الباب الأول
مقدّمة

الفصل الأول: خلفية البحث

من المعروف تعتبر اللغة واحدة من الأدوات الأساسية لتحديد تحقيق النجاح ولها دور مهم في التطور الفكري والاجتماعي والعاطفي للشخص. فى عالم التعليم، من المتوقع أن تمكن اللغة الطلاب من معرفة أنفسهم وثقافتهم، والتعبير عن الأفكار والمشاعر، والمساهمة في المجتمع والقدرة على إظهار القدرات الإبداعية والإبداعية في نفسه. (Chasanah, 2014)

أحد من العديد من لغات العالم وهي اللغة العربية. قيل أن اللغة العربية هي اللغة الرئيسية في العالم بسبب عددها يمكن أن يزيد عدد مكبرات الصوت التي تتجاوز مائتي مليون شخص أن يزداد من وقت لآخر. تستخدم اللغة العربية أيضًا من قبل ما يقرب من عشرين دولة في العالم كلغة رسمية لذلك البلد. لأن اللغة العربية هي اللغة التي يستخدمها كتاب الإسلام المقدس هو القرآن، بالطبع مما يجعل اللغة العربية لغة ذات مضمون عظيم لمئات الملايين من المسلمين في العالم ، من الدول العربية وغير العربية (Arsyad, 2013).

من المعروف في المجتمع عام، اللغة العربية تعتبر لغة أجنبية لأنها ليست اللغة المستخدمة كل يوم. وفي عالم التعليم، مثل المدارس الإسلامية الحكومية من روضة الأطفال إلى الجامعة، اللغة العربية هي اللغة الأجنبية التي يتعلمونها. وكذلك منهج التعلم المدرسي وضع اللغة العربية كلغة أجنبية. (Hermawan, 2018)

لأن اللغة العربية تعتبر لغة أجنبية، فهي عقلية الطلاب أن اللغة العربية "صعبة" في تعلمها. فتعليم اللغة العربية باستخدام وسائل والاستراتيجيات والتقنيات التي ليست مملة حتى يتمكن الطلاب من تغيير طريقة تفكيرهم لتعلم اللغة العربية. من المعروف، يجب أن يفي تعليم اللغة العربية بأربع مهارات لغوية

يجب أن يتقنها الطلاب. المهارات الأربع هي مهارات الاستماع، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. ٤ مهارات لغوية هذا له تأثير على تعليم اللغة العربية

إحدى الصعوبات في استخدام اللغة العربية هي تكلام باللغة العربية. مهارات الكلام هي القدرة على التعبير عن أصوات النطق ونطق الكلمات يعبر ويصرح وينقل الأفكار والأفكار والمشاعر. مهارات الكلام باللغة العربية أو لغة ثانية في نقل اللغة العربية ونطقها تعبيريًا يصبح أمرًا صعبًا على الطلاب (Nalole, 2018)

ليست قدرة كلام اللغة العربية بالتعليم بل بالاستعادة. يمكن تحسين مهارات كلام اللغة العربية بالاجتذابة و المفرّحة فالطلاب لهم الإرادة لتكلم اللغة العربية. تعليم اللغة العربية الاجتذاب باستخدام وسيلة التعليمية الاجتذاب أيضًا.

بناءً على نتئجة المقابلة مع مدرس اللغة العربية من الصف الثامن بمدرسة المتواسطة تارونا بكتي بوغور، أن طلاب الصف الثامن لهم نقيص في مهارات كلام اللغة العربية. بالإضافة إلى طريقة المحاضرة المستخدمة فقط، هناك نقص في إبداع المعلم في استخدام وسيلة التعليم اللغة الممتعة لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية. لذا يجب أن يكون هناك ابتكار في استخدام وسيلة التعليم لتحفيز الطلاب على التعلم ومن المؤمل أن يتمكن لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية. وسيلة التعليم هي كل ما يمكن أن يكون تستخدم لتوجيه الرسائل ويمكن أن تحفز العقل، أن تثير الحماس والاهتمام والرغبة لدى الطلاب لتشجيع عملية التعلم لدى الطلاب. (Robertus Angkowo, 2007)

وسيلة التعليم الممتعة ضرورية لترقية جودة تعليم اللغة العربية إحداها قدرة الكلام باللغة العربية. إحدى وسيلة التعليم التي يمكن استخدامها في هذه المشكلة هي الوسائل البصرية من خلال بطاقات الألعاب. بطاقة إحدى وسائل

التعليم التي يتم استخدامها غالبًا لترقية مهارات اللغة العربية. أنواع وسيلة بطاقة التعليم ما يلى البطاقات التعليمية وبطاقات الكلمات وبطاقات الجمل وبطاقات الأسئلة والأجوبة والبطاقات الألعاب وكروت الأدوار. (Ahsanuddin, 2016)

بطاقة اللعبة هي إحدى البطاقات التي يمكن أن تستخدمها في وسيلة التعليم. إحدى بطاقة اللعبة التي يمكن استخدامها هي بطاقة لعبة "Talk or Dare" . وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" هي بطاقة لعبة مقبسة من بطاقة لعبة "Turth or Dare". بطاقة لعبة "Turth or Dare" هي واحدة من تلك الألعاب التي يعرفها أكثير من الناس ، لكن تختلف بطاقة لعبة "Talk or Dare" في استخدامها. لعبة "Turth or Dare" هي لعبة بين الإجابة بصدق أو القيام بشيء شجاع و يتطلب من اللاعبين التحلي بالصدق والشجاعة. على أنّ بطاقة لعبة "Talk or Dare" هي لعبة بين بناء الجمل أو إظهار محادثة تم اعطائها. تصحيح لعبة "Talk or Dare" لتدريب مهارة الكلام في اللغة العربية. (Alifa Nur Nafisah, 2021)

بناءً على خلفية البحث، ستقوم الكاتبة بإجراء دراسة لإثبات أ وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية أم لا. برفع عنوان البحث **استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" لترقية مهارة الكلام للتلاميذ (دراسة شبه التجربة لتلميذ الفصل الثامن بمدرسة المتواسطة تارونا بكتي بوغور)**

الفصل الثانى: تحقيق البحث

بناء على خلفية المشكلة أعلاه ، يمكن تحديد مشكلة البحث على النحو التالي:

١. كيف تكون قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية قبل استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" ؟
٢. كيف استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" في ترقية مهارة الكلام في اللغة العربية ؟

٣. كيف تكون قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية بعد استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" ؟

الفصل الثالث: أغراض البحث

ووفقا لصياغة المشكلة السابقة، فإن أغراض هذه الدراسة هي كما يلي:

١. لمعرفة قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية قبل استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare"
٢. لمعرفة استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" في ترقية مهارة الكلام في اللغة العربية
٣. لمعرفة قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية بعد استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare"

الفصل الرابع: فوائد البحث

بناء على أغراض البحث، من المتوقع أن تكون نتائج الكتابة قادرة على تقديم فوائد لعالم التعليم نظريا وعمليا.

١. الناحية النظرية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

من المتوقع أن توفر نتائج هذه الدراسة مفيدة في تطوير اللغة العربية و يمكن أن تصبح مرجعا جديدا للبحث القديم في وسائل تعليم اللغة العربية.

٢. الناحية العملية

أ. بالنسبة للطالب

لتقديم تجربة جديدة و مختلفة في تطبيق وسائل التعليم باستخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية.

ب. بالنسبة للمعلمين

لتوفير مجموعة من وسائل تعليم اللغة العربية و يمكن تبسيط التعلم لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية باستخدام وسيلة بطاقة لعبة. و يمكن أن تكون بطاقة لعبة "Talk or Dare"طريقة للمعلمين كالمحاولة لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية.

ج. للمدارس /المدرسة

كمرجع في ترقية جودة وسائل تعليم اللغة العربية لتصحيح و تطوير تعليم اللغة العربية بشكل غير ممل.

د. للباحثة

كمواد مرجعة الذتية لتطوير الإبداع في مهارة التدريس في الفصل مبتكرة و أساس للمقارنة في إجراء البحث القديم.

الفصل الخامس: أساس التفكير

التعلم هو جهد المعلمين في تفاعل التعلم لطلاب يتعلمون بكفاءة وفعالية. تعلم اللغة الأولى أو اللغة الأم أسهل لأنها تحدث علميًا من خلال البيئة في المحادثة اليومية. و اللغات الأجنبيةأصعب في تعلمها لأنها نادرة تستخدم في الحياة اليومية فإتقان المفردات التي ما يتعلمه الطلاب في المدرسة فقط. إحدى هذه اللغات الأجنبية هي اللغة العربية. (Muna, 2019)

قيل، التعليم أنه عملية تفاعل مع جميع المواقف من حوله من خلال التجارب المختلفة التي يمر بها. تعليم اللغة العربية هو عملية أنشطة التدريس والتعلم التي يقوم بها المعلمون، أي معلم اللغة العربية على كامل ليكون التعليم على مادة معينة بطريقة مواتية ويمكن أن يحقق أهداف تعلم اللغة العربية. (Muna, 2019)

من المعروف، تعليم اللغة العربية المؤثّر يستطيع باستخدام اختلافات التعليمية الشيقة. واحدة من التعلم المثير للاهتمام هو استخدام وسائل الإعلام

التعليمية. وسائل التعليم هي وسائل تدعم محتوى المواد التعليمية وتسهل على تحصيلها. تعيّنت فعالية تعلم اللغة العربية عن طريق اختيار وسائل التعليم.

وسائل الإعلام هي صيغة الجمع للوسيط (وسيط)، وهي وسيلة اتصال. مشتق من الوسط اللاتيني (بين)، المصطلح في يشير إلى أي شيء يحمل معلومات بين المصدر والمتلقي(Smaldino, 2011) . تعريف وسيلة هي كل ما تستخدم لتوجيه الرسائل وتحفيز الأفكار والمشاعر والانتباه والرغبة لدى الطلاب، بحيث يمكن تشجيعهم على المشاركة في عملية التعليم. (Robertus Angkowo, 2007) وفقًا لجاني وبريجز، تشتمل وسائل التعليم الضمني على أدوات مادية تُستخدم لنقل المواد والمحتوى التعليمي، بما في ذلك الكتب ومسجلات الأشرطة والأشرطة ومقاطع الفيديو والكاميرات والأفلام والشرائح والصور الفوتوغرافية والرسومات والتلفزيون وأجهزة الكمبيوتر. (Arsyad, 2006)لذا، فإن الوسائل هي أحد مكونات مصادر التعلم أو المركبات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطالب و تحفز الطلاب على التعلم.

من الآراء الثلاثة السابقة، الاستنتاج هو أن وسائل التعليم هي وسيلة لنقل المعلومات التي يمكن أن تحفز الأفكار والمشاعر والرسائل والانتباه والاهتمام واهتمام الطلاب في عملية التعليم والتعلم بحيث يمكن أن تشجع عملية التعلم في نفسهم.

إحدى وسائل التعليم هي إستخدام بطاقات الألعاب. بطاقة اللعبة هي إحدى البطاقات التي تستخدمها كوسائل التعليم. يمكن أن تقود بطاقات الألعاب الطلاب بشكل غير مباشر إلى العالم الحقيقي في سياق التعليم. لأن وسيلة بطاقة اللعبة هي وسائل سياقية. الرسائل في بطاقات اللعبة عبارة عن تعبيرات ومفردات لفظية مكتوبة على الورق. إحدى بطاقات الألعاب التي يمكن استخدامها هي ب بطاقة لعبة "Talk or Dare". (Alifa Nur Nafisah, 2021)

وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" هي بطاقة لعبة مقبسة من بطاقة لعبة "Turth or Dare". بطاقة لعبة "Turth or Dare" هي واحدة من تلك الألعاب التي يعرفها أكثير من الناس، لكن تختلف بطاقة لعبة "Talk or Dare" في استخدامها. وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" هي تُستخدم وسيلة بطاقة لعبة لتعلم مهارات الكلام باللغة العربية. هذه وسيلة تجعل المفردات حافزًا للطلاب علي تحدث العربية ببطاقات Talk لتعبير الجمل من خلال المفردات البسيطة المتوفرة والمحادثات المتوفرة في بطاقات Dare، لإجراء محادثات باللغة العربية. (Alifa Nur Nafisah, 2021)

وفقًا لسغت فرأتمقى، فإن خطوات التعليم باستخدام و وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare"، هي كما يلي:

١. الإعداد، في هذه المرحلة يقسم المعلم الطلاب إلى ست مجموعات. ثمّ، يشرح المعلم قواعد اللعبة
٢. الأساسية، تبدأ اللعبة من المجموعة ١. يقوم ممثلو المجموعة ١ برمي نرد لتحديد اختيار البطاقة التي يجب الحصول عليها. إذا كان النرد يحتوي على رقم فردي، فاخذ بطاقة Talk وإذا كان للنرد رقم زوجي، فاخذ بطاقة Dare Card. إذا كنت تأخذ بطاقة Dare ، فيجب عليك تكوين جمل من المفردات المدرجة. إذا حصلت على بطاقة Talk ، فيجب عليك نمذجة المحادثة المكتوبة وفقًا لذلك. ثم يقرأ ممثل المجموعة الأمر أو السؤال المكتوب على ظهر البطاقة. أجابت المجموعة ١ على السؤال بناءً على مناقشة المجموعة في ١٠ ثوانٍ. ثم استمرت الي مجموعة آخر.

تتميز بطاقة لعبة "Talk or Dare" التي يتم إجراؤها في التعليم بالعديد من المزايا:

١. أن يخلق جو الفصل الدراسي أكثر نشاطًا وإمتاعًا بحيث يزداد حماس الطلاب للتعلم.
٢. يشارك الطلاب بشكل مباشر في اللعبة ، فالمعلم كقاضٍ أو محفز ومدقق.

٣. جو الشامل أثناء اللعبة أن يحفز الطلاب على أن يكونوا الأفضل بين الطلاب الآخرين. بحيث يكونغرض التعلم هو مساعدة الطلاب.

بصرف النظر عن المزايا ، فإن بطاقة لعبة "Talk or Dare" لها عيوب، وهي:

١. مشروع صنع بطاقة لعبة "Talk or Dare" هو مشروع طويل ويجب أن تصنعها بالابكار.
٢. إذا لم تكن إدارة الوقت جيدة ، فلن تتحقق أهداف التعلم.
٣. إذا لم تكن إدارة الفصل مناسبة ، فقد تسبب ضجة تعطل عملية التعلم.

الكلام هو مهارة نقل الرسائل من خلال اللغة المنطوقة. الارتباط بين الرسائل واللغة المنطوقة كوسيلة للتسليم قريب جدًا. الكلام يعني التعبير عن الأفكار أو الرسائل اللفظية بنشاط. القدرة على التواصل اللفظي هي محور المهارات اللغوية. القدرة اللغوية هي قدرة الشخص على استخدام لغة مناسبة يتم رؤيتها من نظام اللغة. (Fakhrudi, 2016)

إن الشخص قادر على التحدث إذا يستطيع أن نطق أصوات اللغة التي يمكن أن يفهمها المستمع (الشخص الآخر)، ويتقن قواعد اللغة (صرف ونحو) ، ويكون قادرًا على استخدام المفردات بشكل مناسب وفقًا للأفكار والمواقف (السياق) أين ما تكلم و كيف ما تكلم. (Dadang Sunendar, 2009)

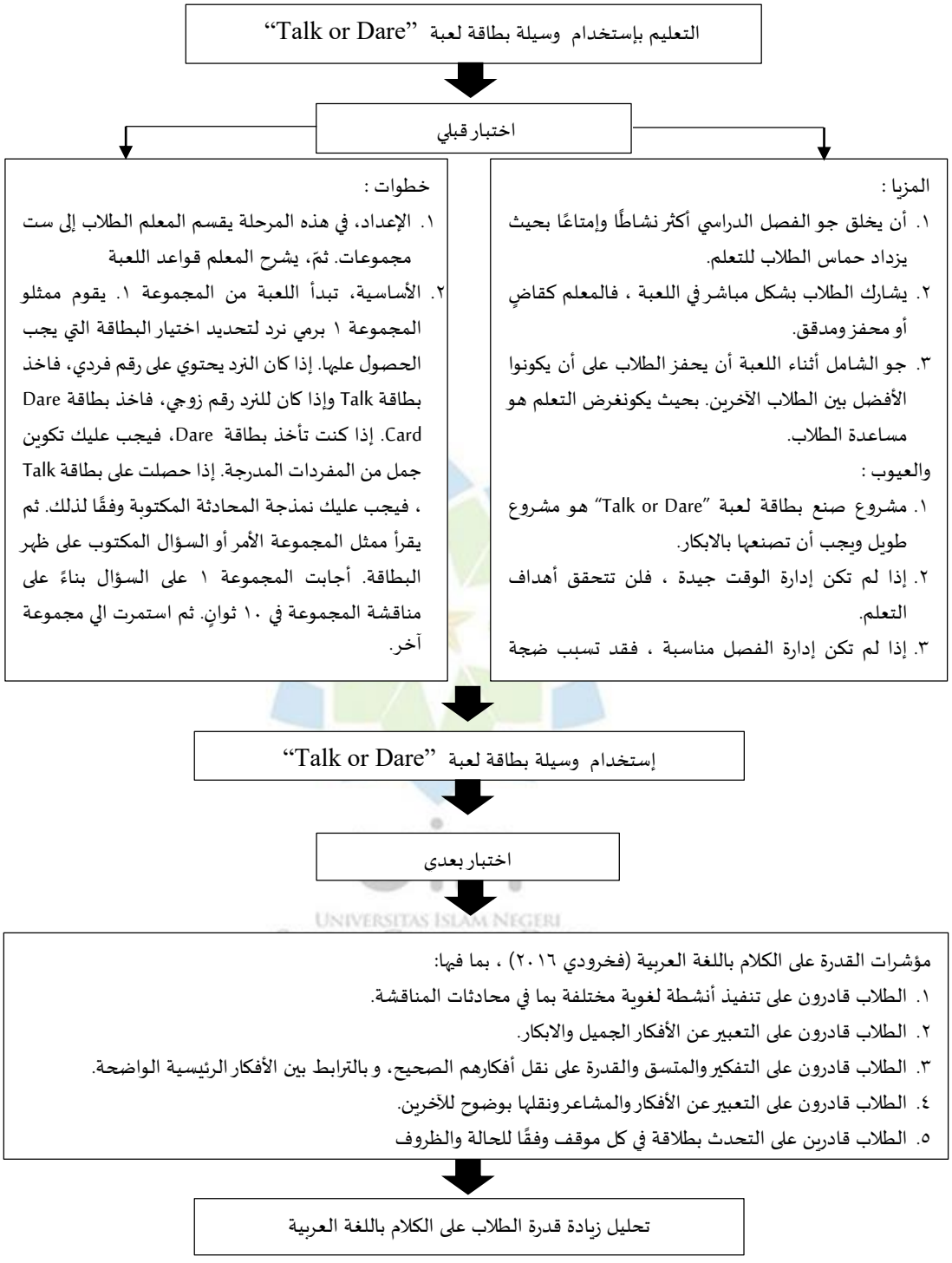
فُهمت مهارة الكلام كقدرة لتعبير عن أصوات التعبير أو الكلمات لتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للمحاور. بمعنى أوسع، الكلام هو نظام من العلامات يمكن سماعها ورؤيتها و تستفيد من العضلات والأنسجة العضلية في جسم الإنسان لنقل الأفكار من أجل تلبية احتياجاتهم. (Saepudin, 2012)

وفقًا لأحمد (Fakhrudi, 2016) ، فإن الغرض من تعليم الكلام باللغة العربية هو على النحو التالي:

١. تكوين الطلاب قادرون أن يقوموا بأنشطة لغوية مختلفة، مثل المحادثات والمناقشات والمراسلات.
٢. تنمية قدرة الطلاب على التعبير عن الأفكار الجميل و الإبداع
٣. تعوّد الطلاب بالتفكير المنطقي والمتسق والقدرة على نقل أفكارهم الصحيح، و بالترابط بين الأفكار الرئيسية الواضحة.
٤. تكوين الطلاب قادرون على التعبير عن الأفكار والمشاعر ونقلها بوضوح للآخرين.
٥. تدريب الطلاب على التحدث بطلاقة في كل موقف حسب الظروف والمواقف.

مؤشرات القدرة على الكلام باللغة العربية (Fakhrudi, 2016) ، بما فيها:

١. الطلاب قادرون على تنفيذ أنشطة لغوية مختلفة بما في محادثات المناقشة.
٢. الطلاب قادرون على التعبير عن الأفكار الجميل والابكار.
٣. الطلاب قادرون على التفكير والمتسق والقدرة على نقل أفكارهم الصحيح، و بالترابط بين الأفكار الرئيسية الواضحة.
٤. الطلاب قادرون على التعبير عن الأفكار والمشاعر ونقلها بوضوح للآخرين.
٥. الطلاب قادرين على التحدث بطلاقة في كل موقف وفقًا للحالة والظروف.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

الفصل السادس: فرضية البحث

الفرضية هي بيان يمثل إجابة مؤقته لمشكلة يتم حلها من خلال البحث، و تتم صياغتها على أساس المعرفة و المنطق. لإختبار حقيقة الفرضية من خلال إجراء البحث. لفرضية هي الإجابة على سؤال البحث ستتم إختبارها من أجل الحقيقة عن طريق المعرفة (Hermawan, 2018)

ستسلط هذه الدراسة الضوء على متغيرين، المتغير الأول هو استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" والتي يتم إعطاؤها رمز المتغير X ، والمتغيرالثاني هو قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية التي يتم إعطاؤها رمز المتغير Y. فإن صياغة الفرضية في هذه الدراسة افتراضرأن استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" مأثّر على قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية. لاختبار الفرضية في هذه الدراسة، و بالتالي صياغة الفرضية التي يمكن اتخاذها هي كما يلي:

(H_1) : هناك ترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية بعد استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare"

(H_0) : ليس هناك ترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكلام في اللغة العربية بعد استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare"

الفصل السابع: البحوث السابقة

بناء على عنوان البحث الذي اختاره الكاتبة عن استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية. وجدت الكاتبة البحوث السابقة يمكن استخدامه كمرجع على الرغم مختلف في المتغير x أو المتغير y. ومن البحوث السابقة ما يلي:

١. البحث لأليفا نور نفسة وآخرين في مجلتها بعنوان "تطوير بطاقة لعبة "Talk or Dare" لتعليم مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس"

بناء على هذه البحث، كانت أهليّة من بطاقة لعبة "Talk or Dare"معروفة بالاستبيان الذي معطى الى أهل الوسيلة، أهل المواد، معلّمون اللغة العربية بسبب مضبوطة الوسيلة ٨٦،١%، مضبوطة المواد ٧٧،٥% و تقويم المعلمين اللغة العربية يتناسب بمقياس المضبوط الذي مذكور بأركنطى (٢٠١٠) أنّ هذه بطاقة لعبة "Talk or Dare" مضبوطة.

٢. البحث لمحمد عين الحق في مجلتها بعنوان "تأثير لعبة Truth or Dare على مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب" الى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة ممبع الصالحين. بناء على هذه البحث، أنّ استخدام وسيلة لعبة "Truth or Dare" لترقية مهارة الكلام بكسب نتيجة المتوسطة هي ٨،٣٧ من باب التقدّم . نعرف من تلك النتيجة أن متغير قيمة الاختبار القبلي هي ١١٠٠ و قيمة الاختبار البعدي ١٣٤٠ لهما فرق. و نتيجة t-test ٨،٢٤ أكبر من نتيجة t-tabel ٥% هي ٢،١٣ و t-tabel ١% هي ٢،٩٥ بالنموذج خمسة عشر طالبا . لإنّ نتيجة t-0 أكبر من نتيجة H_0 لذلك H_1 متّفق و H_0 مرفوض (هناك تأثير لعبة Truth or Dare على مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب" الى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة ممبع الصالحين). H_0 : ليس هناك تأثير لعبة Truth or Dare على مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب" الى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة ممبع الصالحين. H_1 : هناك تأثير لعبة Truth or Dare على مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطلاب" الى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة ممبع الصالحين.

٣. البحث لسغت ني رحمي و آخرين في مجلتها بعنوان " وسيلة بطاقة لعبة على Truth or Dare Play (TODP) في مادة الفيروسات التي تم إجراءها على طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية". بناء على هذه البحث، نجد تحليل بيانات البحث أنّ بطاقة لعبة على Truth or Dare في باب المضبوط فتحسن لمتطوّر. متوسط نتيجة مضبوطة الوسيلة هي ٨٧،٥٤% بفئة صالحة.

تُظهر نتائج اختبار التطبيق العملي لوسيلة بطاقة لعبة Truth or Dare Play (TODP) على مواد الفيروسات في الجدول ٢ يدلّ على متوسطة ٩٢،٣٥% في الفئة لمعلمين و ٩٣،٨٣% في الفئة لطلاب. هذا يدلّ أنّ لوسيلة بطاقة لعبة Truth or Dare Play (TODP) على مواد الفيروسات المتطوّر عملية من حيث سهولة الاستخدام والجاذبية وفوائد الاستخدام ، بحيث يمكن استخدامها لتعلم.

بناء على نتائج البحث السابق، يود الباحث أن يقترح أن هذا البحث له اختلافات جوهرية عن الأبحاث السابقة وأنه لم يراجعها أحد. الفرق هو متغير x ، محور الدراسة ، مكان البحث وموضوعه. كالنظرية لألفي نور نفسة في بحثها كانت وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" صالحة في اختبارها كن لا يمكن تحقيقها للاستخدام المباشر مع الطلاب بسبب جائحة Covid-19. تحقّقها الكاتبة بالعنوان: "**استخدام وسيلة بطاقة لعبة "Talk or Dare" لترقية مهارة الكلام في اللغة العربية (دراسة شبه التجربة لتلميذ الفصل الثامن بمدرسة المتواسطة تارونا بكتي بوغور)**"

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG