فعالية تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة

باستخدام بطاقة الصور و *(TEAMS GAMES TOURNAMENT)*

الكلمات لترقية مهارة الكلام

(بحث تجريبي لطلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة

الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير)

إعداد

سيتي نورحياتي

Abstrak

Ketrampilan berbicara merupakan salah satu jenis ketrampilan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa Arab. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik dengan menggunakan bahasa sebagai media.

Kegiatan berbicara ini sebenarnya merupakan kegiatan yang menarik dalam kelas bahasa, akan tetapi seringkali terjadi sebaliknya, kegiatan berbicara menjadi tidak menarik, tidak merangsang situasi, suasana menjadi macet. Ini terjadi karena penguasaan kosakata dan pola kalimat oleh siswa masih sangat terbatas. Namun demikian kunci keberhasilan kegiatan tersebut sebenarnya ada pada pengajar/ dosen. Apabila pengajar/ dosen dapat merangsang situasi pembelajaran, dapat memilih topik pembicaraan , memilih tehnik yang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa, memiliki kreatifitas dalam mengembangkan model- model pembelajaran dan metode pembelajaran, maka kemacetan itu akan dapat diatasi.

Diantara Metode pembelajaran itu adalah Teams Games Tournament (TGT) yaitu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Model pembelajaran Teams Games Tournament dapat memungkinkan siswa belajar lebih rileks dan dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Adapun strategi yg dipakai dalam pembelajatan ketrampilan berbicara diantaranya adalah menggunakan kartu bergambar dan kata.

***Kata Kunci**: Teams Games Tournament, Kartù Bergambar dan Kata dan Ketrampilan Berbicara*

معنى من المعاني، على الأقل في ذهن المتكلم.[٢]

فالكلام يعتبر كوسيلة الاتصال الاجتماعي للإنسان، لذا فهو أهم عنصر في استخدام اللغة، وتتعدد المواقف في الحياة اليومية مما يجعل تعليم الكلام والمحادثة والاتصال الشفهي شيئا أساسيا ينبغي الإلمام والاهتمام به، بهدف تمكين الدارسين من اكتساب المهارات الخاصة بالحديث والمناقشة والقدرة على التعبير وغرض المعلومات وإمكانية تقديم نفسه ونشاطة الفكري لزملاءه وأسرته ومدرسيه، والتعبير عن ذاته عند اتصاله بالآخرين واتصال الآخرين به.

هناك صعوبات ومشكلات في تدريس اللغة العربية لذا يحتاج المعلم إلى الوسائل المعينة

والطرائق والمداخل والإستراتيجية في تدريسها. وكان طلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير لم يتعودوا الكلام باللغة العربية و لم

المقدمة

اللغة أعظم إنجاز بشري على ظهر الأرض، ولو لا اللغة ما قامت للإنسان حضارة ولا نشأت مدينة. ولقد قرر في أذهان الناس منذ القديم تقديس اللغة وإعظام شأنها، وبلغت القداسة عند الشعوب البدائية، واللغة في شكل أصوات منظمة هي وسيلة الاتصال بين الناسن وهي المسمة

الفريدة التي تتميز بها الجنس البشري. [١]

ويعتبر الكلام مهارة ثانية من مهارات اللغة الأربع بعد مهارة الاستماع وهو ترجمة اللسان عما تعلمه الإنسان عن طريق الاستماع والقراءة والكتابة. وهو من العلامات المميزة للإنسان فليس كل صوت كلاما، لأن الكلام هو اللفظ والإفادة. و اللفظ هو الصوت المشتمل على بعض الحروف، كما أن الإفادة هى ما دلت على

[٢]– أحمد فؤاد عليان، المهارت اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها، (الرياض: دار السلام ١٩٩٢) ص ٨٥.

[١]– الدكتور رمضان عبد التواب، المدخل إلي علم اللغة، الناشر مكتبة الخانجى، القاهرة ١٩٩٧ م / ١٤١٧ ه

في التعلم. يستطيع الطلبة أن يعبّروا أرائهم ويمرنوا مهارة الكلام.

الإطار النظري

طريقة مجموعة ألعاب المسابقة

(Teams Games Tournament)

يشارك الطلبة التعلم التعاوني عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة *(Teams Games Tournament)*، بعضهم يرشد بعضا ويمثلهم في الموجّه. في التعلم التعاوني عنصر اللعب وإعطاء الجائزة. أنشطة التعلم بالألعاب المصممة في التعلم التعاوني يمكن التلاميذ أن يتعلموا بالهدوء والسكينة وينمّوا مسؤوليتهم والمشاركة والتنافس الصحيح.

أ- العناصير الأساسية عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة.

١- عرض الفصل أو هيكله

في أوائل التعلم ألقى المعلّم المواد في عرض الفصل، يعلّم الأستاذ المواد مباشرة بالشرح أو المناقشة أوالخطابة، وأثناء عرض الفصل يجب على الطلبة أن يهتمّوا وينصتواعما ألقاه المعلّم لأن هذه كلها تساعدهم في عملية المجموعة أثناء اللعب يحبوا أن يتكلموا بها ويشعرون بشدة الصعوبة في إلقاء المفردات والكلمات والجمل العربية. ولو أنهم ماهرون في القواعد نحويا كان أو صرفيا. وكانت نتائج مهارة الكلام ضعيفة.

وباعتبار هذه المشكلات احتاجت الباحثة إلى التجريبة لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة باستخدام الطريقة العصرية الجذابة والمتغيرة بالمجرد والابتكار وتجعل الطالب نشيط ومبتدع. والطريقة التي جربتها الباحثة هي طريقة مجموعة ألعاب المسابقة *Teams Games Tournament/* هذه الطريقة تعطى الفرصة الواسعة للطلبة لمشاركتهم في التعلم، فيه المناقشة المجموعة ويختم بألعاب المسابقة. فيها يقسم الطلبة إلى المجموعات وفي كل المجموعة ٤- ٦ طلبة. في هذا التعليم يشارك الطلبة في عملية المجموعة كالمناقشة حتى يستطيع الطلبة أن يفهموا حق الفهم ويذاكروا دروسهم. فيها ألعاب يحبها الطلبة. وأما الألعاب في هذه الطريقة هي استخدام بطاقة الصور والكلمات. بهذه الألعاب تستطيع أن تكوّن البيئة المريحة والجذّابة وتحمّس الطلبة

يختار الطلبة البطاقة المرقمة ويجيبون بالأرقام المناسبة، إذا أجاب الطلبة إجابة صحيحة أعطاهم المعلم النتيجة, وتجتمع المجموعة هذه النتيجة وتحسبها في أخير اللعب. [٦]

الأسئلة المناسبة بالمواد المعروضة لتقويم معارف الطلبة وهي ما تمثل المجموعة. وكانت الأسئلة بسيطة. يأخذ كل الطلبة البطاقة المرقّمة ويجيب الأسئلة المناسبة بالرقم المأخوذ. [٧]

٤- المسابقة

المسابقة هي الألعاب المسابقة، تقام المسابقة في أخير الأسبوع أو بعد انتهاء إلقاء المواد. بعد تقديم المواد وعملية أوراق الأسئلة لدي الطلبة. في المسابقة الأولى يقسّم الأستاذ الطلبة إلى عدة مجموعات أو جدول البطولة. الطلبة الناجحون في الدرجة الأولي يضمون في المجموعة الواحدة وكذلك قي الدرجةالثانية والثالثة والرابعة كلهم في المجموعة الواحدة. [٨]

وأثناء تسجيل النقاط لأنه يحدد نقاط المجموعة ونتيجتها. [٣]

وفي عرض الفصل يعلّم الأستاذ الطلبة جماعيا، ويركز التعليم في المواد المرجوة. وكان الطلبة في مجموعتهم المحددة، وينصتون كل الإنصات أثناء التعليم وبعد التعليم يشاركون في اللعب الأكاديميكي، ونتيجة الطالب تقررّ نتيجة المجموعة. [٤]

٢- المجموعة/ الفريق

تتكون المجموعة من ٤ أو ٥ طلبة المختلفون محتواهم وقدراتهم وجنسيتهم. دور المجموعة لتعمق المواد مع زملائهم ويُعِدُّ أعضاء المجموعة أحسن العمل أثناء اللعب. تستعد المجموعة لمواجهة المسابقة وتشارك فيها في عملية اللعب وأوراق العمل. ويستعد أعضاء المجموعة لمواجهة المسابقة. [٥]

٣- اللعب

يتكون اللعب من الأسئلة المصممة لتقويم معارف الطلبة من عرض الفصل والتعلم الجماعي. وكانت الأسئلة بالأرقام.

[٣] - Iif Khoiru Ahmadi, Sofyan Amri, Tatik Elisah, Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu , (Prestasi Pustaka, Jakarta, 2011) hlm 63

[٤] - Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, Model- Model Pembelajaran Inovatif, (Alfabeta, Bandung, 2011) hlm 67

[٥] - نفس المرجع: ٦٨

[٦] - إيإب، المرجع السابق: ٦٤

[٧] - توكيران تانيريجو: المرجع السابق: ٦٨

[٨] - إيإب، المرجع السابق: ٦٤

المجموعة. ويعلنهم مع أنهم سيتعلّمون التعلّم التعاوني عدة لقاءات ويتبعون المسابقات الأكاديمية لنيل النتيجة لمجموعتهم وستنال المجموعة الفائزة التقديرات أو الهدايا.

أنشطة المسابقة هي المنافسة على مكاتب المسابقة من ثلاثة أو أربعة طلبة من المجموعة متفرقة

المستوى المعارف و القدرات، يدبّر الطلبة مكاتب المسابقة ويعطيها الأرقام العشوائية. ثم وزّع الأستاذ معدات المسابقة من البطاقات الأسئلة (البطاقات الصور) والبطاقات الأجوبة (البطاقات الكلمات) والبطاقات الأرقام.

ج- أنشطة الطلبة في التعلّم التعاوني عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة

١- يقسّم الطلبة إلى المجموعات، ولكل مجموعة أربعة طلبة.

٢- يدرس الطلبة المواد بقدرات معارفهم

ه- تقدير المجموعة

يقام اعتراف المجموعة بإعطاء الجائزة من الشهادات أو الهدايا، على أعمال التي يسعاها الطلبة أثناء التعلم ويتصل إلى المعايير المتفقة. وهناك ثلاث تقديرات في اعتراف المجموعة. وسيأتي الجدول الآتي.

ب- خطوات التعلم عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة *Teams Games Tournament*)[٩]

١- خطوات التعلّم التعاوني وأنشطته عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة تتبع تسلسل

البرنامج كما يلي: تنظيم الفصل الدراسي والتعلّم الجماعي والمسابقة الأكاديمية وتقديرات المجموعة و النزوح أو الاهتزاز.

٢- تبدأ الدراسة بإلقاء المواد، وأعلن الأستاذ أن التعلّم سيقام التعلّم التعاوني عن طريقة

مجموعة ألعاب المسابقة ويأمرهم لانتقال المكاتب ويكوّنونها المكاتب

[٩] - المرجع نفسه: ٧٠

للمتحدى الأول أن يجيب الأسئلة، وإذا لم يتفق الآخرون بإجابة المتحدى الأول فيستحق المتحدى الثاني أن يجيبها.

١٠- القارئ الثاني يقرأ صحفة الإجابة.

١١- في الدور الثاني مكان القارئ الأول يؤخذ بالمتحدى الأول ومكان المتحدى الأول يؤخذ بالمتحدى الثاني ومكان المتحدى الثاني يؤخذ بالقارئ الثاني ومكان القارئ الثاني يؤخذ بالقارئ الأول. كلما بدل رقم الأسئلة ينتقل مكان الجلوس المناسب بدور الساعة.

١٢- ينتهى المسابقة بانتهاء الأسئلة

١٣- يكتب الطلبة النتيجة وأعلن الأستاذ فائز المسابقة. [١١]

مزايا التعلّم التعاوني عن طريقة مجموعة ألعاب المسابقة [١٢]

٣- يشارك في التعلّم في دمج معارفهم للتعايش والتعاون في عملية الوظيفة الموزعة.

٤- يشرح الأرآء ويركزها بالأساسية الفكرية المعقولة [١٠]

٥- يعد المعلّم البطاقات، بطاقة الأسئلة وبطاقة الأجوبة و بطاقة الأرقام المناسبة بعدد الأسئلة وصفحة التقويم.

٦- يأخذ كل الطلبة الرقم

٧- الطالب الذي عنده الرقم الأعلى يكون القارئ الأول والأعلى الثاني كالمتحدى الأول والأعلى الثالث كالمتحدى الثاني وأدنى الرقم كالقارئ الثاني.

٨- في الدور الأول يختلط القارئ الأول البطاقات و يأخذ البطاقة الأرقام ثم يأخذ البطاقة الأسئلة المناسبة بالرقم المتسلسل.

٩- يقرأ القارئ الأول الأسئلة ويجيبها. إذا لم يتفق الآخرون بإجابة القارئ الأول، يستحق

[١٠] - توكيران تانيريجو: المرجع السابق: ٧٢

[١١]- Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran , CD Pembelajaran Kooperatif, Tipe Team Games Tournament bekerjasama dengan SMA Lab UM, (Malang, 2007)

[١٢] - توكيران تانيريجو: المرجع السابق: ٧٢

٢- نقصان الأوقات لأنشطة التعليم والتعلّم

٣- يكون الفصل ضجيجا إذا لم يستطيع المعلّم أن يستعيبه ويرتبه

٤- كثرة الأدوات المستعدة للتجريبية

البطاقات

إن أنواع البطاقات التي يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية:

أولا: البطاقات الومضية أو بطاقة الصور والكلمات

هي عبارة عن قطعة من الكرتون أو الورق المقوى تتراوح مساحتها من ٨ × ٦ بوصة أو ٢٠ × ١٥ سم يتكبون عليها بحروف بارزة بحيث يستطيع الطلاب الذين يجلسون في

الصفوف الأخيرة في حجرة الدراسة قراءة الكلمات المكتوبة على البطاقة عند عرضها.

ثانيا: بطاقات القراءة

وهي أقل حجما أي حوالي ٣×٥ بوصة أو ٨×١٢ سم والكتابة عليها تكون بالحرف

١- في الفصل التعاوني يستحق الطلبة الحرية للمعاملة واستخدام لآرائهم

٢- زادت ثقة الطلبة

٣- نقص تداخل الطلبة بعضهم بعضا

٤- زاد تحفيز التعلّم لدى الطلبة

٥- تعمّق فهم المواد المدروسة

٦- زيادة أخلاق المحمودة لدى الطلبة وحساسيتهم وتسامحهم بعضهم بعضا أو بين الطلبة ومحاضريهم

٧- يستطيع الطلبة أن يدرسوا المواد المدروسة ويستحقّ لهم أن يحقّقوا أنفسهم بجميع قدراتهم ويشاركوا بعضهم بعضا أو مع محاضريهم.

