

**KARYA ILMIAH**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN JEOPARDY  
UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS VII DI PONDOK PESANTREN  
TAKDIBU SYAKIRIN MEDAN**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Beban Tugas (BKD) Semester Ganjil  
T.A 2020/ 2021**

**OLEH :  
LAHMUDDIN LUBIS LC, MA**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEJURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SU  
MEDAN  
2020/2021**

## ABSTRAK

Lahmuddin Lubis, 2020. Efektifitas Penggunaan Permainan Jeopardy untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

Kata Kunci: Efektifitas Penggunaan Permainan Jeopardy, Keterampilan Berbicara.

Peneliti memilih judul tersebut didasarkan atas asumsi bahwa permainan Jeopardy dapat meningkatkan keterampilan berbicara sehingga kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab akan bertambah baik. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara dan Efektifitas Penggunaan Permainan pada Siswa Kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana penggunaan permainan Jeopardy untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

2) Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

3) Bagaimana efektifitas penggunaan permainan Jeopardy untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan t-tes. Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Dari hasil pretest diperoleh mean 75,2 dan posttes 82,1. Hasil dari penelitian ini bahwasannya nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel yaitu ( $7,08 < 2,045$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya permainan Jeopardy memiliki efektifitas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Takdibus Syakirin.

## المحتويات

i	.....	صفحة الموضوع
ii		توصية المشرف
iii		التصديق
iv		الإهداء
v		الشعار
vi		التجريد
ix		كلمة الشكر والتقدير
x		المحتويات
		الباب الأول: المقدمة
1		-1 خلفية البحث
٣		-2 قضايا البحث
4		-3 أهداف البحث
٤		-4 منافع البحث
٥		-5 مجال البحث وحدوده
٥		-6 توضيح الموضوع وتحديده
6	.....	-7 الدراسة السابقة
		الباب الثاني: الدراسة النظرية
		الفصل الأول: مهارة الكلام

9	1- مفهوم مهارة الكلام
11	2- أهداف تعليم مهارة الكلام
12	3- أهمية مهارة الكلام
13	4- طريقة تعليم مهارة الكلام
51	5- أنواع الكلام
الفصل الثاني: الألعاب اللغوية	

17	1- تعرف الألعاب اللغوية
19	2- أهمية الألعاب اللغوية
19	3- منافع اللعبة
الفصل الثالث: الدراسة عن اللعبة الخطر	

53	1- مفهوم اللعبة الخطر
36	2- لعبة الخطر في تعليم اللغة العربية.....
52	3- الخطوات في استخدام اللعبة الخطر.....
الباب الثالث: طريقة البحث	

27	1- نوع البحث
28	2- هيكل البحث
03	3- مجتمع البحث وعينيته
31	4- طريقة جمع البيانات
36	5- تحليل البيانات
الباب الرابع: الدراسة الميدانية	

#### الفصل الأول: لمحة عن معهد تأديب الشاكرين ميدان.

38	1- هوية المعهد
38	2- تاريخ المعهد
40	3- الرؤية و بعثة المعهد.....
41	4- أحوال المدرسين و الطلاب

5- أحوال الوسائل التعليمية.....43

الفصل الثاني: عرض البيانات وتحليلها

1- كفاءة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب

الشاكرين ميدان 44

2- استخدام اللعبة الخطر (Jeopardy) لدى الطلاب في الفصل الثامن

بمعهد تأديب الشاكرين ميدان 47

3- فعالية استخدام اللعبة الخطر (Jeopardy) لدى الطلاب في الفصل

الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.....51

الباب الخامس: خاتمة البحث

1- خلاصة البحث 68

2- الاقتراحات 70

المراجع 72

الملحقات

## اللوحات

اللوحة 1: المعايير لتقويم مهارة الكلام.....32

اللوحة 2: المعلمون ووظائفهم 41

اللوحة 3: عدد الطلاب في المعهد 42

اللوحة 4: الوسائل والأبنية للمعهد 43

اللوحة 5: أسماء الطلبة.....44

اللوحة 6: فرق النتيجة في لعبة الخطر 48

اللوحة 7: آراء الطلبة عن أهمية اللعبة في التعليم 52

اللوحة 8: آراء الطلبة عن وسيلة اللعبة الخطر (Jeopardy).....53

اللوحة 9: آراء الطلبة في استخدام وسيلة اللعبة الخطر (Jeopardy) في تعليم اللغة

العربية لمهارة الكلام 53

اللوحة 10: دفتر ترغيب الطلبة في استخدام وسيلة اللعبة الخطر (Jeopardy) في تعليم اللغة

العربية لمهارة الكلام 54

اللوحة 11: دفتر ترغيب طلبة في تعلم باستخدام وسيلة اللعبة الخطر في تعليم اللغة

العربية لمهارة الكلام 54

اللوحة 12: التلخيص عن الاستبيانات السابقة 55.....

اللوحة 13: نتيجة الاختبار القبلي نحو اللعبة الخطر 56

اللوحة 14: نتيجة الاختبار البعدي نحو اللعبة الخطر 58

اللوحة 15: مقارنة نتائج الاختبارين عند عينة

البحث.....60

اللوحة 16: لوحة الحساب 62

## الباب الأول

### مقدمة

#### أ- خلفية البحث

إن اللغة العربية هي لغة الإسلام و المسلمين منذ بزوغ فجر الاسلام. بها نزل القرآن الكريم دستور المسلمين، وبها تحدث خاتم النبيين و المرسلين. و إنها أقدم لغة حية في العالم لم يعترها التغيير و التبديل. اللغة العربية مهمة جدا في الحياة. للناطقين بها أو لغير الناطقين بها، خصوصا من ناحية الدينية و العلمية و السياسية و الثقافية. اللغة العربية هي لغة مهمة في العالم كاللغة الإنجليزية، لأن جميع الناس في العالم يعرفون هذه اللغة ولو كانوا لم يفهموها. ومن اللغة العربية نعرف أنواع العلوم و المعارف خاصة الدراسة الإسلامية.<sup>1</sup>

التعليم هو عملية اتصال منظم تهدف إلى احداث التعليم حيث يسعى المعلم دائما إلى زيادة التفاعل بينه و بين المتعلم من خلال الموافق الإتصالية التي يرسم لها أهداف إجرائية أي يصممها و ينفذها و يقومها.<sup>2</sup>

إن تعليم اللغات في العالم ولا سيما اللغة العربية، له خطوات مهارات اللغة المشهورة عند اللغويين. و تعليم اللغة العربية تتكون من أربع مهارات هي مهارة الإستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة.<sup>3</sup> في أول مرة تعلمنا مهارة الإستماع ثم مهارة الكلام بعد ذلك مهارة القراءة ثم مهارة الكتابة. لكن كلهم مهمة جدا في تعليم اللغة العربية. و احدى منها هي مهارة الكلام.

قال هنري كونتور تاريغان: الكلام هو نشاط الاتصال و هو تبديل الأفكار و الآراء و المعلومات بين الشخصين أو

<sup>1</sup> احمد بن عبدالله البياتلي، أهمية اللغة العربية مناقشة صعوبة النحو، (الرياض: دار الوطن للنشر، ١٠٤١٢هـ)، ٩-١٠.

<sup>2</sup> أحمد محمود سالم، وسائل و تكنولوجيا التعليم، (الرياض: مكتب الرشد)، 17.

<sup>3</sup> يترجم من Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), 57.

أكثر باستخدام الرموز الكلامي و غير الكلامي.<sup>4</sup> واللغة العربية تحتاج إلى الكلام الكثيرة. و من جانب الكلام لا بد أن يتعلم الطلاب القواعد اللغوية. و لذلك لا بد على الطلاب أن يتحدث باللغة العربية لكي يفهمون اللغة العربية فهما صحيحا. الألعاب اللغوية هي مجموعة من الأنشطة الفصلية التي يهدف إلى تزويد المعلم و المتعلم بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على العناصر اللغة و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار القواعد موضوعة تخضع لاشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل.<sup>5</sup>

و لذلك في تعليم اللغة العربية يحتاج إلى الألعاب اللغوية. كما عرفنا في تعليم اللغة العربية في إندونيسيا مازال ناقص الألعاب اللغوية، كل تعليم اللغة يحتاج إلى المدخل و الطريقة و الوسائل و أساليب التعليم التي تستخدم لتحقيق الغرض من تعليم اللغة العربية، أكثر من المعلم يستخدمون طريقة التعليم متساويا.

اللعبة اللغوية الخطر هي اللعبة تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال. هذا اللعب يدلّ على الألعاب المعرفة. و من مشكلات تدريس اللغة العربية بالتخصيص عن مهارة الكلام في بمعهد تأديب الشاكرين ميدان و هي أن قدرة تكلمهم مختلفة، بعضهم قادرا و بعض الأخرى أكثر لم يقدر على التكلم باللغة العربية ثم قلة الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرس كذلك هم لا يستطيعون أن ينطقوا الأصوات العربية نطقا صحيحا و لا يمارسون الكلام باللغة العربية. أكثر التلاميذ يشعرون بالصعوبة في تعليم اللغة العربية، أو ربما يسأمون منه.

لذلك باستعمال لعبة "الخطر" (Jeopardy) بمقصود تنبيت رغبة الطلاب في تعليم اللغة العربية بمعهد تأديب

<sup>4</sup>يترجم من، 13، Henri Guntur Tarigan, *Pengajian Kompetensi Bahasa*, (Bandung Angkasa, 1990),  
<sup>5</sup>www.startimes.com/f.aspx?t=29622109, diakses pada tanggal 14 November 2015 pukul 07.13

الشاكرين ميدن لدى الطلاب في الفصل الثامن. و من المظاهر الموجود، أراد الباحث أن يبحث بالموضوع:  
**" فعالية استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين".**

#### ب- قضايا البحث

انطلاقا مما سبق فإن خلفية البحث تتكون في هذا البحث في ما يلي:

١- كيف نتيجة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان قبل استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy)؟

٢- كيف نتيجة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان بعد استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy)؟

٣- هل يوجد تطور نتيجة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان بعد استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy)؟

#### ج- أهداف البحث

نظرا إلى قضايا البحث السابقة تأتي اهداف البحث كما يلي، يعني:

١- لمعرفة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

٢- لمعرفة استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

٣-لمعرفة فعالية استخدام لعبة "الخطر" Jeopardy لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

#### د- منافع البحث

سوف يفيد البحث العلمي للجهات كالتالي:

- ١- للباحث، ستزيد العلوم والمعارف
- ٢- للمعهد، سيفيده البحث العلمي لترقية عملية التدريس اللغة العربية.
- ٣- لمدرس، سيفيد البحث العلمي لاضافة الخبرة الجديدة و تطوير طريقة التعليم اللغة العربية في الكلام جذاب، و الجهود لتوفير جودة تعلم اللغة العربية.
- ٤- لطلاب، سيفيد البحث العلمي لاضافة الخبرة الجديدة و لمساعدتهم في ارتفاع مهارة الكلام لدى الطلاب في دراسة اللغة العربية.

#### هـ- مجال البحث وحدود

مجال البحث وحدوده على أساس ما يلي:

- ١- المسألة في هذا البحث هي ترقية مهارة الكلام.
- ٢- استعمل الباحث في هذا البحث باللعبة الخطر "Jeopardy"
- ٣- أخذ الباحث في هذا البحث في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.
- ٤- أن يبحث الباحث هذه المسئلة في بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.
- 5- أجرى هذا البحث العلمي في سنة الدراسي ٢٠١9-٢٠20.

