهرية

والعرضية فيما يقرؤه القارئ، وفهم الأفكار المتضمنة.

٥- تنمية الاستماع بالقراءة، وجعلها عادة يومية ممتعة ومسلية، وتنمية الانتفاع

٤- مفهوم لعبة أشياء الضائعة

^٥ نفس المراجع، ص. ١٤٣

بعض الفوائد من استخدام لعبة أشياء الضائعة هي:

١- حث على التلاميذ ليشارك ويشارك في هذه اللعبة

٢- مراجعة المفردات المدروسة

٣- تنمية قدرة الطلبة على اختبار أفكارهم الدروس

٤- يسهل المدرس لتدريس

5- مزايا وعيوبها

لكل الألعاب اللغوية المزايا والعيوب، فيما يلي مزايا لعبة الكلمة الغريبة تخرج هي:

١- مساعدة المعلمين في التدريس.

٢- قامت وسائل بسهولة.

٣- مراجعة المفردات المدروسة.

٤- تدريب الطلبة على التعاون في حل المشكلات.

٥- مساعدة لمعالجة المشكلات مثل الملل و الكسل وغيرها.

وأما عيوبها:

١- تطلب كثيرا من الوقت.

٢- أن يصبح بعض الطلبة يعتدون على الآخرين.

٣- بيئة التعلمية أحيانا جعل الطلاب يلعب أيضا.

٤- العديد من الطلاب، لذلك من الصعب إشراك جميع الطلاب في اللعبة.

انطلاقاً مما سبق البيان، رأت الباحثة أن مزايا لعبة الأشياء المضائفة وعبوبها ليست ثابتة كما سبق وضحت الباحثة على الإطلاق. قد يكون المدرس يجد مزايا هذه اللعبة وعبوبها الأخرى وفق الظروف الفصلية والمواد الدراسية والطلبة. لذلك، يجب على المدرس أن يقوم باستدادات كاملة شاملة قبل أن يستخدم هذه اللعبة في عملية التعلم من الوسائل التعليمية والمصادر الدراسية والأوقات وغيرها.

٧- منهج البحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث تجريبمدخل الكمي . وبحث التجريبي يعنى المنهج المحاولة ليدرس تأثير من متغير خاص لمتغير آخر، من خلال الاختبار في شروط الخاصة التي خلق عمدا.^٦

هذا البحث استخدمت من الباحثة مشروع البحث بتصميم مجموعة المراقبة العشوائية الإختبار القبلي واختبار البعدى بتقسيم مجموعة الضابطة المجموعة التجريبية باستخدام لعبة أشياء الضائفة في تعليم مهارة القراءة، والمجموعة الضابطة بدون استجدامها.

أسلوب تحليل البيانات

^٦Adurrahman Fathani, *Metodologi Penelitian & Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.99

أسلوب البحث المطبق في هذا البحث هو دراسة تجريبية (eksperimen research) يهدف لمقارنة العلاقة القوية بين المتغيرات. أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو الإحصاء الاسدلالي. وتقوم الباحثة بالاختبارت (t-test).⁷

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

معاني :

M_x = المقياس المعدلي من فرقة التجربة

M_y = المقياس المعدلي من فرقة الضابطة

$\sum x^2$ = عدد التنوعي في كل النتائج من فرقة التجربة

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

N_x = عدد الطلبة في فرقة التجربة

N_y = عدد الطلبة في فرقة الضابطة

تحليل نتيجة الاختبار الفلي والبدي بين الفصلين

للمجموعة التجريبية				للمجموعة الضابطة				رقم
x^2	X	بعدي	قبلي	y^2	Y	بعدي	قبلي	
٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٢٥	٥	٨٥	٨٠	١

⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), h.112.

٢٥	٥	٨٥	٨٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٢
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٣
١٢٢٥	٣٥	٧٥	٤٠	٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	٤
١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	.	.	٦٠	٦٠	٥
١٦٠٠	٤٠	٨٠	٤٠	٢٥	٥	٦٥	٦٠	٦
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٧
٢٥	٥	٦٥	٦٠	٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٨
٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٦٢٥	٢٥	٦٥	٤٠	٩
٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	.	.	٨٠	٨٠	١٠
٦٢٥	٢٥	٨٥	٦٠	.	.	٦٠	٦٠	١١
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	١٢
٢٠٢٥	٤٥	٨٥	٤٠	١٠٠	١٠	٨٠	٧٠	١٣
١٦٠٠	٤٠	٨٠	٤٠	٢٥	٥	٧٥	٧٠	١٤
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	١٥
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	١٦
٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	١٧
.	.	٦٠	٦٠	٦٢٥	٢٥	٦٥	٤٠	١٨
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	١٩
٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	٤٠٠	٢٠	٧٠	٦٠	٢٠
٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٢٥	٥	٨٥	٨٠	٢١
٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٢٢
٢٢٥	١٥	٨٥	٧٠	١٦٠٠	٤٠	٨٠	٤٠	٢٣
٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٢٤
٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٢٥
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	٢٦
٦٢٥	٢٥	٦٥	٤٠	١٠٠	١٠	٩٠	٨٠	٢٧
٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٤٠٠	٢٠	٩٠	٧٠	٢٨
٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٢٩
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	١٢٢٥	٣٥	٧٥	٤٠	٣٠
٢٥	٥	٦٥	٦٠	٦٢٥	٢٥	٨٥	٦٠	٣١
٢٢٥	١٥	٧٥	٦٠	٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٣٢
٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٣٣
١٧٠٠٠	٦٦٠	٢٥٢٠	٢٤٨٠	١٣٥٥٠	٥٧٠	٢٤٨٠	١٩١٠	المجموع
								N

