Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

إجراء تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج

Almizanul Hayat
Pendidikan Bahasa Arab UIN Ar-Raniry Banda Aceh Indonesia
almizanul.hayat@ar-raniry.ac.id

Abstract

All educational methods are based on the fact that the material cannot be taught properly except in a special way. One of the means in teaching the Arabic language is the use of language games. Language games are a new method in language education, and their applications have proven results in many countries that are interested in developing the teaching of their languages. Accordingly, the application of language games in teaching the Arabic language takes an important place because it depends on these two basics, namely play and joy. Language games are one of the methods used by the teacher in delivering study materials and have a major role in the success of students when learning. Based on these phenomena, the researcher wanted to search for linguistic games and use them to stimulate the students' desire to learn Arabic in the government preparatory school 3 Sabang. This research uses a procedural approach, which means that the researcher himself designs games directly in the field of research. The researcher found the results of the research, including that the design of language games and their use in teaching the Arabic language is good and effective.

Keywords: Arabic language, language games, middle school, learning.

مستخلص البحث

طرق التعليمية كلها تقوم دورها على أساس أن المادة لايمكن تعليمها صحيحا إلا بالطريقة الخاصة. فمن احدى الوسائل في تعليم اللغة العربية هي استخدام الألعاب اللغوية. الألعاب اللغوية وسيلة جديدة في تعليم اللغة وأثبتت تطبيقاتها نتائج في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير تعليم لغاتها. وبناء على ذلك فتطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية يقوم مقاما هاما لأنها تعتمد على هذين أساسيين وهما اللعب والفرح. والألعاب اللغوية إحدى الأساليب التي يستعين بها المدرس في إلقاء المواد الدرسية ولها دور كبير في نجاح الطلبة عند التعلم، وهي الوسيلة التي تنمى رغبة المتعلمين وتدفع حاجتهم الجديدة وتبعث المثيرات للتعلم. انطلاقا من تلك الظواهر أراد الباحث أن يبحث عن الألعاب اللغوية واستخدامها لاستثارة رغبة الطلبة في تعلم العربية بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج. وهذا البحث تستخدم منهج الإجرائي يعني يقوم صاحب البحث نفسه بتصميم الألعاب مباشرة في ميدان البحث. فوجد الباحث نتائج البحث، منها إن تصميم الألعاب اللغوية واستخدامها في تعليم اللغة العربية جبدة وفعالة، إن قدرة الطلبة في تعلم اللغة العربية تنمو باستخدام الألعاب اللغوية في التدريب وتدفعهم في تعلم اللغة العربية، إن التحصيل الدراسي عند الطلبة مرتفع بعد استخدام الألعاب اللغوية.

الكلمات المفتاحية: اللغة العربية، الألعاب اللغوية، المدرسة الإعدادية، التعلم.

لساننا : Lisanuna
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

المقدمة

التعلم يكون اهتماما كبيرا على الناس وتعلم المرأ ليدري كيفية عمل ما. للتعليم اللغة طريقة كثيرة، كالطريقة القياسية والإستقرائية والسمعية البصرية والحوارية والقراءة والترادف والرحلة والإختيارية والإنتقائية وهي جزء من الطرق المتنوعة. وهذه الطرق التعليمية كلها تقوم دورها على أساس أن المادة لايمكن تعليمها صحيحا إلا بالطريقة الخاصة. فمن احدى الوسائل في تعليم اللغة العربية هي استخدام الألعاب اللغوية.

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة في تعليم اللغة وأثبتت تطبيقاتها نتائج في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير تعليم لغاتها. فاللعب والفرج جعلا الطلبة أقوى استعدادا في التعليم بسهولة، بل جعلا موقف الطلبة سلبية تكون ايجابية عن التعلم. وبناء على ذلك فتطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية يقوم مقاما هاما لأنها تعتمد على هذين أساسيين وهما اللعب والفرح.

ومن المعروف أن معرفة الأغراض وطرق التعليم تساعد المدرس على وضع خطة لعملية التدريس للحصول على الأهداف المنشودة. وحينا يعرف المربّون دور الألعاب في تعليم اللغة العربية فمن الممكن يستعملونها كثيرا. إن اللغة العربية أقرب اللغة في حياة المسلمين بعد لغة الأم واللغة الوطنية لأنها جزء من دينهم، كما قال أمير المؤمنين عمر بن الخطاب عن أهمية اللغة العربية "أحرصوا على تعليم اللغة العربية فإنها جزء من دينكم".[١]

وهي أيضا لغة القرآن الكريم. واللغة العربية لغة دولية حيث اعترفت بها هيئة الأمم المتحدة، وجاء ذلك في قرارها رقم (٣١٩٠) المؤرخ في ١٨\١٢\١٩٨٣ م.[٢] وأنها لعبة التعليم في المدارس الأبتدائية والمتوسطة والمعاهد والجامعات. وهذه اللغة مهمة أن يتعلم الطلبة لتسهل لهم في تعليم العلوم الإسلامية التي تكون من نصوص القرآن والحديث، وكذلك العلوم العامة، كما أنها لغة الصحيفة والإذاعة والتأليف.

