



Tasmîm Al-Al'âb Al-Lughawiyyah Li Ta'lîm Hurûf Al-Jâr Fî Barnâmi Taqwiyati Al-Lughah

تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة

Sahrûni Thahir^{1*}, Syirojul Huda¹

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

*sahrûnithahir@gmail.com

ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي في جامعة الراية لتكون وسيلة تعليم حروف الجر في هذه البرنامج. يهدف هذا البحث بتصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي منطلقاً من كفاءة الطالبات وحاجاتهن. ومدخل هذا البحث هو المدخل الكمي والكيفي وأما منهج البحث الذي تستخدمها الباحثة هو بحث الوصفي التحليلي. صممت الباحثة الألعاب اللغوية عن تعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي بهذه الخطوات: تحليل الحاجات ومشكلات، وتحليل المواقف تعيين أسئلة الاستبانة، تخطيط الأهداف العامة والخاصة، واختيار الألعاب اللغوية، تعيين طرق التعليم، ترتيب محتوى الألعاب المصممة، وتقويم التعليم. أما لمعرفة مدى صلاحية الألعاب المصممة وزعت الباحثة الاستبانة إلى الخبرات للتصديق، نتائج الاستبانة من الخبرات هي وصل إلى تقدير " جيد ". وأما نتائج الاستبانة من رئيسة التعليم للبنات بجامعة الراية وصل إلى 88%، وهذا يدل على أن الألعاب اللغوية المصممة على تعليم حروف الجر ملائمة لتطبيق في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي.

الكلمات المفتاحية: تصميم الألعاب اللغوية، حروف الجر، تقوية اللغة

Abstract

The researcher wants to design a language game to teach prepositions and verbs as a tool in this program. The method in this research is a quantitative and qualitative approach. The research methodology used by the researcher is descriptive-analytic research. Researcher design language games with the following steps: analyzing needs and problems, analyzing situations, determining questionnaire questions, planning general and specific goals, choosing language games, establishing teaching methods, managing the content of designed games, and evaluating language games. The

results of the research and the validity of the designed language games are as follows: the results of a questionnaire from experts with a "good" grade. The results of the questionnaire from the head of the education department for female students reached 88%, and this shows that language games designed to teach (prepositions and verbs) are correct or accurate in a language consolidation program for the language preparation class of STIBA Arraayah Sukabumi.

Keywords: *linguistic games design, prepositions, language strengthening*

المقدمة

اللغة في أي مجتمع هي وعاء ثقافتهم وأداة التفكير، ووسيلة التعبير والاتصال والتفاهم، ونقل التراث من جيل إلى جيل، وفهم البيئة والسيطرة عليها بتبادل المعارف والنظريات والخبرات. لقد جعل الله سبحانه وتعالى اللغة العربية لغة للإسلام، وتحمل كتابه إلى أنحاء العالم، وهي تنتشر معه أينما كان، ويحملها معه أينما انتشر، وبفضله سبحانه وتعالى استطاعت أن تنتشر إلى أرجاء العالم ما لم تستطع أن تصل لغة أخرى. والحقيقة أن العلاقة بين الإسلام والعربية قوية وثابتة ووثيقة.

واللغة العربية هي اللغة المقدسة ولها قيمة كبيرة عند المسلمين. وهي لا تنفك عن الإسلام في خطة ومناهج التعليم. والعربية وعاء تحمل هذا الدين الشريف الذي أنزل سبحانه وتعالى بالعربية. وكان من الضرورة الاهتمام والمراعاة في تعليم العربية لمتعلمين الناطقين بغيرها وإن لكل لغة عناصرها التي هي أساس بنيت عليه اللغة نفسها، وسميت أيضا بمكونات اللغة فأى لغة لا تخلو من العناصر اللغوية التي بها تسمى لغة. ذلك نظرا إلى كونها تحتوي على عدد كبير جدا من المفردات والكلمات، وتنقسم الكلمة العربية كما هو معلوم إلى اسم، وفعل، وحروف، "فالحروف بأنواعها تمثل ثلث عناصر اللغة التي نستعملها، وأنشطة هذه عناصر هي الحروف وأكثرها هي حروف الجر". (محمود إسماعيل عمار: ١٩٩٨)

فحروف الجر من أهم أنواع حروف المعاني في اللغة العربية، وإن استعمالها يسبب كثيرا من الصعوبات، فتقع الطالبات في أخطاء كثيرة في استعمالهن لهذه الحروف، حيث إن اختيار كل حرف لكل معنى من معانيه المتعددة يتطلب دقة ومراعاة لا يأتي إلا من خلال القراءة الكثيرة للأساليب الصحيحة، ملاحظة ذلك عند الكتابة أو الارتجال.

