



Al'âb Lughawiyyah Fî Ta'lîmi Al-'Arabiyyah Litanmiyati Mahârah Al-Kalâm Ladâ At-Thulâb Fî Sdit Ar-Raayah

ألعاب لغوية في تعليم العربية لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب في SDIT AR-RAAYAH

Amalia Nur Sania Rachmah^{1*}, Kristiana²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah, Sukabumi, Indonesia

* amalianursania@gmail.com

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام، وليس جميع الألعاب مناسبة استخدامها فيه، فحاولت الباحثة البحث عن بعض الألعاب المناسبة. واللغة العربية هي إحدى موضوعات دراسية اللغة الأجنبية التي درست في كثير من المدارس الإسلامية، منها المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية. وفي عملية تعليم وتعلم اللغة العربية ليست سهلة خاصة في تنمية مهارة الكلام التي تشمل قدرة المتعلمين على التعبير أو وصف شيء ما من خلال الكلمات، وقدرة المتعلمين على التواصل اللفظي باستخدام المفردات العربية التي تمت دراستها. والصعوبة المواجهة هي أن اللغة العربية ليست اللغة المستخدمة في المحادثة اليومية، وقلّة تطبيقها خارج ساعات الدوام المدرسي. وفي هذه الدراسة، استخدمت الباحثة منهجًا وصفيًا وتجريبيًا بتطبيق سبع أنواع من الألعاب اللغوية لخمسة عشر دارسا من الصف الثاني في المدرسة الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية. وأظهرت نتائج تطبيق الألعاب اللغوية من حيث نسبة الدرجة المتوسطة أن ٨١,٦٪ من المتعلمين راغبين في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية، و ١٨,٤٪ من المتعلمين لم يعجبهم ذلك. والختام، فإن استخدام الألعاب اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية تؤثر المتعلمون في استيعاب الدروس بشكل جيد.

الكلمات المفتاحية: ألعاب لغوية، تعليم العربية، مهارة الكلام.

Abstract

This study aimed to show language games that are suitable in Arabic teaching especially to develop student' speaking skills, because not all games are suitable for use in it, so the researcher looked for some suitable games to use. Arabic is one of the subjects of foreign language studies that have been studied in many Islamic schools, including the Ar-Raayah Foundation Islamic Primary School (SDIT Ar-Raayah). In the process of teaching and learning of Arabic language is not too easy, especially in developing speaking skills, which include the ability of students to express or describe things through words, and the ability of students to communicate verbally using Arabic vocabulary that is learned. The difficulty is that Arabic is not the language used in daily conversation, and the lack of its application outside school hours. In this study, the researcher used a descriptive and experimental approach by applying seven kinds of language games to fifteen second grade students at SDIT Ar-Raayah. The results of applying language games in terms of the average level showed that 81.6% of students liked how to learn Arabic using language games, and 18.4% of students did not like it. In conclusion, the use of language games in the Arabic teaching process gave good affects to students in understanding the lesson.

Keywords: Arabic teaching, Language games, Speaking skill.

المقدمة

إن اللغة وسيلة التواصل الأساسية بين البشر في بناء العلاقات الاجتماعية السليمة بين الأفراد وبين المجتمعات المختلفة. وهي أهم وسائل التفاهم، وبدون اللغة يتعذر نشاط الناس المعرفي. واللغة العربية أهم مقومات الثقافة العربية الإسلامية، وهي أكثر اللغات الإنسانية ارتباطاً بعقيدة الأمة وهويتها وشخصيتها. وفيها ذاتها سمات تميزها، ومن أهم هذه السمات قدرتها الفائقة على حساسية التواصل. فاللغة العربية لغة غنية ودقيقة إلى حد كبير (على أحمد مدكور، إيمان أحمد هريدي: ٢٠٠٦).

إن اللغة العربية ذو منزلة عظيمة لم تصلها أي لغة في العالم ، وتكفل الله بحفظها من خلال حفظ القرآن، قال الله تعالى: ﴿إنا نحن نزلنا الذكر وإنا له لحافظون﴾، ومن أجل ذلك سابق المسلمون إلى درسها لكي يفهموا الدين (فريدة رحمن: ٢٠٠٨). وبفضل الله تعالى الذي قد أخذت هذه اللغة العربية منزلة شريفة في إندونيسيا سواء في التعلم والتعليم لأن المجتمع الإندونيسي قد علموا مكانتها وأهميتها لدينهم وديانهم. (سراج الهدى: ٢٠١٨).