٨- فيه مبدأ المسابقة

عيوب التعلّم التعاوني عن طريق مجموعة ألعاب المسابقة [١٣]

١- لا يشارك الطلبة أثناء التعلّم كلُّهم ولا يساهمون أرآئهم

[١٣] - نفس المرجع: ٧٣

السنوي وغيره. يوزع المعلم على الطلاب بطاقات تحمل رسما لشيك أحد البنوك العربية ثم يوجه للطلاب الأسئلة التي تلي الرسم التوضيحي للشيك.[١٥]

وأما البطاقة التي تختار الباحثة في هذا البحث هي بطاقة الصور والكلمات. وسبب اختيارها هو أن هذه البطاقة تناسب لتنمية مهارة الكلام (التعبير الشفوي). لأنها ملوّنة و جذابة لدي الطلبة.

مهارة الكلام

مفهوم الكلام

الكلام لغة الأصوات المفيدة. وعند المتكلمين المعني القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ،

يقال في نفس كلام. وفي اصطلاح النحاة الجملة المركبة المفيدة نحو: جاء الشتاء أو سبهها مما يكتفي بنفسه نحو: يا علي.[١٦]

الطبيعي العادي. وهي تعد خصيصا للقراءة والفهم. والمعلم المبدع يستطيع صنع عدد من مجلات الاستخدام للإستفادة من تلك البطاقات لكي يطور قدرات الطلاب القرائية.

ثالثا: بطاقات الأسئلة والأجوبة

وهي مجموعة من البطاقات بعدد طلاب الفصل، في نصف هذه البطاقات أسئلة وفي نصفها الآخر إجابة على هذه الأسئلة. ويقرأ الطالب الذي معه بطاقة الأسئلة ويرد عليه الذي معه بطاقة الإجابات على هذه الأسئلة. قال محمود رضا السقاق :[١٤]

رابعا: بطاقات الواقعية

يضمن المعلم هذ النوع من البطاقات أشياء ذات طابع موضع للأشياء الحقيقية مثل شيك مصرفي ومثل الجداول الدراسية وطلبات العمل والتسجيل في الجامعة والملصقات الإعلانية والتقويم

[١٤]– إبراهيم داحيس الجلاجل، الطرق الخاصة في تعليم اللغة العربية، المملكة العربية السعودية، الوكالة المساعدة للتطوير التربوي، ١٩٩٤، ص: ١٤٨

[١٥]– الدكتور محمود إسماعيل صيني وعمر الصديق عبد الله، المعينات البصرية في تعليم اللغة ، (المملكة العربية السعودية، الرياض: ١٩٨٤). ص: ١٠٦-١١٠

[١٦]– إبراهيم مصطفى والآخرون، **المعجم الوسيط**، (تركيا، استامبول، ١٩٧٢، ص: ٧٩٦

العربية، بل هو الغاية من دراسة كل فروع اللغة العربية. أما أهمية الكلام منها :[١٩]

١- الكلام كوسيلة إفهام سبق الكتابة في الوجود

٢- التدريب على الكلام يعود الإنسان على الطلاقة في التعبير عن الأفكار، والقدرة على المبادأة ومواجهة الجماهير.

٣- الكلام نشاط إنساني يقوم به الصغير والكبير، والمتعلم والجاهل، والذكر والأنثى، حيث يتيح للفرد فرصة أكثر في التعامل مع الحياة، والتعبير عن مطالبه الضرورية.

٤- الحياة المعاصرة بما فيها من حرية وثقافة، في حاجة ماسة إلى المناقشة، وإبداع الرأي، والإقناع، ولا سبيل إلى ذلك إلا بالتدريب الواسع على التحدث الذي يؤدي إلى التعبير الواضح عما في النفس.

و إصطلاحاً هو فن نقل المعتقدات والمشاعر والأحاسيس والمعلومات والمعارف والخبرات والأفكار والأراء من شخص إلى آخرين نقلاً يقع من المستمع أو المستقبل أو المخاطب موقع القبول والفهم والتفاعل والإستجابة. وقيل الكلام مهارة إنتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة، والتمكن من الصياغ النحوية ونظام ترتيب الكلمات التي تساعده على التعبير عمّا يريد أن يقوله في مواقف الحديث.[١٧]

أهمية تعليم مهارة الكلام

قد شرح طعيمة[١٨] أن القدرة على امتلاك الكلمة الدقيقة الواضحة ذات أثر في حياة الإنسان. ففيها تعبير عن نفسه، وقضاء لحاجته، وتدعيم لمكانته بين الناس. والكلام ليس فرعاً لغوياً معزولاً عن باقي فروع اللغة

[١٧] محمود كامل الناقة. **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (مكة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥) ص: ١٥٣

[١٨] رشدي أحمد طعيمة. **تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليه** (إيسيسكو- مصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ١٩٨٩) ص. ١٦٠

[١٩] أحمد فؤاد عليان، المرجع السابق، ص. ٨٧-٨٨

الأزمنة التي يعانيها، أو المواقف التي يتعرض لها.

٨- الكلام وسيلة رئيسية في العملية التعليمية في مختلف مراحلها، لا يمكن أن يستغني عنها معلم في أية مادة من المواد للشرح والتوضيح.

