

الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: ملخص البحث

تعتبر اللغة العربية لغة عالمية إلى جانب اللغة الإنجليزية، إلا أن إقبال الناس عليها لا يزال ضعيفا، يتضح ذلك من قلة عدد الطلاب المتقدمين لقسم اللغة العربية في الجامعات كل عام بالنسبة للأقسام الأخرى. ويعود هذا الضعف في الإقبال إلى الاعتقاد بأن اللغة العربية صعبة التعلم. والحال أن اللغة العربية هي إحدى لغات العالم التي تتطور باستمرار مع تطور المجتمع والعلوم. إن اللغة العربية، باعتبارها إحدى المواد الدراسية التي تُدرس في المدارس الإندونيسية، لا تقتصر وظيفتها على كونها لغة الدين والعلم فحسب، بل هي أيضاً أداة للتواصل. إن ارتباط اللغة العربية بالدين والعلم يجعلها جزءاً لا يتجزأ من عدد من المواد الدراسية الأخرى التي تُدرس في المدارس، مما يجعل تعلم اللغة العربية أمراً ضرورياً. (حرسناوانزا وآخرون، ٢٠٢٢)

بالنظر إلى الدور المحوري للغة العربية كما تم توضيحه سابقاً، فإن أهداف تعلم اللغة العربية في سياق التعليم تشمل عدة جوانب حاسمة. تهدف هذه الأهداف إلى تعزيز قدرة الطلاب على فهم اللغة العربية وقراءتها وكتابتها والكلام بها. إضافة إلى ذلك، يهدف تعلم اللغة العربية إلى بناء موقف إيجابي تجاه هذه اللغة كجزء من هوية الأمة الإسلامية، وكذلك تعزيز فهم التعاليم الدينية التي تستخدم اللغة العربية بكثرة. من خلال هذه الأهداف، يُرجى ألا يقتصر الطلاب على القدرة على استخدام اللغة العربية في التواصل اليومي فحسب، بل أن يفهموا أيضاً

المحتوى القيمي والديني والمعرفي الكامن فيها. وهذا يسهم في تكوين جيل ذي رؤية واسعة، وملتزم دينياً، وقادر على المنافسة على المستوى العالمي.

من بين مختلف جوانب أهداف تعلم اللغة العربية المذكورة، تُعد مهارة الكلام واحدة من المهارات الأساسية للغاية. تلعب مهارة الكلام تمكن الفرد من التعبير عن الأفكار والآراء والمشاعر شفهيًا، مما يجعلها أساساً للطلاب للتفاعل مع بيئتهم، سواء في السياق الأكاديمي أو الاجتماعي (فجرين، ٢٠٢٠). مهارة الكلام دوراً هاماً، ليس فقط بالنسبة للمجتمع الحديث اليوم، بل أيضاً للمستقبل، لأن الكلام يمثل أحد الأشكال الرئيسية للنشاط اللغوي الذي يُستخدم أكثر من الكتابة. لذلك، يمكن اعتبار الكلام بمثابة الشكل الرئيسي للتواصل اللغوي البشري والجزء الأهم من الممارسة واستخدام اللغة. (حنون، ٢٠١٩) في سياق تعلم اللغة العربية، تُعتبر مهارة الكلام، جانباً أساسياً لا يقتصر على أهميته في التواصل اليومي فحسب، بل يمتد أيضاً إلى فهم وتطبيق المفاهيم الدينية والاجتماعية والثقافية التي تتضمنها اللغة. مع تزايد الحاجة إلى إتقان اللغة العربية في مختلف الأوساط، بات من الضروري تطوير أساليب تعليمية مبتكرة وجذابة لتشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً وثقة بأنفسهم في الكلام. (فجرين، ٢٠٢٠)

لا تقتصر أهمية مهارة الكلام في اللغة العربية على التواصل اليومي فحسب، بل تشمل أيضاً القدرة على الاستماع الجيد، والنطق السليم، والإلمام بمفردات كافية، فضلاً عن القدرة على إيصال المعاني والأفكار بفعالية. ويُعدُّ التدريب على التحدث أداة تواصل رئيسية تُشكّل أساساً للتفاهم المتبادل بين المتحاورين، مما يجعلها أحد الأهداف الرئيسية في تعليم اللغة العربية، بما في ذلك اللغة العربية الحديثة. (يني أفساري، ٢٠٢٣)