#### و- توضيح بعض المصطلحات

- ١-فعالية : فعاليات، نشاط وقوة تأثير، (فعاليات الشباب)<sup>6</sup>هي الأثر الايجابي الذي ظهر من استعمال الطريقة.<sup>7</sup>
- ٢-استخدام :من كلمة خدم. وهو طريقة التعلم المستخدمة في تعليم الكلام باللغة العربية. في هذا البحث استخدام هو يستخدم وسيلة التعليم في عملية التعليم.<sup>8</sup>
- ٣-اللعبة : أنشطة الطلاب لحصول إلى فعالية التعليم من ناحية العلم و المجتمع و غير ذلك من تلك اللعبة.<sup>9</sup>
- ٤-لعبة الخطر : اللعبة تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال. هذا اللعب يدلّ على الألعاب المعرفة.
- ٥-ترقية : مصدر من رقى-يرقى أي رفهه وصعده و قدمه و حسنه.<sup>10</sup> يعني يرفع الشيء الذي يتعلق بالكفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية.
- ٦-مهارة : هي الحال الذي يصور القدرة الشخص جودة أو كميًا.<sup>11</sup>
- ٧-الكلام : الكلام في أصل اللغة عبارة عن: الأصوات المفيدة، و عند المتكلمين هو : المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، يقال في نفس الكلام، و في اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة.<sup>12</sup>

<sup>6</sup>لويس مألوف، المنجد اللغة العربية (بيروت: دار المشرق، ١٩٨٦)، ص: ٩٤٣

<sup>7</sup>يترجم من :

WJS. Purwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), h. 6

<sup>8</sup>يترجم من Ali Ma'sum, *Munawwir Al-Lughoh Al-'Arabiyah* (Surabaya: Pustaka Progressif, 2007), h. 236.

<sup>9</sup>يترجم من،

Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009) 23.

<sup>10</sup>احمد ورسون و منور. قاموس المنور، (جوكجاكاتا: فوستاكا، ١٩٩٧)، ص ٥٢٥.

<sup>11</sup>يترجم من Uzer Utsman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Rosda Karya, 1992), ...

<sup>12</sup> مجمع اللغة العربية: المعجم الوسيط، ج ٢، ص: ٨٠٢

٨-مهارة الكلام: هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الفكر في شكل أفكار و آراء و الرغبات أو مشاعر الشريك التخاطب.<sup>13</sup>

### ز- الدراسة السابقة

١-رابعة العدوية قد بحثت عن 'فعالية تطبيق لعبة كلية اللغز الوعاء (COLLEGE QUIZ BOWL) لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمدرسة الثانوية الحكومية جونواغى كريان". و نتيجة البحث هو إنّ باستعمال لعبة كلية اللغز الوعاء له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية مهارة الكلام. و إذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار  $t_{hitung} = 8,0884$  و  $t_{tabel} = 2,0253$  و هذه تدل على  $t_{hitung}$  أكبر من  $t_{tabel}$  و هي  $8,0884 > 2,0253$  <الفرضية البدلة (Ha) مقبولة و الفرضية الصرفية (Ho) مردودة.

٢-نوفيا سنديامي قد بحثت عن "The Effectiveness of Jeopardy Game on Student's Vocabulary Mastery of Seventh Grade Students at Smp Dua Mei Ciputat" و نتيجة البحث هو إنّ باستعمال لعبة Jeopardy له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية كفاءة المفردات الطلاب. و إذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار  $t$  تحصل أن  $t_{hitung} = 2.12$  و  $t_{tabel} = 1.673$  و هذه تدل على  $t_{hitung}$  أكبر من  $t_{tabel}$  و هي  $2.12 > 1.673$  <الفرضية البدلة (Ha) مقبولة و الفرضية الصرفية (Ho) مردودة.

٣-محمد عارف الدين قد بحث عن 'فعالية استخدام رسيت ستون في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ بمدرسة حكمة الأمانة الثانوية الإسلامية باجت موجوكرطا". و حاصل البحث هو

إنّ باستعمال رسيت ستون له تعريف بأن هذه طريقة يستطيع أن تدل فعاليتها في ترقية مهارة الكلام. وإذا نظر إلى نتيجة تحليل باختبار ( $t_{hitung}$  3.225) أكبر من ( $t_{tabel}$  2.021) و هذا يدل على مردود الفرضية السلبية. و أما نتيجة 0.003 ( $\text{Sig. (2-tailed)}$ ) وهو أصغر من 0.005 و هذا يدل على مردود الفرضية السلبية و قبول الفرضية الإيجابية.

## الباب الثاني

### الدراسة النظرية

هذا البحث يشتمل على ثلاثة فصول. الفصل الأول عن مهارة الكلام و تعليمها، الفصل الثاني يوضح الباحث فيه عن تعريف اللعب و الفصل الثالث عن مفهوم اللعب الخطر.

### الفصل الأول: مهارة الكلام و تعليمها

#### أ. مفهوم مهارة الكلام

الكلام في أصل اللغة عبارة عن: الأصوات المفيدة، و عند المتكلمين هو: المعنى القائم بالذات الذي يعبر عنه بألفاظ، يقال في نفس الكلام، و في اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة.<sup>1</sup> أما التعريف الإصطلاحي للكلام فهو: ذلك الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من حاجسه، أو خاطره، و ما يجول بخاطره من مشاعر و إحساسات، و ما يزخر به عقله من رأي أو فكر، و ما يريد أن يزود به غيره من المعلومات، أو نحو ذلك، في طلاقة و انسياب، مع صحة في التعبير و سلامة في الأداء.<sup>2</sup>

و يمكن تعريف الكلام بأنه: ما يصدر عن الإنسان من صوت يعبر عن شيء له دلالة في ذهن المتكلم و السامع، أو على الأقل في ذهن المتكلم. و بناء على هذا، فإن الكلام الذي ليس له دلالة في ذهن المتكلم أو السامع، لا يعد كلاماً، بل هي أصوات لا معنى لها. و تشتمل هذه المهارات على تعلم الكلام و تعبير أسلوب الكلام مباشرة.<sup>3</sup>

إن الكلام ليس عملية سهلة تتم دون المقدمات، أو دون ترتيب و تنظيم، و إنما هو عملية منظمة تتم في خطوات يمكن توضيحها فيما يلي:<sup>4</sup>

<sup>1</sup> معجم اللغة العربية: المعجم الوسيط ج ٢، (مكتبة الشروق الدولية: مصر، 2011) ص: ٨٠٢

<sup>2</sup> معجم اللغة العربية: المعجم الوسيط ج ١، ..... ص: ١٦٠

<sup>3</sup> يترجم من (135, 2011), PMN Surabaya, (Surabaya: MI, Pembelajaran Bahasa Arab MI, Taufik,

<sup>4</sup> أحمد فؤاد علياني، المهارات اللغوية ما هبتها و طرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم)، ص: ٩٣-٩٢

أ. الاستشارة: قبل أن يتكلم المتكلم بأي كلام لابد و أن يكون هناك مثير داخلي، أو خارجي يدفعه إلى التفكير فيما سيصوغه و يعبر عنه، فمثلا: قد يكون المثير انفعالا داخليا مثل: السرور، أو الغضب، أو الضيق، أو الحزن، أو الحماسة، أو الشكر لله نعمائه و الرضا بقضائه، و قد يكون المثير بتأثير و استثارة خارجية مثل: الرد على الكلام، أو الإجابة عن السؤال، أو توضيح معلومة، أو ثورة على تصرف معين... و هكذا تكون بداية الكلام.

ب. التفكير: الإنسان العاقل هو الذي يجعل لسانه وراء عقله، فلا ينطق قبل أن يفكر، أي يسبق تفكيره نطقه، فيفكر في الأمر الذي يريد التكلم فيه، ثم يجمع الأفكار و يرتبها قبل أن ينطق بها، و لذلك عليك أن تفكر قبل أن تتكلم، فأنت تحكم الكلمة قبل أن تنطقها، فإذا نطقت بها حكمتك، و أصبحت ملزمة لك.

ج. صياغة الألفاظ: بعد الاستشارة و التفكير يأتي دور صياغة الألفاظ، فانتقاء الألفاظ مهم جدا، لأن الألفاظ قوالب للمعاني، و اختيار اللفظ المناسب للمعنى يوصل المعنى للسامع من أقرب طريق، و كم من ألفاظ أسيء فهمها، لأنها لم تؤد المعنى بطريقة صحيحة، و من الصعب التمييز أو تفريق بين مرحلتي التفكير و صياغة الألفاظ، فكلها عملية داخلية، و لأن الإنسان بطبيعته يفكر باللغة فمن خصائص اللغة أنها وسيلة للتفكير، و ليس المهم أن يفكر أولا ثم ينتقي الألفاظ أو العكس، و إنما المهم أن تكون الألفاظ المنتقاة دالة على المعنى المقصود من أقرب الطريق دون تعقيد، أو غموض كي تصل إلى المستمع فيفهمها، و يعرف ما يقصده المتكلم دون صعوبة.

د. النطق: وهو المرحلة الأخيرة التي لا يمكن الرجوع فيها، فاللفظ إذا خرج من اللسان أصبح محسوبا على صاحبه، فالنطق السليم بإخراج الحروف من مخارجها، و تمثيل المعنى بالحركة و الإشارة، و التنغيم الصوتي، هو المظهر الخارجي لعملية الكلام، و من هنا وجب أن يكون النطق سليما و واضحا، و خاليا من الأخطاء، و معبرا عن المعاني.

## ب. أهداف تعليم مهارة الكلام

هناك أهداف عامة لتعليم الكلام للناطقين بغير العربية فيما يلي<sup>5</sup>:

- أ. أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية، و أن يؤدي أنواع النبر و التنغيم المختلفة و ذلك بطريقة مقبولة من أنباء العربية.
- ب. أن ينطق الأصوات المتجاورة و المتشابهة.
- ج. أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات الكثيرة و الحركات الطويلة.
- د. أن يعبر عن أفكاره مستخدماً الصيغ النحوية المناسبة.
- هـ. أن يعبر عن أفكاره مستخدماً النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام.
- و. أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل التذكير و التأنيث و تمييز العدد و الحال و نظام الفعل و أزمنته و غير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.
- ز. أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره و مستوى نضجه و قدراته، و أن يستخدم هذه الثروة في إتمام عمليات اتصال عصرية.
- ح. أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة و المناسبة لعمره و مستواه الإجتماعي و طبيعة عمله، و أن يكتسب بعض المعلومات الأسس عن التراث العربي و الإسلامي.
- ط. أن يعبر عن نفسه تعبيراً واضحاً و مفهوماً في مواقف الحديث البسيطة.
- ي. أن يتمكن من التفكير باللغة العربية و التحدث بها بشكل متصل و مترابط لفترات زمنية مقبولة.

يهدف أيضاً من المهارات الكلام أن الطلاب قادرون على التواصل شفويا بشكل جيد. و علاوة على ذلك، وفقاً لأبي بكر، و الغرض من المهارة أو الكفاءة الكلام هو على النحو التالي:<sup>6</sup>

<sup>5</sup> محمود كامل الناقعة، رشدي أحمد طميعة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرباط: مطبعة المعارف الجديدة، ٢٠٠٣)، ص: ١٣٠.

<sup>6</sup> يترجم من Ulin, Nuha, Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), 99.

- أ. تعويد الطلاب أن يتحدث باللغة الفصيحة.  
 ب. تعويد الطلاب بناء الجمل من القلب و المشاعر مع جمل صحيحة وواضحة.  
 ت. تعويد الطلاب اختيار الكلمات و العبارات، و من ثم وضعها في لغة جميلة، و فيما يتعلق باستخدام كلمة في مكانها.

### ج. أهمية مهارة الكلام

- و الكلام هي اللغة الثانية من المهارات الأساسية التي تمثل غاية من غايات الدراسة اللغوية. من أهمية الكلام ما يلي<sup>7</sup>:
- أ. من المؤكد أن الكلام كوسيلة الإفهام سبق الكتابة في الوجود، فالإنسان تكلم قبل أن يكتب، و لذلك فإن الكلام خادم للكتابة.  
 ب. التدريب على الكلام يعود الإنسان الطلاقة في التعبير عن أفكاره، و القدرة على المبادأة و مواجهة الجماهير.  
 ج. الحياة المعاصرة بما فيها من حرية و ثقافة، في حاجة ماسة إلى المناقشة، و ابداء الرأي، و الإقناع، و لا سبيل إلى ذلك إلا بالتدريب الواسع على التحدث، الذي يؤدي إلى تعبير الواضح عما في النفس.  
 د. الكلام ليس وسيلة لطمأنة الناس المتنقلين فقط، طمأنة أهليهم و ذويهم.  
 هـ. الكلام مؤشر صادق-إلى حد ما-للحكم على المتكلم، و معرفة مستواه الثقافي، و طبقة الاجتماعية، و مهنته، أو حرفته.  
 و. و الكلام وسيلة الإقناع، و الفهم بين المتكلم و المخاطب.  
 ز. و الكلام وسيلة لتنفيس الفرد عما يعاينيه، لأن تعبير الفرد عن نفسه علاج نفسي يخفف من حدة الأزمة التي يعاينها أو المواقف التي يتعرض لها.

<sup>7</sup> أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ماهيتها تدريسها، (الرياض: دار المسلم، 1992)، ص: 87-88.

ج. الكلام نشاط إنساني يقوم به الصغير و الكبير، و المتعلم و الجاهل، و الذكر و الأنثى، حيث يتيح للفرد فرصة أكثر في التعامل مع الحياة، و التعبير عن مطلبه الضرورية.  
 ط. الكلام وسيلة رئيسة في العملية في مختلف مراحلها، لا يمكن أن يستغني عنه معلم في أية مادة من المواد للشرح و التوضيح.

#### د. طريقة تعليم مهارة الكلام

إن تنمية الكلام أو الحوار تستلزم إعداد برنامج مناسب و مخطط لتحقيق أهداف محدد مستمدة من أسس الحوار الفعال و من أهداف تعليم اللغة العربية في مرحلة دراسة معينة، بحيث يشمل البرنامج على صياغة الأهداف و اختيار و تنظيم المحتوى و تحديد طرق التدريس و الأنشطة و الوسائل التعليمية و أساليب التقويم المناسبة.

و قد تصنف طرق التدريس حسب الجهد المبذول في كل طريقة، فتقسم الطرق في ثلاث مجموعات: أولها يشمل الطرق التي يتحمل المعلم وحده العبء فيها دون مشاركة من التلاميذ. و ثانيها يشمل الطرق التي يتحمل المعلم وحده العبء فيها و يناقشة المعلم فيما توصل إليه من نتائج. أما الطريقة التنقيبية الكشفية فهي التي تعتمد على النشاط الذاتي للمتعلم، و ما يبده من جهد في كشف المعلومات الجديدة، دون أن يعطي مثيرات كثيرة<sup>8</sup>.

و أهم الوسائل و الأجهزة التي تفيد الدارس على تعلم هذه المهارات اللوحات الوبرية و الصور العادية و الشفافة و الأفلام الثابتة و معامل اللغات. و نعرض فيما يلي بعض الوسائل التعليمية لتعلم مهارة الكلام:

أ. تستخدم اللوحات الوبرية أو مغنظية لتدريس الدارس على النطق و الكلام، لأنها تعرض منظرا يساعد الدارس على تصور ما يتحدث عنه تشجعه على شرح ما يرى كما أن المعلم يستطيع أن

<sup>8</sup> حسن شحاته، تعليم اللغة العربية بين النظرية و التطبيق، (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية) ١٩٩٦، ص: ٢٣.

يغير أما كن الأشياء المغروضة، كأن ينتقل سيارة مثلا من شارع إلى شارع، حسب تطور القصة التي يعبر عنها الدارس. كما يستطيع الدارس أن يعيد الأشياء إلى أماكنها الأصلية معيرا في نفس الوقت عن التغيير الذي أحدثه في الأشكال على اللوحات.

ب. تستخدم الأفلام الثابتة في عرض المنظم لسلسلة من الإطارات أو الصور التي تعين الدارس على التعبير عن التتابع الزمني للقصة التي يتحدث عنها أو الموضوع الذي يدرسه، كما يمكن استخدام هذه الصور كمثيرات لبعض العبارات و الجمل في اللغة الأجنبية التي سبق للدارس تعلمها.

ج. يمكن استخدام لوحات العرض أو سبورات قديمة لعرض موضوع لغوي متكامل.

عن الفصول الأربعة مثلا، أو أصناف الطعام أو أجزاء الجسم. و يفضل إشراك الدارسين في جميع الصور التي تصلح للموضوع الرئيسي للوحة العرض ثم تكوين لجنة من أعضاء الفصل لفحص هذه الصور و التنسيق بينها ثم تستعمل لوحة العرض لتدريب الدارسين على النطق و الكلام للتعبير عما يحتويه موضوع اللوحة.

و يستطيع المعلم أن يشجع الدارسين على تكوين مجموعات من الصور و الأشياء التيلها علاقة بمنهج اللغة الأجنبية و الاحتفاظ بهذه الملصقات للاستعانة بها كلما سنحت الفرصة لذلك. و تعتبر أيضا كل الأنشطة التي تؤدي إلى اشتراك المتعلم في التعبير الشفهي، مثل التمثيل و الألعاب اللغوية و المقابلات و الزيارات و الرحلات من الوسائل الفعالة في هذه السبيل.

## هـ. أنواع الكلام

و قال عبد العليم إبراهيم في الكتاب الموجه الفني لمدرّس اللغة العربية أقسام الكلام (التعبير) إلى قسمين و هما التعبير الشفوي و التعبير الكتابي.

1- التعبير الشفوي

فالتعبير الشفوي هو ما يعرف باسم المحادثة أو الإنشاء الشفوي. تبدو أهمية في أنه أداة الاتصال السريع بين الفرد و غيره، و النجاح فيه يحقق كثيرا من الأغراض الحيوية في الميادين المختلفة، و من مشكلاته في الميدان المرسى مزاحمة اللغة العامية، و غلبتها على السنة التلاميذ و للتعبير الشفوي صور كثيرة، نعرض بعضها فيما يلي:<sup>9</sup>

- (أ) التعبير الحر
- (ب) التعبير عن الصور التي يجمعها التلاميذ، أو بعضها عليهم المعلم، أو الصور التي يكتب القراءة.
- (ج) التعبير الشفوي عقب القراءة، بالمناقشة و التعليق و التلخيص و الإجابة عن الأسئلة.
- (د) استخدام القصص في التعبير بالصور الآتية.
- (هـ) حديث التلاميذ عن حياتهم و نشاطهم داخل المدرسة و خارجها (حصص الألعاب و الرسم و الأشغال و الحفلات و الرحلات و المباريات و نحو ذلك).
- (و) مملكة الحيوان و النبات و الطير.
- (ز) الحياة: طبيعتها و أعمال الناس فيها، و ما يجد فيها من الأحداث (الحداثق-المزارع-الصحراء-مظاهر الفصول المختلفة-البيئات-الفلاح-ساعى البريد-الجندي )
- (ح) الموضوعات الخلقية و الإجتماعية و الوطنية و الاقتصادية.
- (ط) الخطب المناظرات

## 2- التعبير الكتابي

التعبير الكتابي هو ما يعرف باسم الإنشاء التحريري. هو وسيلة الاتصال بين الفرد و غيره، ممن تفصله عنهم المسافات الزمانية أو المكانية، و الحاجة إليه ماسة في جميع المهن، و من صورته:<sup>10</sup>

<sup>9</sup> عبد العليم إبراهيم، الموجه الفني لمدرسة اللغة العربية.(بيروت: دار المعارف)، 150

<sup>10</sup> نفس المراجع : 151

- (أ) جمع الصور و التعبير الكتابي عنها، و عرضها في الفصل، أو في معرض المدرسة.
- (ب) الإجابات التحريرية عن الأسئلة عقب القراءة الصامتة.
- (ج) تلخيص القصص و الموضوعات المقروء أو المسموعة.
- (د) تكملة القصص الناقصة، و تأويل القصص الموجزة.
- (هـ) تأليف القصص في غرض معين، أو في عرض يختاره التلميذ.
- (و) تحويل القصة إلى حوار التمثيل.
- (ز) كتابة المذكرات و اليوميات و التقارير.
- (ح) كتابة الرسائل للاستئذان في زيارة الأماكن المختلفة، أو للدعوة إلى حفلة، أو لتأدية واجب اجتماعي في مناسبات الشكر، أو التهنئة، أو العزية، أو نحو ذلك.
- (ط) الكتابة في الموضوعات الأخرى احسية أو المعنوية، التي أشرنا إليها في صور التعبير الشفوي، على أن يتخيرها المدرس مناسبة للتلاميذ، في النواحي الاجتماعية و القومية و الاقتصادية و الأدبية و نحوها.
- (ي) إعداد الكلمات لإلقائها في مناسبات مختلفة.
- (ك) نثر الأبيات الشعرية.
- (ل) كتابة محاضر الجلسات و الاجتماعات.

## الفصل الثاني: الألعاب اللغوية و استخدامها

### ١- تعريف الألعاب اللغوية

إن الألعاب هي إحدى وسائل اكتساب المهارات اللغوية الممتعة، و يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة لكي يعطي مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصيحة، لتزويد المعلم و الدارس بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على عناصر اللغة، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. و هي أيضاً توظف بعض العمليات العقلية مثل "التخمين" لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، و

تتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمونها. و هذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.

و المقصود باللعبة اللغوية هي نشاط سلوكي (إجماعي أو فردي) يتميز بالإثارة و المرح يمارسه الدارسون تحت إشراف المعلم من أجل تحقيق أهداف لغوية محددة.

و قد أطلقت كلمة "ألعاب" على تلك الألعاب التي لها بداية محدودة و نقطة نهاية، و تحكمها القواعد و النظم، و أطلقت كذلك على كافة أنواع الأنشطة الشبيهة بالألعاب، و التي ليس لها شكلها المألوف.

و لا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يسمى ألعاب و غير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. و يمكننا أن ننساق مع القول: إنه لا حاجة بنا-في تعليم اللغة-إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الصفي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبه ألعاب. و لكننا نستطيع مع قليل من الخيال، و قد متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفي و التدريبات اللغوية إلى ألعاب أو ما يشبه الألعاب. و من أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G.Gibbs في تعريفها: هي إنها نشاط يتم بين الدارسين-متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية.<sup>11</sup>

## ٢- أهمية الألعاب اللغوية

شرح عبد العزيز عن أهمية الألعاب اللغوية منها<sup>12</sup>:

أ. أن تساعد الألعاب اللغوية كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود و مسانادتها، و التخفيف من رتابة الدروس و جفافها.

<sup>11</sup> نايف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، (الرياض: دار الربية، ١٩٨١)، ص: ١٣.  
<sup>12</sup> نفس المراجع، ص: ٩-١٠.

- ب. أن تساعد الألعاب المعلم على إنشاء النصوص تكون اللغة فيها نافعة و ذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة و الإسهام.
- ج. أصبحت الألعاب وسيلة لإثاء التدريب الدلالي الهادف للغة و مددا للمادة اللغوية التي يدرّب عليها الدارسون.

### ٣-منافع اللعبة

- قال سوياتنا، لعبة جيدة يستطيع أن يجعل عملية التعليم بفرج و جذب، يقوّي التعليمية، و تجعل الإمتحان.
- اللعبة في التعليم، إذا تهدف بالصحيحة و يحصل اللعبة أشياء، منهم:
- أ. ضيّع التوتّر الذي يعوق في عملية التعليم
  - ب. ضيّع الملل في بيئة التعليم
  - ج. يدعو على الناس ليتبع بالتمام
  - د. لتنمية عملية التعليم
  - هـ. شيدّ الإيكاري في النفس
  - و. توصل الهدف دون الإعتراف
  - ز. اجتذب معتى تعلم بالتجربة
  - ح. ركّر الطلبة كغاعلون للتعلم

## الفصل الثالث: دراسة عن لعبة الخطر

### ١- مفهوم اللعبة الخطر

كان خطر لعبة المسابقة من أمريكي منذ سنة ١٩٦٠. و هو برنامج مشهور في التلفزيون. و هذه اللعبة هي تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال. هذا اللعبة تدلّ على الألعاب المعرفة. و قال شوماخر (Schumin) أنّ ظهرت الفكرة الأولى من برنامج مسابقة

الخطر في عام ١٩٥٠. لكن أكثرها عيّن اللاعبين للحصول على إجابات الأسئلة. حتى اكتشف المنتج ميرف غريفين (Merv Griffin) فكرة أخرى في هذا البرنامج و هي إعطاء لاعبين الإجابات ثم أجبوا على شكل السؤال. مما يعزّز هذه الفكرة على لقب "ما السؤال؟". يدعى البرنامج الخطر عندما تمّ شراؤها من قبل (شركة الإذاعة الوطنية). ولى أرت فلمينغ (Art Fleming) في تلك السنة بنسبة رئيس التشريفات.

و في سنة ١٩٩٠, بث البرنامج سوبر خطر تحت يد (شركة الإذاعة الأمريكية). و هذه هي الإبرة لأبطال الخطر السابقة. لعبوا الأبطال هذا اللعب بنظام الخطر المنتظمة في ذلك الوقت, أعبرها أليكس تريبيك (Alex Trebek) كرئيس التشريفات. و كان لبرنامج سوبر خطر الإستثنائين, أولاً, لعبوا أربعة اللاعبين في الجولة الأولى من المباراة, و الثانية, لعب هذا اللعب لكسب النقاط.<sup>13</sup>

كان خطر نظام بسيط, لذلك ممكن أن يقوم اللاعبون في أيّ مكان كالمدرسة. إذا أقام لعب خطر في مدرسة لابد أن ينظر الى النظام الصادرة من قبل المدرّسين في انقسام النقاط و اختيار الفائزين من اللعبة. تأكيداً على أنّ لكلّ اللاعبين نفس الحقوق هي عادلا و متعة للجميع على الرغم من كونها في المنزل, مع الأصدقاء أو على المسرح. و للمدرّسين, هذا اللعب يساعد كثيراً لأنّه يمكن أن يحل محل حصّة التعليم في المدارس التقليدية باللعبة المتعة و بالإستعداد القليلة.

## ٢- لعبة الخطر في تعليم اللغة العربية

استخدام الألعاب في الفصول الدراسية تكون استراتيجية جيدة للمدرّسين لتعليم الطلاب. بعض الألعاب يمكن استخدامها من قبل المدرّسين لتسهيل التعليم في الفصول الدراسية، وخاصة في تعليم اللغة العربية. بعض الألعاب الإبداعية يمكن استخدامها للعمل على تحسين مهارات الكلام بها. و كان الخطر هو واحد من الألعاب على

أساس برنامج المسابقة في تلفزيون الأمريكي وتعديلها إلى الألعاب اللغوية ممتعة جدا. اختار مؤلفة هذه اللعبة الخطر لهذا الاختبار أنها يمكن أن تتبعها كثير من الناس، لذلك مناسبة للاستخدام في الفصول الدراسية. والطلاب سوف تكون نشيطة في التعلم، إلى جانب الطالب سوف يتعلم المفردات الجديدة التي سيتم بعد ذلك تطبيقها على مهارات الكلام. في هذا اللعبة نقش الطلاب كثير للرد البيان في مجلس الخطر. و المدرسون في هذه اللعبة يقومون كرئيس التشريعات أو منظم اللعبة.

هناك طريقتان لتطبيق الألعاب الخطر في الفصول الدراسية، وعلى سبيل الحديثة والتقليدية. في لعبة الخطر الحديثة يتطلب جهاز كمبيوتر، *power point*، والعرض في الفصول الدراسية. وعلاوة على ذلك، في المثال من *power point*، هناك عدة فئات و نقاط والروابط التي اتبع الارشادات قد صانعت بها المدرسين. بينما لعبة الخطر التقليدية تحتاج إلى ورقة و مقص و غراء ومعلمة. على جانب واحد من الورق، هناك قيمة نقطة، وعلى الجانب الآخر هو السؤال. أعدت الورقة على لوحة اللعبة الخطر، مع وضع قيمة التي تواجه إلى الطلاب، في حين أن أوراق قضية وراء القيمة. اللعبة هو الأفضل لاستخدام الألوان التي هي جذابة.

القاعدة العامة للعبة الخطر :

- أ. تنقسم الطلاب في الفصل إلى فروع متعددة. وتتكون كل فرقة من 5 طلاب.
- ب. يشرح المعلم أن كل وزن له قيام مختلف. الأسئلة سهلة ستنتم نتيجة أدنى. و ستحصل أسئلة صعبة درجات عالية.
- ج. السؤال الأول يقوم بطريقة العشوائية.
- د. ناقش أعضاء الفرقة تحديد الإجابة ليتم تسليمها، بعد العثور على الجواب، واحد من أعضاء فرقة رفعوا أيديهم.
- هـ. يتم عرض الإجابات في شكل أسئلة الذي يقوم على أساس البيان.
- و. انخفاض في قيمة 20 إذا كان الجواب خاطئة وسيتم ألقبت بفرقة أخرى.

ز. القيمة المكتسبة وفقا لأعلى درجة سيكون الفائز.

## ٢- الخطوات في استخدام اللعبة الخطر

اللعبة هي تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال.

استعداد الباحث الآلة اللعبة الخطر يعني:

(أ) الإستعداد:

(1) صناعة اللوحة للعبة الخطر باستخدام الموضوع "يومياتنا في البيت". في هذا البحث يختر الباحث 5 فئات.

(2) يجعل الباحث 12 أسئلة. يتكون الفئات من الأدوات المنزلية و الحجرة و الأعضاء الجسم و الحمام و الصيغة من كتاب اللغة العربية.

(3) يجعل الباحث الغلاف من بطاقة للنتيجة. لأسئلة سهلة ستتم نتيجة أدنى. و سيحصل أسئلة صعبة درجات عالية.

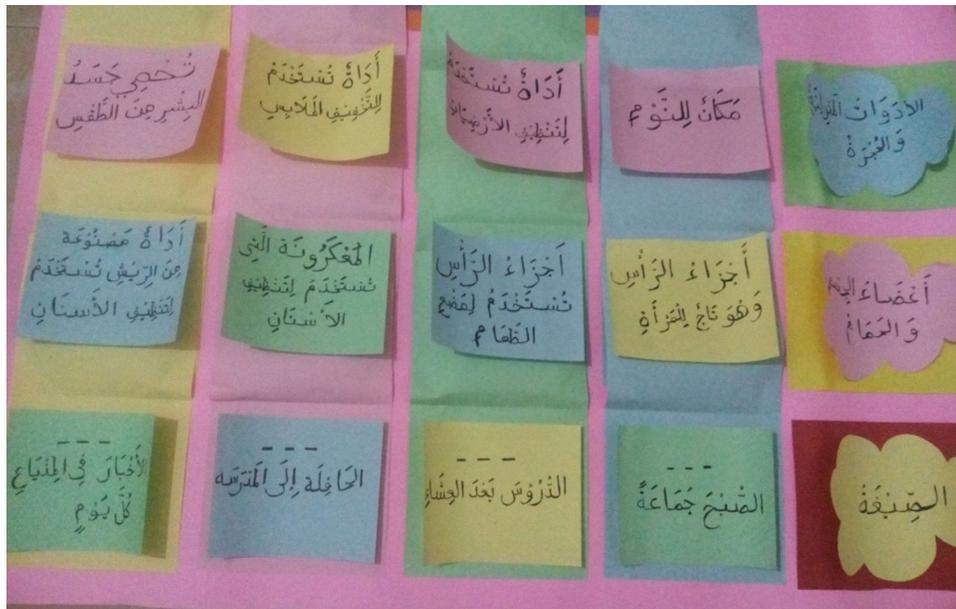
(4) كانت الإجابة وراء نتيجة تجهيزه بالصورة.

(5) يعلق بطاقة الإجابة على اللوحة الخطر أو النتيجة.

(6) يمكن إعادة استخدامها بعد انتهاء الدراسة. لسهولة الطلاب في نيل المفردات. ثم يعلقها في الفصل.



(اللوحة للعبة الخطر)



(الأسئلة للعبة الخطر)



(بطاقة النتيجة)



(شكل الإجابة وراء النتيجة تجهيزه بالصورة)

(ب) الأنشطة

تستخدم هذه لعبة الخطر في التعلم لأن الطلاب سوف يكونون مهتمين وسيشاركون بنشاط في هذه الأنشطة. وفيما يلي الخطوات في استخدام اللعبة الخطر:

- أ. المعلم يقسم الطلاب إلى ستة فروع، كل فرقة مكونة من 5 أشخاص.
- ب. يعلق المعلمون لوحة الخطر على السبورة.
- ج. يتكون الأسئلة من 5 فئات و 12 أسئلة. السؤال التلميح تحت قيمة البطاقة.
- د. بعد كل هذه الاستعدادات، ويسأل المدرس المجموعة الأولى لاختيار سؤال العشوائي.
- هـ. قراءة الطلاب البيان على لوحة الخطر، ثم أعضاء الفرقة مناقشة إجابات ليتم تسليمها.
- و. إذا اقتضت الضرورة لتقديم توضيحات إضافية بشأن هذه المسألة، ثم يمكن للمعلم أن يشرح.
- ز. إذا أجاب أعضاء الفرقة بجواب صحيح، ثم يتكلم الطلاب بحرية مما يتعلق بكلمة في الإجابة.
- ح. ثم يعلق إحدى من أعضاء الفرقة بطاقة الإجابة على اللوحة الخطر.
- ط. سيتم نتيجة وفقا لما اختروها.
- ي. ولكن إذا كان الجواب غير صحيح، ثم سيتم تخفيض القيمة بنسبة 20. وسيتم طرح الإجابة على الفروق الأخرى
- ك. كتب المدرس النتيجة على السبورة
- ل. كرر هذه الخطوات حتى جميع البيانات مفتوحة
- م. اجمع كل القيم الإجمالية التي حصل عليها كل فريق
- ن. ستقوم الفرقة بأعلى درجة فائزا
- س. استمر المعلمون و الطلاب إلى المناقشة المدّة.

يمكن استخدامها بعد أن يتعلمون الدرس في قراءة النص. ثم بعد الفهم كل الطلبة بدأ اللعبة الخطر في تعليم اللغة العربية.



## الباب الثالث

### طريقة البحث

للحصول على الحقائق التي يحتاج إليها الباحث في هذا البحث العلمي، ينبغي للباحث أن يعين مصادر الحقائق التي يأخذها الباحث بالطريقة التالية:

#### 1- نوع البحث

كما عرفنا أنّ طريقة البحث ينقسم إلى قسمين هما الطريقة الكيفية (Kualitatif) و الطريقة الكمية (Kuantitatif). الطريقة الكيفية هي طريقة البحث التي استغني فيها الحساب و الأرقام العددية. و عكسها طريقة كمية فإنها يكون فيها الحساب و الأرقام العددية. أما البحث التي استخدمها الباحث هي طريقة الكمية و هي مطالبة لاستعمال الرقمية من جميع الحقائق و تحليل و عرض حصول البيانات.<sup>1</sup>

وصفة هذا البحث الكمي فهي بطريقة الفعالية. والهدف من هذه الصفة لمعرفة فعالية اللعبة الخطر لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تاديب الشاكرين ميدان.. ونعرف عن قوة الفعالية وتستعمل فيها مقياس الفعالية لتعيين قوة الفعالية لعبة الخطر باستعمال تحليل البيانات الاخصائية.

#### 2- هيكل البحث

يقسم الباحث في هذا البحث العلمي إلى خمسة أبواب و تفصيلها كمل يلي:

<sup>1</sup> يترجم من

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2006), h. 13.

الباب الأول: في هذا البحث يبحث عن خلفية البحث، وقضايا البحث، وأهداف البحث، ومنافع البحث، ومجال البحث و حدوده، وتوضيح الموضوع و تحديده. و هذا الباب مهمّ لأنه سيكون وسيلة لفهم الموضوعات التالية.