إن في تعليم اللغة العربية ليس أمراً سهلاً، وأن يشتمل فيه أربعة مهارات؛ الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. والمعلم له أدوار مهمة: هو مسؤول عن نفسه أمام الله، وعن أهله، وعن مجتمعه (كريستيانا: ٢٠١٨). ومعلم اللغة العربية لا بد أن يواجه المشكلات الكبيرة عند التعليم، خاصة في تطوير مهارة الكلام؛ وفيها قدرة المتعلم على التعبير عن شيء ما أو وصفه من خلال الكلمات، وقدرته على التواصل اللفظي بالمفردات العربية

التي تعلمها بشكل جيد أي أن يفهمها المخاطب وغيره في حوله. ويعتبر الكلام الفن الثاني من فنون اللغة العربية بعد الاستماع.

دُرست اللغة العربية في كثير من المدارس الإسلامية في إندونيسيا، ومنها المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية سوكابومي (SDIT AR-Raayah). وهي من دراسة اللغة الأجنبية لديهم. ومن المشكلات التي يواجهها كثير من معلم اللغة العربية هي أن اللغة العربية ليست لغة الأم وليست اللغة المستخدمة عند المحادثة اليومية، وتلك المشكلة كذلك التي تسبب المتعلمون يشعرون بالصعوبة في فهم الدرس، فلذا يحتاج معلم اللغة العربية إلى خيار الطريقة الإضافية فيه خاصة في تنمية مهارة الكلام، ومنها باستخدام الألعاب اللغوية المناسبة بالموضوع لتسهيل المعلم في إبلاغ الدرس إلى المتعلمين، ولاختراع نشاط المتعلمين في عملية التعليم والتعلم، ويتمكن المتعلمون بها أن يفهموا الدرس بالسهولة ويستطيعوا أن يعبروا الآراء وما في ذهنهم ويتبعوا التعليم بالحماسة والفعالة.

مفهوم اللعبة لم يكن كما هو الآن، وكان يقصد به التسلية واللهو والعبث والمرح، مثل لعب الأطفال ولعب صغار الحيوانات اللبونة وكل الأعمال غير الهادفة أو الجادة، واللعب ينقيض الجد والعمل المنظم الهادف. واعتبر اللعب استجمام وترويح من عناء العمل الجاد وهو يجدد القوى التي تكون على وشك النفاذ، واللعب يبعث السرور والارتياح بلاهدف سوى لذة اللعب. واعتبره البعض أنه أصل الفنون وأنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة. واعتبر اللعب عند الصغار أنه تدريب على المهارات اللازمة في المستقبل وأن التقليد والمحاكاة هما نوع من اللعب يهدف إلى تعلم المهارات من الآخرين، وأنه دافع غريزي. (نور شمة: ٢٠١٧)

ولذلك قد استخدم مصطلح اللعب اللغوي في تعليم اللغة العربية لإعطاء مجالا واسعا من الأنشطة الصفية المستخدمة في تدريب على استخدام اللغة وممارستها (نور عيني: ٢٠١٥)، وهذا اللعب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه؛ حيث إنه يساهم في تيسير وتحسيس عملية تعليم اللغة في شكل لعبة محكومة، معينة ومناسبة.

ومن هنا، يلزم لمعلم اللغة إعداد منهج تعليمي مناسب خاصة لتنمية مهارة الكلام لتحقيق أهداف تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية. فاستخدام الألعاب اللغوية يكون أحسن اختيار المنهج من مناهج تعليم اللغة

العربية الأخرى، حيث إن حب اللعب هو طبيعة كل فرد، لم يعد محروماً، حتى الكبار أيضاً يحبون اللعب، لأن في اللعب أشياء تهده وتطمئن الشعور وتروح النفس جسدياً وروحياً.

منهج البحث

لتحقيق أهداف البحث ولحصول على نتائجه، تعتمد الباحثة في هذا البحث على المنهج الوصفي والتجريبي. وأول الطريقة سلكتها الباحثة هي اختيار الألعاب اللغوية المناسبة، ثم قامت الباحثة بتطبيق الألعاب اللغوية التي قد رأتها الباحثة مناسبة لتعليم اللغة العربية خاصة لتنمية مهارة الكلام. وبعد قيامها به، قامت الباحثة بأداء الاستبانة المفتوحة عن طريق طرح الأسئلة مباشرة على ١٥ دارساً من الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية، وهم يرفعون أيادهم لإجابة الأسئلة المطروحة. ومن هنا، عُرفت نتائج البحث وظهرت أن الألعاب اللغوية التي طبقتها في الصف هي الألعاب اللغوية المناسبة استخدامها لتعليم اللغة العربية خاصة لتنمية مهارة الكلام في المرحلة الابتدائية.

نتائج البحث

أ. تعريف الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هي الأنشطة المقترحة المستخدمة وسيلةً من وسائل تعليم اللغة العربية. وهي من أفضل الوسائل تساعد كثيراً من المتعلمين على تعليم اللغة العربية. ومن المدرسين استخدامها على إجراء تدريسهم في الصف، وتعطي الألعاب مجالاً فرصة كبيرة في الأنشطة الفصلية، لتجعل الدراسة ممتعة ومشوقة. وهي تعين المعلم والمتعلم على السواء في تسهيل عملية التعليم والتعلم، وتحقيق الأهداف العامة والخاص منها (محمد صبري بن شهرير: ٢٠١٣). ولا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة، وبين ما يسمى ألعاب وغير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن ننساق مع القول: إنه لا حاجة بنا - في تعليم اللغة - إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الصفّي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبهه الألعاب. ولكننا نستطيع مع قليل من الخيال،

وقدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي والتدريبات اللغوية إلى ألعاب أو ما يشبه الألعاب (محمد إيفان أليان: ٢٠١٣).

ب. تعريف تعليم العربية

معنى التعليم هي من عِلِّم / عَلِّم (على)، يَعْلَم، تعليماً، فهو معلِّم، ﴿وَعَلَّمَكَ مَا لَمْ تَكُنْ تَعْلَمُ﴾ - ﴿وَمَا عَلَّمْتُمْ مِنَ الْجَوَارِحِ﴾: وما درَّيْتُمْ (أحمد مختار عمر: ٢٠٠٨). تعلم اللغة عمل شاق، يكلف المرء جهداً في الفهم وفي التدريب (ناصر مصطفى عبد العزيز: ١٩٨٣). وتعليم اللغة العربية يختلف عن لغة الأم، ولذلك يجب أن تكون المبادئ الأساسية للتعليم مختلفة، سواء كانت تتعلق بطريقة أو نموذج التعليم والمواد وعملية التنفيذ (أولياء نور أليان: ٢٠١٨).

كما عرفنا أن الوسيلة التعليمية هي أمر مهم في تعلم اللغة الأجنبية وهي دعم إيجابية في عملية التعلم. كانت الوسيلة هي كل ما يساعد المعلم في تعليم وتعلم نحو المعلم والمتعلم للحصول على الأغراض التربوية. وكان تطبيقها في المواقع التعليمية لا بد أن تناسب بمادة لتحقيق الأهداف التربوية المعينة (نور الفطري: ٢٠١٧). والتعليم عند الباحثة بأنه تحويل التصرف عن التدريب أو عملية يمارسها المعلم لنقل ما عنده من معلومات إلى المتعلمين، ولا بد أن تكون في عقل المعلم من البيانات والمعارف يسعى إيصالها للمتعلمين. وهو معرفة شيء لم يكن لشخص يعرفه من قبل بعملية تفاعلية.

ت. تعريف تنمية مهارة الكلام

الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة (نور الفطري: ٢٠١٧). والكلام في اللغة الثانية من المهارات الأساسية التي تمثل من غايات الدراسات اللغوية، وإن كان هو نفسه وسيلة للاتصال مع الآخرين (محمد عين: ٢٠١٧). ولذلك يعرف الكلام بأنه ما يصدر عن الإنسان من صوت يعبر به عن شيء له دلالة في ذهن المتكلم والسامع، أو على الأقل في ذهن المتكلم. وبناء على هذا، فإن الكلام الذي ليس له دلالة في ذهن المتكلم أو السامع، لا يعد كلاماً بل هي أصوات لا معنى لها (محمد إيفان أليان: ٢٠٠٧). وتقصد الباحثة بتنمية مهارة الكلام في حدود هذا البحث هي قدرة المتعلمين على التعبير عن الأشياء أو وصفها من خلال الكلمات، وقدرته على التواصل اللفظي بالمفردات العربية التي تعلموها بشكل جيد وأن

يفهمها المخاطب وغيره. أو فهم الكلمة والأفكار التي ينتجها المتعلمون بأداء لغوي، يمارسون بفن الإلقاء والخطاب لنقل المعاني إلى المستمع من خلال التعامل مع ظواهر الصوت التثري.