بعض فضائل مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية مهمة جداً لرفع مستوى الطلاب في تعلم اللغة العربية، ومع ذلك يواجه العديد من الطلاب تحديات في تطوير مهارة الكلام لديهم، خاصة طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية بمدينة باندونج، هناك عدة عوامل تؤثر على الطلاب في مهارات التحدث باللغة العربية، منها:

١. نقص التدريب المكثف على التحدث والخوف من الوقوع في الخطأ أثناء الكلام.

٢. عدم إتقان الكثير من مفردات اللغة العربية مما يجعل التحدث باللغة العربية صعباً جداً لعدم وجود مادة أساسية للغة العربية.

٣. بعض الطلاب يفهمون نص القراءة باللغة العربية ولكنهم لا يستطيعون التعبير عن أفكار النص باستخدام اللغة العربية. لأن التعلم يتم بشكل سياقي أو كتابي. وقلة التدريب على التحدث.

٤. قواعد اللغة العربية المعقدة غالباً ما تكون عائقاً، خاصة عندما يتعين على الطلاب تطبيق القواعد النحوية في الكلام.

ترجع بعض الصعوبات التي يواجهها الطلاب في مهارة الكلام المذكورة إلى عدة عوامل، منها: أساليب التدريس غير الجذابة، وقصور تركيز المعلمين في التدريس، ونقص الوسائل والمصادر التفاعلية، واستخدام الوسائل التقليدية. من هذه الحقائق، يحتاج الطلاب في سياق تعليم الكلام إلى أساليب لا تركز فقط على الجوانب النظرية، بل تتيح لهم أيضاً فرصاً للتدريب العملي المباشر. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكارات في أساليب التدريس لتحسين قدرات الطلاب على الكلام. بالنظر إلى هذه العوامل، من الضروري إجراء دراسة متعمقة وشاملة، لأن ضعف الطلاب في إتقان اللغة الشفوية لا يرجع كاملاً إلى عوامل الطلاب أنفسهم، مثل نقص الحافز

في حضور الدروس، وعدم وجود أساس لغوي من التعليم السابق، والأهم من ذلك، الوسائل التعليمية المستخدمة.

الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية لا تزال محدودة في الوقت الحاضر. الكتب الدراسية ذات الجودة العالية، والوسائل السمعية البصرية، ومرافق مختبرات اللغة المتكاملة، لا تزال نادرة في المدارس. لذلك، فإن دمج الوسائل الحديثة في عملية التعليم والتعلم ضروري جداً لزيادة اهتمام الطلاب وفهمهم للغة العربية. (ريتونجا - استراتيجيات وآخرون، ٢٠٢٣) من أبرز التحديات التي تواجه تعليم اللغة العربية في إندونيسيا هي تعقيد قواعد اللغة العربية المميزة، والاختلافات الثقافية الكبيرة، ومشاكل التحفيز المستمرة. غالباً ما يواجه الطلاب صعوبة في فهم التركيب اللغوي المعقد للغة العربية والحفاظ على دافعيتهم لتعلمها (ريتونجا، ٢٠٢٣).

للتغلب على هذه التحديات، هناك حاجة إلى الابتكار في أساليب التدريس. قد جعل الأساليب التقليدية التي تركز على قواعد اللغة وحفظ المفردات الطلاب يشعرون بالملل وقلة الحافز. لذلك، إن تطبيق أساليب تعليمية أكثر تفاعلية وجذابة، مثل لعبة "Class of Champion"، يمكن أن يكون حلاً فعالاً.

