Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

استراتيجية تنشيط التلاميذ باستخدام الحاسوب ولعبة النرد في تعليم المحادثة بداية شمس الضحى أنشيه الشمالية وداية نور الحكم لانقسا

Ferry Rusda
STIT Syamsuddhuha Aceh Utara-Indonesia
ferryrusda400@gmail.com

Abstrack

Today, the primary goal of teaching Arabic and English in schools is for teachers to engage students in the learning process; this is referred to as student-centered learning. In order to increase students' Arabic speaking abilities at Dayah Syamsu Duha in North Aceh and Dayah Nurul Hikam in Langsa City, this research attempts to investigate and learn more about the efficacy of student-centered learning using computer media and employing dice media as a learning tool. There are thirteen students in each of the two groups that make up the samples for this experimental investigation. For both groups, the researcher administered a pre-test and a post-test. Between the two assessments, the researcher used computers to encourage students at Dayah Syamsud Dhuha to talk, and dice game media to encourage students at Dayah Nurul-Hikam to do the same. The study's findings suggest that utilizing dice games to encourage pupils to talk is more successful than using computers for instruction.
***Keywords**: student activation, dice and computer game, conversation*

مستخلص

يستهدف تعليم اللغة الأجنبية،إما العربية وإما الإنجليزية في المدارس اليوم إلى محاولة المدرس في تنشيط التلاميذ، فتعرف بها التعلم المتمركز إلى التلاميذ. تهدف هذه الدراسة للتعمق والتعرف عن فعالية التعلم المتمركز إلى التلاميذ باستخدام وسيلة الحاسوب واستخدام لعبة النرد كوسيلة التعلم في ترقية قدرة التلاميذ على التكلم بالعربية في داية شمس الضحى بأنشيه الشمالية وداية نور الحكم بمدينة لانقسا. فاستنهج الباحثان هذا البحيث بالبحث التجريبي بتصميم مجموعتين، وعدد عنية البحث لكل مجموعة ١٣ طالبا. فاستخدم الباحثان الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين. إما بين الاختبارين، قد قاما الباحثان بتجريب استراتيجية تنشيط التلاميذ باستخدام وسيلة الحاسوب بداية شمس الضحى، وتنشيط التلاميذ بوسيلة لعبة النرد في داية نور الحكم. ونتيجة هذا البحث أن استخدام وسيلة لعبة النرد أكثر فاعلية استخدامها لتنشيط التلاميذ على التكلم من استخدام وسيلة الحاسوب.
الكلمات المفتاحية: تنشيط التلاميذ، لعبة النرد والحاسوب، المحادثة

مقدمة:

واقعية العربية كاللغة الثانية للمسلمين، بالذات تؤثر إلى سمعتها لدى الدارسين المبتدئين الناطقين بلغة أخرى. رغم أن العربية هي لغة ثانية أجنبية عند الإندونيسين، فلا تزال بحاجة إلى الجد والاجتهاد لسيطرتها حين تعلمها. فكما وقع في اللغات الأجنبية الأخرى، كان درس اللغة العربية شبح المخيف لدى التلاميذ في المدرسة التي قامت فيها هذا البحث، وهذا الواقع يصبح ما يدل على تحديات نجاح تعلم اللغة العربية.

فليس من المبالغة بأن يقال إن مكانة العربية عند الإندونيسيين المسلمين -لا سيما- غير المسلمين تحلو في أدنى مكانة اللغة الأجنبية وهي الإنجليزية، ذلك لعدم اهتمام الحكومة الإندونيسية الكاف في تنمية تعليم اللغة العربية وتعلمها كما اهتمامهم للإنجليزية. فيؤثر بالطبع في عدم المدافعة الفعالة -سوى الدينية- للدارسين في تعلم اللغة العربية بالجد والإجتهاد.

فكأن لا يمكن على التلاميذ للتعلم العربية بشدة الجد والمجاهدة مثل تعلمهم عن الإنجليزية إلا هناك الدوافع الداخيلية بعد حضور التشجيعات وتقويات. حتى أن يقوموا المدرسون وكذلك المجتمع كالمشجعين الذي شجعوا هؤلاء التلاميذ وفي تنبيههم كي يشعرون بأن العربية هي لغة الدين التى بها تساعد التلاميذ في فهم الدين وفي التعمق عن العلوم الإسلامية. فسوف يهتمهون مدرسي العربية على تلاميذهم بتشجيعهم حتى لا يشعرون التلاميذ بأنهم يدرسون العربية للحصول إلى نتيجة فحسب، بل أصبح درس العربية من الدروس الأساسية المهمة والواجبة للتلاميذ في فهم الإسلام.

وهذه الأحوال أصبح تعلم اللغة العربية من المواد المخيفة لكثير من التلاميذ في إندونيسيا. هكذا ما رأى معلمو اللغة العربية لدى طلبة فى داية شمس الضحى بأتشية الشمالية وداية نور الحكم بمدينة لانقسا. ولأجل ذلك، نستفيد من عملية البحث الذي كلفتنا الجامعة في توفير الشروط الأكادمية. ولتطبيق عملية التعاوني بين الجامعة الحكومية الإسلامية بمدينة لانقسا والجامعة التربية الأهلية الإسلامية بأتشيه الشمالية.

لإزال النظر أن اللغة العربية صعب بكثير بما فيها من تعليم القواعد اللغوية، فنرى أن استخدام التعلم المريح باستخدام اللعب تكون علاجا لحل لهذه المسألة، مع تعويد الدارسين على الممارسة في الكلام أو الحوار بتطبيق استراتيجية التعلم المتمركزة إلى التلاميذ، حتي تكون اللغة العربية شيئا عاديا لديهم. من مظاهر المشكلة التى وجد الباحثان بعد المقابلة ببعض الأساتذة فى المدرسة هي أولا، يصعب على كثير من طلاب فى دية شمس الضحى ونور الحكم على التكلم باللغة العربية بطلاقة ومناسبة بأسلوب اللغة الجيدة، رغم أنهم تعلموا قواعد اللغة. ثانيا، عدم تفاعل بين التلاميذ أثناء تدريس مادة اللغة العربية وهي عملية الحوار.

طبعا هناك البحوث والبحيث كثيرة عن تعليم الحوار في المعاهد الإسلامية، التي سميت أو مشهورة ذكرها بأتشيه باسم الداية. ولكن البحيث التي تقارن بين المعهدين تجريبية كانت من المنهج المناسبة لترقية الجودة التعليمية والتعليم ونادرة تطبيقها في البحوث.لذلك هذا البحث من أفعال المهمة ومناسبة بحاجة المعهدين التي تحتاج على الأساتذة والتلاميذ بموقع هذا البحث.

من عدة بحيث عن الوسائل في تعليم الحوار الذى من أنواع مهارة الكلام. منها: سلامي محمود، وفطرياني، وجوت فوتري رمضاني.[1] فقد شاهدوا في بحثهم أن اللعبة كانت من الوسائل الفعالة في ترقية قدرة التلاميذ على الكلام. هذه كما قد وجدوا من نتائج بحثهم، أن تطبيق لعبة "من أنا" تكون فعالية لترقية قدرة التلاميذ على الكلام. ووقد نقلت من

[1] Mahmud, Salami, Fithriani Fithriani, and Cut Putri Ramadhani. "Aceh Besar تطبيق لعبة" من أنا؟" بكتاب العربية بين يديك في تدريس الكلام بمعهد دار مريم بنت إبراهيم." *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*.٢٢٠-٢٠٥ :(٢٠٢٣) ١٣,٢

الأخرين[٢] وشرحت أن الإستراتيجية أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعريفي، ولها فاعلة استخدامها لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه لدي الأطفال.[٣] في هذا البحث، مهما أن الباحثين قد بحثا عن استخدام اللعبة في التعليم، بل لم يخص بحثها إلى عناصر ومعايير في كفاءة الكلام لدي التلاميذ. فهذا البحث، يبحث فيه الباحثان عن اللعب، بل يخص الهدف إلى تنشيط التلاميذ في الحوار مع تطبيق الإستراتيجيات المعاصرة وهي التعلم المتمركز إلى التلاميذ.

فقد لخّصت سيتي حميرة لترقية قدرة التلاميذ على التكلم بالمدرسة الثانوية بأتشية كبرى، فتحتاج المعلم إلى تطبيق طريقة التعلم الاكتشافي واستعمال الوسيلة المناسبة مثل البطاقة المصورة[٤]. فقد اختص الباحثان في هذا البحث في استخدام لعبة النرد مع تطبيق الإستراتيجية لتنشيط التلاميذ بالمعهدين هما شمس الضحى بأتشيه الشمالية ومعهد نور الحكم بمدينة لانقسا. ويخص بحثها في تنشيط التلاميذ على الحوار باستخدام النرد وتطبيق التعلم المتمركزة إلى التلاميذ.

ثم جاء تأكيدا من ريضا إتاواري مع أصدقائها بأن وسيلة الصور في تعليم التعبير التحريري الذى هو نوع من مهارة الإنتاجي، لها فعاليتها في التعليم.[٥] كذلك رأى مُحَمَّد فجر الفلاح، كفاءة التلاميذ بمدرسة الثانوية ببندا أتشيه في المفردات تتأثر على قدرتهم في المحادثة. لذلك تحتاج المعلمون لتطبيق الوسائل مثل وسيلة بطاقة فليس. إذن من البحيث السابقة دلت على أن هولاء الباحون تدافع على تطبيق الوسائل المناسبة كي ترقي قدرة التلاميذ في تعليم اللغة العربية. والعكس من هذا البحث مع البحيث السابقة هي أن الباحثين في هذا البحث تجامع بين الوسيلة والإيتراتيجيات المعاصرة وهي التعلم المتمركزة إلى التلاميذ في الحوار، لتنشيط التلاميذ على التعلم، فتحتاج إلى جمع الوسيلة والإستراتيجية في تعليم اللغة العربية.

فهذه الرسالة يقارن الباحثان بين استخدام الطريقة القديمة واستخدام اللعبة في تنشيط التلاميذ على التكلم بالعربية في داية شمس الضحى بأتشيه الشمالية وداية نور الحكم بمدينة لانقسا. يجرّب الباحثان بمقارنة بين الطريقة والوسيلة، لمعرفة فعاليتها في تنشيط التلاميذ في التعلم. لأن التعلم النشاطي في تعليم اللغة العربية بمدخل التعلم المتمركز إلى التلاميذ قد ذكرها كثير من الباحثين والخبراء بأنها من النماذج التعليمية المعاصرة. لذلك بحث مقارنة وتجريبية، أصحبت بحثا مهما ومناسبا.

تعليم الكلام باستخدام لعبة النرد

لعبة النرد هي النشاطات رمي النرد لحصول على رقم من الأرقام التى تتكون من رقم واحد حتى ستة. بعد رمي التلميذ أو اللاعب النرد، ثم يجد رقم ثلاثة مثلا، سوف يجد اللاعب فيها أرقام التى لابد أن يختارها اللاعب رقم. ثم وقف اللاعب فى رقم معين، وأخذ الأسئلة الموجودة وراء الرقم، ويجب هذا السؤال.

---

[٢] مُحَمَّد علي حسن الصوريكي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، (عمان: دار الكندي، ٢٠٠٥م)، ص.٩.

[3] Mahmud, Salami, Fithriani Fithriani, and Cut Putri Ramadhani. "Aceh Besar تطبيق لعبة" من أنا؟" بكتاب العربية بين يديك في تدريس الكلام بمعهد دار مريم بنت إبراهيم." *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*.١٣,٢ (٢٠٢٣): ٢٠٥-٢٢٠.

[٤] Humaira, S., Ridha, M., Abdullah, A ,.Ninoersy, T & (٢٠٢٤). استخدام وسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدارس المتوسطة الإسلامية. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, ١٤ (١), ٥٩-٧٢.

[5] Itawari, Ridha, Ismail Muhammad, and Safariah Safariah. "Aceh Tengah تطبيق وسيلة الصور في تدريس الإنشاء بمعهد الأزهر." *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 13.2 (2023): 272-286.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

بعد أن يقوم التلاميذ بالإجابة، هناك شيئان: إن كانت الإجابة صحيحة فيجد نتيجة واحدة، وعليه الحرية ليعطي الفرصة للتلاميذ الأخر ليلعب. إن كانت الإجابة خاطئة، فسيجد اللاعب العقوبة، أو لابد عليه أن يختار رقم من الأرقم التى تتكون فيها من العقوبات. فلكل رقم لعبة معينة تشتمل على الأمر بالإجابة على الأسئلة، والأمر بإعطاء الكلمات أو الكلام، والأمر بإعطاء الأسئلة. والعقوبات الموجودة هي العقوبات التى صممها الباحثان مثل الأمر بالأغنية، الأمر بتكلم عن مهنة تلاميذ طلاقة، الأمر بالتكلم عن هواية التلميذ اللاعب طلاقة، الأمر للرقص، الأمر مشي على سلاميات القدم، الأمر بالتبسم على أقسام أو نموذج التبسم الكثيرة، الأمر بالتقبي على خمسة أنواع.

تنشيط التلاميذ على التكلم باستخدام لعبة النرد في داية نور الحكم

قبل أن يعرف الباحث عن كيفية فى استخدام لعبة النرد فى تعليم اللغة العربية. وعلى القارء أن يعرف ماهي لعة النرد. فهي لعبة تتكون من: أ) خطوات فى استخدام لعبة النرد ، ب) النظام فى استخدام لعبة النرد، د) النرد، ه) بطاقة اسم الطالب، و) القول المفاتح، ز) مكان رمي النرد، ز) صندوق الأرقام، ح) صندوق العقاب، ح) التقويم. أما كيفية استخدام لعبة النرد فى تعليم اللغة العربية، فمن خطواتها:

١) الاستعداد

استعداد الباحث الآلات اللعبة النرد، وهي: النرد، الجدول النتائج، الأرقام التى تتكون من الأسئلة عن مهارة الكلام، الأرقام العقوبات: الأمر الذى لازم أن يفعلها التلاميذ إذا أخطأ فى الإجابة.

٢) التطبيق

(١) هذه اللعبة تبدأ بعد العملية التعليمية أي بعد أن يشرح المدرس المادة حوالي ٣٠ دقيقة قبل نهاية التعليم.

(٢) قسم المدرس التلاميذ إلى خمس مجموعات، لكل مجموعة ثلاثة تلاميذ أو تلمذين.

(٣) اختار المدرس لكل مجموعة رئيسهم.

(٤) ثبت اسماء لكل المجموعة

(٥) أن يشرح المدرس عن النظام فى اللعب والقول المفاتح (password) قبل اللعب

(٦) رمى المدرس النرد لإختيار اللاعب الأول من كل مجموعة

(٧) اللاعب الأول يرمي النرد للمرة الأولى أمام المدرس و التلاميذ. والرقم يدل على معايير من مهارة الكلام: (نطق الأصوات، استعمال المفردات، التراكيب، الطلاقة، الأداء)

(٨) المدرس والتلاميذ ينظرون النرد و الرقم الذى يحصل

(٩) اللاعب الأول يرمي النرد للمرة الثانية

(١٠) المدرس يأخذ و يقرأ الأمر من أرقام اللعبة

(١١) اللعب أو الرامي يجب شفهيا عن الأمر الموجودة فى الرقم قرأها المدرس

(١٢) إن كانت الإجابة إجابة صحيحة فالمدرس يعطي نتيجة للرامي و يعطي إليه الفرصة لاختيار أو يدل تلميذا من التلاميذ ليلعب بعده.

(١٣) إن كانت الإجابة إجابة خاطئة، فقام المدرس بالتصحيح فى الإجابة، ثم لابد للاعب أو الرامي الخاطئة رمي النرد، ثم يفعل الأمر من الأرقام العقوبات.

(١٤) الرامي يختار تلميذا آخر ليلعب بعده.

(١٥) وهكذا جرى عملية التعليم باستخدام لعبة لنرد

النظام فى استخدام لعبة النرد

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

في تنشيط التلاميذ على تعلم العربية بلعب النرد، هناك النظام، فيلعبون التلاميذ بتلك النظام، وهي:

١) للاعب المختار لابد أن يرمي النرد
٢) على اللاعبين الآخرين أن ينظرو ويستمعون إلى إجابة الرامي
٣) اللاعبون الذين يتكلمون بدون الأمر من المدرس لازم أن ينقص من نتيجته
٤) لابد للاعب أن يقول القول المفاتح (password) قبل اللعب

أما الأركان الذي لابد أعدتها التلاميذ في تعليم العربية بلعبة النرد فهي:

١) النرد: شيئ بصور مكعب الذى يستعمل لتحصيل من الأرقام أو الرموز. وهي من رقم ١ حتى ٦. وهذه الأرقام تكتب بعكس حافتها وهي: رقم واحد (١) و ستة (٦)، رقم ٣ و ٤، رقم ٢ و ٦.

٢) بطاقة اسم الطالب (name card**):** بطاقة اسم الطالب وسيلة تسهل للمدرس معرفة الطلاب. وفيها تكتب اسم الطالب، و أمّل الطالب، و مهنة الطالب، وشعارات القصيرة.

٣) القول المفاتح (password**)** القول المفاتح هي الأقوال التي لابد أن يقولها كل التلاميذ حينما يريد أن يتكلم. والقول المفاتح كانت الكلام أو الأقوال عن اسم الطالب، أو أمّله، أو مهنته، أوالشعارات القصيرة. ولايجوز أن يتكلم الطالب إلا بعد استأذنه المدرس و بعد أن يقول القول المتاتح.

٤) مكان رمي النرد: مكان الذى لابد أن يرمي فيه النرد. وهو أمام التلاميذ والمدرس.

٥) أرقام الأسئلة

أرقام الأسئلة تتكون من ستة أرقام. وكانت فيها أنواع الأسئلة. وشرحها ما يلي:

رقم ١: نطق الأصوات: ١) نطق الأصوات المتجاورة، ٢)، نطق الأصوات المتشابهة، ٣) نطق الأصوات الحركات الطويلة، ٤) نطق الأصوات الحركات القصيرة، ٥) نطق الحرف فى الكلمة، ٦) تمييز الحروف فى الجملة

رقم ٢: المفردات: ١) أن يذكر اللاعب مفردات عن مادة خمسة حتى عشرة مفردات، **٢)** أن يرتب اللاعب من الحروف إلى المفردات، ٣) أن يرتب اللاعب من المفردات إلى الجملة، **٤)** أن يصنع اللاعب المفردات من الحروف الأخيرة، **٥)** أن يذكر اللاعب كلمة من الحروف فى الرقم، **٦)** أن يرتب اللاعب الكلمات أو المفردات المتقطعة.

رقم ٣: القواعد أو التراكيب: ١) أن يعبر عن أفكار مستخدم بالصيغ النحوية، **٢)** أن يعبرعن أفكاره مستخدما للنظام الصحيح لتركيب الكلمة، ٣) أن يستخدم بعض في التعبير الشفوي عن المفردات التذكير، ٤) أن يستخدم بعض في التعبير الشفوي عن المفردات المؤنث، ٥) تغيير جملة الاسمية إلى الفعلية .

رقم ٤: الطلاقة: ١) صنع الإعلانات، **٢)** صنع الأسئلة، **٣)** تكلام عن أشياء المتعلقة بالمادة طلاقة،

رقم ٥: الأداء: ١) نطق الكلام على حسب التعليمات الموضحة. **من** أمثلتها: ١) إرسال الرسائل فى مكتب البريد. ٢) مرض الطبيب فى المستشفى؟ **٣)** الملابس موجودة فى كل سوق! فاشتري... **٤)** هذا قميصك؟ وسيخ جداً...

رقم ٦: العقوبات: ١) الأمر بالأغنية، **٢)** الأمر بالتكلم بعد التبسم، **٣)** الأمر بالتكلم بعد البكاء، **٤)** الأمر بالتكلم بعد أم يتجول اللاعب حولى التلاميذ فى الفصل خمس مرات، **٥)** الأمر بالتكلم عن ما يسمعه من المدرس، ٦) الأمر للبكاء بصوت لطيف ثم التبسم ثم أن يتكلم، ٧) الأمر مشيا مثل فنّان.

استراتيجية تنشيط التلاميذ للتكلم بوسيلة لعبة النرد

استراجيجية تدريس اللغة العربية باستخدام لعبة النرد كما يلي:

١)- التمهيد (٥ دقيقة)

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

- دخل المدرس الفصل و فش السلام على الطلاب
- يبدأ المدرس الدرس بالبسملة والدعاء
- يقرأ المدرس كشف الحضور و يسئل عن أحوال التلاميذ
- يسئل المدرس عن المادة الماضية

٢)- إجراء التعليم

(أ)- عرض المادة:

- قرأ المدرس عن المفردات الجديدة، و يستمع التلاميذ ثم يعيدون قرأة المدرس، ثم يناقش مع التلاميذ عن الأصوات والمفردات
- شرح المدرس عن أمثلة و أهمية و منافع عن المرافق العامة
- شرح المدرس عن الحوار فى السوق، ثم قام الباحث بالمحادثة و المحاورة مع التلاميذ عن الحوار فى السوق

(ب)- استخدام الوسيلة لعبة النرد:

- قسم المدرس التلاميذ إلى أربعة مجموعات، لكل مجموعة ثلاث تلاميذ
- شرح المدرس عن كيفية و خطوات استخدام لعبة النرد
- أمر المدرس إلى مجموعة الأول ليرمي النرد أو ليلعب
- قام المدرس بملاحظة و يعطي الإقتراحات بعد اللعب

٣)- الاختتام (٥ دقائق)

- شرح المدرس عن المادة القادمة قليلة
- أمر المدرس التلاميذ لأن يتعلم و يتكلم اللغة العربية خارج الفصل
- قرائة الدعاء ثم ختم المدرس التعليم بالسلام

تعليم الكلام باستخدام الحاسوب

إنّ في عملية التعليم والتعلّم عنصران مهمان وهما الطريقة و الوسائل التعليمية. وهذان العنصران ذوعلاقة ببعضها بعضاً، بأنّ في اختيارإحدى الطريقةِ التعليمية ستَكون مؤثرة للوسائل التعليمية الفعّالةِ[٦]. وبهذا، يتضح لنا أنّ الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعلّم أمر مهمّ لا يختلف فيه إثنان. ولكن في واقع التعليم والتعلّم، نَرى بأنّ بَعْض المعلّمين لم يهتمّوا ولم يستعملوا الوسائل التعليمية في عمليتهم التعليمية إلا نادرا. بل يفضّل بعضهم الوسائل التعليمية التقليدية حيث يكتفون باستخدام السبورة والكتاب التعليمي القاصرين في إنجاح عملية التعليم والتعلّم.

فمما لا شكّ فيه أنّ استخدام الوسائل التعليمية المثيرة والملائمة سيساعد جداً في تحسين دافعية ورغبات التلاميذ في عملية التعليم، وهذه الدافعية أوالرغبات ستؤثر في نتيجة التلاميذ في التعلّم. قال الطوبجي أن من أهمية الوسائل التعليمية في مجالات التعليم والتعلم أنّها من الشروط التي تساعد على التعلّم ووجود الحاجة للتعلّم، وان يشعر الطفل بأهمية إشباع هذه الحاجة، ويمكن أيضًاللوسائل التعليمية أن تؤدي إلى استثارة اهتمام التلميذ وإشباع حاجته للتعلّم *to motivate the learner*. ولاشكّ أنّ الوسائل التعليمية المختلفةكالرحلات والصور والأفلام التعليمية والنماذج، تقدم خبرات متنوعة يأخذ منها كل طالب ما يحقق أهدافه ويثير اهتمامه[٧]. وقال

[6] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta : Rajawali Press, 2002) h. 15

[٢] حسين حمدي الطوبجي، **وسائل الاتصال و التكنولوجيا في التعليم** (الكويت : دار القلم , ١٩٨٧) ص. ٤٤-٤٥

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

أيضا عمر هامالیك كما نقله أزهر أرشد أن استخدام الوسائل التعليمية في عملية التعليم يستطيع أن ينمي الدافعية والرغبات ويجلب التأثيرات النفسية إلى الطالبِ.[٨]

والمشكلات التي ظهرت في داية شمس الضحى هي قلة أنشطة التلاميذ في عملية المحاورة بالعربية أثناء التعليم. كذلك رأى الباحث عن قلة قدرة المدرس فى استخدام الوسائل التعليمية التي تساعد التلاميذ للتعلم النشاط. من تلك المشكلة رغب الباحث في تحقيق التعلم الذي ينشط التلاميذ باستخدام الحاسوب في داية شمس الضحى. إن استخدام الحاسوب كأحد أساليب تكنولوجيا التعليم يخدم أهداف تعزيز التعليم الذاتي مما يساعد المعلم في مراعاة الفروق الفردية، وبالتالي يؤدي إلى تحسين نوعية التعلم والتعليم.

تطبيق الحاسوب في تنشيط التلاميذ للتكلم أثناء التعلم

في هذا البحث، قد استخدام الباحث الحاسوب في تعليم مهارة الكلام بخطوات التالية:

١) التخطيط

إنّ من الأمور التي خططها الباحث كمايلي :

١) إعداد / تصميم المواد الدراسية بالحاسوب.
٢) صمم الباحث المواد الدراسية بالحاسوب مناسبا بالمادة الدراسية المقررة. والمادة الدراسية في اللقاء الأول هي كيف نصلي جماعة. فصمم الباحث الوسائل التعليمية من الصور المتعلقة بكيفية صلاة الجماعة.
٣) تصميم أدوات البحث التي تستخدم عند تنفيذ هذا البحث. ومن الأدوات المستخدمة في تنفيذ هذا البحث هي : أداة الملاحظة و أداة الإستبانة
٤) تصميم خطة التدريس: كما تطبيق هذا البحث، أن في تجريب وسيلة الحاسوب في تعليم اللغة العربية، قد قرر الباحث خمس لقاءات، لكل لقاء ٩٠ دقائق، والمادة المدروسة هي بالموضوع "كيف نصلي جماعة" كما أنها من المادة الأولى في داية شمس الضحى.

وقد خطط الباحث التعلم المتمركزة إلى التلاميذ وهي باستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية. وهذه هي خطة التدريس:

(١) لقي الباحث السلام والتحية وتذكير أسماءكل أفراد من التلاميذ.
(٢) قام الباحث بمراجعة المادة السابقة بطريق السؤال والجواب
(٣) شرح الباحث المادة الجديدة وكيفية تنفيذ عملية التعليم والتعلّم
(٤) لقي الباحث المفردات الجديدة التي تتعلق بالمادة ونطقها بنطق صحيح ثم كرر الطالب جماعة، ثمّ فئويا، ثم منفردا.
(٥) أتى الباحث بالمثال ولو كانت جملة بسيطة من تلك المفردات الجديدة. ثم كررها التلاميذ جماعة، ثمّ فئويا، ثم منفردا
(٦) عرض الباحث على التلاميذ الصور وأصواتها التي تتعلق بكيفية صلاة الجماعة. بدأ جزءا بجزء أو رُكنا بركن منظمة بأركان الصلاة، ثمّ إلى حركة كلها
(٧) سأل المدرس أسئلة مناسبة بالصور إلى التلاميذ
(٨) أكد المدرس الموضوع بطريقة السؤال والجواب
(٩) قدم المدرس خلاصة الموضوع

منهج البحث:

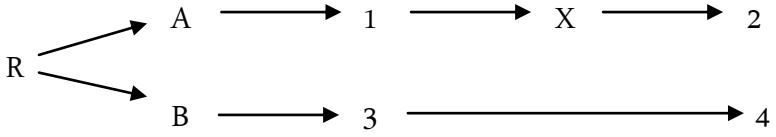
[8] Azhar Arsyad. *Op.Cit.* p. 15-16.

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

انطلاقا من أهداف البحث، فاستخدم هذا البحث بطريقة البحث التجريبي. وفقا لما يهدفه الباحث تنمية مهارة التلاميذ على التكلم بالحوار فاستخدم الباحثان استراتيجية التعلم المتمركزة إلى التلاميذ بوسيلة لعبة النرد. فيتجه إليه الباحثان لنيل ما يرومه بالبحث شبه تجربة، وهو نوع من البحوث الذي يستخدم التجربة في اختيار فرض معين يقرر علاقة بين متغيرين.[٩]

والطريقة التى يستخدمها الباحثان في هذا البحث هي التجريبية بتصميم المجموعتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. والمجموعة التجريبية هي مجموعة التى تستخدم لعبة النرد وموقعها في معهد نور الحكم الوالية، وأما المجموعة الضابطة فهي مجموعة بدون استخدام لعبة النرد في تعليم الكلام بمعهد شمس الضحى أتشيه الشمالية. وهي تكون مقارنة لمجموعة التجريبية بمعهد نور الحكم بمدينة لانقسا.

وتصميم هذه الدراسة يرسم على الصورة التالية :



جدول ١

بيان الإرشدات عن صورة تصميم البحث

R	المستجيبون
A	مجموعة تجريبية
B	مجموعة ضابطة
١	الاختبار القبلي للمجموعة التجريبة
٢	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبة
٣	الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة
٤	الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة
X	السلوك المستخدمة

يجري هذا البحث بتجربة استخدام لعبة النرد لترقية مهارة الكلام فى تعليم اللغة

أدوات البحث المستخدمة في هذا البحث هي قسمين؛ أولا أوراق اختبار الطلاب للكلام الوظيفي كأداة تقيس نجاح الطلاب بعد استخدام الحوار وثانيا الباحث نفسه. كان الباحثان أداة مفتاحية في جمع البيانات، سواء كانت في جمع البيانات من المواقف الفردية الظاهرة في التعبير الشفهي، أو في تحليل البيانات الجاري فرديا يجمع البيانات من الميدان لنيل الإجابة.

مصادر البيانات في هذا البحث تصدر من المعلومات عن نتائج الاختبار القبل والاختبار البعدي التى جمع من إجابة التلاميذ في داية شمس الضحى وداية نور الحكم الوالية. فأما الإختبار مناسبة بمهارة الكلام وهي عن نتائج التلاميذ في التكلم بالطلاقة، التكلم بالأسلوب الجيدة والصحيحة، التكلم بالتنغيم والفصاحة والأداء. وتصدر مصادر البيانات الأخرى من مدرس اللغة العربية والطلاب في المدرسة المذكورة ونتائج امتحان للحوار قبل استخدام الوسيلة واستراتيجية التعليمي.

أما مجتمع هذا البحث فهو جميع التلاميذ في الصف الثامن بادية شمس الضحى وداية نور الحكم الوالية. واختار الباحثان ١٣ طالبا لكل داية. وجمعت الابيانات بطريقة الإختبار القبلي والبعدي لجميع المجموعة. فخطواتها فيما يلي:

[٩] جابر عبد الحميد أحمد خيري كاظم، *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*، ط٢، مصر: دار النهضة العربية. ١٩٧٨، ص: ٢٠٠.

أ) إعطاء الاختبار القبلي في المجموعتين بالأسئلة، حساب نتيجة الاختبار القبلي بالإحصاء، إعطاء التنفيذ في المجموعتان طوال الوقت المعين، إعطاء الاختبار البعدي على مجموعتان بأسئلة الأخرى، ثم حساب نتيجة الاختبار القبلي والبعدي بالإحصاء. انطلاقا من أهمية تعليم مهارة الكلام واستخدام الوسائل فى تعليمها، فداية شمس الضحى وداية نور الحكم كانت هما دایاتان التى تخص على تعليم اللغة العربية وتحفيظ القرآن، ثم قرائة كتب التراث.

ب) يحلل الباحثان البيانات المأخوذة في آخر عمله و هو يحللها و يفسّرها اعتمادًا بالنظرية من الكتب المتعلقة بهذا البحث ثم يحقق نجاح هذا البحث أو فشله. ولمعرفة مدى فعالية استخدام النرد بتطبيق استراتيجية التعلم المتمركزة إلى التلاميذ لتنشيطهم في التعلم، يحلل الباحثان البيانات المجموعة من الاختبار البعدي من المجموعتين التجريبية والضابطة برمز اختبار - ت (T-test)[10]

استراجيجية تدريس اللغة العربية باستخدام لعبة النرد كما يلي:

١)- التمهيد (٥ دقيقة)

(١) دخل المدرس الفصل و فش السلام على الطلاب
(٢) يبدأ المدرس الدرس بالبسملة والدعاء
(٣) يقرأ المدرس كشف الحضور و يسئل عن أحوال التلاميذ
(٤) يسئل المدرس عن المادة الماضية

٢)- إجراء التعليم

(أ)- عرض المادة:

(١) قرأ المدرس عن المفردات الجديدة، و يستمعون التلاميذ ثم يعيدون قرأة المدرس، ثم يناقش مع التلاميذ عن الأصوات والمفردات
(٢) شرح المدرس عن أمثلة و أهمية و منافع عن المرافق العامة
(٣) شرح المدرس عن الحوار فى السوق، ثم قام الباحث بالمحادثة و المحاورة مع التلاميذ عن الحوار فى السوق

(ب)- استخدام الوسيلة لعبة النرد:

(١) قسم المدرس التلاميذ إلى أربعة مجموعات، لكل مجموعة ثلاث تلاميذ
(٢) شرح المدرس عن كيفية و خطوات استخدام لعبة النرد
(٣) أمر المدرس إلى مجموعة الأول ليرمي النرد أو ليلعب
(٤) قام المدرس بملاحظة و يعطي الإقتراحات بعد اللعب

٣)- الإختتام (٥ دقائق)

(١) شرح المدرس عن المادة القادمة قليلة
(٢) أمر المدرس التلاميذ لأن يتعلم و يتكلم اللغة العربية خارج الفصل
(٣) قرائة الدعاء ثم ختم المدرس التعليم بقول السلام

نتائج البحث ومناقشتها:

للتعرف على فعالية لعبة النرد لتنشيط التلاميذ على التكلم باستخدام التعلم المتمركزة إلى التلاميذ بمعهد نور الحكم لانقسا وبمعهد شمس الضحى بأتشية الشمالية، فقد قام الباحثان بالاختبار القبلي قبل التعلم باستخدام لعبة النرد، ثم بالإختبار البعدي بعد استحدام اللعبة مع تطبيق استراتيجية التعلم المتمركزة إلى التلاميذ لتنشيطهم على التكلم بلغة العربية في معهد نور الحكم ومعهد شمس الضحى، يعنى تطبيقها إلى ١٣ طالبا فيى كل المجموعة. وعينت هذا المعيار لكفاءة الكلام

[10] Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), p.146

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

النتائج	التقدير
١٠٠ - ٩١	ممتاز
٩٠ – ٨١	جيد جدا
٨٠ – ٧١	جيد
٧٠ – ٦١	مقبول
٦٠ ≥	راسب

فعالية استخدام الحاسوب في تنشيط التلاميذ بداية شمس الضحى

لمعرفة قدرة التلاميذ في التكلم باستخدام الحاسوب بشمس الضحى، فقد وجد الباحث نتائج التلاميذ من الإختبار القبلي والبعد كما يلي:

حساب نتيجة الاختبار القبلي و البعدي لمجموعة التلاميذ بنور الحكم

الطلاب (N)	الاختبار		الفرق (D=x-y)	D^2
	القبلي (x)	البعدي (y)		
١	٥٠	٦٥	**١٥**	٢٢٥
٢	٦٠	٧٥	**١٥**	٢٢٥
٣	٥٠	٧٠	**٢٠**	٤٠٠
٤	٦٥	٧٠	**٥**	٢٥
٥	٥٠	٥٥	**٥**	٢٥
٦	٣٥	٤٥	**١٠**	١٠٠
٧	٤٠	٤٠	**٠**	٠
٨	٤٠	٤٠	**٠**	٠
٩	٣٥	٥٥	**٢٠**	٤٠٠
١٠	٦٥	٦٨	**٣**	٩
١١	٧٥	٧٧	**٢**	٤
١٢	٤٠	٥٠	**١٠**	١٠٠
١٣	٣٥	٥٥	**٢٠**	٤٠٠
المجموع	٦٤٠	٧٦٥	ΣD= ١٢٥	ΣD^2 ١٩١٣
			M_D= Σ D/13=٤١،٦٦	

نظرا من الجدول أن ΣD=**١٢٥** و ΣD^2 = ١٩١٣ ، و M_D= ٤١،٦٦.

$$d^2 = D^2 - \frac{\sum D^2}{N} =$$

$$d^2 = 1913 - \frac{15625}{13} = 711.08$$

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

$$t = \frac{9{,}61}{\sqrt{\frac{711{,}08}{13(12)}}} = \mathbf{4.51}$$

من الحساب السابق قد وجد الباحث أن تاء الحساب = ٤،٥١ أكبر من ٣،٠١ (تاء الجدول عند مستوى الدلالة ٩٩%. أنظر ملحق عن جدول تاء الحساب المأخوذ من كتاب الذى ألفه سوهرسيمي أريكونتو). لذلك أن هـ مقبول. وهذه أن هناك فرق بين نتيجة فى الاختبار القبلي و البعدي.

فعالية استخدام لعبة النرد في تنشيط التلاميذ بداية نور الحكم لانقسا

أما البيانات عن الإختبار القبلي والبعد لمجموعة التلاميذ بداية نور الحكم لانقسا، فقد وجد الباحث نتائج من الإختبارين كما يلي:

حساب نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التلاميذ بداية نور الحكم

الطلاب (N)	الاختبار		الفرق (D=x-y)	D^2
	القبلي (x)	البعدي (y)		
١	٥٠	٥٨	**٨**	٦٤
٢	٦٥	٨٧	**٢٢**	٤٨٤
٣	٤٥	٧٠	**٢٥**	٦٢٥
٤	٦٥	٧٣	**٨**	٦٤
٥	٥٠	٧٣	**٨**	٦٤
٦	٥٠	٦٥	**١٥**	٢٢٥
٧	٣٠	٦٤	**٣٤**	١١٥٦
٨	٣٠	٦٥	**٣٥**	١٢٢٥
٩	٥٥	٦٠	**٥**	٢٥
١٠	٤٠	٧٠	**٣٠**	٩٠٠
١١	٥٠	٧٥	**٢٥**	٦٢٥
١٢	٦٥	٧٠	**٥**	٢٥
١٣	٤٠	٦٠	**٢٠**	٤٠٠
	٦٣٥	**٨٩٠**	**ΣD= ٢٤٠**	ΣD^2 ٥٨٣٢
			$M_D = \Sigma D/N$ ١٨،٤٦=	

نظرا من الجدول أن د=٢٤٠Σ و =ΣD^2=٥٨٣٢، و=M_D ١٨،٤٦، ثم حسب هو الانحراف المعياري من الفرق بالرمز:

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

$$d^2 = D^2 - \frac{\sum D^2}{N} =$$

$$d^2 = 5832 - \frac{57600}{13} = 1401{,}24$$

$$t = \frac{68{,}46}{\sqrt{\frac{1401{,}24}{13(12)}}} = \mathbf{22{,}89}$$

من الحساب السابق قد وجد الباحث أن تاء الحساب = ٢٢،٨٩ أكبر من ٣،٠١ (تاء الجدول عند مستوى الدلالة ٩٩%. أنظر ملحق عن جدول تاء الحساب المأخوذ من كتاب الذى ألفه سوهرسيمي أريكونتو). لذلك أن هـ مقبول. وهذه أن هناك فرق بين نتيجة فى الاختبار القبلي و البعدي.

مقارنة فعالية التعلم المتمركز إلى التلاميذ باستخدام الحاسوب في داية شمس الضحى واستخدام لعبة النرد بداية نور الاحكم لانقسا

فنتيجة التلاميذ من الإختبار البعدي للمجموعة بداية نور الحكم بمدينة لانقسا وداية شمس الضحى بأتشيه الشمالية، جعلها الباحثان أداة لمعرفة فعالية بين استخدام الحاسوب بداية شمس الضحى واستخدام لعبة النرد بداية نولر الحكم لانقسا. لمعرفة فعاليتها فيقارن الباحثان من نتائج الإختبار البعدي بين المجموعتين. فبيانها كما يلي:

نتيجة الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة و التجريبية

الاختبار البعدي						
ط (N)	نور الحكم (x_1)	شمس الضحى (x_2)	(x_1)	(x_2)	x_1^2	$X2^2$
١	٥٨	٦٥	١٠،٤٦-	٦،١٦	١٠٩،٤٤	**٣٧،٨٦**
٢	٨٧	٧٥	١٨،٥٤	١٦،١٦	٣٤٣،٦٧	**٢٦٠،٩٤**
٣	٧٠	٧٠	١،٥٤	١١،١٦	٢،٣٦	**١٢٤،٤٠**
٤	٧٣	٧٠	٤،٥٤	١١،١٦	٢٠،٥٩	**١٢٤،٤٠**
٥	٧٣	٥٥	٤،٥٤	٣،٨٤-	٢٠،٥٩	**١٤،٧٩**
٦	٦٥	٤٥	٣،٤٦-	١٣,٨٤-	١١،٩٨	**١٩١،٧١**
٧	٦٤	٤٠	٤،٤٦-	١٨،٨٤-	١٩،٩٠	**٣٥٥،١٧**
٨	٦٥	٤٠	٣،٤٦-	١٨،٨٤-	١١،٩٨	**٣٥٥،١٧**
٩	٦٠	٥٥	٨،٤٦-	٣،٨٤-	٧١،٥٩	**١٤،٧٩٢**
١٠	٧٠	٦٨	١،٥٤	٩،١٥	٢،٣٦	**٨٣،٧٩**
١١	٧٥	٧٧	٦،٥٤	١٨،١٥	٤٢،٧٥	**٣٢٩،٥٦**
١٢	٧٠	٥٠	١،٥٤	٨،٨٤-	٢،٣٦	**٧٨،٢٥**
١٣	٦٠	٥٥	٨،٤٦-	٣،٨٤-	٧١،٥٩	**١٤،٧٩**
ج:	٨٩٠	٧٦٥	$\sum x_{2=}$ -	$\sum x_{2=}$ -	**٧٣١،٢٣٠**	**١٩٨٥،٦٩٢٣٠**

Lisanuna : لساننا
Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya
Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

١٣	٧،١٠	٧،١٠	**٧٦٩**	**٨**

من الجدول السابق ظهر أن $\sum x_1$=-٧،١٠ و $\sum x_2$=-٧،١٠، و $\sum x_1^2$ = ٧٣١،٢٣. ثم $\sum x_2^2$ = ١٩٨٥،٦٩

ثم حساب المتوسط من كل مجموعة و حصل على عدد التالية:

$$M_1 = \frac{890}{13} = 68.46 \qquad M_2 = \frac{765}{13} = 58.84$$

- ثم حساب t_0 بالرمز:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \quad \frac{(N_1)+(N_1)}{N_1 . N_2}}}$$

$$t_0 = \frac{9,62}{\sqrt{\frac{2716,92}{24} \quad \frac{(13+13)}{13.13}}}$$

$$t_0 = \frac{9,62}{\sqrt{\binom{2716,92}{24}\binom{26}{169}}} = \frac{9,62}{\sqrt{113,21 \text{ X } 0,15}} = \frac{9,62}{4,12} = \mathbf{٢،٣٣}$$

من الحساب السابق ظهر للباحث أن المتوسط من مجموعة التلاميذ بداية نور الحكم (M_1) هو ٦٨،٤٦، ثم المتوسط من مجموعة التلاميذ بداية شمس الضحى (M_2) هو ٥٨،٨٣. و قيمة ت (t_0) هو ٢،٣٣. ثم حسب الباحث df بالرمز $df=(N_1+N_2)-2$ وحصل على (١٣+١٣)-٢= ٢٤ ثم هذا العدد ٢٤يرجع إلى درجة تاء t فى الجدول. و قد اتضح أن درجة تاء فى الجدول عند مستوى الدلالة ٥ % تدل ٢،٠٦ و عند مستوى الدلالة ١ % تدل ٢،٨٠، فعرف الباحث أن درجة تاء (t_o) أكبر من درجة تاء (t) فى الجدول عند مستوى دلالة ٥%: (٢،٨٠ > ٢،٣٣ > ٢،٠٦).

المناقشة فى نتائج البحث

في الدراسة الميدانية التى قد قام بها الباحث في داية نور الحكم لانقسا، قد حصل الباحث على تجريب وسيلة لعبة النرد في تعليم اللغة العربية لتنشيط التلاميذ في المحادثة والمحاورة. وفي تجريب هذه الوسيلة أي النرد التى قدم الباحث فرضية البحث، هي استخدام الوسيلة لعبة النرد فعال في تعليم اللغة العربية لتنشيط التلاميذ على التكلم والمحاورة بينهم. هذه لأن في تعليم المحادثة باستخدام وسيلة لعبة النرد بداية نور الحكم بمدينة لانغسا، يمكن أن يجعل الطلاب ناشطين في المحادثات والتحدث. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال أنشطة التعلم، حيث عندما يقوم أحد الطلاب برمي النرد، فإن الرقم الناتج على النرد سيشير إلى النشاط الذي يجب على التلميذ القيام به. على سبيل المثال، يشير الرقم ١ إلى المفردات، ثم يجب على التلاميذ تسمية كلمة واحدة من المفردات ثم وضع المفردات في جملة بسيطة. بعد ذلك، يُطلب من الآخرين طرح الأسئلة على التلميذ اللاعب الذين يقومون بإنشاء المفردات. ويجب أيضًا أن تكون الإجابة صادرة مباشرة من الطالب المعين من قبل المعلم.

فعملية تنشيط التلاميذ بوسيلة التعلمي مثل النرد تدل أيضا على محاولة كبيرة من المدرس في تنشيط تلاميذه على التكلم. فهذه العملية مناسبة وقد تقوي على ما رأه فطي هداية بأن للحصول إلى جودة تعليم اللغة العربية هناك معيار فأن نجاح التلاميذ في

مهارة الكلام تشتمل من معيار نطق المادة الحوار نطقا صحيحا وواضحا، استخدام ضياغ الجملة الأساسية بالتراكيب وبالتنغيم الصحيح، ثم كشف فكرة الحوار شفويا.[11]

انطلاقا من حسب نتائج الإختبار بداية نور الحكم، فقد رأى الباحث لتصديقها باستعمال المعيار التالي: إذا كانت درجة تاء حساب أكبر من درجة تاء الجدول فالفرض مقبول، وإذا كانت درجة تاء حساب أصغر من درجة تاء الجدول أو متساويين فالفرض مرفوض، وهذا يعني أن استخدام لعبة النرد لتعليم مهارة الكلام، غير فعال. اعتمادا على النتائج المحصولة والقواعد لاختبار الفرض السابق وجد الباحث أن درجة تاء حساب في هذا البحث (٣،٥٤) أكبر من درجة تاء جدول على مستوى ٥% (٢،٠٦) و من درجة تاء الجدول على مستوى ١% (٢،٨٠). فعرفنا أن الفرض السابق مقبول، وهذا يشير إلى أن استخدام لعبة النرد في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة التلاميذ في التكلم، **فعال**.

وهذا يعني أن استخدام لعبة النرد لتنشيط التلاميذ في التكلم فعالة. فمن نتائج بعض التلاميذ المنخفضة، رأى الباحث أن من أسباب قلتهم هي في استخدام المفردات واستمالها في الكلام بعدم الطلاقة، فذلك تتعلق بتفارقهم في كفاءة التفكير وحفظ المفردات. وأن العادة التعلم المتمركزة إلى المعلم في تلك الداية، تؤثر على رغبهم وعمليتهم في المحادثة. فهذه الحالة تناسب بما قد بحثت الباحثين الأخرين مثل رحمواتي التي شرحت أن لترقية قدرة التلاميذ على التعلم تحتاج إلى التعلم على أساس التعلم القائم على المشارع.[12]

أما تنشيط التلاميذ باستخدام الحاسوب بداية شمس الضحى بأنشيه الشمالية وجد الباحث أن التلاميذ المرتفعين من جدول نتيجة الإختبار أربعة تلاميذ في نتيجة فوق معيار النجاح. وقد وجد أن معظم التلاميذ حصلوا على درجات منخفضة في جوانب أنشطة التحدث التلقائي والتحدث باستخدام الأداء. من ناحية إتقان المفردات، في المتوسط، يتمتع التلميذ التكلم بالأداء بدرجات جيدة في إتقان المفردات. بناءً على بيانات البحث، من المؤشرات الخمسة لتقييم قدرات الطلاب في داية شمس الضحي، وهي إتقان المفردات، والقدرة على التحدث بطلاقة، والتحدث تلقائيًا، والتحدث باستخدام الأداء الجيد، والتحدث بالتنغيم، تم العثور على الجوانب التي أظهرت أن التلاميذ كانوا أكثر نشاطًا في التعلم باستخدام الحاسوب فيداية شمس الضحى هو تنشيط التلاميذ في تعليم باستخدام المفردات جيدة واستخدام الحاسب تنشط التلاميذ التحدث بالطلاقة. في حين أن استخدام الحاسوب في تعليم اللغة العربية لم يكن جيدة في تنشيط التلاميذ على التحدث بالأداء الجيد. وهذا يدل على أن استخدام الحاسوب مقبول وجيد في زيادة نشاط التلاميذ في المحداسة عند تعلم اللغة العربية في داية شمس الضحى. هذه لأن أجهزة الكمبيوتر أو الحاسوب المستخدمة بداية شمس الضحى لا تزال وسيلة مرئية تقليدية.

وذلك لأن المادة المستخدمة هي صور مرئية فقط وليست مواد سمعية وبصرية مثل الفيديو أو الصور المتحركة. وهذا في الواقع لا يتفق مع العديد من الدراسات الأخرى التي تقول إن استخدام الوسائل الحاسوبية جيد جداً وفعال جداً في تنشيط التلاميذ للتحدث في التعلم. ذلك مثل ما جاء البحث من ركمانترى أن استخدام اليوتوب تؤر على ترقية قدرة التلاميذ في التكلم.[13] فرأى الباحثان أن ما بحثه ركمانترى لم تكون تشتمل كل معيار في تعليم الكلام، إما استخدام المفردات، أو التحدث بالطلاقة والأداء والتنغيم.

[11] Hidayah, Fathi. "(LEARNING ARABIC QUALITY STANDARD AT MADRASA IN INDONESIA BASED ON ACTFL STANDARD) ACTFL معيار جودة تعليم اللغة العربية في المدرسة في أندونيسيا على أسس معيار ."*لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 9.2 (2020): 169-183.

[12] Wati, Wiwit Rahma, and Zainurrakhmah Zainurrakhmah. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Maharah Kalam." *Borneo Journal of Language and Education* 2.1 (2022): 59-70.

[13] Rukmantara, Rachel Aziza, and Septi Gumiandari. "Penggunaan Audio Visual Youtube "Arabic Podcast" Pada Pembelajaran Maharah Kalam di SMA Muhammadiyah 4 Depok." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.5 (2022): 2459-2466.

أما هذا البحث، قد طبق الباحث الحاسوب في تعليم المحادثة لتنسيط التلاميذ بداية شمس الضحى أتشيه الشمالية التى تشتمل من تنشيط التلايم التكلم بالأداء والتنغيم، ثم التكلم بالطلاقة والفصيحة.

وقد تناسب هذا البحث بما كتب نور فطريانى عن استخدام الوسيلة السمعية والبصرية في تعليم اللغة العربية أن فعالية استخدام الوسائل لا تتعلق فقط بدرجات الطلاب، أو تتعلق بحداثة أو تطور الوسائل، بل يجب أيضًا أن تكون متوافقة مع أهداف التعلم وعمليات التعلم التي يتم تصميمها وتنفيذها.[١٤] وقد فرق نتيجة هذا البحث بالأبحاث الأخرى لأن الأبحاث الأخرى لا تستخدم وسيلة الكمبيوتر كوسيلة تصور التعلم بالصور فقط، ولكنها تستخدم تطبيقات أخرى متوفرة بالفعل في مدارسها. مثل استخدام الحاسوب مع الوسيلة عبر الإنترنيت.[١٥]

خاتمة

من المباحث والمناقشات عن نتائج هذا البحث السابقة، وجد الباحثان ملخص هذا البحيث إلى أن في تعليم المحادثة تحتاج إلى تعيين معايير نجاح التعليم. ولتنشيط التلاميذ في عملية التعلم، تحتاج إلى مقابلة بين استراتيجية ووسيلة مناسبة مع معيار التعليم. أما معيار تعليم المحادثة في داية شمس الضحى وداية نور الحكم منها التحدث باستعمال المفردات إلى الجملة المفيدة تكلما فصيحا وطلاقة، ثم التحدث بالأداء والتنغيم. أما تعليم المحادثة في داية نور الحكم بمدينة لانقسا كموقع التجريبية التى تستخدم فيها الباحث وسيلة لعبة النرد، قد دلت نتيجة البحث أن التلاميذ أكثر نشاط في المحادثة باستخدام وسيلة النرد وهي التحدث باستعمال المفردات بالطلاقة والتنغيم والأداء. أما استخدام الحاسوب بداية شمس الضحى بأتشيه الشمالية، فقد تنشط التلاميذ في المحادثة وهي التحدث باستعمال المفردات في الجمل بمعيار التحدث بالتنغيم الفصيح، ثم قلة التحدث بالطلاقة والأداء.

بعد استخدام الباحثان الإختبار القبلي للمجموعتين، قد قاما الباحث الأول بتجريب استراتيجية تنشيط التلاميذ باستخدام وسيلة الحاسوب بداية شمس الضحى، وقام الباحث الثاني باستخدام وسيلة لعبة النرد في لتنشيط التلاميذ على التكلم والمحادثة بداية نور الحكم. ونتيجة هذا البحث أن استخدام وسيلة لعبة النرد أكثر فاعلية استخدامها لتنشيط التلاميذ على التكلم من استخدام وسيلة الحاسوب.

المراجع

حسين حمدي الطوبجي، ١٩٨٧، *وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم*، الكويت : دار القلم
جابر عبد الحميد أحمد خيري كاظم،١٩٧٨، *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*، ط٢، مصر: دار النهضة العربية.
مُحَمَّد علي حسن الصوريكي، ٢٠٠٥، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، عمان: دار الكندي.
Arsyad, Azhar, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press

[14] Fithriyani, Nur. "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Academia. Edu* (2018).

[15] Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936.

Volume 14. No. 2 (2024)
https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/index
ISSN 2354-5577 (Print) ISSN 2549-2802 (Online)

Fithriyani, Nur, 2018, Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab." Academia. Edu

Hasan, Iqbal, 2006, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT. Bumi Aksara

Hidayah, Fathi, 2020, *Learning Arabic Quality Standard At Madrasa In Indonesia Based On Actfl Standard*. LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya

Humaira, S., Ridha, M., Abdullah, A & ,.Ninoersy, T . (٢٠٢٤). استخدام وسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدارس المتوسطة الإسلامية. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*.

Itawari, Ridha, dkk, 2023, تطبيق وسيلة الصور في تدريس الإنشاء بمعهد الأزهرأتشيه الوسطى, *LISANUNA*: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya

Mahmud, Salami, dkk, 2023, " تطبيق لعبة" من أنا ؟" بكتاب العربية بين يديك في تدريس الكلام بمعهد دار مريم بنت إبراهيم." *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*

Rukmantara, Rachel Aziza, dan Septi Gumiandari, 2022, *Penggunaan Audio Visual Youtube "Arabic Podcast" Pada Pembelajaran Maharah Kalam di SMA Muhammadiyah 4 Depok*, Jurnal Pendidikan dan Konseling

Syamsuddin AR dan Vismaia S. Damaianti, 2007, Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa, Bandung: Rosdakarya

Wiwit, Rahmawati, dan Zainurrakhmah, 2022, *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Maharah Kalam*, Borneo Journal of Language and Education

Wulandari, Amelia Putri, 2023, *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*, Journal on Education.