الدراسات السابقة

من الدراسات السابقة التي تركز على تعليم مهارة الكلام باستخدام الوسائل التعليمية

خاصة وهى كما تلي:

١- دراسة محمد رضا السقاف [٢٠] (٢٠٠٦)

تنمية مهارة الكلام باستخدام البطاقة في المعهد العصري غونتور الثالث

" دار المعرفة" كديري

٥- الكلام مؤشر صادق – إلى حد ما – للحكم على المتكلم ، ومعرفة مستواه الثقافي، وطبقته الإجتماعية، ومهنته أو حرفته، ذلك لأن المتكلمين على إختلاف أنواعهم، إنّما يستخدمون إصطلاحات لغوية تنبئ عن عملهم، و من هنا فإن الكلام هو الإنسان، ولذلك قال بعض علماء المنطق: إن الإنسان حيوان ناطق.

٦- الكلام وسيلة الإقناع، والفهم والإفهام بين المتكلم والمخاطب، ويبدو ذلك واضحاً من تعدد القضايا المطروحة للمناقشة بين المتكلمين، أو المشكلات الخاصة والعامة التي تكون محلاً للخلاف.

٧- الكلام وسيلة لتنفيس الفرد عما يعانيه، لأن تعبير الفرد عن نفسه – ولو كان يحدث نفسه – علاج نفسي يخفف من حدة

[٢٠]– محمد رضا السقاف، تنمية مهارة الكلام باستخدام البطاقات في المعهد العصري غنتور الثالث "دار المعرفة" كيديري، بحث الماجستير غير منشور، جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق، ٢٠٠٦ م

استخدام لوحة الألعاب بوسيلة بطاقة الأسئلة فعالية في ترقية مهارة الكلام في تعلم اللغة العربية من ناحية النطق، القواعد، المفردات، الطلاقة والآداء ومفيد جدا وتتفوق فيه الطالبات على الطلاب

٢- سرواني.[٢٢] (٢٠٠٩) بالموضوع:استخدام بطاقات الصور والكلمات لتنمية مهارة الكلام . بحث إجرائي في مدرسة سيلات المتوسطة الإسلامية الحكومية بكوالاكابواس كاليمانتان الوسطى.بالمنهج : بحث إجرائي وصفي بالدورين. ونتيجته : أن استخدام بطاقات النتيجة: أن تعليم اللغة العربية باستخدام البطاقات مريحة وجذابة، ذلك لأن الطلبة متحمسون ومنتبهون في الدراسة ولا يصيبهم الملل والمحصولات الدراسية جيدة، وتزيد قدرتهم على استيعاب مهارة الكلام وتساعد على تنويع المهارات الأخرى مثل المحفوظات والإملاء والإنشاء.

وبعض المشكلات التي يواجهها المعلم عند التعليم باستخدام البطاقات هي قد يصعب على المدرس الإشراف على أنشطة الطلاب أثناء التدريس إذا كان عدد الطلاب كثيرا في الفصل،

ويحتاج إلى المؤنة لإعداد الوسائل التعليمية يعني البطاقات قبل التدريس.

١- فيرنا دوي أنجريني.[٢١] (٢٠١٠).تطبيق لوحة الألعاب بوسيلة بطاقة الأسئلة لترقية مهارة الكلام (بالتطبيق على مدرسة " المحروسية " المتوسطة ليربايا كديري جاوا الشرقية) بالمنهج: بحث تجريبي. ونتيجته: أن

[٢١]- فيريا دوي أنجريني، **تطبيق لوحة الألعاب بوسيطة بطاقة الأسئلة لترقية مهارة الكلام**، ٢٠١٠

[٢٢]- سرواني، **استخدام بطاقات الصور والكلمات لتنمية مهارة الكلام**، بحث إجرائي في مدرسة سيلات المتوسطة الإسلامية الحكومية بكوالاكابواس كاليمانتان الوسطى ٢٠٠٩)

من آثار في هذا الواقع والظاهرة. [٢٣] والمنهج التجريبي يتكون على تصميم المجموعتين، والمجموعات المتكافئة. [٢٤] يجري هذا البحث بتصميم المجموعتين ثم قامت بتجربة تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة باستخدام بطاقة الصور والكلمات لترقية مهارة الكلام لطلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير.

— مجتمع البحث و عينته

إن المجتمع في هذا البحث هو جميع طلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير شارع جومعات ٩٨ مانقلي جمبير في السنة الدراسية ٢٠١١- ٢٠١٢ م، وعينة البحث التي عرضتها الباحثة هي طلبة الفصلين المتساوين في درجتهما ثم قامت الباحثة بالتجربة وتتخذ منهما فصلا تجريبيا (الفصل الذي يعطيه المعلم التجربة) والآخر ضابطا (الفصل الذي لا يعطيه المعلم التجربة). [٢٥]

الصور والكلمات كوسيلة تعليمية فعال في تنمية وتحسين مهارة الكلام باللغة العربية لدي طلبة الصف الأول في هذه المدرسة.

منهجية البحث

مدخل البحث

والمدخل الذي استخدمته الباحثة الكمي لأن الباحثة تختبر فعالية تطبيق طريقة مجموعة

ألعاب المسابقة باستخدام بطاقة الصور والكلمات لترقية مهارة الكلام. فهذا البحث من البحوث التجريبية، لذا تحتاج الباحثة إلى المدخل الكمي.