في هذا السياق، يوفر تطبيق أساليب التعلم القائمة على الألعاب، مثل "Class of Champion"، نهجاً مبتكراً يمكن أن يطور مهارات التحدث لدى الطلاب. لا تخلق هذه الطريقة بيئة تعليمية مريحة فحسب، بل تتيح أيضاً للطلاب فرصة ممارسة التحدث بنشاط وتفاعل. تشير الدراسات السابقة إلى أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يحسن القدرة على التواصل باللغة العربية بطريقة جذابة وذات صلة. (رزقي وكستور، ٢٠٢٤)

لقد ثبت أن "Class of Champion" بصفتها المسابقة داخل الفصل الدراسي فعالة في زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم في عملية التعلم. من خلال دمج العناصر التنافسية والتعاونية، تشجع هذه الوسيلة الطلاب على ممارسة الكلام بثقة ودقة أفضل. (حنون، ٢٠١٩) في هذا البحث لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية بمدينة باندونج، على أمل أن يقدم مساهمة إيجابية في تحسين مهارات الكلام لدى الطلاب.

من خلال هذا البحث، يؤمل الحصول على بيانات صحيحة حول تطبيق "Class of Champion" في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية. يهدف هذا البحث أيضاً إلى توفير فرص لتطوير أساليب ووسائل تعليم اللغة العربية أكثر ابتكاراً وفعالية في المدرسة.

بناءً على خلفية المشكلة المذكورة، ترغب الباحثة في معرفة المزيد عن هذه المشكلة وسيقوم بدراستها تحت عنوان "تطبيق لعبة "CLASS OF CHAMPION" لترقية مهارات الكلام في تدريس اللغة العربية (دراسة شبه تجريبية على طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية بمدينة باندونج).

الفصل الثاني : تحقيق البحث

بناءً على خلفية المشكلة المذكورة، إن صياغة المشكلات في هذا البحث كما يلي:

١. كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في تدريس اللغة العربية قبل تطبيق لعبة

Champion Class of في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية

باندونج؟

٢. كيف مهارة الكلام لدى الطلاب في تدريس اللغة العربية بعد تطبيق لعبة

Class of Champion في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية

باندونج؟

٣. هل هناك إرتقاء مهارة الكلام لدى الطلاب في تدريس اللغة العربية بعد

تطبيق لعبة Class of Champion في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة

الإسلامية الثانية باندونج؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

١. لمعرفة مهارة الكلام لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية قبل تطبيق لعبة

Champion Class of في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية

باندونج باندونج

٢. لمعرفة مهارة الكلام لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية بعد تطبيق لعبة

Class of Champion في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية

باندونج

٣. لمعرفة ارتقاء مهارة الكلام لدي الطلاب في تعليم اللغة العربية بعد تطبيق

لعبة Class of Champion في الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية

الثانية باندونج

الفصل الرابع: فوائد البحث

يُؤمل أن تكون نتائج البحث مفيدة في مجال التعليم، سواء من الناحية النظرية

أو العملية. ومن المتوقع أن يكون لهذا البحث فوائد مايلي:

١. من الناحية النظرية: من المتوقع أن يضيف هذا البحث رؤى ومعارف

جديدة، وأن يقدم بدائل لتطوير وسائل تعليم اللغة العربية، وأن يثري

المعرفة بتعليم مهارات الكلام لدى الطلاب

٢. من الناحية العملية

أ. للطلاب

١. يمكن للطلاب أن يشعروا بجو تعليمي أكثر متعة وتفاعلية. يمكن

للأنشطة التنافسية والتعاونية في هذه اللعبة أن تزيد من دافعية

الطلاب للتعلم، مما يجعلهم أكثر استعدادًا واهتمامًا بالمشاركة

الفعالة في عملية تعليم اللغة العربية .

٢. يمكن للطلاب التدرب على التحدث بشكل تلقائي ودقيق، وستتحسن

مهاراتهم في الكلام بشكل ملحوظ، مما يجعلهم أكثر سهولة في التواصل

باللغة العربية .

٣. زيادة اهتمام الطلاب بتطبيق هذه اللعبة يمكن أن يحفز الطلاب على

المشاركة بنشاط.

ب. للمعلمين

١. تزويد المعلمين برؤى جديدة حول تطبيق أساليب التعلم القائمة على

الألعاب، مثل " (Class of Champion) "، والتي يمكن أن تزيد من فعالية

تدريس اللغة العربية .

٢. يمكن للمعلمين تقييم وتحسين مهاراتهم المهنية في إدارة الفصول

وتيسير التعلم .

٣. يسمح هذا البحث للمعلمين بالحصول على تغذية راجعة حول

فعالية الأساليب المطبقة في التعليم.

ج. للمدرسة

١. يُؤمل أن يُساهم إجراء هذا البحث في تحسين جودة التعليم وتطوير المناهج الدراسية فيما يتعلق بتطبيق أساليب تعليمية مبتكرة وإبداعية.

٢. ستقدم نتائج هذا البحث مدخلات لتحسين جودة التعليم في المدرسة.

الفصل الخامس: أساس التفكير

مهارة الكلام هي القدرة على نطق الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار، مثل الآراء والرغبات والمشاعر، إلى الطرف الآخر من الحديث. وتعتبر مهارة الكلام أساسياً مهارة استخدام اللغة المعقدة، وترتبط هذه المهارة بالتعبير عن الأفكار والمشاعر بالكلمات والجمل الصحيحة والمناسبة. لذا، ترتبط مهارة الكلام أيضاً بمسألة المواقف والقدرة على قول ما تم التفكير فيه والشعور به بلغة جيدة وصحيحة ومناسبة. وبالتالي، ترتبط المهارة ارتباطاً وثيقاً بالقدرة على النظام المعجمي والقواعد النحوية والموضوعية والنطق. (حرسناوانزا وآخرون، ٢٠٢٢) تُعد مهارة الكلام مهمة جداً في تحقيق أهداف تعليم اللغة العربية، فعلى كل معلم أن يهتم بمسائل التعليم وخطط التحقيق الاستراتيجية، ومسائل كل عقبة في التعليم. والمقصود بخطط التحقيق الاستراتيجية هو كل خطة خالصة يضعها معلم اللغة العربية في التعليم ولأهداف التعليم. (حنون، ٢٠١٩)

تشمل مؤشرات تحقيق مهارة الكلام عدة جوانب مهمة تُعتبر مقياساً لنجاح الطلاب في التعلم. أولاً، الطلاقة والفصاحة في الكلام، وهي قدرة الطالب على تقديم الأفكار أو الآراء بسلسلة دون الكثير من التوقفات أو الأخطاء أو التكرار الذي يعيق تدفق الحديث. ثانياً، صحة الكلام ووفق مع قواعد اللغة، والتي تشمل قواعد النحو والصرف، وكذلك تركيب الجمل الصحيح وفقاً لقواعد اللغة العربية. ثالثاً،

القدرة على التفاعل والاستجابة، وهي قدرة الطالب على التواصل بنشاط، والاستجابة للأسئلة، والمشاركة في المحادثات مع الآخرين بفعالية. رابعاً، القدرة على التحدث بالأفكار، حيث يكون الطالب قادراً على تنظيم وتقديم الأفكار أو الآراء بشكل منطقي ومنظم ومرتبطة بموضوع الحديث. هذه المؤشرات تعطي صورة شاملة عن مدى قدرة الطالب على إتقان مهارة الكلام، خاصة في تعليم اللغة العربية (بني أمين، ٢٠٢٣)

في عملية التعلم والتعليم، هناك عنصران أساسيان هما طريقة التعليم ووسائل التعليم. هذان الجانبان مترابطان. اختيار طريقة التعليم معينة سيؤثر على نوع وسائل التعليم المناسبة، على الرغم من وجود جوانب أخرى يجب مراعاتها عند اختيار الوسائل، من بينها أهداف التعليم، وأنواع المهام والاستجابات التي يُتوقع من الطلاب إتقانها بعد التعليم، وسياق التعلم بما في ذلك خصائص الطلاب. ومع ذلك، يمكن القول إن إحدى وظائف وسائل التعليم هي أن تكون أداة مساعدة للتعليم، تساهم في التأثير على مناخ وظروف بيئة التعلم التي ينظمها ويخلقها المعلم.

