



**Tashmimul Al'ab Al Lughowiyah Min Kitab Al Arabiyah Baina Yadaik  
(Al Wahdah 1-8) Minal Kitab Al Awwal) Litanmiati Maharatil Kalam  
Lada Tholibat Al Fashlus Sabi' Bima'had Muhammadiyah 'Abdur  
Razzaq Fachruddin As Sanah Ad Dirosiah 2022/2023**

تصميم الألعاب اللغوية من كتاب العربية بين يديك (الوحدة 1-8 من الكتاب الأول)  
لتنمية مهارة الكلام لدى طالبات الفصل السابع بمعهد محمدية الاسلامي عبد الرزاق فخر

الدين السنة الدراسية 2022/2023 م

**Sumiati\*, Muh Nashirudin**

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Sumiatizhu123@gmail.com

**Abstract**

*The aim of this research is (1) to develop an Arabic language game design to improve the speaking skills of seventh grade students at PPM MBS Ar-Fachrudin Yogyakarta. (2) Knowing the characteristics of game design after being implemented in the educational process. (3) Knowing the effectiveness of the game design. Researchers use empirical field studies to develop their research, using development research methods in the ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). Data collection methods in this research are observation, interviews, questionnaires and tests. The research sample was seventh grade students, ten samples were taken as the control group and ten samples as the experimental group. The results of the research show that the educational material is effective for improving speaking skills in the seventh semester, depending on the results obtained for the post-test, the researcher found that the degree of t-account ( $t_o$ ) in this study (0.8) was greater than the degree of t-table ( $t_t$ ) at the level of 0.04*

**Key words:** design, Arabic language games, speaking skills

**المقدمة**

من الوسائل الإضافية المعينة على ممارسة الطلاب في الكلام باللغة العربية الفصيحة، وتنمية مهارة الكلام لديهم هي استخدام الألعاب اللغوية في عمليتي تعليم العربية وتعلمها، إذ أنها تمثل نشاطا يهدف إلى تنمية جانبي

المعرفة والمهارة أو التطبيق معاً. والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، أن يكون بديلاً عن تكرار الملم، وتخفيف من رتبة الدروس، وتوفير لفرص عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلاً مع ما يدرسونه، و أشد تجاوباً لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجرائها، سواء من جانب المتعلم أم جانب المدرس. وتساعد الألعاب المعلم على تنمية ثقة طلابه، وإزالة الخجل من أنفسهم، والتخلص من الخوف من وقوعه في الخطأ اللغوي أثناء الكلام. (العزير، 1983)

وبناء على ما سبق، تعد الألعاب اللغوية من الاستراتيجيات التعليمية الفعالة وخاصة في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، فهي نشاط يمارسه الطالب عندما يستخدم جملة من حواس بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف. ومن وسائل التدريب على الاستعمال اللغوي السليم، ويمكن الاستعانة بها في التدريب على عدد من الأبواب النحوية المختلفة، كما تساعد المتعلم على النطق الصحيح، وتثري مفرداته، وتساعد على التعبير السلس، مع وضوح الفكرة وتسلسلها، وتنمي مواهبه الأدبية وذوقه الفني، وتوسع أفق خياله، وتشبع رغبته في التعبير عما يجول في خاطره بصورة تلقائية (حسن، 2005)

ونظراً لأهمية الألعاب اللغوية في المجال التربوي، ووجود العديد من الدراسات التي أظهرت فعاليتها، قدمت الباحثة هذا البحث بالعنوان "تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الكلام باستخدام مفردات كتاب العربية بين يديك الأول (الوحدات 1-8) لدى طالبات الفصل السابع بمعهد محمدية الإسلام عبد الرزاق فخر الدين يوكياكرتا" ليكون مرجعاً إضافياً في عملية تعليم العربية. ويمكن الرجوع إليه حيث يحتاج إليه المعلم ويسهل تطبيقه مباشرة بحيث أن فيها إرشادات المعلم لإجراء هذه الألعاب. ويختص بالذكر في هذا البحث طالبات الفصل السابع بمعهد محمدية الإسلام عبد الرزاق فخر الدين يوكياكرتا لأنهن يبدأن دراستهن العربية باستخدام كتاب العربية بين يديك، لأن لو طبقنا هذه الألعاب المصممة فيهن ستكون أحسن لسبق معرفتهن لهذه المفردات. ورغم ذلك لا يمنع تطبيقها في متعلمي العربية غيرهن لكون هذه المفردات أساسية يتعلمها كل مبتدئين في تعلم العربية.

