Al-Himam

آثار استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على مهارة الكلام طلاب المدرسة المتوسطة أولو النهى

Nimas Amelia[1], Ade Muhammad Ritonga[2]
[1,2] Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang
Nimasamelia2@gmail.com

الملخص

أن مهارة الكلام هي مهارة مهمة في تعليم اللغة العربية وهو أول صورة من صور الأداء اللغوي. عُرف من إحدى المدرسة أن الطالبات لديهن مشكلة في التكلم باللغة العربية مثل قلة تطبيق وممارسة التكلم باللغة العربية في بيئة المدرسة، وقلة رغبة الطالبات في التكلم باللغة العربية وقلة استخدام وسائل وطرائق في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام. ومن هذا، أرادت الباحثة أن تكون الطالبات يرغبن في التكلم باللغة العربية بالقواعد الصحيحة باستخدام اللعبة اللغوية. وأما الهدف من هذا البحث هو معرفة آثار استخدام اللعبة "هل تعرف السبب؟" على مهارة الكلام بالمدرسة المتوسطة أولو النهى. المنهج المستخدم هو المنهج الكمي بالنوع التجريبي، وتم إجراء البحث بطريقة تجريبي الحقيقي، وأخذت البيانات من اختبار التائي وهو من اختبار البعدي في الفصل التجريبي والضابطي. بناء على نتائج التحليل أن الألعاب اللغوية (هل تعرف السبب؟) لها أثر كبير لمساعدة الطالبات على نطق الصحيح، وتثري مفرداته، وتساعدهن على التعبير عمّا في بالهن مع وضوح الفكرة وتسلسها. . وحصلت نتيجة البحث بالرمز اختبار-التائي يعني ٢،٢٥٩ وهو أكبر من النتيجة t_t وهي ٢،٠٠٣، فالفرضية التبادلية H_a مقبولة و H_0 مردودة. و الخلاصة وجود تاثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على مهارة الكلام.

الكلمات الرئيسية: تعليم اللغة العربية؛ مهارة الكلام؛ اللعبة "هل تعرف السبب؟"

Article Info
Article History:
Recived: 20-03-2023 Accepted: 05-06-2023 Publish: 28-06-2023
doi: 10.51590/alhimam.v2i2.476

المقدمة

لقد انتشرت اللغة العربية في العالم، وهي اللغة الرابعة أو الخامسة من اللغات الأجنبية الآخر التي قد يُتم تعليمها في كثير من البلاد. (وانتشار كل اللغة في منطقة جديدة (مثل:اللغة العربية في إندونيسيّا) بوسطتين: بواسطة التمازج الثقافي (*akulturasi*)، والإسهاب (*diffusi*) بوسيلة الكتب أو التعليم أو المنشورات.[١] واللغة العربية لها أثر مهم في مجال التعليم وهو وسائل المعرفة والعلوم.[٢] أصبحت اللغة العربية إحدى من الدروس التي يتعلمها الطلاب في إندونيسيّا. وكانت من إحدى أهداف تعليم اللغة العربية في إندونيسيّا هي قدرة الاتصال باللغة العربية شفهيا وتحريريا التي تتكون من المهارات الأربع : الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.[٣] فإن الهدف الأساسي لتعليم اللغة العربية يعني إكتسلب القدرة على الاتصال اللغوية الصحيح والواضح والسليم سواء كان شفهيا أو كتابيا.[٤] وكل محاولة تعليم اللغة العربية لابد أن توجه إلى هذا الهدف لتحققها. مهارة الكلام هي إحدى من المهارات اللغوية التي يجب تحقيقها في تعليم اللغة العربية.[٥] الكلام في اللغة هو الأصوات المفيدة.[٦] وأما التعريف الاصطلاحي للكلام فهو :الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عن أحاسيس ومشاعر وأفكار ورغبات وخواطير الفرد بأسلوب سليم.[٧] مهارة الكلام هي قدرة الإنسان على التعبير عن الأصوات، أو الكلمات، أو الرغبات، أو الأفكار، أو الآراء، أوالأحاسيس إلى المخاطب بالقواعد النحوي و الصرفي الصحيح.[٨]

كانت مهارة الكلام إحدى المشكلات التي توجهها الطالبات في التعليم اللغة العربية . كثير من الطالبات يستطعن أن يحفظن المفردات كثيرة ولكنهن لم يقدرن على تعبير اللغة العربية بأسلوب صحيح،

---

[١] مجموع الباحثين, *اللغة العربية في إندونيسيا* (الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١٥).

[2] Karimna Isya Karima, "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab," *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 2, No. 1 (2019): 58–68, Https://Doi.Org/10.17509/Alsuniyat.V2i1.24072.

[3] Direktorat KSKK Madrasah, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Thaun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2019).

[4] Malyuna Milyari Faidah, "Tadris Maharatul Kalam Bii Thoriqhotil Al'ab Al-Lughowiyyah Fii Barnamiji Ta'lim Al-Lughotul Al-Arabiyyah Al-Khususiyyah Bii Ma'had Al-Ihsan Al-Islami Purwokerto," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, No. 2 (30 Juli 2022): 155–68, Https://Doi.Org/10.52593/Klm.03.2.03.

[5] sadam, "Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Bahasa Arab Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (Pai) Semester I Dan Iii Ta. 2016/ 2017 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon | Samal | Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa," Diakses 9 Februari 2023, Https://Jurnal.Iainambon.Ac.Id/Index.Php/Kjim/Article/View/2069.

[٦] أحمد فؤاد عليان, *المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تنميتها* (الرياض: دار المسلم, ٢٠٠٠).

[٧] محمد إبراهيم الخطيب, *طرائق تعليم اللغة العربية* (الرياض: مكتبة التوبة, ٢٠٠٣).

[8] Karima, "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab."

و يجدن صعوبة في إتقان مهارة الكلام باللغة العربية، وعدم تطبيق واستعمال اللغة العربية في اليومية و بيئة المدرسة إلا قليلا. هذه المشكلات قد يكون من عوامل الداخلي فهو رغبة والحماس والمولهب أو من عوامل الخارجي فهو حالة بيئة، والكتب، والمدرس، والطرق، والوسائل الذي استخدمها المدرس في تدريس الطالبات. وهذه المشكلات التي وجدت الباحثة في المدرسة المتوسطة أولو النهى ميدان من نتيجة الملاحظة والمقابلة. المدرسة المتوسطة أولو النهى ميدان بُني في السنة ٢٠٠٩، وقعت في شارع كريا جايا حي إيكاوالي ميدان جوهور، هذه المدرسة تحت مؤسسة منهاج السنة ميدان واللغة العربية هي إحدى المواد التي يتعلمها الطالبات في هذه المدرسة، وإحدى الأهداف في تعليم اللغة العربية هي قدرة الطالبات في التكلم باللغة العربية الصحيحة بأسلوب السليمة. لقد ذكرت الباحثة المشكلات في تعليم اللغة العربية في المدرسة التوسطة أولو النهى ميدان. ومن المشاكل المذكورة أرادات الباحثة أن تشجع الطالبات في تعليم اللغة العربية كي يكون ممتعة ومشوقة. اختارت الباحثة هذه المدرسة لأن اللغة العربية إحدى المواد التي يتعلمها الطالبات في الأسبوع وكان هدفها استطاعة التكلم اللغة العربية بأسلوب سليم، وفي الواقع أن تعليم اللغة العربية لم ينجح نجاحا كاملا وباخاصة في مهارة الكلام.

قرأت الباحثة بعض الكتب التي تتعلق بالوسائل التعليمية، وُجدت النظرية عن الألعاب اللغوية، إحدى منها قول محمد علي حسن الصيريكي " أن الألعاب اللغوية تساعد الطلاب على نطق صحيح، وتثري مفرداته، وتساعدهم على التعبير عمّا في بالهم، مع وضوح الفكرة وتسلسها".[٩] كانت إحدى من الألعاب اللغوية هي " هل تعرف السبب؟" وهي تخمين سبب الحدوث بعض الأشياء وتعليلها.[١٠] هذه اللعبة مصدرها من ناصف المصطفى عبد العزيز و هي من نوع اللعبة التخمين. تكون اللعبة في بطاقة الكلمة أو بطاقة الصورة الذي عرضها المعلمة إلى إحدى الطالبات ثم تسأل الطالبة إلى آخريات حسب الكلمة التي رأها، وتكون آخريات يخمنن البطاقة بجملة البسيطة. وإحدى من الدراسة السابقة من هذا البحث هو سينتيا ارمانساء بالموضوع "**تأثير** الألعاب اللغوية "هل تعرف " على مهارة الكتابة، و النتيجة –ت t_0 = ١٠،١٢ فالفرضية التبادلية (*Ha*) مقبول والفرضية مردودة (*Ho*). ومن هذا أرادت الباحثة البحث عن تأثير استخدام لعبة " هل تعرف السبب؟" على قدرة الطالبات في مهارة الكلام للصف الأول بمدرسة أولو النهى ميدان".