من أشكال ابتكار تعليم اللغة العربية التي يمكن القيام بها هو استخدام الألعاب في عملية التعليم. يمكن للألعاب في هذا التعليم أن تنمي المسؤولية والتعاون والمنافسة الصحية والمشاركة في التعلم. أحد أنواع الألعاب التي يُعتقد أنها يمكن أن تشمل نشاط جميع الطلاب في التعلم هو المسابقات بين المجموعات للتنافس بسرعة في وقت محدد. من أجل تحقيق تحسين، يجب إجراء تجديد من خلال تقديم تعليم مبتكر.

برأي (سوجيونو، ٢٠١٥)، أن التعليم المبتكر هو التعليم الذي يصممه المعلم، والذي يمثل تجسيداً لأفكار أو تقنيات تعتبر جديدة، لتمكين الطلاب من

تحقيق التقدم في عملية ونتائج التعلم. من بين أشكال ابتكار تعليم اللغة العربية التي يمكن القيام بها هو استخدام وسائل تعليمية على شكل ألعاب. من أشكال ابتكار تعليم اللغة العربية التي يمكن القيام بها هو استخدام وسائل تعليمية على شكل اللعبة. برأي (نائل الرحماواوي ومجيب، ٢٠١١) تُعد الألعاب اللغوية نوعًا من الوسائل التعليمية اللغوية التي يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، والتي يمكن أن توفر جوًا ممتعًا وتترك انطباعًا إيجابيًا في نفوس الطلاب.

تُعد الألعاب اللغوية أحد الأساليب في تعليم الكلام. اللعبة اللغوية هي نشاط لاكتساب مهارة اللغوية معينة بطريقة ممتعة. وبالتالي، يمكن تعريف اللعبة اللغوية بأنها نشاط أو فعالية لها قواعد وأهداف وتحتوي على عناصر ترفيهية ممتعة ومبهجة. اللعبة اللغوية هي طريقة لتعلم اللغة من خلال اللعب. في جوهرها، اللعبة اللغوية هي نشاط لاكتساب مهارة لغوية معينة بطريقة مبهجة. (حنون، ٢٠١٩)

في تنفيذ الألعاب، وخاصة الألعاب اللغوية، هناك بعض العيوب والمزايا. فيما يلي النقصان والمزايا الألعاب اللغوية. تعتبر مزايا ونقصان الألعاب اللغوية إحدى وسائل التعليم عالية الجودة. مع وجود منافسة بين الطلاب في عملية التعلم في الفصل. يمكن للألعاب اللغوية بناء علاقات جماعية وتطوير المنافسة الاجتماعية للطلاب. ومع ذلك، فإن عدد الطلاب الكثير جدًا يتسبب في صعوبة إشراك جميع الطلاب، مما قد يعيق تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى. (ميرناواوي، ٢٠٢١)

عادةً ما يصاحب تنفيذ الألعاب اللغوية ضحك وصراخ الطلاب، مما قد يعيق تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى. لا يمكن توصيل جميع مواد الدرس من خلال الألعاب اللغوية. ومع ذلك، فإن المواد التي يتم توصيلها تترك انطباعًا في قلوب