ث. الألعاب اللغوية المناسبة لتنمية مهارة الكلام:

أنواع كثيرة من الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية خاصة لتنمية مهارة الكلام، واختارت الباحثة بعض الألعاب التي تراها مناسبة تطبيقها في تعليم اللغة العربية في ميدان البحث. ولقد قامت الباحثة بالتجربة لكل لعبة في تعليمها، وأنواع الألعاب اللغوية التي استخدمتها الباحثة في تطبيقها هي؛ همس الكلمة، وتخمين الحركة، والبطاقة المقارنة، وتصفيق المستديرة، وتمثيل المفردات من الأفعال أو الاسم، وإخراج الآراء، والغناء.

ج. عرض طريقة تطبيق بعض الألعاب اللغوية المناسبة

التالي هو عرض عن طريقة تطبيق بعض الألعاب اللغوية المختارة التي قد ذكرتها الباحثة سابقا:

اللعبة الأولى

رقم	اسم اللعب	همس الكلمة (Berbisik Kata)
١	عدد اللاعبين	خمسة دارسين لكل الفرقة

- قسّم المعلم المتعلمين إلى ثلاث فرق.
- ولكل فرقة عيّّن المعلم رئيس الفرقة.
- وأعطاه المعلم قرطاسا فيه المفردات المعينة من أسماء الحيوانات ووظيفة رئيس الفرقة هي همس المفردة التي حصلت عليه بنطق صحيح للعضو في الصف الأول.
- يلتفت العضو الأول إلى العضو الثاني ورائه وهمس المفردة للعضو الثاني وهكذا حتى العضو الأخير في الآخر الصف.
- أخبر العضو الأخير المفردة إلى المدرسة.
- ومن نطق المفردة بنطق صحيح كما كتب المعلم على القرطاس فالنتيجة لتلك الفرقة.
- وإذا أخطأ العضو الأخير في نطق المفردة ولكن قصده في المعنى هو تلك المفردة فلها نصف النتيجة.
- ولكن إذا أخطأ العضو الأخير في نطق المفردة وأخطأ في المعنى من تلك المفردة فليس لها النتيجة.
- المفردات المكتوبة في البطاقة: دَجَاجٌ، حَمَامٌ، فَيْلٌ، قِرْدٌ، جِرَافَةٌ، بَقْرَةٌ، ذُبَابٌ، بُومَةٌ، نَمَلَةٌ، بَطَّةٌ

٢

٢

٣	الوقت	سبع دقائق
٤	أهداف اللعب	<ul style="list-style-type: none"> • أن يميل المتعلم إلى دقة الملاحظة في كلام صديقه. • أن ينطق المتعلم المفردة نطقا صحيحا في كلامه. • أن يفهم المتعلم معنى المفردة المنطوقة قبل نطقها حتى لا يخطئ في النطق.

اللعبة الثانية

رقم	اسم اللعب	تخمين الحركة (Tebak Gerakan)
١	عدد اللاعبين	<ul style="list-style-type: none"> • يمثل أحد المتعلمين المفردة . • يخمن المتعلمون الآخرون المفردة التي قدمها صديقهم.

• اختار المعلم متعلم واحدا وأمره أن يتقدم.		
• وأعطاه المعلم المفردة المتعلقة بالأفعال اليومية.		
• يمثل المعلم قبل أن يمثل المتعلم للمثال.		
• ثم يمثل المتعلم المرات واحد فواحد أمام الفصل بالحركة.		
• ويلاحظ المتعلمون حركة صديقه ليجدوا إجابة صحيحة.		
• بعد أن يمثل المتعلم أمام الفصل ويلاحظون آخرون فاختر المعلم	٢	٢
أحد المتعلمين الذي يرفع اليد منهم لإجابة.		
• إذا كان إجابته صحيحة فله النتيجة، وكذا إذا كان عكسها.		
المفردات المتعلقة بالأفعال اليومية: أَكَلْ - يَأْكُلْ، قَرَأْ - يَقْرَأْ، شَرِبْ -		
يَشْرِبْ، كَتَبْ - يَكْتُبْ، جَلَسَ - يَجْلِسُ، أَغْلَقَ - يُغْلِقُ، فَتَحَ - يَفْتَحُ،		
مَشَى - يَمْشِي، نَامَ - يَنَامُ، قَامَ - يَقُومُ		
	٣	الوقت
خمس دقائق		
• أن يتكلم المتعلم ما في ذهنهم من الإجابة والآراء.	أهداف	
• أن يعبر المتعلم حركة صديقه بالكلام للإجابة.	٤	اللعب
• أن يلاحظ المتعلم حركة صديقه بدقة الملاحظة.		