أسلوب التحليل البيانات لهذا الباحث هو الإحصاء الاستدلالي. وتقوم الباحثة بالإختبار -

ت (T-test). بالرموز :

فنظرنا :

$$\begin{aligned} 660 &= \sum x \\ \sum x^2 &= 17050 \\ &= N33 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 570 &= \sum y \\ 13550 &= \sum y^2 \\ 33 &= N \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{660}{33} \\ &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \\ &= 17050 - \frac{(660)^2}{33} \\ &= 17050 - 13200 \\ &= 3850 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_y &= \frac{\sum y}{n} \\ &= \frac{570}{33} \\ &= 17,27 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} \\ &= 13550 - \frac{(570)^2}{33} \\ &= 13550 - 9745,46 \\ &= 3704,54 \end{aligned}$$

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t = \frac{20 - 17,27}{\sqrt{\left(\frac{3850 + 3704,54}{33 + 33 - 2}\right) \left(\frac{1}{33} + \frac{1}{33}\right)}}$$

$$t = \frac{2,73}{\sqrt{\left(\frac{3850 + 3704,54}{64}\right) \left(\frac{2}{33}\right)}}$$

$$t = \frac{2,73}{\sqrt{(118,04)(0,06)}}$$

$$t = \frac{2,73}{(10,86)(0,06)}$$

$$t = \frac{2,73}{0,6516}$$

$$t = 4,189$$

من الحساب السابق ظهرت أن المتوسط من المجموعة التجريبية (M_x) هو ٢٠ ، ثم المتوسط من المجموعة الضابطة (M_y) هو ١٧،٢٧ وقيمة تـ (t) هو ٤،١٨٩ ثم حب البحث df بالرمز $df = (N_x + N_y - 2)$ وحصل على ($64 = 2 - 33 + 33$) ثم هذا العدد ٦٤ يرجع إلى درجة تـ (t) في جدول. نظرت إلى نتيجة قائمة تـ (t) وأخذت الباحثة مستوي المعنوية ٠،٠٦ ، فذلك: " مستوي المعنوية ٠،٠٦ بـ df فهو ٢،٠٠٠ ."

المقارنة بين نتيجة الإختبار البعدي للمجموعة الضابطة و التجريبية

للمجموعة التجريبية		للمجموعة الضابطة		التقدير	النتيجة	رقم
النسبة لمئوية	عدد الطلبة	النسبة لمئوية	عدد الطلبة			
%٣٠,٣٠	١٠	%١٨,١٨	٦	ممتاز	١٠٠-٨٥	١
%٣٦,٣٦	١٢	%٣٩,١٩	١٣	جيد جدا	٨٤-٧٥	٢

٢١,٢١%	٧	٣٣,٣٣%	١١	جيد	٧٤-٦٥	٣
١٢,١٢%	٤	٩,٠٩%	٣	مقبول	٦٤-٥٥	٤
-	-	-	-	راسب	٥٤-٥	٥
١٠٠%	٣٣	١٠٠%	٣٣	عدد		

إعتمادا على الجدوال السابقة توجد أن الباحثة أن (٦) من طلبة المجموعة الضابطة و (١٠) طلبة من المجموعة التجريبية درجة ممتاز و (١٣) من المجموعة الضابطة و (١٢) طلبة من المجموعة التجريبية على هذه درجة جيد جدا و (١١) من المجموعة الضابطة و (٧) طلبة من المجموعة التجريبية على هذه درجة جيد و (٣) من المجموعة الضابطة و (٤) طلبة من المجموعة التجريبية على هذه درجة مقبول.

وفي إختتام هذ البحث ستقدمها الباحثة عن نتائج مهمة من البحث الميداني مع الإقتراحات وهي:

١- إن إستخدام لعبة أشياء الضائعة هذا تؤثر في تعليم مهارة القراءة. الحظت الباحثة عند

تعليم باستخدام لعبة أشياء الضائعة أن الطلبة يتبعون الدروس جيدا ومسرورا.

٢- إن استخدام لعبة أشياء الضائعة قد فعالية لترقية الطلبة على مهارة القراءة. ودليل

على هذا أن درجة ت (t) الحساب (٤،١٨٩) أكبر من درجة ت (t) الجدوال

(٢،٠٠٠). وهذا معنى ان فروض مقبول.

. المراجع

- أحمد فؤدي مُجَّد عليان، المهارات اللغوية ما هيتها و طرئق تدريسها (الرياض: دار المسلم للمشر و التوزيع، ١٩٩٢)

-دكتور محمد ابرهيم، الإتجاهات المعاصرة فة تدريس اللغة العربية ةاللغة الحية الأخرى لغير الناطقين بها، (القاهرة : دار الفكر العربي، ١٩٨٧)

-حسن شحاتة، تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق، (لبنان: دار المصرية اللبنانية، ١٩٩٢)
-حسين محدي الطوبجى، وسائل الاتصال والتكنو لوحيا في التعليم، (الكويت دار القلام، ١٩٨٧)

- عمر الصديق عبدالله، تعليم اللغة العربية، (الجيزة : الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠٠٧)
- مؤسسة دار المشرق، المنجد في علام. الطتعة الثامنة والشرون. (دار المشرق بيروت السنة، ١٩٨٧)

- محمود كامل الناقه، رشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (إيسيسكو: ٢٠٠٣)

Arikunto, Suharsini, Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)

Ainin, Moch., Metodologi Penelitian Bahasa Arab, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2007)

Fathani, Abdurrahman, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta: rineka Cipta, 2006)