---

[٩] محمد علي حسن الصيريكي, *الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية* (عمّان: دار الكندي, ٢٠٠٥).

[١٠] ناصف مصطفى عبد العزيز, *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها* (الرياض: دار المريخ, ١٩٨٣).

اسنادا من الدراسة السابقة وهي سينتيا ارمانساء بالموضوع "تأثير الألعاب اللغوية "هل تعرف؟ " على مهارة الكتابة، وجدت الباحثة النتيجة من الاختبار القبلي بمعدل ٩٢،٥٢ والنتيجة بالاختبار البعدي بمعدل ٣٨، ٧٣، فوجدت الباحثة النتيجة –ت t_0 = ١٠،١٢ فالفرضية التبادلية (Ha) مقبول والفرضية مردودة (Ho).[١١]

هذا البحث الميداني بمدخل الكمي بالنوع التجريبي، مع تصميم البحث *True Eksperimental* النوع *Posttest-only control design*. أما مجتمع البحث هو جميع الطالبات للصف الأول بمدرسة أولو النهى ميدان ٧٠ طالبة. وأما عينة هذا البحث بمنهج العينة الشوائية *(Random Sampling)*. فستأخذ عينة البحث ٥٨ طالبةً من عدد مجتمع البحث بمعيار ٥٪ بنظرية اساك ومكيال *Issac dan Michael*.[١٢] وتحليل البيانات بالطريقة الإحصائية بالرمز اختبار التائي (Test-t) . وكانت مصادر البيانات من مجتمع البحث وعينته.يكون إجراء البحث بثلاثة الخطوات: التخطيط، وتنفيذ البحث (جمع البيانات بأدوات البحث: الاختبار، والملاحظة والمقابلة)، وكتابة نتائج البحث.[١٣]

نتائج البحث و المناقشة

الألعاب اللغوية هي آلة لتوصّل معلومة التعليمية.[١٤] قال سبرنو أت اللعبة اللغوية نشاط يقوم به المعلم لحصول على المهارات اللغوية المعينة بطريقة ممتعة ومشوقة.[١٥] وقال أجيف هرماوان هي آلة لحصول إلى رسالة التعليم، ولتهيج التفكير والأحاسيس والرغبات في التعليم حتى يحصل إلى هدف التعليم.[١٦] اللعبة اللغوية لها أثر إيجابي للتدريب على اكتساب وإتقان المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة) وعناصرها (الأصوات، والمفردات، والقواعد). وكانت إحدى اللعبة اللغوية في مهارة الكلام هي "هل تعرف السبب" وهي تخمين سبب الحدوث بعض الأشياء وتعليلها.[١٧] هذه اللعبة تدفع الطالبات لتخمين سبب الحدوث باللغة العربية حسب الموقف المناسب وبالقواعد اللغة الصحيحة. ومن خطوات لعبة "هل تعرف السبب؟" فيما يالي : (١) يجب أن يقوم المعلم بإعداد عدة البطاقات. لكل منها الصوار والكلمات (٢) يختار المعلم طالبا وليكون اسمه حسن (٣) يطلب منه أن يتقدم نحو باب الفصل. قبل أن يخرج، يلتفت

---

[١١] سنتيا ارمانساء, "تأثير الألعاب اللغوية "هل تعرف؟ " على مهارة الكتابة" (ميدان, جامعة السنة الإسلامية, ٢٠١٩).

[12] Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

[13] Murjani Murjiani, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," *Cross-Border* 5, no. 1 (12 Maret 2022): 687–713, https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1141.

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

[15] Aisyatul Hanum Dan Herizal Herizal, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Permainan Bahasa Isyruna Sualan," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (5 Januari 2020): 26–32, https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.573.