منهج البحث

إن البحث الذي اتجهته الباحثة في هذه الدراسة هو المنهج التجريبي. وهي تغير متعمد ومضبوط للشروط المحددة للواقع أو الظاهرة التي تكون موضوعا للدراسة وملاحظة ما ينتج عن هذا التغير

---

[٢٣]- ذوقان عبيدات وأخرون، **البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه**، (الرياض: دار أسامة للنشر ةالتوزيع، ١٩٩٩ م) ص: ٢٧٦

[٢٤]- قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا، **دليل كتابة البحث العلمي**، (مالانق: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ٢٠٠٩)، ص: ١١

[٢٥]- Prof. Dr. Moh. Ainin, M.Pd, MetodologiPenelitianBahasa

المتغير المستقل (*Independent Variable*) في هذا البحث هوتطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة باستخدام بطاقات الصور والكلمات . ويهدف البحث كما سبق ذكره إلى معرفة مدى تأثير هذا المتغير المستقل في المتغير التابع وهو كفاءة الطلاب في مهارة الكلام. المتغير التابع (*Dependent Variable*) هو نوع السلوك الناجح عن المتغير المستقل وهو ترقية مهارة الكلام.[٢٦]

أدوات البحث العلمي

قامت الباحثة بهذا البحث باستخدام الأدوات الآتية:

١- الملاحظة

قامت الباحثة بملاحظة الأحداث والظواهر التي تتعلق بهذا البحث وسجلتها تنظيما. والملاحظة تستخدمها عادة لفهم الظواهر

[٢٦] *Ibid*: 32-

وعدد الطلبة في الفصل التجريبي أربعة وعشرون طالبا وكذلك في الفصل الضابط. وهذه العينة تختار العينة العشوائية البسيطة في حالة توفر الشرطين الأساسين الأول أن يكون جميع أفراد المجتمع الأصلي معروفين والثاني أن يكون هناك تجانس بين هؤلاء الأفراد.

تصميم البحث

وخطوات تصميم المجموعتين هي الاختبار القبلي ثم استخدام المتغير المستقل ثم الاختبار البعدي. واعتمادا على هذا التصميم تختار الباحثة فصلين، الأول الفصل الضابط والثاني الفصل التجريبي. فنتائج كلا الفصلين هي نتيجة هذا البحث.

المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين مع إجراء الاختبارين القبلي والبعدي

المجموعة	الاختبار القبلي	تطبيق التجربة	الاختبار البعدي
R	01	X	02
R	01	–	02

متغيرات البحث العلمي

Arab,(HilalPustaka, Surabaya, cet. 2, Maret 2010) , hal: 83

١) رئيس البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة وأعضاءه
٢) بعض المعلمين
٣) بعض طلاب البرنامج الخاص خدمة اللغة

٢- الاختبار

استخدمت الباحثة اختبار المحاورة والتعبير الشفهي في الاختبار القبلي والاختبار البعدي لإجراء هذه التجربة. وذلك بإجراء الاختبار القبلي للمجموعتين قبل إجراء التجربة. ثم إجراء التجربة للمجموعة التجربة، ثم بإجراء الاختبار البعدي على المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية.

وأنماط السلوك واتصال الفرقة طبيعيا وحاولت الباحثة إلى بحث السلوك الفردي وعملية وقوع الحوادث التي تستطيع ملاحظتها في المواقف الواقعية أو المواقف الوضعية.

وقامت بها الباحثة للحصول على البيانات التي تتعلق بأنشطة المعلم والطلاب في عملية تعليم مهارة الكلام، والمشكلات أو الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعليم مهارة الكلام.

٢- المقابلة

تعتبر المقابلة إلى حد كبير استبيانا شفويا فبدلا من كتابة الإجابات. هذه المقابلة تساعد

الباحثة كثيرا في هذا البحث، من الممكن أن تحصل بها الباحثة على أنواع معينة من

المعلومات الطبيعية السرية. المقابلة التي تكسبها الباحثة لهذا البحث تتكون من:

- نتائج الاختباري القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

العدد	١٥٨٦	١٦٧٢
المعدلة	٦٦,١	٦٩,٧

فمن نتائج هذا الاختبار القبلي ظهر أن درجة الطلبة المعدلة ٦٦,١ معنى ذلك أن قدرة الطلبة على مهارة الكلام العربي في مستوى القبول. ومن هنا فإن قدرتهم على مهارة الكلام العربي بصفة ضعيفة. وفي الاختبار البعدي أن الطلبة ينالون الدرجة المعدلة ٦٩,٧ أن قدرتهم على مهارة الكلام العربي في المستوى المقبول ولم يتفوق الطلبة في زيادة النتائج. الفرق بين نتائج القبلي والبعدي هو ٣,٦

- نتائج الاختباري القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

العدد	١٥٩٩	١٩٤٦
المعدلة	٦٦،٧	٨١،١

فمن نتائج هذا الاختبار القبلي، ظهر أن الطلبة نالوا الدرجة المعدلة ٦٦,٧ معنى ذلك أن قدرة الطلبة على مهارة الكلام العربي في مستوى ضعيف، ومن هنا

- أسلوب تحليل البيانات

كي تحصل الباحثة على البيانات الصادقة، لذلك يحتاج البحث إلى أسلوب تحليل البيانات. فالأسلوب الأنسب لتحليل البيانات من البحث التجريبي هو الرمز الإحصائي " اختبار ت:[٢٧]

$$\frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum X^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right]\left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right]}}$$

Mx = المقياس المعدلي من المجموعة التجربة

My = المقياس المعدلي من المجموعة الضابطة

Σx = العدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة التجربة

Σy = عدد التنوعي في كل النتائج من المجموعة الضابطة

Nx = عدد الطلاب في المجموعة التجربة

Ny = عدد الطلاب في المجموعة الضابطة

[27]- Anas Sudijono, Pengantar Startistik Pendidikan, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1987

ثم قامت الباحثة بإدخال النتائج السابقة إلى الرمز الإحصائي ت الآتي:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum X^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right]\left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right]}}$$

$$t = \frac{15{,}3 - 3{,}6}{\sqrt{\left[\frac{5387 + 366}{24 + 24 - 2}\right]\left[\frac{1}{24} + \frac{1}{24}\right]}}$$

$$\frac{11{,}7}{\sqrt{[125{,}1][0{,}083]}}$$

11,7=3,7

3.1

من الجدول السابق، وجدت الباحثة أن نتيجة ت الإحصائي= ٣,٧ > ٢,٠٧ أكبر من نتيجة المستوى المعنوي ثم قامت الباحثة بتعيين ٥٪ ثم بحثت الباحثة نتيجة في القائمة الحرية (*Degree of freedom*) من ٤٦ وذلك بمعنى أن H1 مقبول أي أن فروض البحث مقبول.[٢٨] وخلاصتها أن تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة باستخدام بطاقة الصور والكلمات فعالية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير.

مناقشة نتائج البحث

فإن قدرتهم على مهارة الكلام العربي بصفة ضعيفة. فمن نتائج هذا الاختبار البعدي، ظهر أن الطلبة نالوا الدرجة المعدلة ٨١,١ معنى ذلك أن قدرة الطلبة على مهارة الكلام العربي في مستوى جيد جدا.

نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة والتجريبية

الرقم	اسم الطلبة للمجموعة الضابطة	نتائج الاختبار البعدي	اسم الطلبة للمجموعة التجريبية	نتاج الاختبار البعدي
	المجموع	١٦٧٢	المجموع	١٩٤٦
	المعدلة	٦٩,٧	المعدلة	٨١,١

ظهر من الجدول السابق أن نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة = ١٦٧٢ بالمعدل ٦٩,٧ وللمجموعة التجريبية = ١٩٤٣ بالمعدل ٨١,١ ودل أن معدل نتائج للمجموعة التجريبية أكبر من نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة

تحليل نتائج الاختبار للمجموعتين

[28] - DonaldAry, Introduction Research in Education, Wadsworth/ Thomson Learning 10 Davis Drive, Belmont,CA 94002-3098, USA.

Tournaments) باستخدام بطاقة الصور والكلمات لترقية مهارة الكلام، حيث أن نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية أكبر من نتائج الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة.

وإنما كانت عملية إجراء تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) باستخدام بطاقة الصور والكلمات التي ترقي قدرة الطلبة على التعبير الشفهي هي أن كل طالب لابد له أن يتطلم بما خطر بباله من المفردات والتعابير العربية، وذلك غذا سأله المعلم "عبر تعبيرا" حول مضمون الصور. فلابد للطالب الذي قد تفكر عن المفردات أن يضع جملا مفيدة عن ذلك، وكذا في الخطوات بعدها، وفي الوقت نفسه لابد للطالب أن يشير أحد أصحابه لتحدث معه تحت موضوع الصور، ودار المعلم بأن يحث الطالب على طلاقة الكلام واستخدام المفردات الجديدة، وتلك الأنشطة الكلامية التي تكون في هذه الصور تضم ثقة الطلبة بأنفسهم في الكلام.

وتفكرت الباحثة قبل صياغة تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) ومن الوسائل التعليمية في تعليم اللغات الأجنبية هي بطاقة الصور والكلمات ، وقد استخدمها كثير من معلمي اللغة في المعاهد والمدارس والجامعات. وتكلم كثير من الخبراء عن فعالية تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*)وذلك بشتى أنواعها ومكونتها. واتضح أن تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) باستخدام بطاقة الصور والكلمات كالوسيلة في العملية التعليمية يؤدي إلى انتباه الطلبة ومشاركتهم الاستجابية سوف لا يشعرون بالملل. وبوضوح فوائده شرعت الباحثة تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) باستخدام بطاقة الصور والكلمات ، وقامت الباحثة بتجربتها في الفصلين الضابط والتجريبي، وكان الطلبة المشاركون هم الطلبة في المرحلة الثانية برنامج الخاص التابع لوحدة اللغة العربية الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير، وظهرت أن نتائج هذا البحث تدل على نجاح تجربة تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games*

بطاقة الصور والكلمات قبل صياغتها كما يأتي:

أ- ترقية المستوى اللغوي للفرد وترقية مهارته في بناء الكلمات أو الجمل وتنشيط في ذاكرته في القرآن الكريم والشعر

ب- تعد من الطرق المثلى لتعلم اللغات والتمكن منها بكل سهولة ويسر

ج- النهوض بمستوى اللغة العربية وترقية مهارات الفرد وتطوير ملكاته الابتكارية

وهي اللعبة الثقافية والفكرية المعينة بتنمية الزاد اللغوي والمعرفي

د- إلهام نشاط المتعلم في ترقية اللغة العربية بأسرع الطرق والانتباه الجيد

ه- تثبيت تدخل التكنولوجية في عملية التعليم والتعلم

بالنظر إلى الأهداف السابقة تحقق أهداف تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) باستخدام بطاقة الصور والكلمات الثابتة التي قد صاغتها الباحثة بصياغة جديدة وبأشكالها وأحجامها (*Games Tournaments*) باستخدام بطاقة الصور والكلمات تفكيرا دقيقا حول أدوارها كما يلي:

١- تقدم الحقائق العلمية في صورة معلومات بصرية سمعية

٢- تقدم للمتعلم فرص المقارنة والتأمل وتمده بسبل التفكير الاستنتاجي

٣- إنها عنصر تشويق، تحمل مضامين الخطاب وتوضح أفكاره وتيسر فهمه وتبسط المعلومات

٤- تجدد النشاط الذهني للمتلقي

٥- ترقية القدرات العقلية للمتعلم من إبداع وإدراك وتفكير وتذكر على المدى البعيد

٦- أن تمكن من فهم العلاقات بين الأشياء

٧- أن تساعد في بناء المفاهيم الجديدة السليمة

تتوازن الباحثة أيضا أهداف تطبيق طريقة مجموعة ألعاب المسابقة (*Teams Games Tournaments*) باستخدام

ذوقان عبيدات وأخرون، **البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه**، (الرياض: دار أسامة للنشر ةالتوزيع، ١٩٩٩ م)

رشدي أحمد طعيمة. **تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأسالبه** (إيسيسكو– مصر: منشورات المنطمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ١٩٨٩

رمضان عبد التواب، **المدخل إلي علم اللغة**، الناشر مكتبة الخانجى، القاهرة ١٩٩٧ م

قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا، **دليل كتابة البحث العلمي**، (مالانق: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ٢٠٠٩

محمود إسماعيل صيني وعر الصديق عبد الله، **المعينات البصرية في تعليم اللغة** ، (المملكة ا العربية السعودية، الرياض: ١٩٨٤

محمود كامل الناقة. **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى** (مكة: جامعة أم القرى،١٩٨٥)

ب– المراجع الإندونيسية

الجيدة، وكانت بسيطة الصياغة والتقديم، ولكن يكون هدف إنهاض الانتباه يؤثر كثيرا حسب النظر والفهم وكذلك يؤثر كثيرا إلى نشاط المتعلم وحماسته في التعلم.

الاختتام

إن تطبيق طريقة مجموع ألعاب المسابقة باستخدام بطاقة الصور والكلمات فعالة في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة البرنامج الخاص التابع لوحدة اللغة الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبير.

المصادر والمراجع

أ– المراجع العربية

إبراهيم داحيس الجلاجل، **الطرق الخاصة في تعليم اللغة العربية**، المملكة العربية السعودية، الوكالة المساعدة للتطوير التربوي، ١٩٩٤،

أبراهيم مصطفى والآخرون، **المعجم الوسيط**، (تركيا، استامبول، ١٩٧٢)

أحمد فؤاد عليان، **المهارت اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها**، (الرياض: دار السلام ١٩٩٢

Ahmadi, Iif Khoiru; Amri, Sofyan; Elisah, Tatik. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu.* Jakarta: Prestasi Pustaka

Ainin. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab.* Surabaya: Hilal Pustaka, cet.2

Sudijono, Anas. 1987*Pengantar Startistik Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Taniredja, Tukiran; Faridli, Efi Miftah; Harmianto, Sri. 2011. *Model- Model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta

ج- المراجع الأجنبية

Ary, Donald. 2002. *Introduction Research in Education*, Belmont: Wadsworth/ Thomson Learning Davis Drive

د- البحوث

سرواني، **استخدام بطاقات الصور والكلمات لتنمية مهارة الكلام**، بحث إجرائي في مدرسة سيلات المتوسطة الإسلامية الحكومية بكوالاكابواس كاليمانتان الوسطى ٢٠٠٩

فيريا دوي أنجريني، **تطبيق لوحة الألعاب بوسيطة بطاقة الأسئلة لترقية مهارة الكلام** ٢٠١٠

محمد رضا السقاف، تنمية مهارة الكلام باستخدام البطاقات في المعهد العصري غنتور الثالث "دار المعرفة" كيديري، بحث الماجستير غير منشور، جامعة مولانا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق، ٢٠٠٦ م