الأخطاء في استعمال حروف الجر تظهر كثيرا لدى الطالبات قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية، وسبب ذلك أن الطالبات لا يفهمن معانيها، ثم يستعملن هذه الحروف بلا نظر إلى قواعدها يكتفين بالتقليد دون نظر إلى المعاجم، فتستمر هذه الأخطاء إلى درجة أنها تظن صوابا مع أنها خاطئة، وإن حروف الجر عنصر مهم من

عناصر الكلام فلن تخلو اللغة منها، فإن تركنا هذه الأخطاء مستمرة دون تصحيح، فستبقى هذه الأخطاء متوارثة الأجيال.

وهناك وسائل تعليمية متنوعة يستطيع المعلم أن يستعملها في تعليم عناصر اللغة وتنميتها، سواء كانت الوسائل السمعية مثل: جهاز التسجيل والإذاعة التربوية ومختبر اللغة، أم وسائل بصرية مثل: الصورة، والمسرحية والبطاقات التعليمية، أو الوسائل البصرية السمعية مثل: أفلام الفيديو والتلفزيون والهاتف، ومن تلك الوسائل "الألعاب اللغوية" التي هي من ضمن الوسائل البصرية. (عمر الصديق عبد الله: ٢٠٠٨)

فيمكن القول بأنها وسيلة تعليمية حديثة جيدة، تساعد كثيراً من الطلاب على استيعاب المعلومات وفهم الدروس ومساندتها؛ لأنها وسيلة مشوقة جذابة؛ ولأنها تخفف الملل في الدروس وجفافها، فالنفوس من طبيعتها تميل إلى المتعة والراحة، ومن جانب أن الألعاب اللغوية تمتاز بسهولة التنفيذ، حيث أن المعلم لا يحتاج إلى الوقت الكبير ولا الأدوات المساعدة الصعبة لإعدادها، وبإمكان التعديل عليها وفق البيئة المحلية.

وانطلاقاً مما سبق، أرادت الباحثة أن تحلل الأخطاء في استعمال حروف الجر في الجمل بالنظريات الموجودة والحاجات من الطالبات في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية وهي النشاط المدرسي خارج الصف تركز في تحسين الجوانب الأربعة من المهارات اللغوية وعناصر الثلاثة وممارستها، وكيفية أدائها. وفي هذا البحث ركزت الباحثة على الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها والاستفادة منها لتعليم حروف الجر. وموضوع هذا البحث يعني "تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية".

منهج البحث

منهج البحث هو الطريقة التي تستخدمها الباحثة للحصول على الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة تهتم على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة. فهذا البحث يهدف إلى تصميم الألعاب اللغوية وكذا معرفة تأثيرها في تعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة. فانطلاقاً من هذه الأهداف أجرى هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي بالمدخل الكيفي والكمي.

منهج الوصف التحليلي هو أسلوب من أساليب التحليل بالتطبيق المصغر المركز على معلومة كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، ثم مقارنتها وتحليلها، فهذا البحث يهدف إلى تصميم الألعاب اللغوية وكذا وصفت

الباحثة بعض المعلومات ما يتعلق بالألعاب اللغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية، فانطلاقاً من هذا الأهداف أجرى هذا البحث على منهج الوصف.

والبحث الكيفي هو نوع من البحوث يصل إلى نتائج بطرق غير إحصائية أو كمية. أما الكمي هو البحث الذي يهتم بجمع البيانات من خلال استخدام أدوات قياس كمية، تطبق على عينة ممثلة للمجتمع الأصلي. فبناءً على هذا المنهج تحاول الباحثة جمع الألعاب اللغوية، ثم تصنيف تلك الألعاب لتعليم حروف الجر ويتبعه تحليل كل الألعاب والاستفادة منها في تعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي، فإن الاستفادة منها تختلف من صنف إلى صنف تبعاً لدرجة الصعوبة والسهولة التي تضمنها كل من الأصناف.

نتائج البحث

أ. تعريف الألعاب اللغوية

مصطلح الألعاب اللغوية مركب من كلمتين أساسيين هما "الألعاب" و "اللغوية". فكلمة "الألعاب" لغةً جمع "اللعبة" وهي: كل ما يلعب به (مجتمع اللغة العربية: ٢٠١١) واصطلاحاً يمكن القول بأن الألعاب اللغوية هي: وسيلة من وسائل تعليمية متعة فعالة، تستخدم للتدريب عناصر اللغة ومهاراتها، لها وقت محدد وأنظمة معينة يؤديها الطلاب متعاونين أو متنافسين تحت إشراف المعلم وإرشاده. (منصور أندي إلهام أكبر نور الرحمن: ٢٠١٨)

ب. تصميم الألعاب اللغوية

تصميم الألعاب اللغوية هو العملية التي يتم بها إعداد عدة الألعاب اللغوية بطريقة وشكل معين وفق مبادئ وأسس مع وضع العناصر التعليمية بحيث تتخذ وسيلة من وسائل تعليمية متعة فعالة، تستخدم لتدريب عناصر اللغة ومهاراتها، لها وقت محدد وأنظمة معينة يؤديها الطلاب متعاونين أو متنافسين تحت إشراف المعلم وإرشاده.