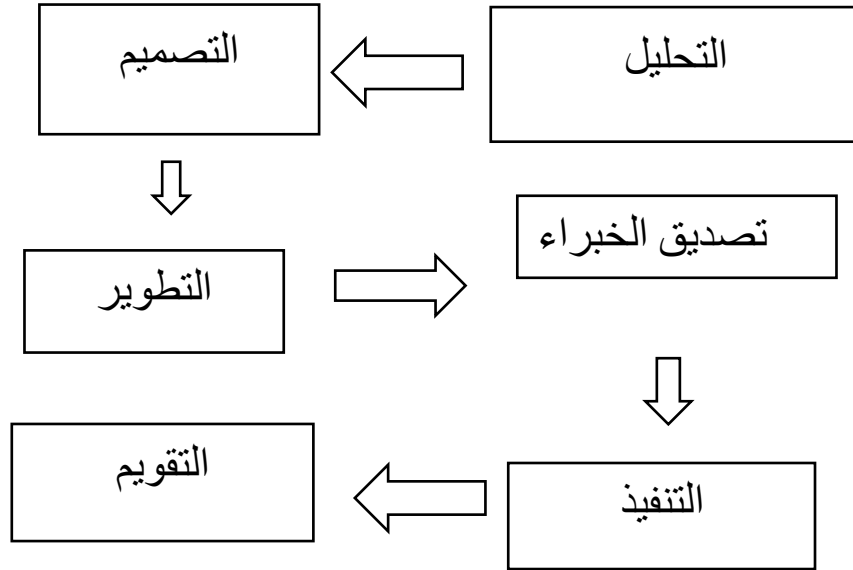
### منهجية البحث

الباحثة تستخدم الدراسة الميدانية التجريبية في تطوير البحث مستعين بالمنهج البحث التطويري (*Research and Development*)، وهي إحدى الطريقة التي تستخدم للحصول على نتائج الأشياء المعينة وإدراك فعالية تنفيذها (Sugiyono 2010) وكان البحث على هذا النوع محتاجا لدى المجتمع لأنه يحلل الاحتياجات ويختبر فعالية ذلك الإنتاج المخصوص حتى يمكن المجتمع الانتفاع به.

### مجتمع البحث

مجتمع البحث في هذا البحث طالبات وطلاب بمعهد محمدية الاسلامي عبد الرزاق فخر الدين بوكياكرتا، ويبلغ عددهم 156 طلبة، وعينة البحث طلاب وطالبات الفصل السابع في الفترة المسائية في المعهد، وعددهم 32 طالبة، واختارت الباحثة طالبات الفصل السابع في الفترة المسائية

إجراءات البحث والتطوير مطابقة بنموذج ADDIE



وهذه التفصيلات من المراحل السابقة:

1. تحليل من النتائج المقابلة مع مدرسة المادة وطلبة الفصل السابع عن صعوبة تعلم تمرين اللغة لمعرفة المشكلة الموجودة.

2. إعداد وتصميم الألعاب اللغوية في حصة تمرين اللغة لطالبات الفصل السابع، بمراعاة الأساس النفسية والثقافة وقواعد اللغوية واحتياجات طلاب وطالبات الفصل السابع في ذلك.

3. التطوير، في هذه المرحلة تحول الباحثة من مواصفات التصميم وتطور حسب احتياجات طلاب وطالبات الفصل السابع.

4. تصديق الإنتاج هو عملية لتقويم أو مراجعة الخبراء أو التحكيم الإنتاج لأجل الاستفادة من آرائهم وخبراتهم لتكون المادة التعليمية موافقة ومناسبة بأسس إعداد الألعاب اللغوية للناطقين بغير اللغة العربية. والتعديل يعني تقويم المادة التي سبقت إعدادها من قبل حسب توجيهات الخبراء وإصلاحاتهم.

5. التنفيذ

وفي هذه التجربة، تقوم الباحثة بتطبيق الوسائل المطورة إلى طالبات الصف السابع

6. التعديل بعد أن قامت الباحثة بالتجربة نالت الباحثة حصيلة اختبار طلاب والطالبات بعد استخدام الألعاب اللغوية، فتحلل الباحثة تلك النتائج.