اللعبة الثالثة

رقم	اسم اللعب	البطاقة المقارنة (Kartu Berpasangan)
١	عدد اللاعبين	جميع المتعلمين
		• وزع المعلم البطاقات إلى جميع المتعلمين التي كُتبت في بعض البطاقات الأسئلة وفي بعض الآخر الأجوبة ولكل بطاقة رقم للقرعة.
		• أخذ المعلم قرطاسا في صندوق القرعة ثم أعلن الرقم.
٢	الإجراء	• والمتعلم الذي يجد الرقم المذكور يتكلم مما كُتبت في البطاقة، وإما أن يجد فيها السؤال أو الجواب.
		• والآخر الذي يكون القرينة من تلك البطاقة التي فيها السؤال أو الجواب فيتكلم مما كُتبت في البطاقة.

- والمتعلم الذي يستطيع أن يجد قرينة البطاقة بمدّة أقل من خمس ثواني فلكل منهما النتيجة؛ أي تكون النتيجة فرديا، ولا دون خمس ثواني.

المثال:

١. يجد المتعلم الأول الرقم الذي أخذه المعلم من القرعة، فيتكلم المتعلم الأول كما كتب في البطاقة (المتعلم الأول: هل أنت طالب؟)، وعرف المتعلم الثاني على أن الإجابة هي مما كتب في بطاقته، فأجاب المتعلم الثاني كما كتب في البطاقة (المتعلم الثاني: نعم، أنا طالب).

٢. يجد المتعلم الأول الرقم الذي أخذه المعلم من القرعة، فيتكلم المتعلم الأول كما كتب في البطاقة (المتعلم الأول: اسمي أحمد)، وعرف المتعلم الثاني على أن السؤال من الإجابة هو مما كتب في بطاقته، فأجاب المتعلم الثاني مما في البطاقة (المتعلم الثاني: ما اسمك؟).

الوقت	٣	عشر دقائق
أهداف	٤	<ul style="list-style-type: none"> • أن يتكلم المتعلم بالكلام المعين. • لمعرفة صحّة الكلام. • لجذب انتباه المتعلمين. • أن يركز المتعلم فيما وجده من البطاقة.
أدوات اللعبة	٥	<ul style="list-style-type: none"> • البطاقة كتب فيها السؤال أو الجواب. • صندوق القرعة.

اللعبة الرابعة

رقم	اسم اللعبة	تصفيق المستديرة (Tepuk Melingkar)
١	عدد اللاعبين	جميع المتعلمين

- جلس المعلم مع المتعلمين بشكل الدائرة أو الحلاقة، ووضعوا أيديهم فوق أيدي بعضهم.
- عيّن المعلم والمتعلمون المفردة أو الكلمة التي سيتكلمون فيها بالموافقة بعضهم بعض.
- بعد أن عيّن موضوع الكلام، فيبدأ المعلم تصفيق اليد المتعلم بجانبه بذكر الأحرف الهجائية، والتالي يصفق المتعلم اليد بجانبه باستمرار ذكر الأحرف الهجائية، هكذا حتى أن يوقف المعلم التصفيق ب"توقف أو كفى". أو بمجرد التصفيق دون ذكر الأحرف الهجائية حتى أن يوقف المعلم التصفيق بالكلمة "توقف أو كفى".
- وعلى المتعلم الذي صفق يده آخر مرة لا بد أن يذكر أو يتكلم عن الموضوع المعين في أول اللعبة.

مثال: موضوع الكلام الموافق هو عن أدوات الدراسة، فيبدأ المعلم تصفيق اليد المتعلم بجانبه بذكر الأحرف الهجائية، والتالي يصفق المتعلم اليد بجانبه باستمرار ذكر الأحرف الهجائية، وبعد أن دار تصفيق اليد إلى ما شاء فبكلمة "كفى" يوقف المعلم التصفيق ومع توقّف التصفيق يتوقف كذلك ذكر الأحرف الهجائية وقفا في حرف "ف" مثلاً، فعلى المتعلم الذي وجد التصفيق الأخير ذكر المفردة أو الكلمة ما تتعلق بأدوات الدراسة، فذكر المتعلم "فاطمة" مثلاً. وهكذا حتى ما شاء لاعبوون.

