ملخص البحث

ناديا نور ديانا, رقم تسجيل ١٢٢٢٠٣٠١٢١, بنوع استخدام وسيلة لعبة اللوحة التعليمية *Ludo* لترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية

مهارة القراءة من أهم المهارات اللغوية، لأنها تمثل الأساس في اكتساب المفردات، والتراكيب، وفهم النصوص العربية. إلا أن مهارة القراءة باللغة العربية لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة باندونج لا تزال ضعيفة، خاصة في جوانب صحة النطق، والطلاقة في القراءة، وفهم المفردات. ويرجع ذلك إلى اعتماد عملية التعليم على المعلم بصورة أساسية، مع قلة استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية.

ويهدف هذا البحث إلى معرفة مهارة القراءة لدى التلاميذ قبل استخدام وسيلة الألعاب اللوحية التعليمية (لودو) وبعد استخدامها، وكذلك معرفة مدى ترقية مهارة القراءة باللغة العربية بعد تطبيق هذه الوسيلة.

وقد استند الإطار الفكري للبحث إلى النظرية السلوكية، والبنائية الاجتماعية، ونظرية المرشح الوجداني (Affective Filter)، ومدخل القراءة الجهرية, التي تؤكد أهمية مشاركة التلاميذ الفعالة، والتدريب المتكرر على القراءة، وتهيئة جو تعليمي ممتع في ترقية مهارة القراءة الجهرية. أما فرضية البحث فهي وجود ترقية في مهارة القراءة باللغة العربية لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة الألعاب اللوحية التعليمية (لودو).

واستخدم البحث المنهج الكمي بطريقة شبه تجريبية من خلال تصميم Nonequivalent Control Group Design.وتكوّنت عينة البحث من ٤٤ تلميذ ا من الصف الرابع بمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة باندونج، وقسّموا إلى الصف التجريبي والصف الضبطي. وشملت أدوات جمع البيانات الملاحظة، والاختبار القبلي والبعدي، والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار الطبيعية، والتجانس، واختبار مان–ويتني، واختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة، واختبار الكسب المعدل (N-Gain) بمساعدة برنامج SPSS.

من نتائج هذا البحث (١) أنّ مهارة القراءة لدى التلاميذ قبل استخدام وسيلة اللعبة التعليمية اللوحية (لودو) كانت متقاربة بين الصف التجريبي والصف الضبطي، حيث بلغت قيمة الدلالة (٠,٠٥<) ٠,٣٦٤، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية. (٢) أنّ مهارة القراءة لدى التلاميذ بعد استخدام وسيلة اللعبة التعليمية اللوحية (لودو) قد تحسّنت، حيث بلغت قيمة الدلالة (٠,٠٥>) ٠,٠٢٦، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الصف التجريبي. (٣) أنّ استخدام وسيلة اللعبة التعليمية اللوحية (لودو) كان فعّالًا في تنمية مهارة القراءة، حيث بلغت قيمة الدلالة في (٠,٠٥>) N-Gain ٠,٠٣١، وبلغ متوسط الكسب ٠,٩١ في الصف التجريبي مقابل ٠,٦٦ في الصف الضبطي.

SUNAN GUNUNG DJATI