الباب الثاني: يحتوي هذا الباب على الدراسة النظرية تشتمل على ثلاثة فصول:

الفصل الأول: مهارة الكلام و تعليمها

- ١- مفهوم مهارة الكلام
- ٢- أهداف تعليم مهارة الكلام
- ٣- أهمية مهارة الكلام
- ٤- طريقة تعليم مهارة الكلام
- 5- أنواع الكلام

الفصل الثاني: الألعاب اللغوية و استخدامها

- ١- تعريف الألعاب اللغوية
- ٢- أهمية الألعاب اللغوية
- ٣- منافع اللعبة

الفصل الثالث: دراسة عن لعبة الخطر

- ١- مفهوم لعبة الخطر
- ٢- لعبة الخطر في تعليم اللغة العربية
- ٢- الخطوات في استخدام اللعبة الخطر

الباب الثالث: يبحث هذا البحث طريقة البحث أي يبحث عن

- 1- نوع البحث
- 2- وهيكّل البحث
- 3- ومجتمع البحث وعينته
- 4- وطريقة جمع البيانات

- 5- وبنود البحث  
6- تحليل البيانات.

الباب الرابع: يبحث هذا الباب عن الدراسة الميدانية على عرض البيانات و تحليلها ويحتوي على ثلاثة فصول:

الفصل الأول : لمحة عن معهد تأديب الشاكرين ميدان.

الفصل الثاني : عرض الحقائق وتحليلها تشتمل على:

(١) كفاءة مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

(٢) استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

(٣) فعالية استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

الباب الخامس: خاتمة البحث، ويحتوي هذا الباب على خلاصة البحث و الاقتراحات.

### 3- مجتمع البحث و عينته

#### ١- مجتمع البحث

هو كل فرد يكون الموارد لأخذ عينة البحث. و في الحقيقة مجتمع البحث هو اجتماع القضية الذي استوفى شروطا معينًا وتعلق بمسئلة البحث. و القضايا مثل المرأ، الأشياء، الحيوان، أو الواقعة.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> يترجم من

أما مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع التلاميذ في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. وعدد مجتمع البحث فيها حول ١٤١ تلميذا.

## ٢- عينة البحث

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الذي يكون نائبا منهم.

وأما عينة البحث في هذا البحث هي الطلاب في فصل الثامن "C" بمعهد تأديب الشاكرين ميدان و هي "٣٠" طالبا. والطريقة لأخذ العينة في هذا البحث هي (Purposive Sampling) في الفصل الثامن. انطلاقا مما أشار إليه سوهارسيمي أريكونتا أما إذا ازداد مجتمع البحث من ١٠٠ فمن المستحسن أن يأخذ الباحث ١٠-١٥ % أو ٢٠-٢٥ %، وإذ لا يزيد من العدد المذكور فيأخذ الباحث جميعه وذلك يسمى ببحث المجتمع.<sup>3</sup>

## 4- طريقة جمع البيانات

و لمعرفة تطبيق "اللعبة الخطر" في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان لا يأخذ الباحث طريقة واحدة بل الطريقة المتنوعة و هي: المقابلة و الملاحظة و الوثائق و الاستبيانات و الاختبار. و عرض الباحث البيانات أو معلومات حصل عليها كما يلي:

### ١- طريقة الملاحظة (Observasi)

هي الملاحظة المنهجية المقصودة التي توجه الانتباه إلى الظواهر الوقائع مباشرة.<sup>4</sup> استخدم الباحث هذه الطريقة لجمع البيانات عن حالة المعهد و بيئتها و قدرة المعلم في إلقاء المعارف و المعلومات و آراء الطلبة عن عملية تعلم اللغة

<sup>3</sup> مترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* .....107.

<sup>4</sup> يترجم من 136, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1993), *Metodologi Research II*, Sutrisno Hadi,

العربية، أخصّها عملية التعليم باستخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy). يلاحظ الباحث في هذه الطريقة تبدأ في يوم الأول إلى المعهد، بنظر الباحث من أحوال المعهد و الطلاب. كذلك ملاحظة مع الأستاذ المعلم اللغة العربية في درسه.

## ٢- طريقة المقابلة (Wawancara)

المراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظمة باعتماد على أهداف البحث. <sup>5</sup> و فيستعمل الباحث هذه الطريقة لمعرفة البيانات عن استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) في تعليم اللغة العربية و الوصول إلى كفاءة الطلاب بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. و الاخبار الآخر التي تتعلق كثيرا بهذا البحث العلمي. قام الباحث طريقة المقابلة مع معلم اللغة العربية و الطلبة لمعرفة عملية تعليم اللغة العربية في هذا المعهد و مهارة الكلام لطلاب في هذا المعهد و كذلك المشكلات المواجهة و حلها. مقابلة الباحث في يوم الأربعاء و التاريخ ٢٧ أبريل ٢٠١٦.

## ٣- طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات مصدرها المكتوبة والكتب والمجلات والجرائد والحوث الموجودة والحكايات وغيرها. <sup>6</sup> استعمل الباحث هذه الطريقة للوصول إلى البيانات والمعلومات عن أحوال المعهد و منهج الدراسية. وقد أخذت في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) في يوم السبت و التاريخ ٣٠ أبريل ٢٠١٦ في الحصة الأولى لطلاب الفصل الثامن "ع" بمعهد تأديب الشاكرين ميدان، ثم أخذ الباحث ووثائق البيانات المعهد إلى معهد الأطراف.

<sup>5</sup> لويس مألوف، المنجد اللغة العربية، ١٢٦

<sup>6</sup> يترجم من 274.....*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Suharsimi Arikunto

#### 4- طريقة الاستبيانات ( Angket )

هي طريقة لتقدم الأسئلة المكتوبة المستعملة للحصول على إجابة المستجيبين.<sup>7</sup> استخدم الباحث هذه الطريقة لنيل البيانات عن نتائج الطلاب في تعلم اللغة العربية باستخدام اللعبة "الخطر" (Jeopardy) في ترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

#### 5- طريقة الإختبار (Tes)

في هذا البحث استخدم الباحث نوعين من الإختبار: أولاً، الإختبار القبلي، قام الباحث بهذا الإختبار قبل استخدام لعبة الخطر في التاريخ ٢٣ أبريل ٢٠١٦ لمعرفة كفاءتهم قبل أن يمروا بالتجربة. و ثانياً، الإختبار البعدي، قام الباحث بهذا الإختبار بعد استخدام لعبة الخطر لمعرفة كفاءتهم بعد التجربة لطلاب الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان . و لتحاسب الدرجات الطلاب في الإختبارين فاستعمل الباحث هذه المعايير في التقويم:

#### اللوحة: 1

#### المعايير لتقويم مهارة الكلام

الرقم	تقويم المعايير	قيمة	معلومات
١	واضحا و سلاما	76-100	نطق المخرج الحروف واضحا و الكلام السليم
		56- 75	نطق المخرج الحروف واضحا و الكلام تقريبا سلاسة أو بالعكس
		40-55	نطق المخرج الحروف قليلا واضحا و الكلام قليلا سلاسة أيضا

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 199، يترجم من

نطق المخرج الحروف غير واضحة و الكلام غير سلاسة أيضا	10-39		
التجويد و اللهجة السليمة و المناسبة	76-100	التجويد و اللهجة	٢
التجويد و اللهجة مناسب	56-75		
التجويد و اللهجة قليلا مناسب	40-55		
التجويد و اللهجة غير مناسب	10-39		
دقيقة من الإجابات سليما و مناسبا بالموضوع	76-100	دقيقة من الإجابات	٣
دقيقة من الإجابات مناسبا بالموضوع	56-75		
دقيقة من الإجابات قليل مناسب بالموضوع	40-55		
دقيقة من الإجابات غير مناسب بالموضوع	10-39		
يجادل الشجاعة و يظهر الرأي السلاس	76-100	يجادل الشجاعة	٤
يجادل الشجاعة و يظهر الرأي تقريبا السلاسة	56-75		
يجادل الشجاعة و يظهر الرأي غير السلاسة	40-55		
لا يجادل الشجاعة و يظهر الرأي غير السلاسة	10-39		
كثير المفردة و الفكرة مناسب بالموضوع	76-100	مفردة	٥
كثير المفردة و الفكرة تقريبا مناسب بالموضوع	56-75		

كثير المفردة و الفكرة قليلا مناسب بالموضوع	40-55		
كثير المفردة و الفكرة غير مناسب بالموضوع	39-10		

و بتأسيس على المعايير لتقويم مهارة الكلام السابقة، يستطيع أن يسهل المدرس في إعطاء النتيجة للكلام الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. ثم جعل الباحث الأسئلة بموضوع معين بحسب على قدرة الطلاب و ليختبر كفاءة الطلاب قبل التجربة و بعد التجربة.

#### 5- بنود البحث

بنود البحث هو آلة أو أدوات استخدمها الباحث لنيل الحقائق العلمية التي يدعم عملية البحث. و استعمل الباحث البنود الآتية:

١- صفحة الملاحظة لمعرفة استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

٢- الوثائق المكتوبة و الصور للوصول إلى البيانات و المعلومات عن أحوال المعهد و تاريخها و جملة المعلمين و الطلاب و استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

٣- مجموعة الأسئلة و التمرينات لنيل الحقائق و المعلومات عن فعالية استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان

#### 6- تحليل البيانات

تحليل البيانات هو إحدى الطريقة لإجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. أما الحل لإجابة عن استخدام

اللعبة الخطر في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان سيشرحه الباحث بتفصيل الإجراءات في إنجاز مهارة الكلام لتعليم اللغة العربية .

### 1- رمز المأوية

وأما الحل لإجابة المشكلة في استخدام اللعبة الخطر في ترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان .ويستخدم الباحث النسبة المأوية<sup>8</sup>. كما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

البيان (P): النسبة المأوية  
(N) عدد المستجيبين  
(F) تكرار الأجوبة

وأما التفسير أو التعيين في تحليل البيانات المجموعة والافتراض العلمي، فيستعمل الباحث المقدار الذي قدمه سوهار سمي أريكونطا فكما يلي :

$$86 - 100 \% = \text{جيد}$$

$$65 - 85 \% = \text{مقبول}$$

$$40 - 55 \% = \text{ناقص}$$

$$0 - 39 \% = \text{قبيح}$$

### 2- وأما رموز المقارنة<sup>9</sup>: ("T" test)

أما رمز المقارنة المسمى T-Test يستخدم الباحث هذا الرمز لنيل المعرفة عن مقارنة استخدام اللعبة الخطر لترقية مهارة الكلام في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان..

<sup>8</sup> يترجم من Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 40.

<sup>9</sup> نفس الراجع، 324.

-1 يطلب المتوسط من المتغير  $x$ :

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

-2 يطلب الانحراف المعياري من عدد مختلفة و الحصول على الصيغة

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

-3 يطلب الانحراف المعياري من المتغير  $x$  و من المتغير  $y$  و الحصول على الصيغة

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{n-1}}$$

-4 يطلب  $t_0$

$$t_0 = \frac{M_D}{SEM_D}$$

## باب الرابع

### الدراسة الميدانية و الدراسة التحليلية

#### الفصل الأول

#### لمحة عن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان

##### 1. هوية المعهد

- اسم المعهد : معهد تأديب الشاكرين ميدان  
رقم هاتف :  
العنوان : الشارع زين حميد كم 7,5 ميدان  
المناطق الفرعية : ميدان  
الولاية : سومطرة الشمالية  
مساحة الأرض : 4891م  
وضع الأرض : حق في التطبيق

##### 2. تاريخ معهد تأديب الشاكرين ميدان

أنشئ المعهد في التاريخ 1993م. وقع المعهد في مديان سومطرة الشمالية. ووقعت في مواضع الوطني وسهلت غايتها بالمواصلات لأنه متيسر بالسكة المتصلة إلى موضعه مغربه تقريبا بالشوارع. وفي تاريخ رئاستها في أول تأسيسه 1993م هذا المعهد أمر بالأستاذ شكور في رئاسته هو ناجح في أن يعمل ويشغل الطلاب.