[16] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

[١٧] مصطفى عبد العزيز, *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها*.

إلى الطلاب ويقول: السّلام عليكم فيرد الطلاب: وعليكم السّلام. إلى أين تذهب؟ ثم يعرض المعلم إحدى البطاقات لصورة إحدى الأماكن، ليستخدمها (حسن) في الإجابة. ويقوم الطلاب بتخمين السبب عن ذهابه إلى ذلك المكان ومن الأفضل أن يكتب المعلم السبب على بطاقة، حتى يعرف الإجابة الصحيحة من هذ التخمين مثل: سأذهب إلى السوق المركزي. هل تعرف السبب؟ لتشتري بيضا. لا، لن أشتري بيضا. لتشتري لحماً. لن أشتري لحماً. نعم حتى يجيب بكلمة "نعم" عندما يذكره أحد الطلاب أو ليعرضها على الطلاب إذا فشلوا في معرفة السبب.[١٨]

المنهج المستخدم هو المنهج الكمي بالنوع التجريبي، وتم إجراء البحث بطريقة تجريبي الحقيقي، واستخدم اختبار الشفهي لتقييم قدرة الطالبات في مهارة الكلام التي يتكون من ٤ أسئلة، بعد عملية التدريس ثلاث اللقاءات في الفصل الضابطي دون اللعبة والفصل التجريبي باستخدام اللعبة، ثم تم جميع البيانات و تستمر إلى التحليل البيانات. وأوّلها عرضت الباحثة البيانات من الفصل التجريبي والفصل الضابطي على قدرة الطالبات في مهارة الكلام باستخدام لعبة " هل تعرف السبب؟ " وبغير استخدامها من امتحان الشفهي، فنتيجة الامتحان هي:

جدول ١

نتائج الاختبار البعدي من الفصل التجريبي و الفصل الضبطي

نتيجة الفصل التجريبي		نتيجة الفصل الضابطي		
الرقم	الأسماء	النتائج	الأسماء	النتائج
١	الطالبة ١	٧٢	الطالبة ١	٨٥
٢	الطالبة ٢	٨٨	الطالبة ٢	٨٠
٣	الطالبة ٣	٨٤	الطالبة ٣	٨١
٤	الطالبة ٤	٧٦	الطالبة ٤	٧١
٥	الطالبة ٥	٩٠	الطالبة ٥	٥٨
٦	الطالبة ٦	٧٢	الطالبة ٦	٩٠
٧	الطالبة ٧	٧٦	الطالبة ٧	٨٢
٨	الطالبة ٨	٧٦	الطالبة ٨	٧١
٩	الطالبة ٩	٧٢	الطالبة ٩	٧٦

[١٨] محمود إسماعيل صيني, *دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية* (الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج, ١٩٩٩).

١٠	الطالبة ١٠	٨٨	الطالبة ١٠	٧٨
١١	الطالبة ١١	٧٦	الطالبة ١١	٨٢
١٢	الطالبة ١٢	٨٠	الطالبة ١٢	٨١
١٣	الطالبة ١٣	٨٤	الطالبة ١٣	٧٢
١٤	الطالبة ١٤	٨٤	الطالبة ١٤	٦٩
١٥	الطالبة ١٥	٨٤	الطالبة ١٥	٦٦
١٦	الطالبة ١٦	٧٦	الطالبة ١٦	٦٠
١٧	الطالبة ١٧	٨٨	الطالبة ١٧	٦٣
١٨	الطالبة ١٨	٨٤	الطالبة ١٨	٧٠
١٩	الطالبة ١٩	٩٠	الطالبة ١٩	٧٦
٢٠	الطالبة ٢٠	٦٨	الطالبة ٢٠	٧٦
٢١	الطالبة ٢١	٧٦	الطالبة ٢١	٨٢
٢٢	الطالبة ٢٢	٨٤	الطالبة ٢٢	٨٠
٢٣	الطالبة ٢٣	٨٤	الطالبة ٢٣	٨٥
٢٤	الطالبة ٢٤	٧٦	الطالبة ٢٤	٧٠
٢٥	الطالبة ٢٥	٨٠	الطالبة ٢٥	٥٥
٢٦	الطالبة ٢٦	٧٢	الطالبة ٢٦	٦٩
٢٧	الطالبة ٢٧	٧٦	الطالبة ٢٧	٨٧
٢٨	الطالبة ٢٨	٨٤	الطالبة ٢٨	٨٢
٢٩	الطالبة ٢٩	٩٢	الطالبة ٢٩	٨١
أكثر النتيجة		٩٢	أكثر النتيجة	٩٠
أقل النتيجة		٦٨	أقل النتيجة	٥٥
المجموعة		٢٣٣٢	المجموعة	٢١٧٨
المعدل		٨٠،٤١	المعدل	٧٥،١٠

من الجدول السابق يعرف أن أكبر النتيجة التي حصل عليها الطلبات في الفصل التجريبي هي ٩٢، وأدناها هي ٦٨، بعدد الطالبات ٢٩ شخصا حصلت مجموعة النتيجة على ٢٣٣٢ بمعدل النتيجة ٨٠،٤١. وأكبر النتيجة التي حصل عليها الطالبات في الفصل الضابطي هي ٩٠، وأدناها هي ٥٥، بعدد الطالبات ٢٩ شخصا حصلت مجموعة النتيجة على ٢١٧٨ بمعدل النتيجة ٧٥،١٠.

قبل أن أقيم بتنفيذ تحليل البيانات، فهناك شروط التحليل البيانات فهي امتحان معياري وامتحان تجانسي ببرنامج الحاسوبي SPSS 18.0 وهي فمالي:

امتحان معياري

امتحان معياري هو إجراء اختبار الحالة الطبيعة. بعد أن أقيم الاختبار البعدي، فبحث عن تحليل البيانات بين فصلين كمايالي:

جدول ٢

نتيجة امتحان معياري

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Ujian Kalam	Kelas A	.156	29	.068	.950	29	.184
	Kelas B	.199	29	.005	.934	29	.069

a. Lilliefors Significance Correction

من الجدول السابق، يعرف من الجدول Shapiro-Wilk لأن عينة البحث أقل من خمسين فهي ٢٩. فوجد أن البيانات من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والضابطي هي معياري. لأن نتيجة امتحان معياري أكبر من ٠،٠٥هي: نتيجة سيج (.sig) لفصل التجريبي ٠،١٨٤ > ٠،٠٥، ونتيجة سيج (.sig) لفصل التجريبي ٠،٠٦٩ > ٠،٠٥. فالخلاصة أن البيانات من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والضابطي معياري.

امتحان تجانسي

وقد أقيم بتحليل امتحان تجانسي بين الفصلين ،الفصل التجريبي والفصل الضابطي، وجعلت الفصل التجريبي كالمتغير x والفصل الضابطي كالمتغيرy ، ووجد الحاصل ما يالي:

جدول ٣

نتيجة امتحان تجانسي

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Ujian Kalam

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.674	1	56	.108

من الجدول السابق، عرف أن البيانات من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي والضابطي هي تجانسي. استند معيار الاختبار على القاعدة التالي: إذا كان نتيجة سيج (.sig) > ٠،٠٥ فنتيجة أن البينانات التجانسي إذا كان نتيجة سيج (.sig) < ٠،٠٥ فنتيجة أن البينانات غير التجانسي. فالخلاصة أن نتيجة البيانات من امتحان التجانسي أكبر من ٠،٠٥ وهي ٠،١٠٨ فهذ يدل أن البيانات على التجانسي.

بعد أن حُلل امتحان شرط معياري وتجانسي، فبدأ بالتحليل البيانات لإجابة عن أسئلة البحث الثالثة، قبل أن تبحث عن التأثير بينهما، أُقيم بتحليل البيانات عن العلاقة بينهما ببرنامج الحاسوب SPSS 18.0 وجعل الفصل التجريبي كالمتغر x والفصل الضابطي كالمتغر y، فنتيجة مايالي:

جدول ٤

نتيجة البحث عن العلاقة

Correlations

		Kontrol	Eksperimen
Kontrol	Pearson Correlation	1	-.180
	Sig. (2-tailed)		.350
	N	29	29
Eksperimen	Pearson Correlation	-.180	1
	Sig. (2-tailed)	.350	
	N	29	29

فالقاعدة في بحث عن العلاقة هي:

أ). إذا كانت نتيجة r الحساب أكبر من نتيجة r الجدول فهذه تدل على وجود العلاقة بين المتغيرين.

ب). إذا كانت نتيجة r الحساب أصغر من نتيجة r الجدول فهذه تدل على عدم العلاقة بين المتغيرين

ج). إذا كانت نتيجة سيج أصغر من ٠،٠٥ فهذه تدل على وجود العلاقة بين المتغيرين

د). إذا كانت نتيجة سيج أكبر من ٠،٠٥ فهذه تدل على عدم العلاقة بين المتغيرين

جدول ٥

تصنيف العلاقة

درجة	تصنيف العلاقة
٠،٠٠ - ٠،١٩	ضعيف جدا
٠،٢٠ – ٠،٣٩	ضعيف
٠،٤٠– ٠،٥٩	مقبول
٠،٦٠ – ٠،٧٩	قوي
٠،٨٠ - ١،٠٠	قوي جدا

بناء على الحاصل السابق أن نتيجة r الحساب ٠،١٨٠ ونتيجة r الجدول ٠،٣٦٧ وهذا يدل على أن العلاقة بين المتغيرين هي عدم العلاقة ويدل أن العلاقة ضعيفة.

بعدما عُرف عن نتيجة العلاقة بين المتغيرين فبحث عن تحليل البيانات لمعرفة التأثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على قدرة الطلاب في مهارة الكلام باستخدام الاختبار – ت بالرمز الأتي:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$

بحث التأثير بين المتغيرين (x) و (y)

الرقم	نتائج		X (X-X)	Y (Y-Y)	X^2	Y^2
	X	Y				
١	٧٢	٨٥	٨،٤١-	٩،٩	٧٠،٧٣	٩٨,٠١
٢	٨٨	٨٠	٧،٥٩	٤،٩	٥٧،٦١	٢٤,٠١
٣	٨٤	٨١	٣،٥٩	٥،٩	١٢،٨١	٣٤،٨١
٤	٧٦	٧١	٤،٤١-	٤،١-	١٩،٤٥	١٦،٨١
٥	٩٠	٥٨	٩،٥٩	١٧،١-	٩١،٩٧	٢٩٢،٤١
٦	٧٢	٩٠	٨،٤١-	١٤،٩	٧٠،٧٣	٢٢٢،٠١
٧	٧٦	٨٢	٤،٤١-	٦،٩	١٩،٤٥	٤٧،٦١
٨	٧٦	٧١	٤،٤١-	٤،١-	١٩،٤٥	١٦،٨١
٩	٧٢	٧٦	٨،٤١-	٠،٩	٧٠،٧٣	٠،٨١
١٠	٨٨	٧٨	٧،٥٩	٢،٩	٥٧،٦١	٨،٤١

١١	٧٦	٨٢	٤،٤١-	٦،٩	١٩،٤٥	٤٧،٦١
١٢	٨٠	٨١	٠،٤١-	٥،٩	٠،١٧	٣٤،٨١
١٣	٨٤	٧٢	٣،٥٩	٣،١-	١٢،٨٩	٩،٦١
١٤	٨٤	٦٩	٣،٥٩	٦،١-	١٢،٨٩	٣٧،٢١
١٥	٨٤	٦٦	٣،٥٩	٩،١-	١٢،٨٩	٨٢،٨١
١٦	٧٦	٦٠	٤١.،٤-	١٥،١-	١٩،٤٥	٢٢٨،٠١
١٧	٨٨	٦٣	٧،٥٩	١٢،١-	٥٧،٦١	١٤٦،٤١
١٨	٨٤	٧٠	٣،٥٩	٥،١-	١٢،٨٩	٢٦،٠١
١٩	٩٠	٧٦	٩،٥٩	٠،٩	٩١،٩٧	٠،٨١
٢٠	٦٨	٧٦	١٢،٤١-	٠،٩	١٥٤،٠١	٠،٨١
٢١	٧٦	٨٢	٤،٤١-	٦،٩	١٩،٤٥	٤٧،٦١
٢٢	٨٤	٨٠	٣،٥٩	٤،٩	١٢،٨٩	٢٤،٠١
٢٣	٨٤	٨٥	٣،٥٩	٩،٩	١٢،٨٩	٩٨،٠١
٢٤	٧٦	٧٠	٤،٤١-	٥،١-	١٩،٤٥	٢٦،٠١
٢٥	٨٠	٥٥	٠،٤١-	٢٠،١-	٠،١٧	٤٠٤،٠١
٢٦	٧٢	٦٩	٨،٤١-	٦،١-	٧٠،٧٣	٣٧،٢١
٢٧	٧٦	٨٧	٤،٤١-	١١،٩	١٩،٤٥	١٤١،٦١
٢٨	٨٤	٨٢	٣،٥٩	٦،٩	١٢،٨٩	٤٧،٦١
٢٩	٩٢	٨١	١١،٥٩	٥،٩	١٣٤،٣٣	٣٤،٨١
المجموع	٢٣٣٢	٢١٧٨	٠،١١	٠،١٠	١١٨٧،٠٣	٢٢٣٦،٦٩

الإيضاح:

M1 = **نتيجة المعدل من الفصل التجريبي** *(Kelompok Eksperimen)*

M2 = **نتيجة المعد ل من الفصل الضابطي** *(Kelas Kontrol)*

SE_{M1-M2} = **شكل معياري** *(Standard Error)*

أما الخطوات في حسابها ما يالي:

١) **البحث عن معدل من الفصل التجريبي بالرمز التالي:**

$$M_x atau\ M_1 = \frac{\sum X}{N_1} = \frac{2332}{29} = 80.41$$

٢) البحث عن معدل من الفصل التجريبي، بالرمز التالي:

$$M_x atau\ M_1 = \frac{\sum X}{N_1} = \frac{2178}{29} = 75{,}10$$

٣) البحث عن الإنحراف المعياري من الفصل التجريبي باستخدام الرمز التالي:

$$SD_x atau\ SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{1187.03}{29}} = 6.398$$

٤) لبحث عن الإنحراف المعياري من الفصل التجريبي باستخدام الرمز التالي:

$$SD_x atau\ SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{2236.69}{29}} = 8.780$$

٥) لبحث عن المقياس على المعدل من الفصل التجريبي باستخدام الرمز التالي:

$$SD_{Mx} atau\ SD_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{6.398}{\sqrt{28}} = \frac{6.398}{5.291} = 1.209$$

٦) لبحث عن المقياس على المعدل من الفصل الضابطي باستخدام الرمز التالي:

$$SD_{Mx} atau\ SD_{M2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{8.780}{\sqrt{28}} = \frac{8.780}{5.291} = 1.659$$

٧) البحث عن المقياس للفرق على المعدل من الفصل التجريبي والفصل الضابطي باستخدام الرمز التالي:

$$SD_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M1^2} + SE_{M2^2}}$$
$$= \sqrt{1{,}209^2 + 1{,}659^2}$$
$$= \sqrt{1{,}461 + 2{,}752}$$
$$= \sqrt{4{,}213} = 2{,}052$$

٨) البحث عن اختبار "ت" باستخدام الرمز التالي:

$$to = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$
$$= \frac{80.41 - 75.10}{2.052}$$
$$= \frac{5.31}{2.052}$$
$$to = 2.509$$

٩) البحث عن t_t:

df/db = (N_1 + N_2)- 2 = (29+29) – 2 = 56

فوجد t_t في df/db = ٥٦ في نتيجة سيج ٥٪ هي ٢،٠٠٣.

إذا كان فرض التبادلية (*Alternative hypothesis*) : هو يوجد تأثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على قدرة الطالبات في مهارة الكلام. وأمّا فرض العدمية (*Alternative null*): وهو عدم تأثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على قدرة الطالبات في مهارة الكلام. وإذا كانت النتيجة to > النتيجة t_t فا الفرية التبادلية مقبولة والفرضية العدمية مردودة. وإذا كانت النتيجة to < النتيجة t_t فالفرضية التبادلية مردودة والفرضية العدمية مردودة.