ولا شك أن تعلم اللغة العربية ليس أمرا سهلا ويقف نجاحه إلى العوامل السيكولوجية والوسائل التعليمية للوصول إلى هدف التدريس المشودة. والألعاب اللغوية إحدى الأساليب التي يستعين بها المدرس في إلقاء المواد الدرسية ولها دور كبير في نجاح الطلبة عند التعلم، وهي الوسيلة التي تنمى رغبة المتعلمين وتدفع حاجتهم الجديدة وتبعث المثيرات للتعلم.[٣] والألعال اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية كما أنها تساعد الدارسين في السيطرة على اللغة المتعلمة. والألعاب اللغوية قد أثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من

[١] أذهاب أرشاد، *المدخل إلى طريقة اللغوين الأجنبية المدرس اللغة العربية* (أوجوز فنداح، مطبعة أحكم، ١٩٨٨) ص. ٧٠
[٢] محمود كامل الناقة، *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغة* (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٤٠٥ هـ \ ١٩٨٥ م) ص. ٢٠.
[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 16

Lisanuna : لسانتا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

البلاد التي تهتم بتطوير نظام تعليم لغاتها.[٤]

انطلاقا من تلك الظواهر أراد الباحث أن يبحث عن الألعاب اللغوية واستخدامها لاستثارة رغبة الطلبة في تعلم العربية بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٣ كوتا مديا سابنج. وكانت هذه المدرسة إحدى المدارس التي يتعلم فيها الطلبة اللغة العربية. وظهر في عملية التعليم، إن الطلبة يحتاجون إلى الوسائل المناسبة بسكولوجية الطلبة في تعلم العربية، وبدون الوسائل المناسبة والسوكولوجية المواقعة عند الطلبة فتتافرون على تعلمهم. ومن ثم بعضهم ليس فيهم الرغبة في التعلم.

أما أهمية البحث التي يمكن تلخيصها هي: يستطيع الطلبة تعلم العربية بسهل ومسرور، يستخدم المدرس الألعاب اللغوية وسيلة مناسبة وجذابة في تعليم العربية، تقوم المدرسة بتطوير الوسائل التعليمية وعلى أخص اللعاب اللغوية في برامج التعليم والتعلم. فالأمور التى اراد الباحث بحثها هي: كيف إجراء تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية، كيف ترقية شجاعة أو دوافع تعلم اللغة العربية على الطلاب باستخدام الألعاب اللغوية، كيف التحصيل الدراسى عند الطلاب باستخدام الألعاب اللغوية.

قبل أن يبحث الباحث فيحسن به أن يبين بعض معاني المصطلحات، وأما تلك المصطلحات فهي: الألعاب اللغوية هي تتكون من كلمتين "ألعاب ولغة" فالألعاب لغة هي جمع من لعبة واللعبة مصدر من لعب – يلعب – لعبا لعبة: كل ما يلعب به.[٥] أما اصطلاحات هي ما قاله. جيبس أنها نشط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد في الموضوعة.[٦] واللغوية لغة جمع من لغى ولغات "الكلام المصطلح عليه بين كل قوم"[٧]. واصطلاحا هي ألفاظ ملفوظة أو ملونة أو ملحوظة يعبربها كل قوم عن أغراضهم ويخذونها وسيلة للفكر والفهم وتربية الذوق والخيل.[٨]

فالألعاب هي الأنشطة المثيرة في رغبة الطلبة في تعلم اللغة وتكون وسيلة من وسائل ترقية وتطوير المهارات وعناصر اللغوية. والمراد بالألعاب اللغوية في هذا البحث هي الألعاب اللغوية المستخدمة في تعليم العربية في المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ كوتا سابنج.

كلمة الإستخدام لغة هو مصدر من استخدام – يستخدم – استخداما على وزن استفعل – يستفعل – استفعالا معناه اتخذه خادما.[٩] وأما اصطلاحا: استعمال الشيء كالمهارة، والطريقة وغيرها لغرض معين.[١٠] وأما الكلمة التي وردها الباحث في هذه الرسالة فهي استعمال الألعاب اللغوية كالأسلوب والوسيلة التعليمية في تعليم العربية في المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج، لاستثاره رغبة الطلبة في تعلم العربية.

---

[٤] سلامى محمود، *أهمية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية في Kompetensi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran No.* 1 Januari – Juni 2007, vol. 1, hal. 92

[٥] إبراهيم أنيس وآخرون، *المعجم الواسيط*، الجزء الأول (القاهرة: دار المعارف بدون السنة) ص. ١٦٧.

[٦] ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية*، الطابعة الأولى (رياض: دار المعارج، ١٩٨٦) ص. ١٣٠.

[٧] لويس معلوف، *المنجد في اللغة والإعلام*، طبيعة جديدة منفحة (بيروت، دار المشروق، ٢٠٠٠) ص. ٧٢٦.

[٨] مُحَمَّد عطية الإبراشى، *اصول التربية وقواعد التدريس*، (مصر: بدون السنة) ص. ٣٢٦.

[٩] لويس معلوف، *المنجد فى اللغة*، ... ص. ١٧١.

[10] As Homby, *Oxpord Advanced Learner's, Dictionary International Student's Edition,* (New York : Oxpord University Press, 2000), hal. 431.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

وقد قام الباحثون السابقون باستخدام الألعاب اللغوية كوسائل فى تعليم اللغة العربية، وهنا كتب الباحث عن الدراسات السابقة الموجودة لبحث تعليم مهارة الاستماع، والكلام، والقراءة والكتابة باستخدام الألعاب اللغوية.

عائدة فتريانا (٢٠٠٩) بعنوان[١١]: "استخدام اللعبة اللغوية" الكلمات" في تعليم مهارة القراءة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية املابورا بالي. واستخدمت الباحثة منهج الكمي والكيفي ونوعه هو البحث التجريبي وطريقته في جمع البيانات هي الملاحظة والاختبار والاستبيان. أما نتائج بحثها هي أن استخدام الألعاب اللغوية "الكلمات" فعالة فى تنمية مهارة القراءة بالنظر إلى: تعلم التلاميذ بتلك الألعاب اللغوية باستخدام الألعاب اللغوية "الكلمات"، ودل هذا البحث على أن لها فعالية التنمية مهارة القراءة بالمدرسة المتوسطة.

علي محروس (٢٠٠٩) بعنوان:[١٢] "فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات (بالتطبيق على مدرسة المنورة بولو لاوانج ملانج). ومنهج البحث المستعمل لهذا البحث هو الكمي الوصفى التجريبي بأسلوب مجموعة. ونتائج بحثه أن بعد جمع من الاختبار القبلي والبعدي فحصل ٨٥%. هذا تدل على أن استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم اللمفردات في هذا البحث له فعالية كبيرة.

مُحَمَّد إيفان ألفيان (٢٠٠٧) بعنوان:[١٣] "فعالية استخدام الألعاب اللغة لتعليم مهارة الكلام (دراسة تجريبية فى معهد الإسلامية بيت الأرقام بالونج جنبر)، وأهداف البحث: معرفة فعالية استخدام الألعاب اللغوية فى تعليم مهارة الكلام. ومنهج البحث هو التجريبي على المدخل الكمي. وطريقته في جمع البيانات عن الملاحظة والاختبار والاستبيان. وأما نتائج هي أن استخدام الألعاب اللغوية فى تعليم مهارة الكلام له أثر تؤثر فى تحصيل نتائج الطلاب بعد القيام بالاختبار القبلي والاختبار البعدي.

مُحَمَّد رضا السقاف (٢٠٠٧) بعنوان:[١٤] "تنمية المهارة الكلام باستخدام البطاقات فى معهد العصري غونتور الثالث دار المعرفة كديري. وأهداف بحثه: اكتشاف الكفاءة الدراسية فى الكلام وفعالية تدريس الكلام باستخدام البطاقات للطلاب فى ذلك المعهد. ومنهج بحثه: المدخل المستعل لهذا البحث هو المدخل الوصفي التجريبي. ونتائج بحثه أن تعليم اللغة العربية باستخدام البطاقات مريحة وجذابة، ذلك لأن الطلبة متحمسون ومتنبهون فى الدراسة جيدا. وتزيد قدرتهم على استيعاب مهارة الكلام وتساعد على تنويع المهارات الأخرى مثل المحفوظات والإملاء والإنشاء.

وكان هذا البحث مختلفة بالرسالة السابقة أن هذه الدراسة تقوم بأدوات بحثها الاختبار والملاحظة وأما الدراسة السابقة فتستخدم الاستفتاء والاختبار كأدوات البحث ولتحليل البيانات للبحث يكون بالنظام المختلف عند دراسية. وكذلك مسائل البحث التي تبحث بها. والدراسة السابقة تستخدم مناهج البحث بطريقة البحث الوصفي التحليلي حيث يقوم صاحب البحث على تصميم المدرسة الألعاب في تعليم العربية ثم يحلل البيانات لأجل بحثه بذلك الوصف.

منهج البحث وطريقة كتابة البحث

[١١] حتى صبري، الرسالة الماجستير *"فعالية استخدام لعبة النرد لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية"* (ملانج جاوى الشرقية: كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإيلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٠م)، ص. ٩

[١٢] حتى صبري، الرسالة الماجستير *"فعالية استخدام. . .* ، ص. ١٠

[١٣] حتى صبري، الرسالة الماجستير *"فعالية استخدام. . .* ، ص. ١٢

[١٤] حتى صبري، الرسالة الماجستير *"فعالية استخدام. . .* ، ص. ١٣

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

وهذا البحث تستخدم منهج الإجرائي يعني يقوم صاحب البحث نفسه بتصميم الألعاب مباشرة في ميدان البحث. على أن الإجراء يعرض الإصلاح في مجال البحث عامة وفي تعليم العربية بالألعاب خاصة، ولاينتهي عمل صاحب البحث إلا مظهور الإصلاح الإيجابي لدي الطلبة في تعلم العربية والتجربي يعرض تجرب تعليم العربية بالألعاب اللغوية ويقف صاحب البحث بعد هذه العملية.

منشئ على أهداف البحث ما قدمه الباحث، فأخذ الباحث نوعية بحثه عن الدراسة الميدانية أو استخدم الباحث لهذا البحث نوع الدراسة الوصفية الكيفية (Descriptive Qualitative Research) وهي طريقة في التصوير عن أحوال المعلومات والأحوال المتعلقة بالمسألة المعينة بتقريب الدراسة الكيفية (Qualitative Method) لنيل البيانات القيمة النظرية ليس الأرقام من الاحصاءات.

وأما طريقة كتابة البحث يعتمد الباحث على طريقة التأليف الجارية المقررة فى برنامج الرسالة العليا بجامعة الرانري الإسلامية الحكومية فى كتاب 2012

عرض البيانات وتحليلها

أ - تعريف الألعاب اللغوية

قد استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة و ممارستها وترقيتها، وهذه الألعاب تخضع لإشراف المدرس وتوجيهه حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة، ومن هنا تعددت المفاهيم المقدمة للألعاب اللغوية، وعلى الرغم من تعدد هذه المفاهيم في الصناعة والمفهوم فان جل هذه المفاهيم بربطها خيط مشترك من الصفات وهي الحركة، النشاط والواقعية. كم شرحها ناضف مصطفى أن الألعاب اللغوية هي نشاط يتم بين الرارسين متعاونين ومتنافسين للحصول إلى غياتهم في إطار القواعد الموضوعة.[١٥]

واستخداما لمصطلح الألعاب في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفعلية، لتزويد المدرس والطلبة بوسيلة ممتعة ومشوقة لتدريب عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" الإضفاء ابعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلبة نوعا من اختبار اللغة التى يستخدمونها. وهذه الألعاب تخضع لإشراف المدرس على الأقل.

ب - أقسام الألعاب اللغوية فى تعلم اللغة العربية

هناك اكثر من طريقة لتصنف الألعاب اللغوية، فيمكن أن تدريب المهارات اللغوية الرئيسية (الاستماع، الكلام، القراءة والكتابة) ويمكن استغلالها كذالك في جمع خطوات سلسلة التعليم والتعلم (التقديم والربط والتكرار والإنشاء) وفي تدريب على مواقف نماذج عديدة من الاتصال.[١٦] ومن أقسام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية وهي:[١٧]

١. الألعاب اللغوية فى تعلم مهارة الإستماع
٢. الألعاب اللغوية فى تعلم مهارة الكلام

[١٥] ناضف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم الأجنبية، الطبيعة الأولى*، (الرياض: دار المريخ، ١٤٠٣هـ \ ١٩٨٥م)، ص. ١٣
[١٦] ناضف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم الأجنبية،...*،ص: ١٨
[١٧] سلامى محمود "*أهمية الألعاب اللغوية في .... kompetensi Jurnal*"، ص. ٩٣

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

ج. الألعاب اللغوية فى تعلم مهارة القراءة
ب. الألعاب اللغوية فى تعلم مهارة الكتابة

ج - المزايا من الألعاب اللغوية وعيوبها

ومن المعروف أن الوسائل التعليمية لها مزايا وعيوب، وكذلك هذه الوسيلة المستخدمة. فبعض المزايا من هذه الوسيلة هي:[١٨]

أ - الألعاب اللغوية من الوسائل التعليمية الإيجابية للطلبة في تعلمهم.
ب - تقلل الألعاب السأم أو الملل لدى الطلبة
ج - تدعو الألعاب إلى المنافسة بين الطلبة وتنموبها الرغبة وتعزيز الحماسة.
د - تطور الكفاءة الاجتماعية لدى الطلبة
ه - تعجب الطلبة المادة بحيث التدريب خبرة لهم.