قامت الباحثة بتطبيق هذه اللعبة بدون الموضوع أي أعطت الباحثة المتعلمين الحرية في الإجابة، والتالي هي الإجابة من المتعلمين:
ت: تلفاز، ك: كرسي، م: مصباح، ح: حجر، ق: قلم، ش: شجرة،
س: سبورة، ن: نافذة

٣ الوقت عشر دقائق

- أن يتكلم المتعلم ما في ذهنهم من الإجابة والآراء.
- أهداف اللعب ٤ أن يجب المتعلم بالكلام لزيادة الثقة في نفس المتعلم على إجابته من خلال الكلام.

- أن يجعل المتعلم من المنتبهين.

اللعبة الخامسة

رقم	اسم اللعب	تمثيل المفردات
١	عدد اللاعبين	جميع المتعلمين
		<ul style="list-style-type: none"> • قسم المعلم المتعلمين إلى فرقتين، ولكل الفرقة لها رئيس الفرقة. • أعطى المعلم الرئيس القرطاس فيه عدة المفردات، وأمر المعلم الرئيس بأخذ الرقم من القرعة المجهّز وأمره بتحديد مماثلة لتمثيل المفردات أمام الفصل. • وللفرقة التي رئيسه لا يتقدم للتمثيل، لها دور في إجابة المفردات الذي يقصد من التمثيل. • وأما أعضاء من الفرقة التي وجدت الدور لتمثيل المفردة فيختارون مماثل آخر لتمثيل بعد المماثل الأول، وهكذا حتى انتهاء المفردات المكتوبة في القرطاس، فهكذا إلى أن يتبادل بين الفرقتين. • مثال: تجد الفرقة الأولى الدور الأول لتمثيل المفردات، فيتقدم واحد منهم أمام الفصل لتمثيل الفعل؛ أكل مثلاً، فللفرقة الثانية تتعون بين أعضاء فرقتهم للإجابة. • المفردات للفرقة الأولى: جَرَى - يَجْرِي، قبيحة، ضَحِكَ - يَضْحَكُ • المفردات العامة للفرقة الثانية: جميلة، سَكَّت - يَسْكُت، نشيطة
٢	٢	
٣	الوقت	سبع دقائق
٤	أهداف اللعب	<ul style="list-style-type: none"> • لمعرفة مهارتهم في الكلام عند الإجابة • لجذب انتباه المتعلمين على أن يركزوا المتعلمون في اللعبة
	أدوات اللعبة	<ul style="list-style-type: none"> • المفردات المكتوبة في القرطاس. • صندوق القرعة. • آلات التمثيل.

اللعبة السادسة

رقم	اسم اللعبة	إخراج الآراء
١	عدد اللاعبين	جميع المتعلمين

• عرض المعلم العرض (Power Point) فيه الحوار الذي لم يكتمل إما من جهة السؤال أو الإجابة، وبعض الحوار إجابته بالصورة. ثم قرأ المعلم الحوار، ويكمل المتعلمون الحوار الذي لم يكتمل بذكر الإجابة.

• عرض الحوار ب (power point) :

١. عائشة: السلام عليكم يا سلوى.

سلوى: ... (وعليكم السلام) يا عائشة. كيف ... (كيف أصبحت)؟

عائشة: أصبحت على فطرة الإسلام، الحمد لله... (إلى أين) ستذهبين؟

سلوى: سأذهب إلى المدرسة، أين... (حقيبتك) يا عائشة؟

• عائشة: هذه حقيبتني.

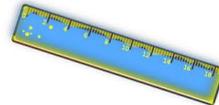
٢ الإجراء

وعرضت الصورة لإجابة الحوار:

• سلوى: ماذا في يدك؟



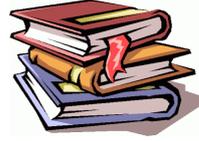
• عائشة: هذا...



• سلوى: إنه جميل، عندي... جديدة.



• عائشة: عندي... جديدة أيضا.



- سلوى: أين... يا عائشة؟



- عائشة: الكتاب في...، وماذا في حقيبتك؟



- سلوى: في حقيبتني...
- عائشة: مع السلامة.