وبهذا يمكن تحديد أركان اللعبة فهي: اللاعب تمثله الطالب، والوسيط يمثله المعلم، واللعبة، وأنظمتها، ووقتها المحدد.

ت. مفهوم حروف الجر

حروف الجر هي الحروف التي تجر الأسماء التي تدخل عليها، والمراد في هذا البحث هو حروف: "من-في-إلى-على-عن-باء-واللام.

نقل أو وصل ما قبل الجار إلى ما بعده، من فعل أو شبهه، وبحرف الجر تصل الاسم بالاسم والفعل بالاسم، ولا يدخل حرف الجر إلا على الأسماء كما أشار شادي مجلي عيسى سكر في بحثه. إن الحرف هو كلمة دلت على معنى في غيرها لا في نفسها، فحروف الجر هي الحروف التي تجر الأسماء التي تدخل عليها، نقل أو وصل ما قبل الجار إلى ما بعده، من فعل أو شبهه، وبحرف الجر تصل الاسم بالاسم والفعل بالاسم، ولا يدخل حرف الجر إلا على الأسماء. (أحمد فليح).

ث. أنواع حروف الجر

١. عدد حروف الجر

أغلب الدراسات والمؤلفات تتفق على أن عدد حروف الجر عشرون حرفاً، وقد عددها ابن مالك في ألفيته فقال:

هاك حروف الجر وهي من، إلى حتى خلا حاشا عدا في عن على
مذ، منذ، ربّ، اللام، كي، واو، وتا والكاف، والباء، ولعلّ، ومتى.
وهذه الحروف قسمت إلى عدة أقسام، أخذ منها ستة:
(أ) وثلاثة شاذة وهي: متى، كي، ولعل.
والحروف الأربعة عشر قسمت بدورها إلى قسمين، منها:
ما يختص بالدخول على الظاهر والمضمر وهي سبعة أحرف: من، عن، على، في، الباء، واللام.
(ب) ما يختص بثلاثة تختص في الاستثناء وهي: خلا، عدا، وحاشا.
(١) بالظاهر وما لا يختص بالظاهر بعينه وهي، "حتى والكاف"، "واو القسم".
(٢) وما يختص بالزمان وهي: مذ، ومنذ.
وما يختص بالناكرات وهي "رب".

ج. مفهوم تقوية اللغة

تقوية اللغة هي عملية معينة يقوم بها الناس لتبديل مكانة اللغة من الضعف إلى القوة حتى تتضح الأفكار التي أرادها إيصالها إلى الآخرين. (نور الحافظة حسن: ٢٠١٨)

وبتعبير آخر يمكن القول بأن تقوية اللغة هي النشاط المدرسي خارج الصف تركز في تحسين الجوانب الأربعة من المهارات اللغوية وعناصر الثلاثة، وممارستها، وكيفية أدائها، وبرنامج تقوية اللغة هو منهج معين يقوم بها الناس لتبديل مكانة اللغة من الضعف إلى القوة حتى تتضح الأفكار التي أرادها إيصالها إلى الآخرين ولها تأثير إجاب على تحسين المستوى اللغوي لدى المتعلم بخاصة للمبتدئين.

تحاول هذه الدراسة تقوية لغة الطلبة من خلال تصميم الألعاب اللغوية التي تعرض في الأنشطة المسائية في جامعة الراية. من خلال تلك الأنشطة التي يشير عليها المعلمون، استزد الطالب مهاراته اللغوية والعلمية والثقافية. وتشمل الأنشطة الجوانب المهارية الفنية، والعلمية، والإيمانية، والثقافية التي ترتبط كلها بترقية القدرات اللغوية لدى الطالب. (فهامي رضا: ٢٠١٨)

ح. تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية
قد قامت الباحثة بالخطوات في تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر على خطوات مما يلي:
تحليل الحاجات ومشكلات، وتحليل المواقف تعيين أسئلة الاستبانة، تخطيط الأهداف العامة والخاصة، واختيار الألعاب اللغوية، تعيين طرق التعليم، ترتيب محتوى الألعاب المصممة، وتقويم التعليم.
نظرا إلى الخطوة قبل الأخرى، فإنه لا بد من تطبيق الألعاب المصممة في ميدان البحث ثم تقويمه بعد ما عرف نتائج التطبيق مستمرا، ولكن تعذرت الباحثة في هذا المجال لأنها تحتاج إلى وقت طويل لتطبيقه. لذلك اكتفت الباحثة بتطبيق مصغر لمعرفة ملائمة هذه الألعاب في برنامج تقوية اللغة، ثم فوّضت الباحثة التطبيق مستمرا وتقويم هذه الألعاب في برنامج تقوية اللغة ومن يتعلق كثيرا بعملية التعليم في هذه الجامعة.