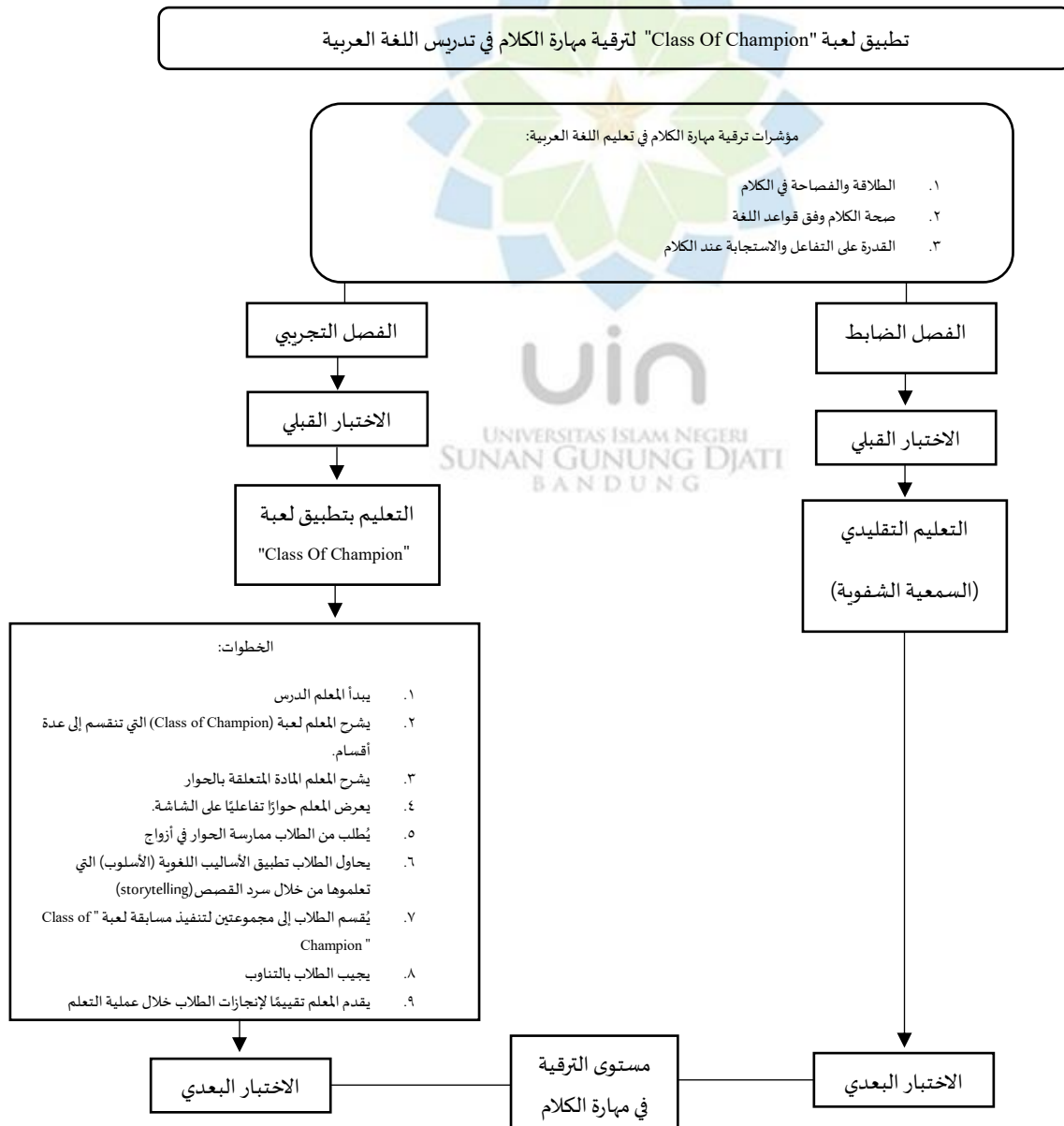
الطلاب، مما يجعل تجربة المهارات التي تم التدرب عليها صعبة النسيان. بشكل عام، لا تعتبر الألعاب اللغوية برنامجًا لتعليم اللغة، بل مجرد فترة فاصلة. يُعد استخدام الوسائل التعليمية ضروريًا في عملية التعلم داخل الفصل من قبل المعلم. يهدف ذلك إلى تسهيل عملية نقل المعرفة من قبل المعلم واستقبالها من قبل الطلاب. وهذا يتطلب إبداع المعلم في تصميم وسيلة تعليمية مناسبة للمادة التي سيتم تدريسها. المعلم المبدع لا يعتمد في استخدام الوسائل التعليمية في عملية التعلم على توفر الوسائل المطلوبة في المدرسة.

وسائل تعليم اللغة القائمة المعتمدة على الألعاب كثيرة ومتنوعة الأسماء، ومنها لعبة (Class of Champion). وفقًا (براسيتيو، ٢٠٢٣)، "فصل الأبطال" هو منهج تعليمي يستخدم مسابقات الألعاب لتحفيز الطلاب في عملية التعلم. تتضمن هذه التقنية الطلاب في جو تنافسي صحي، حيث يمكنهم إظهار معرفتهم وإبداعهم وعملهم الجماعي في حل تحديات التعلم.

"Class Of Champion" هي إحدى التقنيات في التعليم القائم على الألعاب (Game Based Learning) التي تستخدم عناصر اللعب، مثل المنافسة بين المجموعات، لخلق جو تعليمي ممتع ومليء بالتحدي ومحفز للطلاب. لا تهدف هذه الوسيلة إلى تحسين القدرات الأكاديمية فحسب، بل أيضًا المهارات الاجتماعية، وخاصة مهارات الكلام. إن في تطبيق لعبة "Class Of Champion" لتعزيز مهارة الكلام لدى الطلاب، يبدأ التعلم بأن يُطلب من الطلاب ممارسة حوار تفاعلي يقدمه المعلم. يهدف هذا الحوار إلى تقديم نموذج للحوار يمكن أن يكون مرجعًا للطلاب في التحدث باستخدام اللغة العربية الصحيحة والمناسبة للسياق. بعد ذلك، يتقدم الطلاب إلى الأمام في أزواج لممارسة الحوار الذي تم تعلمه، حتى يتمكنوا من تدريب قدراتهم على الكلام مباشرة من خلال الحوار.

بعد ذلك، يحاول الطلاب تطبيق أنماط الجمل (الأساليب) التي تم تعلمها من خلال التدريب على تقديم القصة، حيث يروون قصة قصيرة باستخدام اللغة العربية. المرحلة الأخيرة هي أن يجيب الطلاب في مجموعات على اختبار قصير حول المادة التي تم تعلمها. يتم إجراء هذا الاختبار باستخدام نظام المنافسة، حيث تضغط كل مجموعة الجرس المتاح لتقديم أسرع إجابة (جثني، ٢٠١٨). من خلال هذه المراحل، لا يتدرب الطلاب على مهارة الكلام فحسب، بل يعززون أيضاً شجاعتهم وتعاونهم وفهمهم للمادة التي يتم تدريسها.

لتوضيح ذلك. إليك مخطط الإطار الفكري في البحث:



الفصل السادس: فرضية البحث

الفرضية هي عبارة أو تخمين مؤقت يتم بناؤه على نظرية أو ملاحظة أولية، ثم يتم اختباره من خلال البحث. تعمل الفرضية كدليل في عملية البحث لتحديد التركيز واتجاه جمع البيانات. عادةً ما تتم صياغة الفرضية في شكل عبارة قابلة للاختبار من خلال البيانات التجريبية. (سوجيونو، ٢٠١٥)

وبالتالي فإن المتغير المناسب في هذا البحث يشمل:

(١) مهارة الطلاب في الكلام عند التعليم اللغة العربية قبل تطبيق لعبة Class of

Champion

(٢) مهارة الطلاب في الكلام عند التعليم اللغة العربية بعد تطبيق لعبة Class of

Champion

من الممكن أن يوجد اختلاف بينهما. لذلك تقدم الباحثة فرضية البحث كما يلي:

H_0 : عدم ترقية مهارة الطلاب في الكلام عند تدريس اللغة العربية بتطبيق لعبة

Class of Champion

H_1 : وجود ترقية مهارة الطلاب في الكلام عند تدريس اللغة العربية بتطبيق لعبة

Class of Champion

ثم يتم امتحان صحة الفرضية السابقة بحساب قيمة "ت" ومقارنتها بقيمة "ت" في الجدول على المستوى الدلالة ٥٪ بالحد الآتي:

• إذا $t_{\text{terhitung}} > t_{\text{tabel}}$ فإن الفرضية الصفرية (H_0) تُرفض، أي لا يوجد ترقية في

مهارة الكلام

• إذا $t_{\text{terhitung}} > t_{\text{tabel}}$ فإن الفرضية الصفرية (H_0) تُقبل، أي يوجد في مهارة الكلام

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

فيما يتعلق بعنوان البحث الذي اختارته الباحثة، يطلع أن هناك عددا من نتائج البحوث ذات الصلة بهذا البحث التي أجراها الخبراء السابقون مع اختلافات في تفاصيل نقاط التركيز لبحث المشكلة، وموضوع البحث، ونوع البحث المستخدم. ومن بينها ما يلي:

١. البحث الذي أجراه عرفان نوريانا، (٢٠١٩) بعنوان "تطبيق لعبة بطاقات التلميح في تحسين الكلام باللغة العربية (دراسة على طلاب الصف الثامن بمدرسة محمدية الداخلية ببرامبانان يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩)". هذا البحث هو بحث كمي يستخدم تصميم المجموعة الضابطة للتجربة القبليّة والبعدية، ويتم تنفيذه بخمس لقاءات، لقاءان للاختبار القبلي والبعدى، وثلاثة لقاءات في التعلم. يتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلة والاختبار والاستبيان والتوثيق. سيتم تحليل نتائج البحث باستخدام برنامج SPSS ٢٤,٠ باستخدام صيغة اختبار-ت، كما سيتم تحليل بعض البيانات باستخدام برنامج Microsoft Excel ٢٠١٣. متوسط نتائج الاختبار القبلي للفصل التجريبي ب هو ٧٤,٦٥، ومتوسط نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي ب هو ٨٥,٨١. ومتوسط نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابط أ هو ٧٣,٨٨، ومتوسط نتائج الاختبار البعدي للفصل الضبطى أ هو ٨٣,٢٣.

٢. البحث الذي أجرته يني أبساري، (٢٠٢٣) بعنوان "تحسين مهارات التحدث لدى الطلاب من خلال طريقة لعب الأدوار في مادة اللغة الإندونيسية بالصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثانية ليمبار سيلاتان

للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. بناءً على مؤشرات النجاح لهذا البحث، فإن الحد الأدنى هو الحصول ٨٥٪ من الطلاب على درجة > ٧٠. أظهرت نتائج البحث أن طريقة لعب الأدوار يمكن أن ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢ لمبار الجنوبية. مهارات التحدث لدى الطلاب في الدورة الأولى بمتوسط ٣٥٪، وزيادة في الدورة الثانية بنسبة ٨٥٪. في هذا الإجراء، تحسنت مهارة الكلام لدى الطلاب مع نطق نبرة الصوت التعبيري حتى وصلت إلى معايير الإتقان المحددة، وهي الحد الأدنى لحصول ٨٥٪ من الطلاب على درجة > ٧٠.

٣. البحث الذي أجراه (أمة الله، ٢٠٢٤) بعنوان "فعالية طريقة لعب الأدوار في مهارة الكلام لدى الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الرابع بانجار. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع طريقة التجربة. بناءً على نتائج البحث من خلال الاختبار القبلي، تم الحصول على متوسط القيمة ٥٩,٩٣، ومن خلال الاختبار البعدي تم الحصول على متوسط القيمة ٨٣,٦٩. بعد إجراء اختبار الاعتدالية واختبار التجانس، تم إجراء اختبارات للعينات المزدوجة، حيث تم الحصول على قيمة الدلالة-2 (tailed) بمقدار ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وبالتالي، يمكن استنتاج أن هناك فرقاً كبيراً بين ما قبل استخدام طريقة لعب الأدوار وما بعد استخدام طريقة لعب الأدوار في مهارة الكلام لدى الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية رقم ٤ بانجار.

تشارك البحوث السابقة مع هذا البحث في استخدام وسائل الألعاب لتحسين مهارة الكلام لدى الطلاب. ومع ذلك، تكمن الاختلافات

الجوهرية في أنواع وسائط الألعاب المستخدمة، وتصميم البحث، والمواد الدراسية التي يتم التركيز عليها. استخدمت البحث الأول وسائط بطاقات الإشارات مع تصميم شبه تجريبي، واستخدم البحث الثاني بحث الإجراءات الصفية في مادة اللغة الإندونيسية، واستخدمت البحث لثالث لعب الأدوار بتصميم ما قبل التجريب. بينما تستخدم هذه الدراسة لعبة "Class Of Champion" بتصميم شبه تجريبي لتحسين مهارات الكلام باللغة العربية. وبالتالي، تتميز هذه الدراسة بفرادتها في الجمع بين لعبة Class Of Champion والتصميم شبه التجريبي لترقية مهارة الكلام باللغة العربية، مما يميزها عن البحوث السابقة.