##### 3. أحوال المدرسين

المدرسون في هذا المعهد متخرجون من آية الجامعة, من الجامعة الحكومية أو الأهلية. وبعض منهم متخرجون من خارج البلاد من مصر مثلا. ولمعرفة أحوالهم يجعل الباحث الجدول التالي :

م	الوظيفة	العدد	مجموع
---	---------	-------	-------

	المرأة	الرجل		
1	1		رئيس المدرسة	1
23	7	16	المدرسون	2
1		6	الموظفون	3
5		5	الموظف الأخر	4
<b>30</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	المجموع	

#### 4. أحوال الطلاب

أما عدد الطلاب في المرحلة الثانوية في معهد تأديب الشاركرين في السنة الدراسية 2019-2020م كما يلي :

م	الفصل	مجموع
1	السابع	25
2	الثامن	30
3	التاسع	16
	المجموع	71

#### 5. أحوال الوسائل

إن الوسائل التعليمية مهمة, وهذا الوسائل تساعد الطلاب كثيرا على فهم الدروس. والوسائل التعليمية التي تستعمل في هذا المعهد كما يلي :

م	الوسيلة التعليمية	العدد	الحال
1.	غرفة الدراسة	1	جيد
2.	غرفة المدرس	1	جيد
3.	غرفة رئيس المدرسة	1	جيد
4.	غرفة السكرتير	1	جيد
5.	معمل الحاسوب	2	جيدان
6.	معمل الفيزياء والبيولوجيا	1	جيد
7.	مكتبة	1	جيد
8.	غرفة الحرفة	1	جيد
9.	غرفة الفن	1	جيد
10.	غرفة قيادة الاستشارة	1	جيد
11.	غرفة الصحة	1	جيد
12.	غرفة القاعة	1	جيد
13.	مسجد أو مصلى	1	جيد
14.	مطعم	1	جيد
15.	مسكن	2	جيدان
16.	حمام المدرس	2	جيدان
17.	حمام الطلاب	5	جيدة

18	غرفة اللجنة	1	جيد
19	غرفة الاجتماع	1	جيد

## الفصل الثاني

### عرض البيانات و تحليلها

1. مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب

الشاكرين ميدان

بحث الباحث كفاءة الطلاب في مهارة الكلام للفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. و كان عدد الطلبة في الصف الثامن الذي بحثت فيها ٣٠ طالبا، و أما أسماؤهم ما يلي :

اللوحة: 5

أسماء الطلبة

الرقم	أسماء الطلبة
1.	ولدان فاروز
2.	عمران صالح
3.	عبد الرضى
4.	محمد العزيز
5.	عبد الغفور
6.	عالم الدين

فخر الرازي	7.
فخر الزمان	8.
حليم	9.
دفي مونزی	10
عارف الدين	11
زين الخير	12
حمدان	13
عبد الودود	14
ريزي فهليفي	15
عميد الدين	16
بابون ساراغيه	17
أحمد فيصل ريتونجا	18
صلاح الدين هاراهف	19
دوؤد كريم	20
شهدان عارف	21
تاميل ريزا	22
خالد ناسوتيون	23
حميد لوبيس	24

مرتان حافظ	25
رفيق الحلم	26
محمد لطيف	27
محمد رقيق	28
لطفي أنندا	29
جمال الدين	30

كان استعمل معهد تأديب الشاكرين ميدان منهج الدراسي مستندا على المنهج 13K. و أهداف التدريس اللغة العربية تناسب بأهداف العامة. وهي المهارات الأربع (الاستماع و الكتابة و القراءة و المحادثة) التي يصلها الطلاب في تدريس اللغة العربية.

في هذا البحث، لمعرفة كيف تدريس اللغة العربية في هذا المعهد عقد الباحث بطريقة المقابلة، حصل الباحث البيانات عن عملية التعليمية و كفاءة الطلبة في مهارة الكلام. و الحاصل عن مقابلة بين الباحث و مدرس اللغة العربية أنّ العملية التعليم اللغة العربية في الفصل الثامن مرتين في الأسبوع و هما يوم الخميس و السبت، و وقعت الدراسة اللغة العربية ٣ x ٤٠ دقائق لكل حصة. و جملة الطلبة في هذا الفصل هي ٣٠ طالبا ، استخدم الطلاب في تدريس اللغة العربية هي كتاب اللغة العربية من وزراء الشؤون الدينية. و عن كفاءة مهارة كلام الطلاب هي قلة المفردات و قواعد اللغة لدى الطلاب. كذلك أن قدرة تكلمهم مختلفة، بعضهم قادرا و بعضهم أكثر غير قادرين على التكلم باللغة العربية. و استخدم المدرس الطريقة السمعية الشفوية لمهارة الاستماع، و طريقة القراءة الجهرية و الترجمة لمهارة القراءة، و طريقة كتابة الإنشاء التي تتعلق بمادة التعليم لمهارة الكتابة، و طريقة الحوار و الترجمة و إجابة السؤال من كتاب اللغة العربية لمهارة الكلام و حفظ المفردات يطلب الطلاب الكلمة الصعبة من النص ثم يحفظون جماعة أو يكون عملية منزلية للطلاب.<sup>1</sup>

ثم المقابلة في الفصل الثامن، الطلبة الأولى اسمها "محمد كلفين" يقول أن معلم اللغة العربية يستعمل الطريقة المباشرة دائما، لذلك يشعرون الطلاب بالممل. لكن بطريقة اللعبة الخطر أكثر الحماسة لتعليم اللغة العربية الخاص مهارة الكلام. ثم المقابلة مع الطالبة الثانية اسمها "ديان أريستا" وهي تقول أن التدريس اللغة العربية هنا صعبة. لأن أكثر الطلبة متخرج من مدرسة الابتدائية. كذلك كان المدرس لا يمارس عن التكلم اللغة العربية.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>مقابلة مع معلم اللغة العربية في التاريخ ٢٨ يناير 2020م  
<sup>2</sup>مقابلة مع الطلاب في الفصل الثامن في التاريخ 30 يناير 2020م

أن الهدف من التعلم اللغة العربية هو تمكن الكلام بها، فمهاره الكلام جزء أساسي في دراستها. و عرفنا أن الكلام يحتاج إلى التدريب كذلك ممارسة في التكلم اللغة العربية. بين الباحث في هذا الفصل في الكلام، و جمع الباحث هذه البيانات من النتائج الاختبار قبل التجربة للطلبة الفصل الثامن "ج" في معهد تأديب الشاكرين ميدان. يؤدي الباحث الاختبار قبل التجربة و هذه الأسئلة عن يومياتنا في البيت:

"تكلم عن يومياتك في البيت، اتبع النقاط التالية:"

- ١- متى تستيقظ من النوم؟
- ٢- أين تصلي الصباح؟
- ٣- ماذا تفعل بعد صلاة الصباح؟
- ٤- هل تذهب إلى المدرسة ماشيا على الأقدام؟
- ٥- متى ترجع من المدرسة؟
- ٦- متى تذاكر دروسك في البيت؟

## 2. استخدام لعبة الخطر في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب فصل

الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان

بعد أن ينتهي الباحث من جمع البيانات أو الحقائق في الميدان، سيحلل الباحث عنها هنا. يرى الباحث عن اللعبة الخطر، أنها تستطيع أن تسهل عملية تعليم اللغة العربية للطلبة خاصة في مهارة الكلام.

لعبة الخطر هي اللعبة تعتمد على أن يعطي المتسابق أدلة أو قرائن بصيغة أجوبة، فيقوم المتسابق بالإجابة على هذه الدلائل بالسؤال المناسب و بمعنى الإجابة تأتي على شكل السؤال.

البحث من الملاحظة أن كثير من الطلاب يشعرون بالصعوبة في مهارة الكلام لأن أكثر منهم متخرجين من المدرسة العامة، نقص الممارسة في التكلم باللغة العربية، كذلك قلة المفردات و القواعد اللغة. لذلك يجرب الباحث أن يعلم اللغة العربية في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان في التاريخ 1 فبراير 2020. و في استخدام لعبة الخطر في ترقية مهارة الكلام لدى

الطلاب فصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان تتكون من الخطوات الآتية، فهي:

### 1. المقدمة

- ١) التسليم بإلقاء السلام عليكم ورحمة الله و بركاته
- ٢) يسأل حال الطلاب "كيف حالكم؟"
- ٣) يدعو المدرس اسم الطلبة في كشف الحضور
- ٤) ترتيب الفصل
- ٥) يقرأ المدرس نظام اللعبة الخطر. و القاعدة العامة للعبة الخطر، هي:

- ينقسم الطلاب في الفصل إلى فرق متعدّدة
- يشرح المعلم أن كل وزن له قيام مختلفة. لأسئلة سهلة سيتم نتيجة أدنى. و سيحصل أسئلة صعبة درجات عالية.
- السؤال الأول يقوم بطريقة العشوائية.
- يناقش أعضاء الفرقة تحديد الإجابة ليتم تسليمها، بعد العثور على الجواب، واحد من أعضاء الفرقة رفعوا أيديهم.
- يتم عرض الإجابات في شكل أسئلة الذي يقوم على أساس البيان
- انخفاض في قيمة 20 إذا كان الجواب خاطئة وسيتم ألقبت بفرقة أخرى.
- القيمة المكتسبة وفقا لأعلى درجة سيكون فائزا.

### 2. الأنشطة الرئيسية

- ١) ينقسم الطلاب إلى ستة الفرق، كل فرقة مكونة من 5 أشخاص.

### اللوحة: 6 الفرق في لعبة الخطر

الرقم	مجموعة الأولى	مجموعة الثانية	الرقم
1	ولدان فاروز	عالم الدين	1

فخر الرازي	2	عمران صالح	2
فخر الزمان	3	عبد الرضى	3
حليم	4	محمد العزيز	4
دفي مونزى	5	عبد الغفور	5
مجموعة الرابعة	الرقم	مجموعة الثالثة	الرقم
عميد الدين	1	عارف الدين	1
بابون ساراغيه	2	زين الخير	2
أحمد فيصل ريتونجا	3	حمدان	3
صلاح الدين هاراهف	4	عبد الودود	4
دوؤد كريم	5	ريزى فهليفي	5
مجموعة السادسة	الرقم	مجموعة الخامسة	الرقم
رفيق الحلم	1	شهدان عارف	1
محمد لطيف	2	تاميل ريزا	2
محمد رفقيق	3	خالد ناسوتيون	3
لطفي أنندا	4	حميد لوبيس	4
جمال الدين	5	مرتان حافظ	5

٢) ثم يشرح المدرّس عن قواعد اللعبة الخطر

- ٣) يعطي المدرّس الفرصة إلى الطلبة ليقرا الكتب إستعدادا للعبة الخطر
- ٤) بعد كل هذه الاستعدادات، ويسأل المدرس المجموعة الأولى لاختيار سؤال العشوائي.
- ٥) يقرأ الطلاب البيان المختار على اللوحة الخطر، ثم أعضاء الفرقة يناقش إجابات ليتم تسليمها.
- ٦) إذا أجاب أعضاء الفرقة بجواب صحيح، ثم يتكلم الطلاب بحرية مما يتعلق بكلمة في الإجابة.
- ٧) سيتم نتيجة وفقا لما اختروها، ثم يعلق إحدى من أعضاء الفرقة بطاقة الإجابة على اللوحة الخطر.
- ٨) ولكن إذا كان الجواب غير صحيح، ثم سيتم تخفيض القيمة بنسبة 20. وسيتم طرح الإجابة على الفروق الأخرى.
- ٩) يكتب المدرّس النتيجة على السبورة.
- ١٠) يكرر هذه الخطوات حتى جميع البيانات مفتوحة
- ١١) يجمع المدرّس كل القيم الإجمالية التي حصل عليها كل فريق
- ١٢) كان المدرّس في نهاية اللعبة أعلن المجموعة الفائزة أي المجموعة تحصل على القيمة العالية.
3. الخاتمة

١) تلخيص المدرس عن المواد الملقية.