وأما العيوب فهي:

أ - إن عدد الكثيرة يصب المدرس لإشراك جميع الطلبة في اللعبة
ب - يتم اتباع الطلبة في تعلمهم على طريقة الضحك عادة
ج - ليس كل المواد الدراسية يتناسب إجراءها بالألعاب اللغوية.

د - أدوات البحث

وأما أدوات البحث التي يستخدم الباحث في هذا البحث فهي:

أ - الاختبار أي أداة تقيس وتقدير الفرق بين الأفراد في جانب من جوانب السلوك هذه الأداة تقدم على الطلبة لمعرفة كفاءة قدرتهم في تعلم اللغة العربية.

وينقسم إلى قسمين وهما:

الاول: الاختبار القبلي ينفذ قبل استخدام الألعاب اللغوية، غرض هذا الاختبار لتجديد مستوى التحصيل الدارسي في تعلم العربية المدروسة.

الثاني: والاختبار البعدي ينفذ بعد إنتهاء عملية التجريب (تعليم باستخدام الألعاب اللغوية)، وغرض هذه الاختبار لتجديد مستوى التحصيل الدارسي بعد ستخدام الألعاب اللغوية.

الاختبار القبلي	الاداء	الاختبار البعدي
O_2	×	O_2

التوضيح:

O_2= الاختبار القبلي
O_2= الاختبار البعدي
X= استخدام الألعاب اللغوية كالوسيلة في تعليم العربية

[18] Sugiarsih Septia, *Permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar*, Online (http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:M-)diakses 26/11/2011

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

وأما طريقة تحليل البايانات بهذين الاختبارين فاعتمد الباحث على الرموز:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\,(db)}}}$$

فيكون:

T= القيمة المحسوبة

Md=قيمة المتوسط الحسابي للاحتبارين

Xd=مجموعة قيمة الانحراف المعيار المركبية

N=عدد الطلبة

Nb=تعبية بـ N-1.[١٩]

هـ - لمحة موجزة عن المدرسة الإعدادية الحكومية 3 سابنج

أصبحت المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج (SMPN.3 Sabang) إحدى المدارس الحكومية بأتشيه. وتقال بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج (SMPN.3 Sabang) في أول بنائها. وهذه المدرسة تقع في الشارع ترمينال بلوها بقرية بلوها سابنج.

وقد أسست هذه المدرسة سنة ... م، وأما الآن، فهذه المدرسة تحت إشراف شريفة عزيزة.S.Pd، ومدرس اللغة العربية فى هذه المدرسة هو الأستاذ الميزان الحياة، وكان الطالبة الذين يتعلمون في هذه المدرسة يبلغ عددهم ٦٨ طالبا، كما ظهر في الجدول الآتي:

الجدول٤,١

عدد الطلبة في المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ سابنج

الرقم	الفصل	عداد
١	الأول	١٨
٢	الثاني	٢٤
٣	الثالث	٢٦
المجموع		٦٨

الجدول ٤,٢

أنشطة التعلم والتعليم

أنشطة المعلم	أنشطة الطلبة
؟. التمهيد	

[19] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, . . ., Hal. 306

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

• يسئل المعلم الأسئلة عن الموضوع الذي يمكن الطلبة سماعه.	• يجب الطلبة الأسئلة الموجهة عن الوضوع الذي يمكن سماعه
• يشرح المعلم المعلومات عن الموضوع إلى الطلبة	• يستمع الطلبة المعلومات عن الموضوع
• يشرح المعلم طريقة اللعبة وكيف إجراءها إلى الطلبة	• ليستمعون شرح المعلم جيدا
٢. الأنشطة الأساسية	
• يقدم المعلم المادة إلى الطلبة عن التعارف خلال شرحه	• يستمع الطلبة إلى شرح المعلم ويكتبونه.
• تقسيم المعلم الطلبة إلى فرقة مكونة من أربعة نفرا ثم يأمرهم بأن يتقدموا أمام الفصل على سبيل التبادل ويعطى المعلم عبارة متعلقة بالموضوع الدراسة، مثل "التعارف" إلى أحد اللاعبين من الفرقة المتقدمة ويشيره بأن يحفظها لمدة، دون أن يظهرها إلى أضائه الآخرين.	• يتبع الطلبة إرشاد المعلم لتكوين الفرقة.
• بعد انتهاء من الحفظ يشيعها إلى اللاعب الثاني عما في تلك العبارة بصوت ضعيف أي لايشيعها إلى اللاعب الثالث عمادا على هذه الطريقة.	• يتبع الطلبة إرشاد المعلم ويفعلون ما يرشد لهم.
٣. الأنشطة الأخيرة	
• يعطى المعلم الطلبة النتيجة بعد التقيس عن الإجابة الصحيحة من الطلبة.	يفرح الطلبة لفرقة غالبة في غرفة الدراسة.

الجدول ٤,٣
أنشطة التعليم ١

أنشطة المعلم	أنشطة الطلبة
١. التمهيد	
• يسئل المعلم الأسئلة عن الموضوع الذي يمكن الطلبة سماعه	• يجيب الطلبة الأسئلة الموجهة عن الموضوع الذي يمكن سماعه
• يشرح المعلم المعلومات الموضوع إلى الطلبة	• يستمع الطلبة المعلومات عن الموضوع
• يشرح المعلم طريقة اللعبة وكيف إجراءها إلى الطلبة	• يهتمون بشرح المعلم جيدا
٢. أنشطة الأساسية	
• يلصق المعلم المفردات من كتاب دروس اللغة العربية مثل بداء، عرّف، علّم، مدير المدرسة، أهلا وسهلا، واخ. . . والتراكيب تتكون على الضمائر المفردة (انا، انت، انت، هو و هي).	• يستمعون شرح المعلم جيدا
• يأمر المعلم الطلبة قراءة المفردات بصوت فصيح واضح ويقوم بتصحيح على ما قرؤرا من الأخطاء ويرشدهم على قراءة المفردات الجديدة.	• يقراء الطلبة المفردات الجديدة ويتبعون إرشاد المعلم عليها.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

• يشرح المعلم معاني المفردات إلى الطلبة ويبين عن مذكر ومؤنث ثم يأمرهم أن يتكلموا بعضهم بإستعمال تلك المفردات.	• يهتم الطلبة به اهتماما جيدا ويستمعون إلى ماشرح ثم يحفظون المفردات الجديدة.
• تنبيح المعلم فرصة على الطلبة لتقديم الأسئلة حول المفردات الجديدة.	• يسئل الطلبة المفردات الجديدة
• يأمر المعلم الطلبة أن يكتبوا المفردات المدروسة	• يكتب الطلبة المفردات على كراستهم.
٣. الأنشطة الأخيرة	
• يعطى المعلم الأسئلة إلى الطلبة عن المذكر والمؤنث من المفردات	• يجيب الطلبة تلك الأسئلة اللموجهة لديهم.
• يأمر المعلم الطلبة أن يفرقوا تلك المفردات إلى المذكر والمؤنث	• يفرق الطلبة المفردات إلى المذكر والمؤنث

الجدول ٤,٤
أنشطة التعليم٢

أنشطة المعلم	أنشطة الطلبة
١. التمهيد	
• يسئل المعلم الأسئلة عن الموضوع الذي يمكن الطلبة سماعه	• يجيب الطلبة الأسئلة الموجهة عن الموضوع الذي يمكن سماعه
• يشرح المعلم المعلومات عن الموضوع إلى الطلبة	• يستمع الطلبة المعلومات عن الموضوع
• يشرح المعلم طريقة اللعبة وكيف إجراءها إلى الطلبة	• يهتمون بشرح المعلم جيدا
٢. أنشطة الأساسية	
• ينقسم المعلم الطلبة إلى فرقين ولكل منهما سبعة نفر ثم يجهز المعلم عدة الأسئلة على بطاقة (مثل: من انتَ؟، من هو؟، ما اسمكَ؟، من أين انتَ؟، من اين هي؟، من الأستاذ المنير؟، من الأستاذ أحمد سليم؟، في أي مدرسة؟ بماذا بداء؟ كيف حالكم؟ ويوزعها على فرقة أولى وأجوابتها على ويوزعها على فرقة أولى وأجوبتها على بطاقة أخرى لفرقة أخرى (مثل: انا مُحَمَّد عارف، هو أستاذ أحمد سليم، اسمي أستاذ منير، انا من سورابايا، من جاكرتا المركزي، هو معلم اللغة العربية، هو المدير المدرسة،	• يتبع الطلبة ويفعلون أمر المعلم.
• يأمر المعلم الطلبة من الفرقة الأولى لأن يقراؤون السؤال وعلى الطلبة من الفرقة الثانية يقراؤون الإجابة من تلك السؤال.	• تقراء الطلبة الأسئلة ويجيبونها مباشرة.
• يشرح المعلم الأجوابة الصحيحة ويكتبها على السبورة.	• تستمع الطلبة إلى المعلم ويهتمون به.
٣. الأنشطة الأخيرة	

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

• يقرن المعلم الطلبة أن يلاحظ مما تعلموها	• لاحظ الطلبة مما تعلموها.
• يعطي المعلم الواجبة المنزلية إلى الطلبة.	• تفعل الطلبة الواجبة المنزلية في الموضوع

الجدول ٤,٥
أنشطة التعليم ٣

أنشطة المعلم	أنشطة الطلبة
١. التمهيد	
• يسئل المعلم الأسئلة عن الموضوع الذي يمكن الطلبة سماعه	• يجيب الطلبة الأسئلة الموجهة عن الموضوع الذي يمكن سماعه
• يشرح المعلم طريقة اللعبة	• يستمع الطلبة بشرح المعلم جيدا
٢. الأنشطة الأساسية	
• يقراء المعلم الجملة عن الموضوع قراءة واضحة ويشرح معناها، وعلى الطلبة أن يك رروها جماعة.	• يهتم الطلبة به اهتماما جيدا.
• يقسم المعلم الطلبة إلى فرق ولكل منها أربعة أنفارثم يقدم الأسئلة عن الكلمات وتكوين الكلمة لتكون جملة مفيدة. ومنها: متنوعة – الموضوع – غرفة – في - ويأمرهم أن يبدؤوا من الكلمة التي تحتها خطا.	
• يأمر المعلم الطلبة بكتابة الأجوابة في الورق، ويأمر الرئيس من كل فرقة بأن يتقدم إلى أمام الفصل لقراءة الأجوابة.	
• يشرح المعلم الأجوابة الصحيحة ويكتبها على السبورة.	
٣. الأنشطة الأخيرة	
• وأخيرا يعطيهم النتيجة 100 للفرقة التي تجيب أسئلة صحيحية.	• تفرح لمن تجد النتيجة 100 من الطلبة.

لمعرفة التحصيل الدراسي المختار عرض الباحث نتيجتهم في الجدول الآتي:

الجدول ٤,٧
وأما نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في التدريس

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	Grain (d)
		القيمة	القيمة	القبلي البعدي
١	أريس إرلندى	١٠	٦٠	٥٠
٢	عبد الرحمن	٤٠	٧٥	٣٥
٣	فوذي أرزا	٣٠	٨٠	٥٠
٤	إندرى	٢٥	٧٠	٤٥
٥	كرلينا	٤٥	٩٠	٤٥

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

٦	مُحَمَّد رذ سفتر	٣٠	٦٥	٣٥
٧	موليد سفريذل	٢٠	٦٠	٤٠
٨	متيا ذهر	١٥	٥٥	٤٠
٩	نور ذريتي	٤٠	٨٠	٤٠
١٠	رفقي رمضان	٥٠	٩٠	٤٠
١١	رهيو ميلاني	٢٥	٧٠	٤٥
١٢	رملا	٣٠	٨٠	٥٠
١٣	مُحَمَّد خالق	٢٠	٨٥	٦٥
١٤	شافر سبيل الجنة	١٥	٧٠	٦٥
١٥	وحيدي	٣٠	٦٥	٣٥
١٦	فتري نندا ياني	١٥	٥٥	٤٠
١٧	مورني	٤٠	٧٥	٣٥
١٨	ريا تريانى	٣٠	٨٠	٥٠
N = ١٤		$\bar{X}_1$ = ٢٨،٣٣	$\bar{X}_2$=٧٢،٥	$\sum d$ =٤٤،٧٢

اعتمادا على الجول السابق يدل على نتيجة الاختبار القبلي تتراوح بين ٢٨،٣٣ ورجوعا إلى معيار النتيجة السابقة أنها ضيلة، وبعدها استخدم الباحث الألعاب اللغوية في تعليم العربية وترفع نتيجتهم في الاختبار البعدي وهي ٧٢،٥، وأنها تكزن كبيرة في معيار السابقة.

وأما تحليل البيانات لهذين الاختبارين عند الطلبة في تعلم اللغة العربية هي كما في الجدول الآتي:

الجدول ٤،٤

تعيين المجموعة لـ $\sum d$ و $\sum X_d^2$

الرقم	أسماء الطلبة	(d) القبلي – البعدي		
١	أريس إرلندى	٥٠	٤،٦٤	٢١،٥٣
٢	عبد الرحمد	٣٥	-١٠،٣٦	١٠٧،٣٣
٣	فوذي أرزا	٥٠	٤،٦٤	٢١،٥٣
٤	إندرى	٤٥	-٣٦،٠	٠،١٣
٥	كرلينا	٤٥	-٣٦،٠	٠،١٣
٦	مُحَمَّد رذ سفتر	٣٥	-١٠،٣٦	١٠٧،٣٣
٧	موليد سفريذل	٤٠	-٥،٣٦	٢٨،٧٣
٨	متيا ذهر	٤٠	-٥،٣٦	٢٨،٧٣
٩	نور ذريتي	٤٠	-٥،٣٦	٢٨،٧٣
١٠	رفقي رمضان	٤٠	-٥،٣٦	٢٨،٧٣

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

١١	رهيو ميلاني	٤٥	-٣٦،٠	٠،١٣
١٢	رملا	٥٠	٤،٦٤	٢١،٥٣
١٣	مُحَمَّد خالق	٦٥	١٩،٦٤	٣٨٥،٧٣
١٤	شافر سبيل الجنة	٦٥	٩،٦٣	٩٢،٩٣
١٥	وحيدي	٣٥	-١٠،٣٦	١٠٧،٣٣
١٦	فتري نندا ياني	٤٠	-٥،٣٦	٢٨،٧٣
١٧	مورني	٣٥	-١٠،٣٦	١٠٧،٣٣
١٨	ريا تريانى	٥٠	٤،٦٤	٢١،٥٣
المجوعة N=١٨		٨٠٥		١٠٣٠،٨١
$Md = \frac{\sum d}{N}$		٤٤،٧٢		

القيمة المتوسطة الحسابية للاختبارين = قيمة الانحراف المعياري
عدد الطلبة

= ٨٠٥ / ١٨

القيمة المتوسطة الحسابية للاختبارين = ٤٤،٧٢

الخلاصة

أ - نتائج البحث

بعد أن يقوم الباحث بالبحث الميداني من البداية فوجد الباحث نتائج البحث، منها:

١. إن تصميم الألعاب اللغوية واستخدامها في تعليم اللغة العربية جبدة وفعالة
٢. إن قدرة الطلبة في تعلم اللغة العربية تنمو باستخدام الألعاب اللغوية في التدريب وتدفعهم في تعلم اللغة العربية.
٣. إن التحصيل الدراسي عند الطلبة مرتفع بعد استخدام الألعاب اللغوية.

ج - المقترحات

قبل الإختتام من كتابة هذا البحث فمن الأفضل أن يقدم الباحث الإختراحات التي تكون ضرورية، وهي فيما يلي:

١. ينبغى للطلبة مذاكرة درس اللغة العربية في عملية التعلم التي قد ماضت.
٢. يعجب الطلبة تعلم اللغة العربية بالألعاب اللغوية وعلى المدرس ينبغى على تطبيقتها في إجراء عملية تعليم اللغة العربية وتعلمها.
٣. ينبغى للمدرسة تجهيظ الوسائل التعليمية المتعددة لا الألعاب اللغوية وحدها.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 12. No. 2 (2022)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

المـــراجع

إبراهيم أنيس وآخرون، المعجم الواسيط، الجزء الأول (القاهرة: دار المعارف)، بدون السنة .

إبراهيم مذكور، المعجم الوحيد (القاهرة: دار المعارف)، ١٩٩٥

أرنيتا، الرسالة "تعليم اللغة العربية بالألعاب اللغوية ب SD ALUE AWE LHOKSEUMAWE، (بندا أتشيه: بكلية التربية بجامعة الرانري الحكومية الإسلامية)، ٢٠٠٨.

أحمد مُحَمَّد طيب، التقويم والقياس النفسي والتربوي، (إسكندارية الجامعي الحديث)، بدون السنة.

أذهاب أرشاد، المدخل إلى طريقة اللغة الأجنبية لمدرس اللغة العربية (أوحوز فنداح، مطبعة أحكم)، ١٩٨٨.

حتى صبري، الرسالة الماجستير "فعالية استخدام لعبة النرد لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية" (ملانج جاوى الشرقية: كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإيلامية الحكومية مالانج)، ٢٠١٠م

سلامى محمود، أهمية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية في Kompetensi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran No. 1 Januari – Juni 2007, vol. 1,

لويس معلوف ," المنجد الأيجدى" (الطبعة الثانية دار المشرف بيروت)، ١٩٨٦م.

لويس معلوف، المنجد في اللغة والإعلام، طبيعة جديدة منفحة (بيروت، دار المشروق)، ٢٠٠٠.

مُحَمَّد عبيدات,وآخرون.منهجية البحث العلمي.عمان:دار وائل للنشر)، .ط٢. ١٩٩٩

مُحَمَّد عطية الإبراشى أصول التربية وقواعد التدريس، (مصر)، بدون السنة.

محمود كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغة (مكة المكرمة: جامعة أم القرى)، ١٤٠٥ هـ \ ١٩٨٥ م.

موسسة دارالمشرق، المنجد اللغة العربية، المطبعة الخامسة (بيروت: المطبعة الكثوليكية)، دون سنة.

ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، الطابعة ألأولى (رياض: دار المعارج)، ١٩٨٦م.

ناضف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم الأجنبية، الطبيعة الأولى، (الرياض: دار المريخ)، ١٤٠٣هـ \ ١٩٨٥م.

As Homby, 2000, Oxpord Advanced Learner's, Dictionary International Student's Edition, Oxpord University Press, New York.

Azhar Arsyad, 2004, Media Pembelajaran, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sugiarsih Septia, Permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar, Online (http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:M-)diakses

http://antaanties.blogspot.com/2012/09/blog-post_2500.html

http://www.hu.edu.jo/grj/level.aspx

www.annajah.net/modules/news/artivle.php?storyid:635

www.tzafanet.otg.ii/bostonokom/a3iadona/game-%20%fatema%20%20. Akhlass.com.