٣	الوقت	خمس دقائق
٤	أهداف اللعب	<ul style="list-style-type: none"> • أن يعبر المتعلم الإجابة بالكلام. • أن يجيب المتعلم حسب أسئلة أو إجابة في الحوار والصورة. • أن يلاحظ المتعلم الحدث في العرض من الحوار والصورة.
٥	أدوات اللعبة	<ul style="list-style-type: none"> • الحاسوب والعرض ب (Power Point)

اللعبة السابعة

رقم	اسم اللعب	الغناء (Menyanyi)
١	عدد اللاعبين	جميع المتعلمين
٢	الإجراء	<ul style="list-style-type: none"> • كتب المعلم الغناء على السبورة ثم يغني بصوت ندي. • ثم أمر المعلم أن يتبع المتعلمون. <p>الغناء المكتوب على السبورة:</p> <p>حُبُّ أُمِّي تَجَاهَ نَفْسِي، لَا أَحْصِيهِ طَوَالَ عُمْرِي، إِنَّمَا تُعْطِي لَأَ تَرْجُو جَزَائِي، كَأَنَّ الشَّمْسَ تُنَوِّرُ دُنْيَايَ</p>
٣	الوقت	خمس دقائق
٤	أهداف اللعب	<ul style="list-style-type: none"> • أن يتبع المتعلم المعلم بنغمة ونطق صحيح

• أن يتمتع المتعلم في الدراسة

أدوات اللعبة	السبورة والقلم
--------------	----------------

ح. نتائج التطبيق من خلال الاستبانة المفتوحة

لقد تم إجراء عملية تطبيق الألعاب في تعليم اللغة العربية، وتم بعدها بناء الاستبانة المفتوحة بطرح الأسئلة مباشرة على خمسة عشر دارسا من الصف الثاني في المدرسة الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية. بعد أن يسمعون الأسئلة، هم يرفعون أيادهم للإجابة. وتكون الإجابة ما بين نعم أم لا كما يشير إليها الجدول الآتي:

الرقم	الفقرة	نعم		لا	
		النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية	التكرار
١.	الألعاب اللغوية تساعدني على تعلم اللغة العربية.	٧٤%	١١	٢٦%	٤
٢.	الألعاب اللغوية تزيدني الثقة بالنفس في الكلام.	٧٤%	١١	٢٦%	٤
٣.	الألعاب اللغوية تساعدني في حفظ المفردات.	٨٠%	١٢	٢٠%	٣
٤.	الألعاب اللغوية تساعدني على نطق المفردة نطقا صحيحا.	٨٠%	١٢	٢٠%	٣
٥.	الألعاب اللغوية تسهلني على فهم المفردات.	٩٣%	١٤	٧%	١
٦.	الألعاب اللغوية تساعدني في تعبير شيء من خلال الكلمات.	٧٤%	١١	٢٦%	٤
٧.	الألعاب اللغوية تزيد الحماسة.	٨٧%	١٣	١٣%	٢
٨.	الألعاب اللغوية تجعل الدراسة ممتعة ومشوقة.	٨٠%	١٢	٢٠%	٣
٩.	الألعاب اللغوية تجذب الانتباه خلال الدرس.	٨٧%	١٣	١٣%	٢
S	الألعاب اللغوية تراغبني على تعلم اللغة العربية.	٨٧%	١٣	١٣%	٢

فنتيجة من ملاحظة الجدول السابق، أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية له الاستفادة الكثيرة، حيث إن المجموع الإجمالي تدل على ٨١,٤% من المتعلمين يوافقون على الاستفادة المذكورة في أسئلة الاستبانة، و ١٨,٤% من المتعلمين هم لم يوافقوا بعض السؤال من أسئلة الاستبانة لأنهم لا يزالوا يجدون بعض الصعوبات في تعلم اللغة العربية مهما كان المعلم استخدم الألعاب اللغوية في تعليمه.

خلاصة البحث

تستنتج الباحثة من خلال العرض والبيان الذي قد تقدم سابقا عدة استنتاجات التالية:

١. الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية أنواع كثيرة خاصة لتنمية مهارة الكلام، منها؛ همس الكلمة، تخمين الحركة، البطاقة المقارنة، تصفيق المستديرة، تمثيل المفردات من الأفعال أو الاسم، إخراج الآراء، الغناء
 ٢. فنتيجة البحث بعد قيام الباحثة بتعليم اللغة العربية باستخدام سبع ألعاب لغوية سابقا هي أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية له الاستفادة الكثيرة، حيث إن المجموع الإجمالي تدل على ٨١,٤% من المتعلمين يوافقون على الاستفادة المذكورة في أسئلة الاستبانة، و ١٨,٤% من المتعلمين هم لم يوافقوا بعض السؤال من أسئلة الاستبانة لأنهم لا يزالوا يجدون بعض الصعوبات في تعلم اللغة العربية مهما كان المعلم استخدم الألعاب اللغوية في تعليمه.
- ومن هنا نعرف أن منهج تعليم اللغة العربية المناسبة هي باستخدام الألعاب اللغوية، حيث إنها تزيد الاهداف عند مواجهة الصعوبات في تعليم اللغة العربية، لا سيما للمتعلمين غير الناطقين بها. ويتمكن المتعلمون بها أن يفهموا الدرس بالسهولة ويستطيعوا أن يعبروا الآراء وما في ذهنهم ويتبعوا التعليم بالحماسة والفعالة.

المراجع

- 'Ainain, M. 2017. Taf'îl Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Bi Al-Madrasati Li Tarqiyati Mahârah Al-Kalâm Fî Dhau'i Iktisâb Al-Lughah. *ISOLED Proceedings*.
- 'Aini, N. 2015. Istirâtiyyat Al-Al'âb Al-Lughawiyyah Fî Ta'lîm Al-Lughat Al-Arabiyyah. *An-Nâbighah*, Vol.17, No. 1
- Alvian, MI. 2013. Mahârat Al-Kalâm Wa Ta'lîmuhâ. *Arabia*, Vol. 5, No. 1

- Bin Syahrîr, MS. 2013. Al-Al'âb Al-Lughawiyah Al-Maḥuusah Fî Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Al-Nâṭiqîna Bî Ghairihâ Baina Al-Nadzariyyat Wa Al-Tatbîq: Al-Jâmi'at Al-Islâmiyyat Al-'Âlamîyyah Bi Malaysia Namudzijan. *Journal of Faculty of Dâr Al-Uloom*.
- Huda, S. 2018. Al-Bîah Al-Lughawiyah Fî Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Bi Jâmi'ah Ar-Raayah Sukabumi. *PROSIDING INCISST STIBA AR-RAAYAH*, Vol. 1, No.1
- Kristiana. 2018. Manhaj Al-Tarbiyyah Al-Islâmiyyah 'Inda Muhammad Sa'id Mursi Li Binâ'i Sajjiyyât Al-Aulâd Al-Toyyibah. *PROSIDING INCISST STIBA ARRAAYAH*, Vol. 1 No.1
- Rahman, F. 2008. Manhaj Tadrîs Al-Kalâm Fî Al-Lughah Al-'Arabiyyah. *Nâdî Al-Adab*, Vol. 5, No. 2
- Syimah, N. 2017. Al-Al'âb Al-Lughawiyah Fî Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah (An-Nadzariyyat Al-'Âmah Li Istikhdâm Al-Al'âb Fî At-Ta'lîm. *An-Nâbighah*, Vol. 16, No. 2
- 'Abd Al-'Aziz, NM. 1983. *Al-Al'âb Al-Lughawiyah Fî Ta'lîm Al-Lughât Al-Ajnabiyyah ma'a Amsilati Lî Ta'lîm Al-'Arabiyyah Lighairi An-Nâṭiqîna Bihâ*, Ar-Riyad, Dâr Al-Murîkh.
- Madkûr, AA & Huraidî, IA. 2007. *Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Ghairi Al-Nâṭiqîna Bihâ*, Al-Qâhiroh, Dâr Al-'Arabî.
- Umar, AM., et al. *Mu'jam Al-Lughah Al-'Arabiyyah Al-Mu'âshirah*, Al-Qâhiroh, 'Âlim Al-kutub.
- Al-Fitrî, N. 2017. *Istikhdâm Al-Al'âb Al-Lughawiyah "Man Ana" Li Tarqiyat Quدرات Al-Talabah Mahârat Al-Kalâm (Dirâsat Tajrîbiyyah Bi Ma'had Daar Al-Aitâmî Aceh Al-Janubiyyah)*, Skripsi Jâmi'at Al-Rânîrî Al-Islâmiyyat Al-Hukumiyyah Banda Aceh.
- Alvian, MI. 2007. *Fa'âliyyat istikhdâm Al-Al'âb Al-Lughawiyah Li ta'lîmi Mahârat Al-Kalâm Fî Ma'had Bait Al-Arqom Al-Islâmî Balung Jember*, Skripsi UIN Malang.
- Putri, ANAN. 2018. *Istikhdâm Wasîlat Al-Al'âb Al-Lughawiyah Fî Ta'lîm Al-Lughah Al-'Arabiyyah Fî Al-Fashl Al-Tsâmin Li Tarqiyat Mahârat Al-Kalâm Fî Al-Madrasah Al-Tsanawiyyah Al-Islâmiyyah Al-Hukuumiyyah Bojonegoro*. Skripsi IAIN Ponorogo.