٢) يأخذ المدرّس نتيجة الطلبة من حيث دقة، واضح، اللحجة، الشجاعة و مفردة

٣) يأمر الطلاب ليذكر الدروس

٤) يختتم المدرّس الدراسة بالسلام

وبعد ملاحظة الأنشطة التعليمية لمادة اللغة العربية في الفصل الثامن يلاحظ الباحث أن الطلاب يشعرون بالفرح عندما يستعملون هذه اللعبة، ويشعرون أن هذه اللعبة جيدة وأنهم لا يشعرون بأن يدرّس المدرّس على الدراسة بوسيلة هذه اللعبة. بل أنهم يشعرون باللعبة عندما يختارون و يجب الأسئلة بوسيلة اللعبة الخطر. كذلك أن هذه اللعبة مفرحا، باستخدام هذه اللعبة يستطيع أن يدعم أنشطة التعليمية المتفاعلة للطلاب في الفصل. بعض الطلبة يقول أن المدرّس اللغة العربية يعلم دون الوسيلة أو اللعبة الجديدة. وفي تدريس الكلام بهذه اللعبة، كان الطلاب يفرحون في التعلم بهذه اللعبة و هم يستطيع أن ينطقون باللغة العربية قليلا قليلا. و بهذا يزيدون رغبة الطلاب في تدريس اللغة العربية.

3. فعالية استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. لمعرفة فعالية استخدام لعبة في تدريس مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان أخذ الباحث اللعبة الخطر، كما يلي:

#### ١- الملاحظة

بعد أن يلاحظ الباحث عن أنشطة و أحوال الطلاب عند استخدام لعبة "الخطر" (Jeopardy) عرف الباحث أن الطلاب في فصل الثامن يرغبون في الكلام و يعبرون أفكارهم باللعبة التعليمية أو بالوسائل التعليمية. في هذه الطريقة يراقب الباحث الطلاب و يلاحظهم باستعمال لعبة الخطر. و حاصل الملاحظة أن استخدام اللعبة الخطر أحسن لتساعدهم في الكلام.

#### ٢- المقابلة

استخدم الباحث هذه الطريقة لمعرفة البيانات عن فعالية استخدام اللعبة "الخطر" (Jeopardy) في ترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. وفي هذه الطريقة قام الباحث بالمقابلة مع معلم اللغة العربية وبعض طلاب الفصل.

#### ٣- الوثائق

استخدم الباحث هذه الطريقة للحصول على المعلومات عن التاريخ تأسيس المعهد و حالة المعلم و التعليم و لمعرفة كفاءة مهارة الكلام الطلاب.

#### 4- الاستبيانات

استخدم الباحث هذه الطريقة لنيل البيانات بتقديم الأسئلة المكتوبة المستعملة للحصول على إجابة المستجيبين. فوزع الباحث بعض الأسئلة المكتوبة في الصحيفة وكلفت جميع التلاميذ أن يجيبوا عما يعرفون ويشعرون بالاتفاق أنفسهم. وأما الرمز الذي يستخدمه الباحث لتحليل الأجوبة من التلاميذ فهو النسبة المئوية. فكما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

(البيان P): النسبة المئوية

(F) تكرار الأجوبة

(N) عدد المستجيبين

استخدم الباحث الاستبيانات لوجود رأي التلاميذ أو الاستبيانات في استخدام اللعبة الخطر ( Jeopardy) في ترقية

مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب  
الشاكرين ميدان. وأما نتيجة هذه الاستبيانات، فكما يلي:  
دقت الأجابة بأن استخدام اللعبة مهمة في عملية التعليم و  
التعلم

### اللوحة: 7

أراء الطلبة عن أهمية اللعبة في التعليم

النمرة	الأجوبة	F	N	P/%
أ	مهم جدا	10	30	33 %
ب	مهم	20		67 %
ج	حسب العادة	-		-
د	غير مهم	-		-
الجملة		30		100 %

### اللوحة: 8

أراء الطلبة عن وسيلة اللعبة الخطر ( Jeopardy )

النمرة	الأجوبة	F	N	P/%
أ	جيد جدا	13	30	43 %
ب	جيد	17		57 %
ج	حسب العادة	-		-
د	قبيح	-		-
الجملة		30		100 %

### اللوحة: 9

أراء الطلبة في استخدام وسيلة اللعبة الخطر ( Jeopardy ) في تعليم اللغة  
العربية لمهارة الكلام

النمرة	الأجوبة	F	N	P/%
أ	موافق جدا	12	30	40 %
ب	موافق	18		60 %
ج	حسب العادة	-		-
د	غير موافق	-		-
الجملة		30		100 %

### اللوحة: 10

دفتر رغبة الطلبة في استخدام وسيلة اللعبة الخطر ( Jeopardy) في تعليم اللغة العربية لمهارة الكلام

النمرة	الأجوبة	F	N	P/%
أ	حب جدا	14	30	47 %
ب	حب	16		53 %
ج	حسب العادة	-		-
د	لا يحب	-		-
	الجملة	30		100%

### اللوحة: 11

دفتر ترقية هممة الطلبة في التعلم باستخدام وسيلة اللعبة الخطر (Jeopardy) في تعليم اللغة العربية لمهارة الكلام

النمرة	الأجوبة	F	N	P/%
أ	مساعد جدا	20	30	67 %
ب	مساعد	10		33 %
ج	حسب العادة	-		-
د	لايساعد	-		-
	الجملة	30		100 %

### اللوحة: 12

التلخيص عن الاستبيانات السابقة

النمرة	أ	ب	ج	د
١	33	67	-	-
٢	43	57	-	-
٣	40	60	-	-
٤	47	53	-	-
٥	٦٧	٣٣	-	-
المجموعة	230	270	-	-
المتوسط	46	54	-	-

وبعد أن نظرنا إلى الخلاصة السابقة عرفنا أن أكثر الطلبة وهي 46% يقولون بأن اللعبة

الخطر (Jeopardy) جيد جدا و 54% يقولون جيد. وإذا نظرنا إلى نتيجة من هذه

الاستبيانات أيضا يشعر الطلبة بأن هذه اللعبة تساعدهم في دراسة اللغة العربية بمهارة الكلام خاصة وأكثر الطلاب يحبون هذه اللعبة ويوافقون أن يستخدم المعلم في تعليم مهارة الكلام للغة العربية طبعاً.

## 5- الاختبار

جمع الباحث بهذه الطريقة ما يتعلق بمهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان. استخدم الباحث الاختبارين و هما الاختبار القبلي و الاختبار البعدي. عقدت الاختبار القبلي قبل استخدام اللعبة الخطر في التاريخ 3 فبراير 2020م عقد الاختبار البعدي بعد استخدام اللعبة الخطر. و قدم الباحث نتيجة كما تلي:

اللوحة: 13

### نتيجة الاختبار القبلي نحو اللعبة الخطر

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي
١	ولدان فاروز	٧٣
٢	عمران صالح	٧٨
٣	عبد الرضى	٧٠
٤	محمد العزيز	٨٠
٥	عبد الغفور	٧١
٦	عالم الدين	٧٨
٧	فخر الرازي	٦٧
٨	فخر الزمان	٧٢
٩	حليم	٧٠
١٠	دفي مونزى	٨٠
١١	عارف الدين	٧٨

٨٠	زين الخير	١٢
٦٥	حمدان	١٣
٧٩	عبد الودود	١٤
٨٥	ريزي فهليفي	١٥
٧٨	عميد الدين	١٦
٧٨	بابون ساراغيه	١٧
٧٠	أحمد فيصل ريتونجا	١٨
٧٨	صلاح الدين هاراهف	١٩
٧٠	دوؤد كريم	٢٠
٧٨	شهدان عارف	٢١
٧٢	تاميل ريزا	٢٢
٨٠	خالد ناسوتيون	٢٣
٧٨	حميد لوبيس	٢٤
٧٣	مرتان حافظ	٢٥
٧٥	رفيق الحلم	٢٦
٦٠	محمد لطيف	٢٧
٨٠	محمد رفقيق	٢٨
٧٥	لظفي أنندا	٢٩
٨٥	جمال الدين	٣٠
٢٢٥٥	مجموعه	

وبعد الإجراءات الاختبار القبلي قام الباحث بالاختبار البعدي على المجموعة المجربة أو عينة البحث، وذلك فى التاريخ 7 فبراير 2020 م. وهذه هي البيانات الحاصلة من الاختبار البعدي وهي كما يلي:

اللوحة: 14  
نتيجة الاختبار البعدي نحو اللعبة الخطر

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار البعدي
١	ولدان فاروز	٩٠
٢	عمران صالح	٨٥
٣	عبد الرضى	٨٥
٤	محمد العزيز	٨٩
٥	عبد الغفور	٨٠
٦	عالم الدين	٨٢
٧	فخر الرازي	٨٠
٨	فخر الزمان	٨٥
٩	حليم	٨١
١٠	دفي مونزى	٨٠
١١	عارف الدين	٨٥
١٢	زين الخير	٨٨
١٣	حمدان	٧٩

٨٥	عبد الودود	١٤
٩٠	ريزي فهليفي	١٥
٧٨	عميد الدين	١٦
٨٥	بابون ساراغيه	١٧
٨٣	أحمد فيصل ريتونجا	١٨
٧٨	صلاح الدين هاراهف	١٩
٧٩	دوؤد كريم	٢٠
٧٨	شهدان عارف	٢١
٨٣	تاميل ريزا	٢٢
٨٠	خالد ناسوتيون	٢٣
٨٠	حميد لوبيس	٢٤
٨٠	مرتان حافظ	٢٥
٧٨	رفيق الحلم	٢٦
٧٣	محمد لطيف	٢٧
٨٠	محمد رقيق	٢٨
٧٩	لطي أنندا	٢٩
٨٥	جمال الدين	٣٠
٢٤٦٣	مجموعة	

وفيما يلي جدول البيانات لمقارنة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في مهارة الكلام:

اللوحة: 15  
مقارنة نتائج الاختبارين عند عينة البحث

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي (X)	الاختبار البعدي (Y)	الفروق
١	ولدان فاروز	٧٣	٩٠	١٧
٢	عمران صالح	٧٨	٨٥	٧
٣	عبد الرضى	٧٠	٨٥	١٥
٤	محمد العزيز	٨٠	٨٩	٩
٥	عبد الغفور	٧١	٨٠	٩
٦	عالم الدين	٧٨	٨٢	٤
٧	فخر الرازي	٦٧	٨٠	١٣
٨	فخر الزمان	٧٢	٨٥	١٣
٩	حليم	٧٠	٨١	١١
١٠	دفي مونزى	٨٠	٨٠	-
١١	عارف الدين	٧٨	٨٥	٧
١٢	زين الخير	٨٠	٨٨	٨
١٣	حمدان	٦٥	٧٩	١٤
١٤	عبد الودود	٧٩	٨٥	٦
١٥	ريزى فهليفي	٨٥	٩٠	٥
١٦	عميد الدين	٧٨	٧٨	-
١٧	بابون ساراغيه	٧٨	٨٥	٧
١٨	أحمد فيصل ريتونجا	٧٠	٨٣	١٣
١٩	صلاح الدين هاراهف	٧٨	٧٨	-
٢٠	دوؤد كريم	٧٠	٧٩	٩
٢١	شهدان عارف	٧٨	٧٨	-
٢٢	تاميل ريزا	٧٢	٨٣	١١
٢٣	خالد ناسوتيون	٨٠	٨٠	-
٢٤	حميد لوبييس	٧٨	٨٠	٢

٧	٨٠	٧٣	مرتان حافظ	٢٥
٣	٧٨	٧٥	رفيق الحلم	٢٦
٦	٧٣	٦٠	محمد لطيف	٢٧
-	٨٠	٨٠	محمد رفيق	٢٨
٤	٧٩	٧٥	لطي أنندا	٢٩
-	٨٥	٨٥	جمال الدين	٣٠
٢٠٠ (6,66 %)	٢٤٦٣ (١,٨٢% )	٢٢٥٥ (٢,٧٥ %)	مجموعة	

#### 4. تحليل البيانات البيانات

في الجدول السابق نجد أن متوسط النتائج لأفراد الطلبة في نتيجة الاختبار القبلي (٢,٧٥%) ومتوسط النتائج في نتيجة الاختبار البعدي (١,٨٢%) ومن هنا نرى أن متوسط نتائج الفروق من الاختبارين القبلي والبعدي من أفراد الطلبة في مهارة الكلام وهو (٦٦% ٦). وهذه الفروق تشير إلى وجود التطور لدي الطلبة في تلك المهارة بعد التجربة .

1- لوحة الحساب

اللوحة: 16

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي (x)	الاختبار البعدي (y)	D (x-y)	D <sup>2</sup>
١	ولدان فاروز	٧٣	٩٠	-١٧	289
٢	عمران صالح	٧٨	٨٥	-٧	49
٣	عبد الرضى	٧٠	٨٥	-١٥	225

81	-٩	٨٩	٨٠	محمد العزيز	٤
81	-٩	٨٠	٧١	عبد الغفور	٥
16	-٤	٨٢	٧٨	عالم الدين	٦
169	-١٣	٨٠	٦٧	فخر الرازي	٧
169	-١٣	٨٥	٧٢	فخر الزمان	٨
121	-١١	٨١	٧٠	حليم	٩
-	-	٨٠	٨٠	دفي مونزي	١٠
49	-٧	٨٥	٧٨	عارف الدين	١١
64	-٨	٨٨	٨٠	زين الخير	١٢
196	-١٤	٧٩	٦٥	حمدان	١٣
36	-٦	٨٥	٧٩	عبد الودود	١٤
25	-٥	٩٠	٨٥	ريزي فهليفي	١٥
-	-	٧٨	٧٨	عميد الدين	١٦
49	-٧	٨٥	٧٨	بابون ساراغيه	١٧
169	-١٣	٨٣	٧٠	أحمد فيصل ريتونجا	١٨
-	-	٧٨	٧٨	صلاح الدين هاراهف	١٩
81	-٩	٧٩	٧٠	دوؤد كريم	٢٠
-	-	٧٨	٧٨	شهدان عارف	٢١
121	-١١	٨٣	٧٢	تاميل ريزا	٢٢

-	-	٨٠	٨٠	خالد ناسوتيون	٢٣
4	-٢	٨٠	٧٨	حميد لوبيس	٢٤
49	-٧	٨٠	٧٣	مرتان حافظ	٢٥
9	-٣	٧٨	٧٥	رفيق الحلم	٢٦
36	-٦	٧٣	٦٠	محمد لطيف	٢٧
-	-	٨٠	٨٠	محمد رفيف	٢٨
16	-٤	٧٩	٧٥	لطي أنندا	٢٩
-	-	٨٥	٨٥	جمال الدين	٣٠
$\sum D^2$ = 2104	$\sum D$ = -	$\sum Y$ =	$\sum X$ =	مجموعة	

الفرضية البديلية (Ha): وجود فعالية استخدام لعبة الخطر "Jeopardy" لترقية مهارة الكلام لدى طلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

الفرضية الصفرية (Ho): عدم فعالية استخدام لعبة الخطر "Jeopardy" لترقية مهارة الكلام لدى طلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

2- يطلب المتوسط من المتغير X:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{-200}{30}$$

$$=-6,66$$

3- يطلب الانحراف المعياري من عدد مختلفة و الحصول على الصيغة

$$\begin{aligned}
 SD_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{2104}{30} - \left(\frac{-200}{30}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{2104}{30} - (-6,66)^2} \\
 &= \sqrt{70,13 - 44,35} \\
 &= \sqrt{25,78} \\
 &= 5,07
 \end{aligned}$$

4- يطلب الانحراف المعياري من المتغير x و من المتغير y و الحصول على الصيغة

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{n-1}}$$

$$= \frac{5,07}{\sqrt{30-1}}$$

$$= \frac{5,07}{\sqrt{29}}$$

$$= \frac{5,07}{5,38}$$

$$= 0,94$$

5- يطلب  $t_0$

$$t_0 = \frac{MD}{SEM_D}$$

$$= \frac{-6,66}{0,99}$$

$$= -7,08$$

$$= 7,08$$

6- ثم إعطاء التفسير إلى  $N = df - 1 = (30 - 1) = 29$

و يحصل الباحث قيمة  $tt$  يلي:

في درجة المغزى 5% = -2,04

في درجة المغزى 1% = -2,76

و من هنا نعرف أن  $t_0$  أكبر من  $tt$  جدول رقم أما في 5% أو في 1% = <2,76, 2,04> 6,21.

أما  $t_0$  المحصول فهو 7,08 و  $t_t$  المحصول هو 2,04 و 2,76. لأن  $t_0$  أكبر من  $t_t$  بمعنى الفرضية الصفرية ( $H_0$ ) مردودة و الفرضية البديلة ( $H_a$ ) مقبولة وبين متغير  $x$  ومتغير  $y$  فيها اختلاف المتوسط الأهمية. لذلك إن استخدام اللعبة الخطر لها فعالية لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب فصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان.

## الباب الخامس

### خاتمة البحث

#### 1. الخلاصة

بعد تطبيق على استخدام اللعبة الخطر " (Jeopardy) لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان قد وصلت الباحثة النتائج الأخيرة واستخلصتها كما يلي:

1- إن مهارة الكلام لدى الطلاب الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان مختلفة، بعضهم قادرا و بعض الأخرى أكثر لم يقدر على التكلم باللغة العربية، قلة المفردات و قواعد اللغة لدى الطلاب، كذلك أن لا يستخدم المدرس بطريقة متفرقة حتى يكون الطلاب بالتساؤم. لكن بطريقة اللعبة الخطر أكثر الحماسة لتعليم اللغة العربية خاصة مهارة الكلام.

2- إن استخدام اللعبة الخطر تستطيع أن تسهل عملية تعليم اللغة العربية للطلبة خاصة في مهارة الكلام. كان الطلاب يفرحون في التعلم بهذه اللعبة و هم يستطيع أن ينطقوا باللغة العربية قليلا قليلا. أما الخطوات في استخدام اللعبة الخطر كما يلي:

#### 1. المقدمة

(١) التسليم بإلقاء السلام عليكم ورحمة الله و بركاته

(٢) يسأل حال الطلاب

(٣) يدعو المدرس اسم الطالب في كشف الحضور

(٥) يقرأ المدرس نظام اللعبة الخطر.

#### 2. الأنشطة الرئيسية

(١) ينقسم الطلاب إلى ستة فروع، كل فرقة مكونة من 5 أشخاص.

(٣) يعطي المدرس الفرصة للطلاب ليقروا الكتب استعدادا للعبة الخطر

(٤) يسأل المدرس المجموعة الأولى لاختيار السؤال العشوائي.

٥) يقرأ الطلاب البيان المختار على اللوحة الخطر، ثم أعضاء الفرقة يناقش إجابات ليتم تسليمها.  
 ٦) إذا أجاب أعضاء الفرقة بجواب صحيح، ثم يتكلم الطلاب بحرية مما يتعلق بكلمة في الإجابة.  
 ٧) سيتم نتيجة وفقا لما اختروها، ثم يعلق إحدى من أعضاء الفرقة بطاقة الإجابة على اللوحة الخطر.  
 ٨) ولكن إذا كان الجواب غير صحيح، ثم سيتم تخفيض القيمة بنسبة 20. وسيتم طرح الإجابة على الفرق الأخرى.

٩) يكتب المدرّس النتيجة على السبورة.  
 ١٠) يكرر هذه الخطوات حتى جميع البيانات مفتوحة  
 ١١) يجمع المدرّس كل القيم الإجمالية التي حصل عليها كل فريق

### 3. الخاتمة

(١) تلخيص المدرس عن المواد الملقية.

(٢) يأخذ المدرّس نتيجة الطلاب من حيث دقة، واضح، اللحجة،

الشجاعة و مفردة

(٣) يأمر الطلاب ليذكروا الدروس

(٤) يختتم المدرّس الدراسة بالسلام

3- إن فعالية استخدام هذه اللعبة الخطر لترقية مهارة الكلام للغة العربية لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان تكون فعالية منها. هذا بالنظر إلى نتيجة التحليل البيانات في الباب الرابع أن نتيجة الإختبار  $t$  ( $t$ - hitung) أكبر من قيمة  $t$ -table وهو  $> 0.8, 7$  ( $0.45, 2$ ), بمعنى الفرضية الصفرية ( $H_0$ ) مردودة و الفرضية البديلية ( $H_a$ ) مقبولة و بين متغير  $x$  و متغير  $y$  فيها اختلاف المتوسط الأهمية. لذلك إن استخدام اللعبة الخطر لها فعالية لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب في الفصل الثامن بمعهد تأديب الشاكرين ميدان .

## 2. الاقتراحات

بناء على نتائج البحث ينبغي على الباحثة أن تقدم المقترحات الهامة التالية:

1. ينبغي على الباحثين الآخرين أن يبحثوا في الأوقات التالية اللاحقة عن اللعبة اللغوية في مهارات لغوية أخرى مثل القراءة والكتابة والاستماع، لأن اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى نادرة وقليلة.
2. ينبغي على رئيس المعهد أن يقدم الوسيلة في تعليم اللغة العربية ليساعد المعلم اللغة العربية في ارتفاع اللغة العربية و يساعد المعلم ليأمر الطلبة أن يهتموا اهتماماً كثيراً في عملية التعليم اللغة العربية.
3. ينبغي على المعلمين أن يتعاونوا ويتشاركوا ويتساهموا مع الخبراء في التربية خاصة في تعليم اللغة العربية و أن يستخدم الطريقة المختلفة في كل اللقاء التعليم و يستخدم الطريقة المناسبة و الجيدة لأحوال الطلبة خروجاً من الملل.
4. لطلاب معهد تأديب الشاكرين ميدان أن يرتفعوا دراستهم في تعليم اللغة العربية خاصة في الكلام و يزيد مفرداتهم لكي يسهلهم في التكلم.
5. ينبغي على مدرسي معهد تأديب الشاكرين ميدان وخاصة لقسم الفصل الديني أن تكوّن البيئة العربية حول المدرسة، لتكون اللغة العربية لغة الدارسين والمدرسين في نفس الوقت

## المراجع

### المراجع باللغة العربية

- إبراهيم، عبد العليم. 1968. في طريقة التدريس الموجه الفني لمدرسة اللغة العربية. مصر: دار المعارف.
- البياتلي، احمد بن عبدالله. ١٤١٢ هـ. أهمية اللغة العربية ممناقشة صعوبة النحو، الرياض: دار الوطن للنشر.
- سالم، أحمد محمود. وسائل و تكنولوجيا التعليم. الرياض: مكتب الرشد.
- مألف، لويس. ١٩٨٦. المنجد اللغة العربية. بيروت: دار المشرق.
- احمد ورسون و منور. ١٩٩٧. قاموس المنور. جوكجاكارتا: فوستاكا.
- معجم اللغة العربية. 2011 المعجم الوسيط ج ١. مصر: مكتبة الشروق الدولية.
- علياني، أحمد فؤاد. المهارات اللغوية ما هبتها و طرائق تدريسها. الرياض: دار المسلم.
- محمود كامل الناقية، رشدي أحمد طميعة. ٢٠٠٣. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها. الرباط: مطبعة المعارف الجديدة.
- شحاته، حسن. ١٩٩٦. تعليم اللغة العربية بين النظرية و التطبيق. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

عبد العزيز، نايف مصطفى. ١٩٨١. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية. الرياض: دار الريبة.

### المراجع باللغة الإندونيسية

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 1993. *Metodologi Research II*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT: Remaja Rosda Karya.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Ma'sum, Ali. 2007. *Munawwir Al-Lughoh Al-'Arabiyah*. Surabaya: Pustaka
- Narbuko, Cholid. 1999. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Progressif Tarigan, Henri Guntur. 1990. *Pengajian Kompetensi Bahasa*. Bandung Angkasa.
- Purwadaminta, WJS. 1993. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Taufik. 2011. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya: PMN Surabaya.
- Ulin, Nuha. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Utsman, Uzer. 1992. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosda Karya.
- <http://game-shows.chris-place.com/shows/jeopardy/history.htm>, diakses pada tanggal 4 Mei 2016 pukul 20.56.

[www.startimes.com/f.aspx?t=29622109](http://www.startimes.com/f.aspx?t=29622109), diakses pada tanggal 14 November  
2015 pukul 07.13