### نتائج الدراسة والمناقشة

#### أ. مفهوم التصميم

التصميم هو رسم تخطيطي لعمل طباعيّ يمثل العمل تمثيلاً دقيقاً بكامل شكله ومظهره (الحميد، 2013: 1321). وذكر في كتاب الرائد بأنه مخطط للعمل يضعه رجل الإدارة أو رجل الحكم أو رجل الأعمال أو رجل العلم ليسير ومن يعملون معه على هديه (مسعود، 1992: 145).

من التعريفات السابقة يمكن أن نعرف التصميم بأنه عملية رسم تخطيطي لإجراء عمل ما أو برنامج معين ليكون معتمداً عليه عند تنفيذ ذلك العمل أو البرنامج.

### ب. مفهوم الألعاب اللغوية

وتعريف الألعاب اللغوية عند عبد العزيز (1983) هو تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم. وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة (حسن، 2005: 30).

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G.Gibbs في تعريفها: "إنها نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية" (العزيز، 1983: 13). وهناك من قدم تعريفا شاملا لمفهوم اللعب من كافة جوانبها، مثل تعريف راندل ومورس (Randel, Moris, 1992) اللذين يريا أنه نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، يعتمد على المهارة غالبا، وعلى الحظ في بعض الأحيان (حسن، 2005: 17).

من التعريفات السابقة يمكن القول بأن تعريف الألعاب اللغوية هي تعليم اللغة باستخدام الألعاب ويتصف بالتعاون والمرح والمنافسة، له بداية محددة وله نقطة نهاية للوصول إلى هدف معين في تعليم اللغة

### ت. مفهوم مهارة الكلام

كلمة مهارة مصدر من فعل "مَهَرَ" معناها قدرة على أداء عمل بحذق وبراعة. والمهارات اللغوية هي القدرات اللازمة لاستخدام لغة ما، وهي: الفهم والتحدث والقراءة والكتابة (الحميد، 2008: 2013).

والمعنى الإصطلاحي الآخر للكلام هو الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من هاجسه أو خاطره وما يجول بخاطره من مشاعر وإحساسات، وما يزره عقله من رأيه أو فكره وما يريد أن يزوده به غيره من معلومات أو نحو ذلك في طلاقة وانسياب مع الصالح في التعبير وسلامة في الأداء (عليان، 1431: 8).

من التعريفات السابقة يمكن استخلاصه ما يلي: الكلام هو أصوات وألفاظ لها معنى مستقل مفهوم يعبر عما في ذهن المتكلم، وسيكون مفهوما إذا راعى المتكلم النظام الصوتي والدلالة وصحة التراكيب والنبر والتنغيم أثناء كلامه. ومهارة الكلام هي المهارة المتعلقة بقدرة المتعلم على استخدام الألفاظ والأصوات المفهومة لتعبير عما في ذهنه، لأغراض مختلفة. أو بتعبير آخر "مهارة للكلام هي مهارة إنتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام

الأصوات بدقة، والتمكن من الصيغ النحوية ونظام ترتيب الكلمات التي تساعده على التعبير عما يريد أن يقول في مواقف الحديث " (الناقة وطبيعة، 2013: 126).

### تحليل حاصلات البحث

1. كيفية تصميم الألعاب اللغوية في كتاب العربية بين يديك الجزء الأول (1-8) لترقية مهارة الكلام لدى طالبات الفصل السابع بمعهد محمدية عبد الرزاق فخر الدين.

قابلت الباحثة مدرسة تمرين اللغة للفصل السابع الأستاذة ارما يوليتي وهي خريجة جامعة الراية سوكابومي في قسم تعليم اللغة العربية 2021م، وقد عملت مدرسة في المعهد نصف السنة تقريبا، ودرّست كتاب العربية بين يديك. من المقابلة السابقة استخرجت الباحثة النقاط المهمة:

1. بعض المفردات في الكتاب قل أن تمر عليها الطلبة في أيامهم.
2. توجد الشكاوات من الطلبة ومدرسة الكتاب أن المادة قد تكون مملة
3. المفردات كثيرة صعب حفظها لهؤلاء المبتدئين.