والبيان لكل خطوة هذه الخطوات مما يلي:

١. تحليل الحاجات والمشكلات

إن أحد المنطلقات الأساسية في تطوير الألعاب اللغوية هو ينبغي أن يبنى البرنامج الجيد على تحليل حاجات المتعلمين. وتعرف الإجراءات المستخدمة لجمع المعلومات حول حاجات المتعلمين باسم تحليل الحاجات.

كشفت هذه الدراسة البيانات عن المشكلات في برنامج تقوية اللغة بالمقابلة مع المسؤولة عنه والبيانات من وثائق المكتوبة فيها وكذلك البيانات من ملاحظة عملية التعليم والتعلم للغة العربية. وليس في هذا البرنامج وسيلة لتعليم اللغة العربية خاصة في تعليم عناصر اللغة. بجانب ذلك أن الطالبات اللاتي يشتركن في

هذا البرنامج يحتجن إلى طرق ووسيلة في تعليم اللغة العربية لتعليم خاصة في حروف الجر مع أفعالها. فرأت الباحثة أن الأهم في تحليل المشكلات والحاجات في هذا البرنامج هي عدم الوسيلة الخاصة لتعليم اللغة العربية خاصة عناصر اللغة كحروف الجر.

من خلال المشكلة المذكورة أرادت الباحثة أن تصميم الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر، لأنها من عناصر اللغة. وترى الباحثة أن هذه الألعاب تكون مناسبة بالأهداف الرئيسية في هذا البرنامج وهي تزويد الطالبات بالمهارات اللغوية الاتصالية وتبديل مكانة اللغة من الضعف إلى القوة حتى تتضح الأفكار التي أرادها إيصالها إلى الآخرين.

٢. تحليل المواقف وتعيين أسئلة الاستبانة

انطلاقاً من المشكلة الموجودة في هذا البرنامج، قامت هذه الدراسة بتحليل حاجات الطالبات ورغبتهم في هذا المواقف وأسئلة الاستبانة التي ستستعملها هذه الدراسة لتصميم الألعاب اللغوية في برنامج تقوية اللغة. في تاريخ ٠٨-٠١-٢٠٢٠.

وبعد الحصول على البيانات عن حاجات الطالبات، قامت الدراسة بتحليلها باستخدام التحليل الإحصائي، فتش الدراسة نتائج الاستبانة باستخدام الرمز مما يلي:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

p : الدرجة كنسب من مئة

f : مجموع النتائج لموضوع واحد

n : مجموعة أقصى النتائج للعب واحد

م	الفئات	التقدير
1	100%-80%	جيد جداً
2	79%-60%	جيد
3	59%-40%	مقبول
4	39%-0%	إلى حد ما

الجدول ٢. ١ معيار مستوى تحصيل الاستبانة لدى الطالبات

فأصبحت نتيجة تحليل حاجات الطالبات كما يلي:

الاستبانة قبل إجراءات التجربة

نتيجة الاستبانة للطالبات عن حاجات الطالبات التي يمكن تحليلها في برنامج تقوية اللغة
بجامعة الراية سوكا بومي

م	العبارات	التكرار		النسبة المئوية		الصفة	
		لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم
1.	لم أستطع جيداً التمييز بين حروف الجر في استخدامها في الأفعال اللازمة	٢٣	٢٧	٤٦%	٥٤%	مقبول	مقبول
2.	لم أستطع أن أجعل جميع حروف الجر التي عرفتُها في الجملة المفيدة	١٤	٣٦	٢٥%	٧٢%	إلى حد ما	جيد
3.	وجدتُ الصعوبة في حفظ الأفعال المتعدية بحروف الجر	٣٠	٢٣	٦٠%	٤٦%	جيد	مقبول
4.	لم أستطع جيداً التمييز بين حروف الجر عند سماعها في الجمل	٢٠	٣٠	٤٠%	٦٠%	مقبول	جيد
5.	لم أراع جيداً القواعد النحوية عند تركيب الجملة المفيدة	٣٧	١٣	٧٤%	٢٦%	جيد	إلى حد ما
6.	وجدتُ الصعوبة في فهم المعاني الأفعال اللازمة الجديدة مع حروف الجر	٣٥	١٥	٧٠%	٣٠%	جيد	إلى حد ما
7.	لم أستطيع التفريق بين الأفعال المتعدية بمفعول به والأفعال المتعدية بحروف الجر	٤٠	١٠	٨٠%	٢٠%	جيد جداً	إلى حد ما

الجدول ٢ . ٢ نتيجة الاستبانة القبلية للطالبات

فأصبحت نتيجة التحليل من هذه الاستبانة حصلت الدراسة على تقدير "جيد" و "مقبول" من الجدول السابق في قائمة الأجوبة "نعم".

٣. تعيين الألعاب اللغوية وتحليلها

تعد سلسلة العربية بين يديك أحد مشاريع برنامج العربية للجميع، وقد طورتها حديثاً في إصدار جديد ليلبي الحاجات المتجددة لمتعلمي اللغة العربية. سلسلة العربية بين يديك تتألف في إصدارها الجديد من الكتب والمواد التالية: كتب تعليمية، وقسمت على أربعة مستويات تعليمية شملت ١٢ كتاباً، هي: المستوى المبتدئ ويضم كتاب الطالب الأول بجزأيه (١ و ٢)، و (كتاب المعلم الأول)؛ المستوى المتوسط ويضم كتاب الطالب الثاني بجزأيه (١ و ٢)، و (كتاب المعلم الثاني)؛ المستوى المتقدم ويضم كتاب الطالب الثالث بجزأيه (١ و ٢)، و (كتاب المعلم الثالث)؛ المستوى المتميز ويضم كتاب الطالب الرابع بجزأيه (١ و ٢)، و (كتاب

المعلم الرابع). (فهمني رضا: ٢٠١٨) وأخذنا في هذه الدراسة الأفعال المتعدية بحروف الجر من كتاب الطالب الثالث من هذه السلسلة.

اختارنا في هذه الدراسة الألعاب المناسبة لتصميم الألعاب اللغوية بتحليل الحاجات بتوزيع الاستبانة إلى الطالبات قسم الإعداد اللغوي المشتركات في برنامج تقوية اللغة بجامعة الراية.

أ) الأفعال المتعدية بحروف الجر الموجودة في كتاب بين يديك الكتاب الثالث

جدول الأفعال المتعدية بحروف الجر حسب الوحدة من كتاب العربية بين يديك (الكتاب الثالث)

م	الوحدة	الأفعال المتعدية بحروف الجر	حروف الجر	الأفعال المتعدية بحروف الجر	حروف الجر
1	المعجزة الخالدة	أنزل	على - إلى	حفظ	على
		حرج	من	دلّ	على
		اجتمع	ب - على	عجز	عن
		دعا	إلى	انتقل	إلى
		سلم	إلى	اختلف	في
		تسرب	إلى	أرسل	إلى
		بحث	عن	قصّ	على
		ثبت	على - ب	نسخ	من
		أمر	ب	يقع	في
		قال	ل	طلب	من

الجدول ٢. ٣ الأفعال المتعدية بحروف الجر

(ب) أنواع الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر

(١) الموضوع : وصف طريق الأفعال اللازمة أو الأفعال المتعدية بحروف الجر

الأهداف : - أن تميز الطالبة بين الأفعال المتعدية والأفعال اللازمة

- أن يوصل الطريق وذكر الجهات

المهارات : استماع وقراءة وكتابة وكلام

درجة التحكم : إشراف المعلمة

المستوى : قسم الإعداد اللغوي

الوقت : ١٠ دقيقة

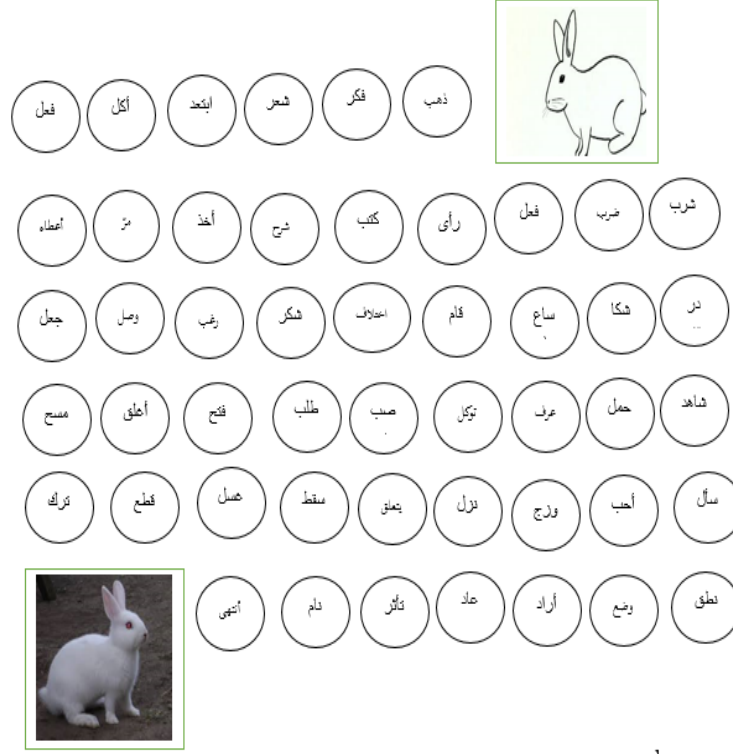
الإعداد : مجموعة البطاقات فيها الدوائر تتكون من الأفعال المتعدية بحروف الجر والقلم.

الجراء : أن تبحث الطالبات عن الأفعال المتعدية بحروف الجر في الدوائر المجهزة لحصول على

الأفعال التالية حتى تصل إلى نهاية الطريق. والفائز لمن يصل إلى نهاية الطريق بأسرع الوقت.

هذا الأرنب يريد أن يصل إلى ولده، إذا لونت الدائرة لبدتي تحتوي على الأفعال المتعدية بحروف الجر

التالية: من، إلى، على، عن، في، اللام، والباء. فسوف تكون قدمت له مساعدة كبيرة... حاول ...



الصورة ١. ١ تدريب الأفعال المتعدية بحروف الجر

(٢) الموضوع: سلسلة جمل الأفعال المتعدية بحروف الجر

الأهداف : - أن تستخدم الطالبة الأفعال المتعدية بحروف الجر في الجمل

- أن تستخدم الطالبة بعض التعبيرات شفهيًا من إنشائهن

- فهم معان الأفعال المتعدية بحروف الجر

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكيم : إشراف المعلمة

المستوى : قسم الإعداد اللغوي

الوقت : ١٠ دقائق

الإعداد : أعددي عددا من بعض تعبيرات الأفعال المتعدية بحروف الجر مثل: يعتمد على -

يشرع في- يبحث عن- يسر من... الخ. وتتطلع عليها الطالبات في الصف لكتابة تعبيرات على الورقة.

الإجراء : جماعي للصف / فرق المتنافسة

فَسَم الطالبات إلى فريقين " أ " و " ب " واطلبي من كل طالبة أن تكتب فعلا+ حروف الجر. وتبدأ المعلمة من الفريق (أ) في قراءة التعبير الذي كتبتها ثم تذكر اسم المعلمة من الفريق (ب) لتستخدم التعبير في جملة مفيدة في خلال خمس ثوان، بينما بعد المعلمة الفريق (أ) تنازليا من ٥ إلى ١. ويشترط للحصول على نقطة أن يبدأ سرد الجملة في غضون الثواني وكذلك أن تكون الجملة صحيحة.

الفريق أ : (تنادي) فوزية، (يعتمد على)

خمسة، أربعة، ثلاثة...

الفريق ب : يجيب أن تعتمد الطالبة على نفسها في الدراسة

المعلمة : ممتازة، نقطة للفريق (ب)

من فريق ب : صفية، (تشرع في)

من الفريق أ : ستشرع الحكومة في بناء السد.

المعلمة : عظيم. نقطة للفريق (أ).

من الفريق أ : شفاء. (يعجب ب).

من الفريق ب : يعجب المدرسون بالطالبة المجتهدة.

المعلمة : الآن. نقطة ثانية للفريق (ب)

من الفريق ب : نيلة، (يضرب ب).... إلخ

الاستبانة بعد إجراءات التجربة

هذه الاستبانة تهدف إلى معرفة دور "الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي، ومن سماحتك أن تجيب عن الأسئلة التالية بوضع علامة (✓)

م	الأسئلة	تكرار الإجابة		النسبة المئوية		الصفة	
		نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا
1.	الألعاب اللغوية تساعدني على التمييز بين الحروف العربية المتشابهة عند تكوين الجمل	35	15	70%	30%	جيد	إلى حد ما
2.	الألعاب اللغوية تدافعني وتساعدني على حفظ المفردات	35	15	70%	30%	جيد	إلى حد ما
3.	الألعاب اللغوية تسهلني في تركيب المفردات التي أعرفتها في الجملة المفيدة	32	16	64%	26%	جيد	إلى حد ما
4.	الألعاب اللغوية تجذب انتباهي في الدرس، فأهتم به أكثر	32	18	64%	26%	جيد	إلى حد ما

5.	الألعاب اللغوية تزيدني الثقة بالنفس في المشاركة في الدرس	32	18	64%	26%	جيد	إلى حد ما
6.	الألعاب اللغوية تساعدني على التمييز بين الحروف العربية المتشابهة عند نطقها في الكلام	32	18	62%	28%	جيد	إلى حد ما
7.	الألعاب اللغوية تساعدني على فهم المفردات الجديدة	31	19	62%	28%	جيد	إلى حد ما
8.	الألعاب اللغوية تجعلني مرتاحا في الدرس	33	17	66%	24%	جيد	إلى حد ما
9.	الألعاب اللغوية تساعدني على مراعاة القواعد النحوية عند تركيب الجملة المفيدة	34	16	68%	22%	جيد	إلى حد ما

الجدول ٢. ٤ نتائج الاستبانة البعدية

وفي تصميم الألعاب اللغوية على ضوء برنامج تقوية اللغة أخذت الدراسة الأهداف العامة والخاصة التي حصلت على تقدير "جيد" و "إلى حد ما". ومن الجدول السابق أن كل أهداف الألعاب اللغوية المقترحة مناسبة بهذا البرنامج، لأن كلها حصل على تقدير "جيد". ووضع الباحثة كل الأهداف السابق في الألعاب المصممة لبرنامج تقوية اللغة لقسم الإعدادي بجامعة الراية.

خ. مدى الصلاحية الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر لقسم الإعداد اللغوي في برنامج تقوية اللغة بجامعة

الراية

١. التصديق من الخبراء في مجال التعليم اللغة العربية على الألعاب المصممة

حصلت الدراسة البيانات الأولى من المقابلة والاستبانة من الخبراء في تعليم اللغة العربية. أما نتائج التصديق من الخبراء على ألعاب المصممة كما يلي:

(أ) نتائج التصديق من الخبير الأول

الخبير الأول اسمها الأستاذة إيفي حلوتي وهي رئيسة قسم التعليم للبيانات بجامعة الراية

التقدير: (١) غير جيد، (٢) جيد إلى حد ما، (٣) جيد، (٤) جيد جدا

م	المضمون	التقدير			
		1	2	3	4
1	الإطار العام		✓		
2	جدول برنامج تقوية اللغة		✓		
3	الألعاب اللغوية		✓		

4	أهداف التعليم	✓
5	المحتوى	✓
6	طريقة التعليم	✓
7	التقويم	✓
8	مصادر التعليم	✓

الجدول ٥.٢ نتائج التصديق من الخبير الأول

وأما الرمز المستخدم لتحليل نتيجة استبانة تصديق الخبراء في هذه اللعاب هو:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

p : الدرجة كنسب من مئة

f : مجموع النتائج

n : مجموعة أقصى النتائج

ثم تعين تقدير النتيجة من هذا الرمز بالمعيار التالي:

درجة التقويم	معدل النتيجة	التقدير
4	100%-85%	جيد جدا
3	84%- 70%	جيد
2	69%- 50%	مقبول
1	49%- 0%	غير مقبول

الجدول ٦.٢ تقدير النتيجة

(ب) تحليل نتائج التصديق من الخبير الأول:

التقدير	التكرار	مجموعة الدرجة
جيد جدا	١	٤
جيد	٥	١٥
مقبول	١	٢
إلى حد ما	١	١
مجموعة		٢٢

الجدول ٧.٢ نتائج تحليل التصديق من الخبير الأول

$$88\% = 100\% \times \frac{22}{25}$$

تصل هذه النتيجة إلى تقدير "جيد جدا" بنسبة إلى المعيار السابق.

٢. تصحيح الألعاب اللغوية المناسبة بنتائج التصديق من الخبراء بمراعاة الاقتراحات والإرشادات والتعليقات والمداخلات منهم.

وقد صحت هذه الدراسة الألعاب المصممة على ضوء برنامج تقوية اللغة مناسباً بالاقتراحات والإرشادات والتعليقات والمداخلات من الخبراء التي وجدت من خلال المقابلة والاستبانة.

٣. تجربة الألعاب اللغوية لتعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي

في هذه الخطوة شرحت الباحثة الألعاب المصممة إلى رئيسة التعليم قسم البنات ومدرسات برنامج تقوية اللغة. ثم طلبت منهن التعليقات والمداخلات حول هذه الألعاب لأنهن أعلم بأحوال هذا البرنامج ومدرساته وطالباته وجميع الأشياء الذي يتعلق بعملية التعليم والتعلم.

وبعد ذلك أخذت الباحثة البيانات عن صلاحية الألعاب من المقابلة والاستبانة التي وزعتها إليهن. ونتيجة الاستبانة عن ملائمة الألعاب المصممة للتطبيق في ها البرنامج كما يلي:

تحليل نتيجة الاستبانة

عن ملائمة الألعاب المصممة للتطبيق في برنامج تقوية اللغة

م	الأسئلة	عدد التكرار والنسبة المئوية		
		نعم	%	لا %
١	أن الإطار العام لمحة عن جامعة الراءة وبرنامج تقوية اللغة هو الواقع الموجود فيه	5	100%	-
2	أن الأهداف التعليمية على أساس الألعاب اللغوية ملائمة للتطبيق في برنامج تقوية اللغة	٤	٨٠%	٢٠%
3	هل رأيت أن الألعاب اللغوية المختارة لهذا برنامج صالحة للتطبيق	٤	٨٠%	٢٠%
4	هل رأيت أن طرق التعليم المقترحة في هذه الألعاب مناسبة بالطالبات في هذا البرنامج	٣	٦٠%	٢٠%
5	هل رأيت أن التقييم المقترح لقياس نجاح التعليم في هذه الألعاب	٢	٤٠%	٦٠%
6	هل رأيت أن هذه الألعاب على ضوء برنامج تقوية اللغة عموماً صالح للاستعمال في التعليم	٤	٨٠%	٢٠%
المجموعة		١٨	٧٢%	٢٨%

