Abjadia : International Journal of Education, 09 (02): 490-501 (2024)
DOI: 10.18860/abj.v9i2.26290

2443-0587 (ISSN Online)
2528-3979 (ISSN Print)
International Journal of Education
مجلة علمية دولية في التربية
Research and Publication Center
Tarbiyah and Teaching Training Faculty
State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim
Malang Indonesia
http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/abjadia
e-mail: abjadia@uin-malang.com

COMPILING OF CONVENTIONAL MEDIA-BASED LANGUAGE GAME BOOK FOR ARABIC BOOK AT MADRASAH TSANAWIYAH MALANG

إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

Sholikah Mi'rotin [1]*, Abdul Wahab Rosyidi [2], Zakiyah Arifa[3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Abstract

Teachers who have joined the deliberation of Arabic subject teacher at Madrasah Tsanawiyah Malang had several problems with Arabic learning which the students found the Arabic learning process difficult, and some students in grade seven did not graduate from Madrasah Ibtidaiyah or haven't a prior foundation in Arabic. Therefore, the researcher compiled a language game book to illustrate to the students that Arabic is an easy and fun lesson. The purpose of this research is to describe the compiling of a conventional media-based language game book for Arabic books, to find out the feasibility of the compiling book, and to find out the effectiveness of the compiling book. The method of the study applied is the Research and Development of the ADDIE model. The study results: 1) The conventional media-based language game book contains language game steps. Each game includes the game objectives, time duration, game nature, equipment, material, preparation, procedure, and example. 2) The developed book is valid for use, reaching a good criterion from a material expert and design expert and reaching a very good criterion from an Arabic teacher. 3) The result of the t-count is greater than the value of the t-table, which is 5.56 > 2.16, meaning that Ha is accepted and Ho is rejected; hence, it can be said that conventional media-based language game book is effective in increasing students' competence in the Arabic learning at Madrasah Tsanawiyah Malang.

Keywords: Compiling, Conventional Media, Language Game Book, Arabic Boo

* Correspondence Address:	sholikah.mirotin@gmail.com

Article History	Received	Revised	Accepted	Published
	2024-05-07	2024-06-04	2024-07-25	2024-08-15

INTRODUCTION | مقدمة

اللغة العربية مادة تعليمية موجهة لتوجيه وإشراف وتنمية كفاءة التلاميذ إما الكفاءة الإنتاجية وإما الكفاءة الاستقبالية. لهذا السبب، تهدف مادة اللغة العربية في المدارس لاكتساب الكفاءات اللغوية الأساسية التي تشتمل على أربع مهارات لغوية (مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارات القراءة ومهارة الكتابة) وعناصر اللغة (الأصوات والمفردات والتراكيب). إذا راجعوا الباحثون قرار وزارة الشؤون الدينية رقم 183 سنة 2019 من ناحية المحتوى والعرض، يطلب منهج العربية إلى تعليمها اتصاليا وتعبيريا ووظيفيا وإلهاميا وتحديا لاعتبار اللغة العربية لغة سهلة وممتعة لكن لا تخرج من سياق الثقافة الإندونيسية.

قال Peter Kline إن عملية التعلم فعالة إذا تعلّم الشخص ممتعا (fun). كلمة ممتع (fun) وفقًا لـ Dave Meier هو يجعل حالة التعلم سعيدة(Mujib & Rahmawati, 2011a). اللعبة إحدى الوسائل الفعالة التي تمكن أن تساعد التلاميذ على تحقيق أهدافهم المرجوة(Rosyidi, 2009). استخدم عبد العزيز اصطلاح

© 2024 Abjadia : International Journal of Education
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

اللعبة في تعليم اللغة لتزويد المدرس والتلاميذ في التدريب على العناصر اللغوية ولتنمية المهارات اللغوية بممتعة ومشوقة في الأنشطة الفصلية(عبد العزيز, 1980).

وجدت الدراسات السابقة حول الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية، من حيث المهارات اللغوية وعناصرها. استخدام اللعبة في تعليم اللغة العربية له أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدرتهم على الممارسة التعليمية(ميمونة, 2019). جعلت اللعبة التلاميذ متحمسين في التعلم وتسهلهم فهم المادة (استطاعة, 2019) وفعالة لترقية نتائج تعلم التلاميذ (Sani, 2017). إذا استخدم المدرس اللعبة صحيحا زادت حماسة التلاميذ وتنوعت أنشطة التعلم (Mujib & Rahmawati, 2011b). لابد للمدرس أن يهتم ويلاحظ الأهداف وإستراتيجية اللعبة اللغوية صحيحة، لكي تستطيع لتنمية المهارات اللغوية لدى التلاميذ (عبد الكريم, 2020).

قاموا الباحثون بالملاحظة والمقابلة في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج أن المشكلة التعليمية الموجودة في تعليم اللغة العربية أن التلاميذ في الصف السابع ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو عندهم أسس اللغة العربية من قبل، وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية. سوى ذلك، قلّة الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرسين في تعليم اللغة العربية فيرون أن اللغة العربية صعبة ومملة. أحيانا، استخدمت المدرسة اللعبة اللغوية في عملية التعليم. بحثت المدرسة عن اللعبة في الإنترنت أو كتاب اللعبة اللغوية التي لها صفة عامة. فاستغرقت وقتا طويلا لبحث اللعبة المناسبة بالمادة. سوى ذلك، لم تفهم المدرسة خطوات اللعبة اللغوية فهما جيدا، ولم تجد أيضا اللعبة اللغوية في كتاب اللغة العربية على المنهج 13. فاحتاجت المدرّسة إلى الابتكار كاللعبة اللغوية التي ناسبت بموضوع الدرس.

الوسائل التعليمية التقليدية هي الوسائل التي لا تحتوي على الوسائل الإلكترونية الحديثة (السعو, 2016). باستخدام هذه الوسائل، يكون تواصل المواد التعليمية بالوسائل البسيطة (Sobri, 2014). والوسائل التعليمية التقليدية تشمل على السبورة، والبطاقات، والصور، والبطاقات الكلمة، والبطاقات الومضية، واللوحات وغيرها. فإن الأدوات أو الأجهوة التي يحتاجها المدرس بسيطة وسهلة بحيث يتمكن المدرس من إجرائها في وقت قصير ويمكن تطبيقها على الطلاب بسهولة. ليست الوسائل التعليمية مهمة للتلاميذ فحسب، لكنها مهمة للمدرس أيضا. فإن الوسائل التعليمية تنمي حب الاستطلاع وتقوي العلاقة بين المدرس والطلاب وتوسع الخبرات. وسائل اللعبة اللغوية تساعد المدرس لحل مشكلات التلاميذ عند ما تعليم اللغة العربية. وكذلك تساعد التلاميذ لترقية المهارات اللغوية العربية بالأنشطة الممتعة.

نظرا إلى النظريات السابقة عرفوا الباحثون أن ارتفاع كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية مهم جدا. والأنشطة التعليمية الممتعة تساعد التلاميذ لتنمية المهارات اللغوية. استخدام اللعبة اللغوية تحلّ مشكلات تعليم اللغة العربية، لإنها تستطيع أن تنقص ملل التلاميذ وتسهلهم في تعليم اللغة العربية. اللعبة اللغوية ليست أنشطة تعليم اللغة العربية فقط، ولكن إذا كان المدرس يعرف خطوات اللعبة جيدا ويطبّقها صحيحا في عملية تعليم العربية، فساعد على التلاميذ في تعلم اللغة العربية باحماسة حتى يستطيعوا المدرسون نيل أهداف تعليم اللغة العربية. وهنا أرادت الباحثة إعداد كتاب اللعبة اللغوية المناسب بموضوعات درس العربية في الفصل. والوسائل المستخدمة في عملية اللعبة هي الوسائل التي لاتستخدم الإلكترونية. فوجود كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يساعد المدرسين لتحسين جودة تعليم العربية في المدرسة

منهج METHOD

استخدموا الباحثون نوع البحث والتطوير (Sugiyono, 2013). لحصول الإنتاج بشكل كتاب اللعبة اللغوية ثم تجربة إلى التلاميذ للصف السابع لمعرفة فعالية ذلك الإنتاج. فالمدخل المستخدم هو المدخل

الكيفي والكمي. إجراءات البحث والتطوير النموذج المستخدم كأساس تطوير الإنتاج في هذا البحث هو نموذج ADDIE (تحليل، تصميم، تطوير، تطبيق، تقويم)(Pratama et al., 2021) . استخدموا الباحثون هذا النموذج لأن له الخطوات البسيطة والمنظمة فيسهلهم في إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية للمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

احتاجوا الباحثون الخبراء والمدرسين والتلاميذ كأفراد التجربة. خبير في مجال مضمون الكتاب و مجال تصميم الكتاب لتقويم وإعطاء المزايا والعيوب من الإنتاج أو تحقيق التصديق. كان الأستاذ مهيبان كخبير في مجال مضمون الكتاب والدكتور محمد وهيب داريبادي الماجستير كخبير في مجال مضمون الكتاب. أما المدرسون هم الذين طبّقوا الكتاب المطور في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج بعدد سبعة مدرسين. والتلاميذ هم الذين طبّقوا اللعبة اللغوية في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بعدد أربعة عشر تلميذا. أما أسلوب جمع البيانات المستحدمة الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار.

استخدموا الباحثون تحليل البيانات الكيفية وتحليل البيانات الكمية التي ناسبت بأهداف البحث. حللوا الباحثون البيانات الكيفية لتقديم البيانات على صورة وصفية من حيث المعلومات والحقائق الموجودة عن إعداد كتاب اللعبة اللغوية من الملاحظة والمقابلة. حللوا الباحثون البيانات الكمية لتقديم البيانات التي تحصل عليها من نتائج الاستبانة والاختبار. استخدموا الباحثون نوع الاستبانة المغلوقة بمقياس ليكارت (Hamzah, 2020). وأما الرموز المستجدم لتحليل الاستبانة فهو ما يلي (Arikunto, 2012):

النتيجة الأعلى = مجموع الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى
النتيجة الأقلى = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأقل
النتيجة الأخيرة =

$$\text{قيمة} = \frac{\sum \text{نتيجة مجموع المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

وحللوا الباحثون البيانات الكمية من نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي بالتحليل الإحصائي لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. استخدموا الباحثون الاختبار التائي (t-test) بنوع paired sample t-test بالحساب اليدوي. أما رمز تحليل نتيجة التجربة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي بتصميم Pre-Experimental على شكلOne-Group Pretest-Posttest Design فهو (Arikunto, 2010):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

فسروا الباحثون القيمة المحصولة بفروض البحث ودليل اتخاذ القرار. رمز فروض هذا البحث هو: H_0 بمعنى لا يكون كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية فعالا لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. H_a بمعنى كان كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية فعالا لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

أما دليل اتخاذ القرار من Paired Sample t-test فهو: إذا كان قيمة ت الحساب (t-hitung) أكبر من قيمة ت الجدول (t-tabel) فمعنه H_a مقبول و H_0 مردود. وإذا كان قيمة ت الحساب (t-hitung) أصغر من قيمة ت الجدول (t-tabel) فمعنه H_0 مقبول و H_a مردود.

نتائج RESULT

عملية إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

التحليل

قام الباحثون بالملاحظة لمعرفة المشكلات والاحتياجات من المدرسين الذين اجتمعوا بمجمع مدرسي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. المشكلات الموجودة في تعليم اللغة العربية هي استخدموا بعض المدرسين الطريقة الإنتقائية و استخدموا بعضهم الآخرون الطريقة التقليدية في عملية تعليم اللغة العربية. من ناحية الوسائل التعليمية، استخدموا بعض المدرسين الوسيائل التعليمية كفيديو و PPT، واستخدموا بعضهم الآخرون السبورة فقط لأنهم يستغرقون وقتا طويلا في تثبيت الوسائل المستخدمة. من ناحية حالة التلاميذ أنهم ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو عندهم أسس اللغة العربية من قبل، وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية. فيرون أن مادة اللغة العربية صعبة ومملة.

أكّد الباحثون المعلومات المحصولة بالمقابلة مع إحدى مدرّسة اللغة العربية. اعتمدت المدرّسة على منهج 2013 لتعليم اللغة العربية. كان الكتاب الأساسي المستخدم كتاب اللغة العربية وكراسة التدريبات كتابا إضافيا. أحيانا، استخدمت المدرّسة اللعبة اللغوية في عملية التعليم. إذا كانت المدرّسة استخدام اللعبة تحمسوا التلاميذ في عملية التعليم والتعلم. لكنهم لم يكونوا متحمسين في التعلم إذا لم تستخدم المدرّسة اللعبة. بحثت المدرّسة عن اللعبة في الإنترنت أو كتاب اللعبة اللغوية التي لها صفة عامة. فاستغرقت وقتا طويلا لبحث اللعبة المناسبة بالمادة. سوى ذلك، لم تفهم المدرّسة خطوات اللعبة اللغوية فهما جيدا، ولم تجد أيضا اللعبة اللغوية في كتاب اللغة العربية. فأرادت المدرّسة مصاحبة الكتاب الأساسي ككتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس.

اعتمادا على بيانات الملاحظة والمقابلة السابقة أن مشكلات المدرسين في تعليم اللغة العربية هي لا يوجد الابتكار في الطريقة التعليمية ويقلّ الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرسين في تعليم اللغة العربية. اختلف كل التلميذ كفاءته في تعليم اللغة العربية لإنه متخرج في المدرسة المتنوعة. احتاجوا المدرسون الوسائل المبتكرة في عملية التعليم والتعلم كمثل اللعبة اللغوية. فأرادوا الباحثون أن تحلّ المشكلات المجودة بحضور كتاب اللعبة اللغوية. فيه يحتوي على الألعاب المتنوعة باستخدام الوسائل التقليدية لتسهيل المدرسين في إعدادها وتقديم المادة العربية. أعدّوا الباحثون مضمون كتاب اللعبة اللغوية مناسب بمضمون كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية لمساعدة مدرسي العربية في تطبيق اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية.

التصميم

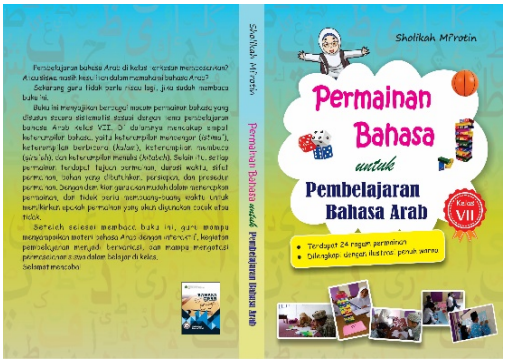
في تصميم الكتاب، رجعوا الباحثون قرار وزارة الشؤون الدينية رقم 183 سنة 2019 أنّ أهداف تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية لتنمية كفاءة التلاميذ على التواصل شفهيا وكتابيا باللغة العربية التي تضمنت على أربع المهارات اللغوية وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. أما الموضوعات الموجودة فهي: التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، البيت، ومن يوميات الأسرة.

استخدم الباحثون Corel Draw X7 في تصميم الغلاف وتصميم مضمون الكتاب، باستخدام Microsoft Word 2010. كتبوا الباحثون مضمون كتاب باللغة الإندونيسية والخط Calibri، أما مثال اللعبة فهو باللغة العربية والخط Sakkal Majalla. حجم الورق من الكتاب المستخدم هو A5.

التطوير

مرحلة التطوير هي تحقيق خطة إعداد كتاب اللعبة اللغوية من مرحلة التصميم. تتكون محتويات الكتاب على عشرة مضامين منها :

1. الغلاف الأمامي : غلاف كتاب اللعبة اللغوية يتكون من عنوان الكتاب وهو Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab والفصل المستخدم واسم المؤلفة. الصورة الموجودة تدل على عملية التلاميذ في تعليم اللغة العربية بوسيلة اللعبة اللغوية.
2. البيانات العامة : البيانات العامة تتعلق باسم المؤلفة وعنوان الكتاب و اسم المشرفين والخبراء واسم المصممة وكذلك العام الدراسي.
3. التمهيد : كتبت الباحثة كلمة الشكر قد أتم إعداد كتاب اللعبة اللغوية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج الإسلامية. وبيّنت الباحثة عن مضمون هذا الكتاب وأهداف إعداده.
4. دليل استخدام الكتاب : فيه دلائل لتساعد المدرس في استخدام كتاب اللعبة اللغوية من الأول حتى الأخر بما وقع في الكتاب.
5. فهرس الكتاب : وجد موضوع الدرس ورقم الصفحة في الفهرس لمساعدة المدرس في فتح المادة أو اللعبة المقصودة. رتبت الباحثة موضوع الكتاب كما في كتاب اللغة العربية الأساسي ولكل الباب يتكون من أربعة الألعاب لأربع المهارات اللغوية.
6. بداية الموضوع : وضعت الباحثة بداية الموضوع في الورق الحدودي لتسهيل المدرس لبحث عن الموضوع الذي أراده. كان ستة الموضوعات في هذا الكتاب هي التعارف والمرافق المدرسية والأدوات المدرسية والعنوان والبيت ومن يوميات الأسرة. أخذت الباحثة الصورة لبداية الموضوع من إنترنيت أو الشبكة الدولية. والصورة المستخدمة مناسة بموضوع الدرس في هذا الكتاب.
7. مضمون اللعبة : تكون الكتاب المطور من 24 لعبة. اشتملت كل اللعبة اللغوية على سبع المكونات منها: الأهداف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال في تطبيق اللعبة.
8. المراجع : فيه المراجع والمصادر عن المواد اللعبة اللغوية من كتب مختلفة ليكون كتاب اللعبة اللغوية المطور كتابا صحيحا ونافعا مناسبا بنظرية تعليم اللغة العربية.
9. السيرة الذاتية للمؤلفة : فيه السيرة الذاتية لمؤلف كتاب اللعبة اللغوية والخبرات التعليمية والأشياء التي تتعلق بالمؤلف.
10. الغلاف الخلفي : اللون الأساسي من الغلاف الخلفي هو أزرق وأصفر. فيه شرحت الباحثة المعلومات عن محتوى كتاب اللعبة اللغوية المناسب بدرس اللغة العربية في الصف السابع. أما الصورة السفلى فهي صورة كتاب اللغة العربية المستخدم كالأساس في إعداد كتاب اللعبة اللغوية.



الصورة 1. غلاف الكتاب

التطبيق

جرّب الباحثون الإنتاج في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية. بدؤا الباحثون التجربة الميدانية في التاريخ 17 أبريل 2021 حتى التاريخ 4 مايو 2021.

الجدول 1. جدول تطبيق اللعبة اللغوية

الرقم	التاريخ	الأنشطة
1	17 أبريل 2021	الاختبار القبلي
2	20 أبريل 2021	عملية التعليم بموضوع البيت لمهارة القراءة باستخدام Find The Mistakes
3	27 أبريل 2021	عملية التعليم بالموضوع البيت لمهارة الكتابة باستخدام Typed Game
4	4 مايو 2021	الاختبار البعدي

ثم حللوا الباحثون نتيجة الاختار البعدي لمعرفة كفاءة التلاميذ بعد استخدام اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية. والأسئلة التي قدمتها الباحثون في الاختبار البعدي مختلفا مع الاختبار القبلي.

التقويم

قبل تطبيق كتاب اللعبة اللغوية، قاموا الباحثون بإصلاح كتاب اللعبة اللغوية حتى يكون هذا الكتاب مستعدا للمستخدام. كان التقويم في هذه المرحلة من نتيجة الاستبانة التي وزعت الباحثة إلى الخبراء والمدرسين وهم الأستاذ مهيبان كخبير المضمون والدكتور محمد وهيب داريادي الماجستير كخبير التصميم ومدرسي العربية الذين يجتمعون في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج. أما لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية فقامت الباحثة بالاختبار القبلي لمعرفة كفاءة التلاميذ قبل تطبيق اللعبة اللغوية والاختبار البعدي لمعرفة كفاءة التلاميذ بعد تطبيق اللعبة اللغوية.

صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

التصديق من خبير المضمون

قام الباحثون بالاستبانة إلى الأستاذ مهيبان كخبير المضمون لكتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبير المضمون تبلغ إلى نسبة 62،35% وهي على درجة "جيد". حصلت على درجة جيد لوجود النقائص في الكتاب المطور من ناحية المضمون. وهذا يدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. بناء على النتيجة الاستبانة، وجدوا الباحثون الاقتراحات والمدخلات من خبير المضمون لإصلاحات المنتج بأن يكون أحسن المنتج، فهي:

1. على الأحسن، لكل اللعبة تتكون من الهدف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة ومادة اللعبة وإعداد اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال. فلابدّ على الباحثة أن تزيد مادة اللعبة لكل اللعبة المطورة.
2. أن تزيد الباحثة شرحا عن الهدايا والعقوبات التي تلقاها التلاميذ في إجراءات اللعبة.
3. أن تكتب الباحثة المرجع تحت مادة اللعبة اللغوية.

التصديق من خبير التصميم

قام الباحثون بالاستبانة إلى الدكتور محمد وهيب داريادي الماجستير كخبير التصميم لكتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبير التصميم تبلغ إلى نسبة 73،33% وهي على درجة "جيد". حصلوا على درجة جيد لوجود النقائص في الكتاب المطور

من ناحية التصميم. وهذا يدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. بناء على النتيجة الاستبانة السابقة وجدوا الباحثون الاقترحات والمدخلات من خبير التصميم لإصلاحات المنتج بأن يكون أحسن المنتج، فهي:

1. أن هذا الكتاب مصاحبة الكتاب، يرجى تحسين تصميم الكتاب باستخدام الألوان المتناقضة.
2. يرجى استخدام الخط الأخر في إعداد الكتاب ليحرّك الحماسة من لبمدرسين في القراءة.
3. يرجى تغرير رأس الصفحة (Header) وتذييل الصفحة (Footer) وزيادة عنوان الكتاب في تذييل الصفحة (Footer).

التصديق من مدرسي اللغة العربية

بعد تصديق المنتج من خبير المضمون وخبير التصميم ، قدموا الباحثون الاستبانة إلى سبعة مدرسي اللغة العربية الذين يدرسون في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج الإسلامية بمالانج. نتيجة تصديق كتاب اللعبة اللغوية من مدرسي اللغة العربية تبلغ إلى نسبة 88،66% وهي على درجة "جيد جدا". وهذه النتيجة تدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية.

أما رأي بعض المدرسين فهو أن الكتاب المطور ممتع للغاية ومفيد للمدرس الذي لا يزال تحيّرا أحيانًا حول كيفية جعل جو التعلم متنوعًا ومفيد أيضًا للمدرس الذي تطوّر تعليم اللغة العربية في الفصل. ربما يختلف تقدير الوقت كل المستخدم (المدرس)، بسبب حالة التلاميذ وقدرتهم المختلفة. لكن الكتاب المطور جيد ومفيد للغاية، لأن الكتاب المطور مناسب بكتاب تعليم اللغة العربية في الصف السابع.

فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

قدم الباحثون البيانات من الاختبار فهو الاختبار القبلي والاختبار البعدي لنيل نتيجة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. ثم حللواها استخدام t-test بنوع Paired Simple T-Test بالحساب اليدوي لمعرفة فعالية الكتاب المطور. وجدوا الباحثون أن قيمة ت الحساب هي 5،56 ثم عيّنوا قيمة ت الجدول (t-tabel) بعدد 13 في مستوى الدلالة 0،05 (5%) الذي يدل على قيمة 2،16. تأسيسا على المعلومات المحصولة عرفوا الباحثون قيمة ت الحساب (t-hitung) أكبر من قيمة ت الجدول (t-tabel) وهي 5،56 >2،16. فسروا الباحثون أن H_a مقبول و H_o مردود أي فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يكون فعالا لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

DISCUSSION | مناقشة

كتاب اللعبة اللغوية المطور نوع من أنواع مصاحبة الكتاب. كما قال ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله أن مصاحبة الكتاب هي جزء من الكتاب المدرسية وفيه المواد المساعدة للمواد الأساسية (Al-Gali & Abdullah, 2012). أما هذا الكتاب فيصاحب كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية للصف السابع. تضمن الكتاب المطور ستة المضوعات واشتمل كل الموضوع على أربع المهارت كما وجد في الكتاب الأساسي. أما موقع الكتاب المطور فهو دليل المعلم. أهدافه ليرشد المعلم عن كيفية الاستخدام أو تطبيق اللعبة اللغوية في عملية التعليم والتعلم.

أعدّ الباحثون كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية بعد أن تحلل الاحتياجات من مدسي اللغة العربية الذين يدرّسون في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية مالانج. نتائج الملاحظة

والمقابلة هي وجدوا التلاميذ أن يشعروا بالصعوبة والمملة في عملية تعليم اللغة العربية، بسبب قلة وسائل التعليمة التي استخدمها المدرسون في عملية التعليم والتعلم. مع أن التلاميذ في الصف السابع ليس لهم أسس اللغة العربية من قبل. إذا كان المدرسون استخدام اللعبة اللغوية فتحمّسوا التلاميذ في عملية تعليم اللغة العربية. حتى يحتاجوا المدرسون إلى حضور كتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس اللغة العربية للصف السابع باستخدام الوسائل البسيطة لتسهيلهم في إعدادها وتقديم المادة.

إذا راجع الباحثون إلى قرار وزارة الشؤون الدينية رقم 183 سنة 2019 من ناحية المحتوى والعرض، يطلب منهج اللغة العربية إلى تعليمها اتصاليا وتعبيريا ووظيفيا وإلهاميا وتحديا لاعتبار اللغة العربية لغة سهلة وممتعة لكن لا تخرج من سياق الثقافة الإندونيسية. وجد علاقة وثيقة بين اللعبة اللغوية وتعليم اللغة العربية. استخدام اللعبة له دور مهم في تنمية قدرة التلاميذ على التعبير عن ذاتهم (شمة، 2017)، وتجعل التلاميذ متحمسين وتذهيب الملل قد يصيب التلاميذ أثناء تعليمهم في الحصص الدرسية (Nurdiniawati & Nurlaila, 2019). إذن، اختيار اللعبة اللغوية لتعليم اللغة العربية في الفصل السابع اختيار صحيح.

أما الوسائل البسيطة المقصودة فتسمى بالوسائل التقليدية. كما ذكر صبري في مقالته أن الوسائل التقليدية هي الوسائل التي استخدمها المدرس لنقل المعلومات عن المواد التعليمية إلى التلاميذ بالأدوات البسيطة (Sobri, 2014) أو الأجهزة التي لا تستخدم الإلكترونية. أهدافها هي لتيسير على عملية التدريس باستفادة الأدوات الموجودة حول المدرس والتلميذ وتمكن تنمية حماسة التلاميذ في عملية تعليم اللغة العربية. أنواع الوسائل التعليمية التقليدية هي الصور والبطاقات واللوحات والسبورة. وتمكن أيضا الكرة و القلم والورقة والمحفظة من نوع الوسائل التقليدية، لأنهم الأدوات الموجودة حول المدرس والطلاب التي لا تتعلق بالإلكترونية في استخدامها.

اختار الباحثون الوسائل التقليدية كالصور وبطاقة الأسئلة والإجابة وبطاقة المفردات والجملة المتقتعة والسبورة ومجموعة عمل التلاميذ والأدوات المدرسية والأشياء التي وجدت حول المدرس والتلاميذ في المدرسة. لكل الوسيلة لها المزايا والعيوب. إذا كان المدرس اختيار الوسائل التعليمية مناسبة بظروف وحالات التعليم، فيمكن تقليل عيوب الوسائل المستخدمة (Rosyidi, 2017). لذلك مافي مشكلة إذا كان المدرس استخدام الوسائل التقليدية في عملية تعليم اللغة العربية. لأن هدف استخدام الوسائل التقليدية في هذا البحث هو لتسهيل المدرس في إعداد واسخدام الوسائل حتى لا يستغرق وقتا طويلا في إعدادها.

قام الباحثون بالتخطيط عن الأشياء المحتاجة لتصميم كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية الذي يناسب بموضوع درس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. من تصميم الإنتاج، حصلوا الباحثون مواصفات الإنتاج هي: هذا الكتاب كدليل المعلم لتعليم اللغة العربية باستخدام اللعة اللغوية؛ هذا الكتاب زيادة المراجع من كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية؛ هذا الكتاب استخدام الصور المتنوعة ليكون جذابة، لكنه لا يخرج من الثقافة الإسلامية؛ متضمن هذا الكتاب ست موضوعات ولكل الموضوع يتكون من أربع لُعَبٍ؛ المكونات الموجودة في كل اللعبة هي الأهداف، الوقت، صفة اللعبة، إستعدادات اللعبة، إجراءات اللعبة، مثال اللعبة.

الأشياء المهمة التي يجب مراعاتها عند اختيار اللعبة اللغوية منها تحديد الأهداف الواضحة لاختيار اللعبة المناسبة، اللعبة اللغوية مناسبة بالمستوى التلاميذ وكفاءتهم والوقت والمكان المستخدمة، لها عنصر الأمن (Rosyidi, 2017). فطوروا الباحثون مؤشرات تعليم اللغة العربية من الكفاءات الأساسية التي توجد في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم 183 سنة 2019. أما المؤشرات المطورة فتناسب باحتياجات التلاميذ وكفاءتهم في تعليم اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسة. وبعد ذلك، اختار الباحثون اللعبة اللغوية القائمة الوسائل التقليدية الموافقة على مؤشرات التعليم المحددة.

حجم الكتاب هو من القطع الصغير لأن مقياسه 21×14،8 سم تقريبا ويسمى ب A5. كان أساسية إعداد الكتاب دراسة خصائص المجتمع الذي سيجري فيه تدريس الكتاب. هل هو مجتمع عربي أو ثنائي اللغة أو أجنبي أو اللغة الأخرى؟. تستعين دراسة خصائص المجتمع المؤلف على تأليف الكتاب (طعيمة, 1985). كُتب الكتاب المطور باللغة الإندونيسية وأمثلة اللعبة باللغة العربية لتسهل المدرس في استخدام هذا الكتاب. طوروا الباحثون الكتاب بالصور المتنوعة والجذابة والملونة، لكنها لا تخرج من الثقافة الإسلامية.

ومما ذكر أن المواد كأحد المكونات التعليمية من تكنولوجيا التعليم المطبوعة وهو الكتاب التعليم. ويدور الكتاب التعليم دورا هاما لدى المعلمين والمتعلمين حيث أنه وسيلة ومصدر في توصيل المعلومات المتوافرة. النظرية في إعداد الكتاب هو النظرية التعلم النشاط (Active Learning)(Machmudah & Rasyidi, 2019) باهتمام الأسس الثقافية والاجتماعية؛ الأسس السيكولوجية؛ الأسس اللغوية والتربوية. هذا الكتاب المطور نوع من أنواع مصاحبة الكتاب (الغالي و عبد الله). لأنه يصاحب كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. تضمن الكتاب المطور ستة المضوعات واشتمل كل الموضوع على أربع المهارت كما وجد في الكتاب الأساسي. أما موقع الكتاب المطور فهو دليل المعلم ليرشد المعلم إلى كيفية تطبيق اللعبة اللغوية في عملية التعليم والتعلم.

لكل الكتاب المطور له المزايا والعيوب. وكذلك الكتاب المطور الذي ألفواه الباحثون في إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية. مزايا كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية هي: (1) الكتاب المطور مناسب بموضوع الدرس اللغة العربية للصف السابع، (2) كان أربع لعَب لأربع مهارات في الموضوع الواحد، (3) استخدام الوسائل التقليدية في عملية اللعبة. حتى يطبّق المدرسون اللعبة اللغوية بسهولة لأن الوسائل المطلوبة موجودة حول المدرسين والتلاميذ. سوى ذلك، سهلة للمدرسين في استخدامها الذين ليس لهم المرافق المدرسية الكاملة، (4) تكون كتاب اللعبة اللغوية من اللعَب المتنوعة بعدد 24 لعبة.

أما عيوب كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية فهي: (1) كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية للمدرسين الذين استخدموا كتاب اللغة العربية الذي ألفه الوزارة الشؤون الدينية فحسب، (2) اللعبة اللغوية باستخدام الوسائل التقليدية فحسب. إذن لا يوجد اللعبة اللغوية التي استخدمت الوسائل المتعددة كالحاسوب أو آلة عرض (projector) أو الأندرويت في تطبيقها في الكتاب المطور، (3) لا يوفر وسائل الألعاب التي يمكنها للمدرسين في استخدامها مباشرة.

كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة صالح لاستخدامه بحصول نسبة 62،35% وهي على درجة "جيد" من خبير المضمون، ونسبة 73،33% وهي على درجة "جيد" من خبير التصميم ونسبة 88،66% وهي على درجة "جيد جدا" من مدرسي اللغة العربية.

أعدوا الباحثون كتاب اللعبة اللغوية مناسبا باحتياجات مدرسي اللغة العربية الذين يجتمعون في مجمع مدرسي اللغة العربية بمدينة مالانج. وهذا الكتاب المطور مناسب بخصائص كتاب مرشد المعلم (دليل المعلم) وهي له فائدة مباشرة للمعلم، لأن يكون مرشد المعلم كتابا تطبيقيا؛ له علاقة بين كتاب تعليم العربية ومرشد المعلم؛ يعالج مشكلة المعلم (طعيمة, 1985). من النتيجة المحصولة وآراء المدسين، عرفوا الباحثون أن الكتاب المطور يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية.

تأسيسا على المعلومات المحصولة عرفت الباحثة قيمة ت الحساب أكبر من قيمة ت الجدول وهي 5،56 >2،16. فسرت الباحثة أن فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يكون فعالا لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. هذا البحث يأكد الدراسات السابقة التي تدل على أن اللعبة اللغوية فعالة في تعليم اللغة

العربية باستخدام الوسائل التعليمية القريبة من التلاميذ وتستطيع لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

ذكر إمام أسراري أن استخدام اللعبة اللغوية مهم جدا في التعلم. هناك أسباب أهمية استخدام اللعبة اللغوية في عملية التعليم منها: أن اللعبة اللغوية تستطيع أن تضيّع الملل، وتعطي التحدّى لحلّ المشكلة في الحال الممتعة وتثير الحماسة للتعاون والمنافسة الصحيحة، وتساعد التلاميذ البطيئة وقليل دافع التعليم، وتدافع المعلم للخلّاق (Asrori, 2018). هذا وفقا لما وجدت الباحثة في الميدان ورأي بعض التلاميذ عندما استخدام اللعبة اللغوية أصبح التلاميذ مسرورين ومتحمسين لأخذ الدروس. جعلت اللعبة اللغوية التلاميذ أن يجتهدوا في التعلم ويفهموا المادة سهلة ويتعاونوا بعضهم بعضا في التعلم. حيث أن نتائج الاختبار البعدي أكبر من نتائج الاختبار القبل. كما ذكرت كورنيا إستطاعة في رسالتها أن استخدام الوسائل التعليمية (لعبة صيد القواعد) مهم جدا في عملية أنشطة التعلم، لأن الوسائل تجعل التلاميذ متحمسين ومهتمين ولا يشعرون بالملل أثناء العملية التعليمية وتحفز تفكير التلاميذ وتسهلهم على فهم المادة (استطاعة, 2019).

من النتائج المحصولة والنظرية المذكورة، هذا البحث يأكد الدراسات السابقة التي تدل على أن اللعبة اللغوية فعالة في تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية القريبة من التلاميذ وتستطيع لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

خاتمة | CONCLUSSION

احتاج مدرسوا اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج إلى كتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس في كتاب اللغة العربية في الصف السابع. أعدت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية بعنوان Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab. احتوى الكتاب المطور على الغلاف، البيانات العامة، التمهيد، دليل استخدام الكتاب، الفهرس، بداية الموضوع، مضمون اللعبة لأربع المهارات فيه أهداف اللعبة والأوقات وصفات اللعبة وأدوات اللعبة ومواد اللعبة وإستعدادت اللعبة وإجراءات اللعبة وأمثلة اللعبة، المراجع، السيرة الذاتية.

كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج صالح لاستخدامه بحصول نسبة 62،35% وهي على درجة "جيد" من خبير المضمون، ونسبة 73،33% وهي على درجة "جيد" من خبير التصميم ونسبة 88،66% وهي على درجة "جيد جدا" من مدرسي اللغة العربية.

إن قيمة ت الحساب (t-hitung) أكبر من قيمة ت الجدول (t-tabel) وهي 5،56 >2،16 بمعنى H_a مقبول و H_o مردود أي فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يكون فعالا لترقية كفاءة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

يرجوا الباحثون أن يكونوا نتيجة هذا البحث مدخلا لمن يريدون أن يقوموا بمثل هذا البحث، لذلك قدّموا الباحثون الاقتراحات الآتية: (1) إن إعداد هذا كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية وفقا على احتياجات المدرسين فينبغي على الباحثين الأخرى أن يطوروا كتاب اللعبة اللغوية مناسبا باحتياجات المدرسين أو التلاميذ؛ (2) ترجو الباحثة أن يكون هذا البحث مصدرا ومرجا للبحوث المتعلقة باللعبة اللغوية؛ (3) لايزال هذا البحث بعيدا عن الكمال ولا يخلو عن النقائص. فكتاب اللعبة اللغوية الذي صممته الباحثة يحتاج إلى مزيد من التجربة حتى يكمل ويتحسن. لذا تقترح الباحثة بوجود بحوث أخرى تكمّل النقائص في هذا كتاب اللعبة اللغوبة وتصلح فيه من الأخطاء.

BIBLIOGRAPHY | مراجع

Al-Gali, A., & Abdullah, A. H. (2012). *Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab*. @kademia.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.). Bumi Aksara.

Asrori, I. (2018). *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Bintang Sejatera.

Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara.

Machmudah, U., & Rasyidi, A. W. (2019). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press.

Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011a). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press.

Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011b). *Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab 2*. Diva Press.

Nurdiniawati, N., & Nurlaila, N. (2019). Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, *3*(1), 1–18.

Pratama, R. F., Hakim, M. K. bin A., & Setiadi, S. (2021). Developing a Teaching Plan for The Third Listening Semester Using The Common European Framework of Reference for Languages Through Blended Learning. *Abjadia*, *6*(1), Article 1. https://doi.org/10.18860/abj.v6i1.11324

Rosyidi, A. W. (2009). *Media pembelajaran bahasa Arab*. UIN-Maliki Press. http://repository.uin-malang.ac.id/1516/

Rosyidi, A. W. (2017). *Media pembelajaran bahasa Arab*. UIN-Maliki Press.

Sani, D. A. (2017). *Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile* [Masters, Institut Teknologi Sepuluh Nopember]. http://repository.its.ac.id/42328/

Sobri, M. (2014). Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang). *SNASTIKOM 2014*, *1*, 1–5.

Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

استطاعة, ك. (2019). *تطوير وسيلة لعبة صيد القواعدفي ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية* [رسالة الماجستير, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية/http://etheses.uin-malang.ac.id/13522].

السعو, ص. (2016). *الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية* . موضوع . https://mawdoo3.com/الوسائل_التعليمية_الحديثة_والتقليدية

الغالي, ن. ع. ا., & عبد الله, ع. ا .(n.d.). *أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية*. دار الغالي.

شمة, ن. (2017). (الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم . *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, *16*(2), 257–277.

طعيمة, ر. أ. (1985). *دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية*. جامعة أم القرى.

عبد العزيز, ن. م. (1980). *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*.

عبد الكريم, خ. (2020). *إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرّسي العربية للمستوى الثانوية بمالانج* [رسالة الماجستير, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية/http://etheses.uin-malang.ac.id/15914].

ميمونة, ع. (2019). *الألعاب اللغوية ومعالجة سعوبة تعليم العربية* . Language Teaching and Culture, UIN Malang.