2. تصميم الألعاب اللغوية في كتاب العربية بين يديك الجزء الأول (1-8)

بعد أن يتم إعداد المادة التعليمية تقوم الباحثة الألعاب اللغوية من حاسوبها، ابتداء من عرض المفردات في كل الوحدات، وشرح معنى المفردات، ومواصفات الألعاب.

3. تطوير الألعاب اللغوية في كتاب العربية بين يديك الجزء الأول (1-8)

يمكن تلخيص إجراءات تصميم الألعاب في الخطوات الآتية (العزیز، 1983: 30):

1. تحديد الهدف اللغوي.
2. تحديد المحتوى.
3. تحديد الأدوار.
4. تحديد قواعد اللعبة.

وتتبع المراحل الآتية في تصميم الألعاب اللغوية (العزير، 1983: 31):

1. مرحلة تخطيط الألعاب اللغوية  
(أ) تحديد الأهداف التي من أجلها تستخدم الألعاب اللغوية.  
(ب) مدى اثنائية الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها.
  2. مرحلة بناء تصميم الألعاب اللغوية وتصميمها:  
(أ) إعداد الألعاب اللغوية بحيث تكون صالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الغرفة الصفية.  
(ب) إعداد المعلم لنفسه أولاً بحيث يجرب هذه الألعاب بنفسه.  
(ت) وضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية.  
(ث) وضع الخبرات المطلوب اكتسابها من الألعاب اللغوية المناسبة لكل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي.
  3. مرحلة التنفيذ:  
(أ) يهيئ المعلم أذهان الطلاب، ويثير انتباههم، ويشرح لهم هدف كل لعبة وقواعد، وذلك حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة.  
(ب) يضع المعلم التوقيت المناسب لكل لعبة، ليتواصل إلى الأهداف المنشودة.  
(ت) تنفذ كل لعبة بحسب التعليمات الموضوعة.
  4. مرحلة التقييم:  
(أ) يتابع المعلم طلابه أثناء تنفيذ الألعاب اللغوية، ويوجههم التوجيه السليم، لتحقيق الأهداف المنشودة.  
يقوم المعلم مدى نجاح طلابه في تحقيق الأهداف المنشودة من خلال وسائل التقييم المعروفة، مثل طرح الأسئلة، والاختبارات التقييمية.
4. تصديق الخبراء
- أ. الاستبانة إلى الخبير الأول هو الأستاذ د. إمام معروف الماجستير

بيانات النتيجة الإستبانة من الخبراء في مجال تصميم الوسيلة حصلت على النتيجة  
17 ، يعني يدل على أن الوسيلة التعليمية المتطورة جيد جدا.

إقتراحات وتعليقات من الخبير عن تصميم الكتاب المساند، وهي كمايلي :

(1) تفريق بين وسائل وآلة اللعبة

(2) اسم اللعبة الأولى غير المناسب

(3) الوحدات جامدة

(4) الانتباه في مبادئ الكتابة الجيدة

ب. الاستبانة إلى الخبير الثاني هو الأستاذة الدكتورة مسلمة الماجستير

بيانات النتيجة الإستبانة من الخبراء في مجال تصميم الوسيلة حصلت على النتيجة  
22 ، يعني يدل على أن الوسيلة التعليمية المتطورة ممتازة.

إقتراحات وتعليقات من الخبير عن تصميم الألعاب اللغوية، وهي كمايلي :

(1). الانتباه في الكتابة بشكل منهجي.

5. التنفيذ في تحليل الاختبار قبلي وبعدي لمجموعة الضابط والتجريبي

نتائج الاختبار القبلي في مجموعة الضابط

البيان	مجموعة الدرجة	جوانب الاختبار		الاسم	رقم
		الاختبار التحريري	الاختبار الشفوي		
جيد	85	84	85	الطالب 1	1



جيد	82	84	80	الطالب 2	2
مقبول	73	70	77	الطالب 3	3
جيد	82	84	80	الطالب 4	4
جدا	83	86	80	الطالب 5	5
جدا	85	82	88	الطالب 6	6
مقبول	75	74	75	الطالب 7	7
مقبول	70	69	70	الطالب 8	8
جيد	81	81	80	الطالب 9	9
ضعيف				الطالب 10	10
	68	67	70		
	784	781	785	المجموع	
مقبول	78,4	78,1	78,5	النتيجة	

نظرا إلى الجدول فتفسيرها كما يلي:

نسبة مائوية لنتائج الاختبار القبلي في مجموعة الضابط

نسبة مائوية	الدرجة	عدد الطلبة	النتيجة	رقم
-	ممتاز	-	100-96	1
-	جيد جدا	-	95-90	2
60%	جيد	6	89-80	3
30%	مقبول	3	79-70	4
10%	ضعيف	1	69-0	5
%100		10	100	

نظرا إلى الجدول يتضح أن نتائج الاختبار القبلي في مجموعة الضابط يمكن تصنيفها

إلى ما يأتي:

1. ممتاز: -
2. جيد جدا :-
3. جيد: 6 طلاب
4. مقبول: 3 طلاب
5. ضعيف : 1 طالب

بيانا لمعرفة التكرار عن حصيلة الاختبار القبلي للفصل السابع (ل) في مجموعة الضابط كما عرض الباحث (الجدول : 14) يتضح أن قدرة الفصل السابع 60% على مستوى جيد، و 30% على مستوى مقبول، و 10% على مستوى ضعيف ولا أحد يحصل على مستوى ممتاز ولا جيد جدا.

#### نتائج الاختبار البعدي في مجموعة الضابط

البيان	مجموعة الدرجة	جوانب الاختبار		الاسم	رقم
		الاختبار التحريري	الاختبار الشفوي		
جيد	84	85	83	الطالب 1	1
جيد	85	84	85	الطالب 2	2
مقبول	77	77	77	الطالب 3	3
جيد	83	86	80	الطالب 4	4
جيد	86	88	85	الطالب 5	5
جيد	85	84	85	الطالب 6	6
جيد	80	79	80	الطالب 7	7
مقبول	75	75	75	الطالب 8	8

جيد	81	81	80	الطالب 9	9
مقبول	70	70	70	الطالب 10	10
جيد	<b>806</b>	<b>809</b>	<b>800</b>	المجموع	
	<b>80,6</b>	<b>80,9</b>	<b>80</b>	النتيجة	

نظرا إلى الجدول فتفسيرها كما يلي:

#### نسبة مائوية لنتائج الاختبار البعدي في مجموعة الضابط

رقم	النتيجة	عدد الطلبة	الدرجة	نسبة مائوية
1	100-96	-	ز	-
2	95-90	-	جيد جدا	-
3	89-80	7	جيد	70%
4	79-70	3	مقبول	30%
5	69-0	-	ضعيف	-

%100		10	100	
------	--	----	-----	--

نظرا إلى الجدول يتضح أن نتائج الاختبار البعدي للفصل السابع (ل) في مجموعة الضابط يمكن تصنيفها إلى ما يأتي:

6. ممتاز: -

7. جيد جدا: -

8. جيد: 7 طلاب

9. مقبول: 3 طلاب

10. ضعيف : -

بيانا لمعرفة التكرار عن حصيلة الاختبار البعدي للفصل السابع (ل) في مجموعة الضابط كما عرض الباحث (الجدول : 16) يتضح أن قدرة فهم المادة 70 % على مستوى جيد و 30 % على مستوى مقبول.

## 2. تحليل الاختبار قبلي وبعدي لمجموعة التجريبية

نتائج الاختبار القبلي للفصل السابع في المجموعة التجريبية

البيان	مجموعة الدرجة	جوانب الاختبار		الاسم	رقم
		التحريري	الشفوي		
جيد	84	82	85	الطالبة 1	1
جيد	81	82	80	الطالبة 2	2

3	الطالبة 3	78	84	81	جيد
4	الطالبة 4	78	81	80	جيد
5	الطالبة 5	80	82	81	جيد
6	الطالبة 6	80	80	80	جيد
7	الطالبة 7	75	81	78	مقبول
8	الطالبة 8	85	77	81	جيد
9	الطالبة 9	80	85	83	جيد
10	الطالبة 10	85	85	85	جيد
	المجموع	806	818	814	جيد
	النتيجة	80,6	81,8	81,4	

نظرا إلى الجدول فتفسيرها كما يلي:

نسبة مائوية لنتائج الاختبار القبلي للفصل في المجموعة التجريبية

رقم	النتيجة	عدد الطلبة	الدرجة	نسبة مائوية

1	100-96	-	ممتاز	-
2	95-90	-	جيد جدا	-
3	89-80	9	جيد	90%
4	79-70	1	مقبول	10%
5	69-0	-	ضعيف	-
	100	10		100%

نظرا إلى الجدول يتضح أن نتائج الاختبار القبلي للطالبات في مجموعة التجريبية يمكن تصنيفها إلى ما يأتي:

1. ممتاز: -
2. جيد جدا: -
3. جيد: 9 طالبات
4. مقبول: 1 طالب
5. ضعيف: -

توضيحا لمعرفة التكرار عن نتائج الاختبار القبلي للطالبات في مجموعة التطبيق كما عرض الباحث (الجدول : 18) يتضح أن قدرة الطالبات في فهم الكتاب والكلام 90% على مستوى جيد و 10% على مستوى مقبول.