الجدول ٨.٢ تحليل نتيجة الاستبانة عن ملائمة الألعاب المصممة

يتضح من الجدول أن درجة ملائمة لهذه الألعاب للتطبيق في هذا برنامج تقوية اللغة تصل إلى ٧٢%، وهذا يدا على أن الألعاب المصممة على ضوء حروف الجر ملائمة لتطبيق في هذا البرنامج، وإن كان توجد الاقتراحات من التعليقات والارشادات منها. وقد وافق الخبراء كما ورد على الألعاب المصممة في تصديق الاستبانة بعد أن تتطلع على كل واحد على تلك الألعاب.

خلاصة البحث

أ. ملخص نتائج البحث

١. تصمم هذه الدراسة الألعاب اللغوية عن تعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي بهذه الخطوات: تحليل الحاجات ومشكلات، وتحليل المواقف تعيين أسئلة الاستبانة، تخطيط الأهداف العامة والخاصة، واختيار الألعاب اللغوية، تعيين طرق التعليم، ترتيب محتوى الألعاب المصممة، وتقويم التعليم. والألعاب المصممة وضعت الباحثة في الملاحق.

٢. أما خصائص الألعاب اللغوية المصممة عن تعليم حروف الجر في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية هي خاص لتعليم حروف الجر ولتنمية المهارات الأربع وهي الكلام والاستماع والقراءة والكتابة التي تناسب بحاجات الطالبات وكفاءتهن، لأن الباحثة وزعت الاستبانة إليهن لتحليل حاجاتهن.

٣. لمعرفة مدى صلاحية الألعاب المصممة وزعت الباحثة الاستبانة إلى الخبرات للتصديق، كذلك الاستبانة إلى رئيسة التعليم لقسم البنات بجامعة الراية عن ملائمة الألعاب المصممة للتطبيق. نتائج الاستبانة من الخبراء هي وصل إلى تقدير " جيد ". وأما نتائج الاستبانة من رئيسة التعليم للبنات بجامعة الراية وصل إلى ٨٨%، وهذا يدل على أن الألعاب اللغوية المصممة على تعليم حروف الجر ملائمة لتطبيق في برنامج تقوية اللغة لقسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي.

المراجع

- Abdul Hamid, M.M. 2005. *Syara'Aqiil 'Alaa Alfiyati ibni Malik*. Cairo. Maktabah
- Abdullah, U.A. 2008. *Ta'liim Al-Lughoh 'Al-Arabiyyah Li An-Naatiqiina Bi Ghoiriha At-Thuruq - Al-Asaaliib - Wa Al-wasaa'il*. Ad-Daar Al-'Aalamiyyah.
- Al-Fauzan, A.B.I. 2014. *Al-'Arabiyyah Baina Yadaik (kitab at-tholib ats-tsaalits)*. Indonesia. Future Media Gate
- Al-Lughoh Al-'Arabiyyah, M. 2011. *Al-Mu'jam Al-Washiith*. Mesir. Maktabah Lisan Al-'Arab
- Ammar, M.I. 1998. *Al-Akhto' Asy-Syaa'i'ah Fii Isti'maalaati Huruuf Al-Jar, Riyad, Daar 'Aalim Al-Kutub*.
- As-Suwairiqy, M.A. 2005. *Al-Al'Aaab Al-Lughowiyah Wa Dauruha Fii Tanmiyati Mahaarat Al-Lughoh Al-'Arabiyyah*. Oman. Maktabah Thoriq Al-'Ilmi.
- Daar At-Turaats.h Ibnu
- Falih, A. *Huruuf Al-Jar Wa Ma'aaniha*.
- Hasan, N.H. 2018. *Taqwiyatu Al-Lughah Li Raf'I Al-Mustawa Al-Lughawy*. Prosiding Incisst Stiba Ar Raayah 2018: diterbitkan.
- Mansur, A.I.A.N. 2018. *Atsar Istikhdaam Al-Al'Aab Al-Lughowiyah Fii Tanmiyati 'Anaashiri Al-Lughoh Lada Tullaab Qism Al-I'dad Al-Lughowy bi Jaami'at Al-raayah bi Sukabumi Indonesia*, Skripsi Strata 1 Pada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Stiba Arraayah: Tidak diterbitkan
- Ridha, F. 2018. *Tariqah Ta'Lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah 'Ala Manhaj Silsilah Al-'Arabiyyah Fi Jami'Ah Ar-Raayah Sukabumi*. Prosiding Incisst Stiba Ar Raayah 2018: diterbitkan.
- Sikri, S.M.I. *Ma'aani Huruuf Al-Jar Fii Al-Qur'an Al-Kariim*.