عُرف من التحليل السابق أن النتيجة to ٢،٥٠٩ أكبر من النتيجة t_t في سيج ٥٪ هي ٢،٠٠٣، ولذلك يكون فرض البحث مقبول للوجود التأثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" في مهارة الكلام لطالبات الصف الأول بمدرسة أولو النهى. فالخلاصة أن الفرض التبادلية (*Ha*) مقبولة والفرض العدمية (*Ho*) مردودة. ومن هنا نعرف بأن اللعبة "هل تعرف السبب؟" لها تأثير إيجابيا على رغبة وحماس و قدرة الطالبات لتكلم باللغة العربية البسيطة والصحيحة، كما في قول محمد علي حسن الصيريكي " أن الألعاب اللغوية (مثل: "هل تعرف السبب؟") تساعد الطلاب على نطق وصحيح، وتثري مفرداته، وتساعدهم على التعبير عمّا في بالهم، مع وضوح الفكرة وتسلسها".[١٩] يمتلك الفصل التجريبي معدل الدرجات أعلى يبلغ ٨٠،٤١، وأما في الفصل الضابطي يجد معدل الدرجات أقل من الفصل التجريبي. ويظهر من جوانب مشاركة الطالبات في الفصل التجريبي أكبر من الفصل الضابطي وهذا يؤدي إلى زيادة نتائج التعليم.

والاستنتاج أن لعبة "هل تعرف السبب؟" لها أثرا إيجابيا على قدرة الطالبات خاصة في مهارة الكلام لأن تدفع الطالبات لتكلم باللغة العربية الصحيحة، ويحقق نتيجة إيجابية بناءً على النظريات الموجودة والاختبارات الإحصائية التي تم إجرئها.

الخاتمة

بعد عملية جمع البيانات وثباتها، ثم تحليلها وجميع ما يُصدر من بداية الإجراءات في البحث عن تأثير استخدام اللعبة "هل تعرف السبب؟" على قدرة الطالبات في مهارة الكلام، فوجدت الخلاصة وجود تأثير استخدام لعبة "هل تعرف السبب؟" على قدرة الطلاب في مهارة الكلام للصف الأول المتوسط يمدرسة أولو النهى ميدان بالرمز اختبار-ت $to = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$ يعني ٢،٢٥٩ وهو أكبر من النتيجة t_t وهي ٢،٠٠٣، وكانت

[١٩] علي حسن الصيريكي, *الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية*.

يتحمسن ويرغبن في التعلم اللغة العربية. فالخلاصة أن وجود تأثير استخدام اللعبة "هل تعرف السبب".وأن الفرض التبادلية (*Ha*) مقبولة والفرض العدمية (*Ho*) مردودة.

المراجع

أحمد فؤاد عليان. المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تنميتها. الرياض: دار المسلم, ٢٠٠٠.

ارمانساء, سنتيا. "تأثير الألعاب اللغوية "هل تعرف؟ " على مهارة الكتابة." جامعة السنة الإسلامية, ٢٠١٩.

الباحثين, مجموع. اللغة العربية في إندونيسيا. الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١٥.

علي حسن الصيريكي, محمد. الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية. عمّان: دار الكندي, ٢٠٠٥.

محمد إبراهيم الخطيب. طرائق تعليم اللغة العربية. الرياض: مكتبة التوبة, ٢٠٠٣.

محمود إسماعيل صيني. دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية. الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج, ١٩٩٩.

مصطفى عبد العزيز, ناصف. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير *الناطقين بها*. الرياض: دار المريخ, ١٩٨٣.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Faidah, Malyuna Milyari. "Tadris Maharatul Kalam Bii Thoriqhotil Al'ab Al-Lughowiyyah fii Barnamiji Ta'lim Al-Lughotul Al-Arabiyyah Al-Khususiyyah Bii Ma;had Al-Ihsan Al-Islami Purwokerto." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 2 (30 Juli 2022): 155–68. https://doi.org/10.52593/klm.03.2.03.

Hanum, Aisyatul, dan Herizal Herizal. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Permainan Bahasa Isyruna Sualan." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (5 Januari 2020): 26–32. https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.573.

Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Karima, Karimna Isya. "Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab." *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* 2, no. 1 (2019): 58–68. https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i1.24072.

Madrasah, Direktorat KSKK. *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Thaun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. Jakarta: Kementrian Agama RI, 2019.

Murjiani, Murjani. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *Cross-Border* 5, no. 1 (12 Maret 2022): 687–713. https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1141.

Sadam. "Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Bahasa Arab Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (Pai) Semester I Dan Iii Ta. 2016/ 2017 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon | Samal | Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa." Diakses 9 Februari 2023. https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/kjim/article/view/2069.

Sugiyono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.