نتائج الاختبار البعدي للفصل السابع في مجموعة التطبيق

البيان	مجموعه الدرجة	جوانب الاختبار		الاسم	رقم
		التحريري	الشفوي		
جيد	88	88	88	الطالبة 1	1
جيد	86	84	87	الطالبة 2	2
جيد	86	87	85	الطالبة 3	3
جيد	84	85	83	الطالبة 4	4
جيد	82	84	80	الطالبة 5	5
جيد	81	81	80	الطالبة 6	6
جيد	81	83	78	الطالبة 7	7
جيد	80	79	80	الطالبة 8	8
جيد	85	85	85	الطالبة 9	9
جيد	85	85	85	الطالبة 10	10
جيد	838	841	828	المجموع	
	83,8	83,7	82,8	النتيجة	



نظرا إلى الجدول فتفسيرها كما يلي:

نسبة مائوية لنتائج الاختبار البعدي للطالبات في مجموعة التطبيق

رقم	النتيجة	عدد الطلبة	الدرجة	نسبة مائوية
1	100-96	-	ممتاز	-
2	95-90	-	جيد جدا	-
3	89-80	10	جيد	100%
4	79-70	-	مقبول	-
5	69-0	-	ضعيف	-
	100			100%

نظرا إلى الجدول يتضح أن نتائج الاختبار البعدي للفصل السابع في المجموعة التجريبية يمكن تصنيفها إلى ما يأتي:

6. ممتاز: -

7. جيد جدا: -

8. جيد: 10 طلاب

9. مقبول: -

## 10. ضعيف : -

بيانا لمعرفة التكرار عن نتائج الاختبار البعدي للفصل السابع في المجموعة التجريبية كما عرض الباحث (الجدول : 20) يتضح أن قدرة الفصل السابع (م) 100% على مستوى جيد.

الباحثة ستحلل نتائج فعالية الألعاب بالشكل التفصيلي في المبحث الثالث كنتائج التقويم اليوم للفصل السابع ولمعرفة هل يحتاج هذه الألعاب على التصحيح.

الدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة في الفصل السابع (م و ل) بمعهد محمدية الاسلامي عبد الرزاق فخر الدين يوكياكرتا، أن الألعاب اللغوية التي أعدها في مجموعة التجربة. وفي تجربة الألعاب اللغوية اختبرت الباحثة فرضية البحث، وهي أن الألعاب اللغوية التي أعدتها الباحثة لفصل السابع فعالة في تنمية مهارة الكلام لهم. ولتصديقه استخدمت الباحثة المعيار الآتي:

1- إن كانت درجة تاء حساب أكبر من درجة تاء الجدول فالفرض مقبول، وهذا يعني أن الألعاب اللغوية المعدة لتعليم مهارة الكلام في الفصل السابع بمعهد محمدية الاسلامي عبد الرزاق فخر الدين يوكياكرتا فعال.

2- إن كانت درجة تاء حساب أصغر من درجة تاء الجدول أو متساويين فالفرض مرفوض، وهذا يعني أن الألعاب المعدة لتعليم مهارة الكلام في فصل السابع بمعهد محمدية الاسلامي عبد الرزاق فخر الدين يوكياكرتا غير فعال.

## الجدول 19: معدل نتائج مجموعة الضابط والتطبيق

رقم	الاختبار	مجموعة الضابط	مجموعة التجربة
1	الاختبار القبلي	78,4	81,4
2	الاختبار البعدي	80,6	83,8
	الارتفاع	2,2	2,5

إن معدل نتيجة الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة هي 78,4 ومعدل نتيجة الاختبار البعدي هي 80,6 وذلك يدل على أن هناك ارتفاع قليل وهي 2,2. ومعدل نتيجة الاختبار القبلي للمجموع التطبيق هي 4,81 ومعدل نتيجة الاختبار البعدي هي 8,83 وهذا يدل على هناك ارتفاع كثير وهو 2,5.

#### د. تحليل الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة الضابط والتجري

قامت الباحثة الاختبار القبلي والبعدي في الألعاب اللغوية لفصل السابع (ل و م) فحسب. بمدرسة المعهد محمدية الإسلامي عبدالرزاق فخر الدين على النتائج المحسولة في مجموعة التطبيق وهن 16 الطالبة. فيستخدم الباحث الرمز:

الجدول 20: تحليل الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة الضابط

رقم	الاسم	الاختبار القبلي (y <sub>1</sub> )	الاختبار البعدي (y <sub>2</sub> )	الفرق (y)	y <sup>2</sup>
1	الطالب 1	85	84	-1	-1
2	الطالب 2	82	85	3	9
3	الطالب 3	73	77	4	16
4	الطالب 4	82	83	1	1
5	الطالب 5	83	86	3	9
6	الطالب 6	85	85	0	0

25	5	80	75	الطالب 7	7
25	5	75	70	الطالب 8	8
0	0	81	81	الطالب 9	9
4	2	70	68	الطالبة 10	10
<b>89</b>	<b>196</b>	<b>806</b>	784	<b>المجموع</b>	
$\sum y^2$	$\sum y$			معدل الدرجة	

الجدول 21: تحليل الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التجريبية

رقم	الاسم	الاختبار القبلي ( $x_1$ )	الاختبار البعدي ( $x_2$ )	( $x$ ) الفرق	$x^2$
1	الطالبة 1	84	88	8	64
2	الطالبة 2	81	86	5	25
3	الطالبة 3	81	86	5	25
4	الطالبة 4	80	84	4	16

1	1	82	81	الطالبة 5	5
1	1	81	80	الطالبة 6	6
9	3	81	78	الطالبة 7	7
1	1	80	81	الطالبة 8	8
4	2	85	83	الطالبة 9	9
0	0	85	85	الطالبة 10	10
<b>146</b>	<b>293</b>	<b>838</b>	<b>814</b>	<b>المجموع</b>	
$\sum x^2$	$\sum x$			معدل الدرجة	

من خلال الجدول السابق، ستعرض الباحثة نتيجة مجموع عدد

الانحراف و عدد الانحراف المربع من المجموعتين الضابطة والتطبيقية وهي

ما يلي:

الجدول

المجموع من عدد الانحراف وعدد الانحراف المربع بين المجموعتين

المجموعة الضابطة

المجموعة التجريبية

المجموع من عدد الانحراف	عدد الانحراف	المجموع من عدد الانحراف	عدد الانحراف
( $\sum x$ )	المربع ( $\sum x^2$ )	( $\sum y$ )	المربع ( $\sum y^2$ )
293	146	196	89

والأسلوب لتحليل نتائج الاختبار ما يلي:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

$$293 = \sum x$$

$$196 = \sum y$$

$$146 = \sum x^2$$

$$89 = \sum y^2$$

$$10 = N$$

$$29,3 = \frac{293}{10} = Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$19,6 = \frac{196}{10} = My = \frac{\sum y}{N}$$

$$-\frac{(\sum x)^2}{N} = \sum x^2 \quad \sum x^2$$

$$-\frac{(293)^2}{10} 146 =$$

$$146-8584,9 =$$

$$8438,9- =$$

$$- \frac{(\Sigma y)^2}{N} = \Sigma y^2 - \Sigma y^2$$

$$- \frac{(196)^2}{10} - 89 =$$

$$3841,6 - 89 =$$

$$3752,6 =$$

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma X^2 + \Sigma Y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

$$t = \frac{29,3 - 19,6}{\sqrt{\left(\frac{-8438,9 + (-3752,6)5}{10 + 10 - 2}\right) \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{9,7}{\sqrt{\left(\frac{-12.191,5}{18}\right) \left(\frac{2}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{9,7}{\sqrt{-135,46}}$$

$$t = \frac{9,7}{-11,63}$$

$$t = - 0,8$$

فبعد أن تقوم الباحثة بعملية الحساب بالرموز المناسب كما سبق، فوجد أن النتيجة الأخيرة التاء الحساب (*t-hitung*) هي 0,8. وعين الباحث (*t-table*) وبحث عن نتيجة درجة الحرية (degree of freedom) من (*t-table*) ووجد أن نتيجة في التقدير المعنوي 1% هي 0,8- ونتيجة في التقدير المعنوي 5% هي 0,04 والتقدير ما يلي: نتيجة تاء الحساب (*t-hitung*) < نتيجة (*t-table*) = -0,8 < 0,04 فالأخير اتضح منها أن  $H_0$  مردود و  $H_a$  مقبول، وهذا يدل على أن هناك ارتفاع النتيجة وهناك المقارنة بين الاختبار القبلي والاختار البعدي، بمعنى أن استخدام الألعاب اللغوية فعال.

### خلاصة البحث

#### 1. فعالية الألعاب اللغوية

وفقا على مقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطائفة الضابطة والطائفة التجربة، علمت الباحثة أن الألعاب اللغوية فعالية لمساعدة الطالبات على سهول الكلام بسبب استطاعتهم في حفظ المفردات أكثر ما يمكننا. والدليل على هذا، النتيجة القبلي للفصل التجريبي أكثر هن حصل على تقدير ضعيف وجيد قليل منهم من حصل فوق ذلك. وفي النتيجة البعدي تغيرت تماما، والتي كانت حصلت على تقدير ضعيف وجيد انتقلت إلى تقدير جيد جدا وممتاز. والمعدل منهما كذلك يدل على ارتفاع مستواهم اللغوي لأن النتيجة الأخيرة التاء الحساب (*t-hitung*) هي 0,8. وعين الباحث (*t-table*) وبحث عن نتيجة درجة الحرية (degree of freedom) من (*t-table*) ووجد أن نتيجة في التقدير المعنوي 1% هي 0,008 ونتيجة في التقدير المعنوي 5% هي 0,04 والتقدير ما يلي:

نتيجة تاء الحساب (*t-hitung*) < نتيجة (*t-table*) = 0,8 < 0,04 فالأخير اتضح منها أن  $H_0$  مردود و  $H_a$  مقبول، وهذا يدل على أن هناك ارتفاع النتيجة وهناك المقارنة بين الاختبار القبلي والاختار البعدي، بمعنى أن استخدام الألعاب اللغوية فعال.



## المراجع

أسفية الرسولي، 2016. تطوير المواد لمهارة الكلام على أساس النظرية. مجلة التعريب، 3، 240.  
الخيكاكي، ن، ك، ص، 2010. امكانيات البحث والتطوير في بلدان عربية مختارة ودورها في  
تعزيز القدرة التنافسية. 12. مجلة القادسية للعلوم الإدارية والاقتصادية.  
اللبودي، م، إ. 2003. الحوار فنياته واستراتيجياته وأساليب تعليمية. مكتبة وهبة  
شعيب، ح. 2014. تسير وبنية البحث والتطوير في المؤسسة الصناعية. وزير التعليم العالي  
والبحث العلمي.

صافيني، أ. 2017. تطوير المواد التعليمية لمهارة القراءة على أساس أسلوب العصف الذهني. مجلة  
دينمات. 3.

محمود كامل الناقة ورشدي أحمد طعيمة. 2020. طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها.  
منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافية.

منى إبراهيم اللبودي. 2003م. الحوار فنياته واستراتيجياته وأساليب تعليمه. عابدين: مكتبة وهبة.  
عبد الرحمن ابن إبراهيم الفوزان. 2011 م. إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين. الرياض.  
عبد الرحمن ابن إبراهيم الفوزان، مختار الطاهر حسين، محمد عبد الخالق. 2014م. العربية بين  
يديك كتاب الطالب الأول. المملكة العربية السعودية، العربية للجميع.  
محمد علي حسن. 2005 م. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. عمان: دار  
الكندي.

Abdul Wahab Rosyidi. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. uin  
malang press.

Abdul Wahab Rosyidi. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran  
Bahasa Arab*. uin maliki press.

Acep Hermawan. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja R  
osdakarya.

Amir Dain Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* . Surabaya : Usaha  
Nasional, tt.

- Nana Saodih Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: RT Remaja
- Nurgiyantoro. 2011. *Penelitian Pembelajaran Bahasa (Berbasis Kompetensi)*. Yogyakarta: BPFE
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*: RT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. , *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta