

إستخدام لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام

(بإستشراف من Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa التجريبي)

بإستشراف من لنييل درجة اللسانيس في تعليم اللغة العربية

إعداد :

شريفة فضيلة (121000567)

إشراف:

الدكتور محمد ناصر، الماجستير (197712182006041008)

حتى صبرى، الماجستير (198511082015031002)



جامعة زاوية جوت كالا الإسلامية الحكومية لنجسا

١٤٣٧ هـ / ٢٠١٥ م

شعار

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(يوسف : 2)

العلم بلا عمل كالشجرة بلا ثمر

(محفوطة)

إهداء

إلى والدى وولدتى

المعلم الأولى الذى نلقت على يديه الكريمتين أول مبادئ الصدق والوفاء.

وعرفت فى نفسه السمحة الطيبة وسلامة الطوية ونقاء الضمير.

إلى أساتذى الذين أدين لهم بالكثير

تقديرا واجالا

إلى من هم عند فى مقام الابن والابنة

مودة وتقديرا ورغبة فى التقدم العلمى

إلى الذين يؤمنون بأن النحو العربى لم ينضج ولم يحترق والذين لم يؤمنوا إلى الذين
يحصرون على اللغة العربية حرصهم على وجود الامة وبقائها رسل حضارة اسهمت
وتسهم فى خدمة الإنسان.

كلمة الشكر

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذى خلق الإنسان في أحسن تقويم وعلمه ما لم يعلم. والصلاة

والسلام على رسوله خاتم النبيين وعلى سائر الأنبياء المطهرين.

وبعد، فقد انتهت الباحثة في تأليف هذه الرسالة التي تقدمها لكلية قسم التربية

إتماماً من الشروط والواجبات المكتوبة على الطلبة لإنهاء الدراسة فيها والحصول على

شهادة S.Pd.I بالموضوع النواسخ في الجزء العاشرين (دراسة تحليلية).

وتعظيمي إلى علماء أشية التي يعطينا علوم الآخرة (علوم الحال خصوصاً) حتى

ينير أشية بخبرة الجنة، آمين يا رب العالمين. فمن الواجب باحثة أن أشكر لوالدي

المحبوبين اللذين قد ربيها تربية حسنة وهدباها تهديبا نافعا، لعل الله أن يبارك عليهما

ويرحمهما رحمة واسعة في حياة الدنيا والآخرة.

وفي هذه الفرصة تقدم شكرا عميقا للمشرفين الكريمين وهما الأستاذ محمد ناصر

الماجستير والأستاذ حتى صبري الماجستير اللذان قد فضلا بإشراف كتابة هذه الرسالة من

بدايتها إلى نهايتها.

وتشكر أيضا لمدير الجامعة وكلائه ورئيس شعبة اللغة العربية والأساتيد الذين علموها العلوم النافعة وتساءل الله لهم الخير، إنه لا يضيع أجر من أحسن عملا. وثمّ أيضا لرئيس مكتبة جامعة جوت كالا الذي قد سمح لها لإستعارة الكتب فيها إتماما في كتابة هذه الرسالة، وكذلك إلى جميع أصدقائ (ميلند دوي فترى، نور شفياننا، مرلية، نور جنة، قرّة العين، سيرين،) الذين تهمّسين لى.

وأخيرا، تدعو الله أن يجعل هذ العمل ثمرة نافعة وترجو من القارئن نقدا بنائيا لتكميل هذه الرسالة لأن الإنسان يفوت من الخطآت والنسيان وعسى أن تكون نافعة للباحثة والقارئن كلهم.

لنجسا، 25 يناير 2015م

الباحثة

شريفة فضيلة

تقرير المشرفين

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين و الصلاة ولسلام على أشرف
الأنبياء والمرسلين و على آله وأصحابه أجمعين بعد الإطلاع على بحث العلمى التى
أعددها الطلبة :

إسم : شَرِيْفَةٌ فَضِيْلَةٌ

رقم القيد : ١٢١٠٠٠٠٥٦٧

عنوان : Alue pineung, kec. Langsa Timur, kab.Kota Langsa

وافق المشرفان على تقديمها إلى مجلس مناقشة بحث العلمى.

المشرف الأول المشرف الثانى

حتى صبرى، الماجستير

الدكتور. محمد ناصر، الماجستير

الإعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور. محمد ناصر، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٧١٢١٨ ٢٠٠٦٠٤١٠٠٨

رسالة

مقدمة لقسم التربية بجامعة زاوية جوت كالا الإسلامية الحكومية لنجسا كمادة
(S.Pd.I. من تامواد المقررة للحصول على شهادة)

في علم التربية

من

شَرِيْفَةُ فَضِيْلَةَ

طالبة شعبة اللغة العربية بقسم التربية بجامعة زاوية جوت كالا الإسلامية الحكومية
لنجسا

: ١٢١٠٠٠567 رقم القيد

مواقفة المشرفين

المشرف الأول

المشرف الثاني

حتى صبرى، الماجستير

الدكتور. محمد ناصر، الماجستير

الإعتماد من طرف لجنة المناقشة

عنوان البحث:

إستخدام لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام

(بحث التجريبي Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa)

إسم : شريفة فضيلة

121000567

رقم القيد :

قد دافع الطلب عن هذا البحث أمام لجنة المناقشة وتقرر قبوله شرطا لنيل درجة اللسانيس في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم السبت، بتاريخ : 25 أبريل 2015 م.

وتتكون لجنة المناقشة من الخامس الأساتيدة :

1 - الدكتور محمد ناصر، الماجستير رئيس

رقم التوظيف 197712182006041008

التوقيع (.....)

2 - حتى صبرى، الماجستير السكرتير

رقم التوظيف 198511082015031002

التوقيع (.....)

3 - الدكتور سليمان إسماعيل، الماجستير مناقشا
رقم التوظيف 195905251998021001
التوقيع: (.....)

4 - الدكتور محمد فضلى، الماجستير مناقشا
رقم التوظيف 198002262007101002
التوقيع: (.....)

الإعتماد عليه عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين
لجامعة زاوية جوت كالا الإسلامية الحكومية بلنجسا

الدكتور أحمد فوزى، الماجستير
رقم التوظيف 195705611985121001

إقرار الطالبة

انا الموقع أدناه، وبياناتي كالاتي:

الاسم الكامل : شَرِيْفَةُ فَضِيْلَةُ

رقم التسجيل : 121000567

العنوان : Alue pineung, kec. Langsa Timur, kab.Kota Langsa

أقرر بأن هذه الرسالة التي حضرتها لتوفير شرط لنيل درجة S.Pd.I في شعبة تعليم

اللغة العربية جامعة زاوية جوت كالا الإسلامية الحكيمة لنجسا تحت موضوع :

إستخدام لعبة **kokami** في تعليم مهارة الكلام

(بحث التجريبي Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa)

حضرتها و كتبتها بنفسي و ما زورتها من إبداع غيبي أو تألف الآخر. و إذا

ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفها وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمّل المسؤولية

على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على شعبة تعليم اللغة العربية جامعة

زاوية جوت كالا الإسلامية الحكيمة لنجسا.

هذا و حررت هذا الإقرار بناء على الخاصة و لا يجبرني أحد على ذلك.

لنجسا، 8 يناير 2015

توقيع صاحبة الإقرار

شريفة فضيلة

121000567

مخرقيات البحث

الفصل الأول

الإطار العام

- 1 أ. مقدمة
- 2 ب. أسئلة البحث
- 2 ج. أهداف البحث
- 2 د. فروض البحث
- 3 هـ. أهمية البحث
- 4 و. حدود البحث
- 4 ز. تحديد المصطلحات

الفصل الثاني

الإطار النظري

- 7 أ. مهارة الكلام
- 7 1- تعريف الكلام
- 8 2- أهداف تدريس مهارة الكلام
- 9 3- أهمية مهارة الكلام

ب. وسائل تعليمية 10

1- تعريف وسائل تعليمية 10

2- أنواع وسائل تعليمية 11

ج. الألعاب اللغوية فى تعليم مهارة الكلام 12

1- ماذا تفعل؟ 12

2- ماذا تقول؟ 13

3- أخبر جارك 14

4- تعبير الصور 14

5- الكلام لتعويد عبارات 14

6- قوة الملاحظة/قوة الذاكرة البصرية 15

7- سلسلة التفاعل 15

8- أين أنا؟ 16

9- صندوق الأشياء 16

10- عشر أسئلة 16

د. لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام 17

- تعريف و فوائدها 17

- خطوات تطبيقها 19

- مزاياها و عيوبها 20

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. منهج البحث 21

ب. مجتمع البحث وعينه 23

ج. متغيرات البحث 24

د. أدوات البحث 24

هـ. مصادر البيانات 26

و. أسلوب تحليل البيانات 27

ز. مراحل تنفيذ الدراسة 28

الفصل الرابع

الدراسة الميدانية

أ. لحمة عن ميدان البحث وتعليم اللغة العربية فيه 31

ب. عرض ومناقشة نتائج الدراسة 33

ج. تحليل وتفسير نتائج الدراسة 63

الفصل الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث 64

ب. التوصيات 65

ج. المقترحات البحث 65

ملخص البحث

شريفة فضيلة، 2014م، إستخدام لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام (بحث التجريبي
Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa)المشريف الأول: الأستاذ محمد ناصر،
المجستير، و المشريف الثاني : الأستاذ حتى صبري، الماجستير.

الكلمات الأساسية : إستخدام لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام

رأيت أن المدرس يستخدم الألعاب اللغوية التقليدية في عملية التعليم اللغة العربية
و تعلمها. و هذه الألعاب لم يشجع الطلبة على التعلم اللغة العربية خاص في التعليم
المهارة الكلام، ولديهم المشاكل مثل الم لك و السأم و الكسل و غيرها. لذلك محاولة
على التعليم المهارة الكلام لترقية kokami للمعالجة هذه المشاكل هي باستخدام لعبة
قدرتهم.

بناء على تلك المشاكل، فمشكلة هذا البحث هي كيف رغبة الطلبة على تعلم
بالمدرسة علوم القرآن لنجسا؟، و كيف فعالية kokami مهارة الكلام باستخدام لعبة
على تعلم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا. استخدام لعبة

و منهج هذا البحث هو المنهج التجريبي. وجرى هذا البحث على خمسة
لقاءات. إن المجتمع في هذا البحث هو جميع التلاميذ في الصف الثامن في المدرسة الثانوية
علوم القرآن لنجسا. أن الأدوات لجمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة، المقابلة،
ولإختبار.

فعال في ترقية قدرة التلاميذ على استعمال kokami إن نتائج باستخدام لعبة
المفردات، وفعال في ترقية قدرة التلاميذ في نطق الأصوات، والكلام بالتركيب، والكلام

فعال في تنمية رغبة الطلبة والدليل kokami بالطلاقة ثم الكلام بالأداء. واستخدام لعبة 19. وهذه حال يدل على أن عملية ,على هذا وجدت أن كفاءة الطلبة بنتيجة 22 هي فعالية وتأثيره على ترقية kokami التدريس وتعلم أن عملية التدريس بل استخدام لعبة تعليم مهارة الكلام.

ولذلك ينبغي على مدرس اللغة العربية أن يستعمل الطريقة ولوسائل المناسبة بالمادة في تعليم مهارة الكلام. ويستخدم الألعاب اللغوية المناسبة و الحديثة. وينبغي على مدرس أن يستخدم لعبة kokami في تعليم اللغة العربية.

ABSTRAK

Syarifah Fadhilah.2015.Penggunaan permainan kokami dalam pembelajaran keterampilan berbicara (Penelitian eksperimen di Madrasah Ulumul Qur'an Langsa). Pembimbing 1: Dr. Mohd.Nasir, M.A dan Pembimbing 2: Hatta Sabri, M.Pd

Judul : *Permainan kokami dalam pembelajaran keterampilan berbicara*

Saya melihat bahwa banyak dari guru masih menggunakan permainan bahasa yang lama dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab, dan permainan ini belum mendorong siswa dalam pembelajaran bahasa arab khususnya pada kecakapan berbicara, dan mereka mengalami masalah seperti bosan, mengantuk, malas dll. Dan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yaitu dengan menggunakan permainan kokami dalam kecakapan berbicara untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Berdasarkan pada permasalahan diatas rumusan penelitian ini adalah bagaimana minat belajar murid dalam kecakapan berbicara dengan menggunakan permainan kokami. Bagaimana efektifitas penggunaan permainan kokami pada pembelajaran keterampilan berbicara.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini berlangsung selama lima kali pertemuan. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa dikelas delapan di Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Langsa. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan test.

Hasil penelitian dengan menggunakan permainan kokami efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam peggungan mufradat, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pengucapan suara, dan berbicara dengan menggunakan tata bahasa, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara secara spontalitas. dan peggungan permainan kokami efektif dalam meningkatkan minat siswa, dan deskripsi dari hasil penelitian didapat bahwa kemampuan siswa meningkat dengan hasil 19,22 dan hal ini menunjukkan bahwa

kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan kokami efektifitas dan berpengaruh dalam meningkatkan kemahiran dan kecakapan berbicara.

Oleh karena itu diharapkan pada guru bahasa arab untuk menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam kecakapan bahasa, juga menggunakan permainan yang sesuai dan terbaru, dan diharapkan pada guru untuk menggunakan permainan kokami dalam pembelajaran bahasa arab.

الفصل الاول

الإطار العام

أ. مقدمة

في التعلم اللغة العربية أن يعتمد على أربع مهارات أساسية، و هي مهارة الإستماع، الكلام، القراءة، و الكتابة. و يجب على المدرس أن يطبق الأساليب التعليمية المناسبة في التعلية اللغة العربية للحصول على أغراض هذه المهارات خاص في المهارة الكلام، منها تطبيق الألعاب اللغوية.

الألعاب اللغوية لها دور كثير في عملية التعلم و التعليم. لذلك ينبغي للمدرس أن يقدر على إختيار الألعاب اللغوية المناسبة و الحديثة، ليطبّقها و فقا للمواد الدراسية المدرسة. ولكن في الواقع وجدنا كثيرا من المدرسين أن يطبقوا الألعاب اللغوية التقليدية في عملية التعليم اللغة العربية و تعلمها. إستخدام الألعاب اللغوية التقليدية لم يشجّع الطلبة علي التعلم و لم يصبح تعليم اللغة العربية و تعلمها ناجحا من أجلها.

مدرسة علوم القرآن التي تهتم بعملية تعليم اللغة العربية. ورأت الباحثة أن المدرس يستخدم الألعاب اللغوية التقليدية في عملية التعليم اللغة العربية و تعلمها. و هذه الألعاب لم يشجّع الطلبة علي التعلم اللغة العربية خاص في التعليم المهارة الكلام، ولديهم المشاكل مثل الملل و السأم و الكسل و غيرها.

لذلك محاولة لمهاجة هذه المشاكل هي باستخدام لعبة kokami على التعليم المهارة الكلام لترقية قدرتهم.

ب. أسئلة البحث

أما المسائل الذي يريد أن يبحث الباحث في هذه الرسالة فهي كما يلي :

1. كيف رغبة الطلبة على تعلم مهارة الكلام باستخدام لعبة kokami بالمدرسة علوم القرآن لنجسا ؟
2. كيف فعالية استخدام لعبة kokami على تعلم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا ؟

ج. أهداف البحث

أما أهداف البحث عن هذا الموضوع فمنها :

1. لمعرفة كيف رغبة الطلبة على تعلم مهارة الكلام باستخدام لعبة kokami بالمدرسة علوم القرآن لنجسا
2. لمعرفة فعالية استخدام لعبة kokami على تعلم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا ؟

د. فروض البحث

أما الفروض التي افترضتها الباحثة لهذه الرسالة فهي :

1. إن استخدام لعبة kokami تؤثر على تنمية رغبة الطلبة في تعلم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا
2. إن استخدام لعبة kokami فعالية على ترقية قدرة الطلبة على تعلم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا.

هـ. أهمية البحث

و أمّا الأهميات من هذه الرسالة فهي كما يلي :

1. للمدرس

أن يقدر باستخدام لعبة kokami في التعليم اللغة العربية خاص في تعليم مهارة الكلام.

2. للطلبة

أن يحصلوا على النتيجة لممتازة في التعلم مهارة الكلام.

3. للباحثة

أن تحصل على البيانات التي تحتاج إليها كتابة هذه الرسالة

أن تحصل على الدرجة العلمية التي قررتها الجامعة لقسم اللغة العربية

و. حدود البحث

1. الحدود الموضوعية : قامت الباحثة هذه الدراسة في مهارة الكلام

2. الحدود المكانية : قامت الباحثة هذه الدراسة من الفصل الثاني بالمدرسة الثانوية

العلوم القرآن لنجسا

3. الحدود الزمانية : قامت الباحثة هذه الدراسة شهرين في العام الدراسي 2015/2014

ز. تحديد المصطلحة

كان موضوع هذه الرسالة هو "إستخدام لعبة kokami في تعليم مهارة الكلام بالمدرسة علوم القرآن لنجسا".

ويحسن بالباحثة أن توضح بعض تحديد المصطلحة كما يلي :

1. إستخدام

إستخدام لفظ مصدر من " إستخدام - يستخدم - استخدما " وزنه استفعل - يستفعل - استفعلا وهو فعل الثلاثي المزيد و معناه استعمال.¹

يعنى استخدام واستعمال لعبة kokami في عملية التعليمية على مهارة الكلام.

2. تعليم

تعليم اللغة من الكلمات: علم- يعلم- تعليما، فهو عملية نقل المعلومات و المهارات من المعلم إلى التلميذ، ذكر لويس معلوف، معناها: و علاماه الصنعة و غيرها: جعله بعلمه.²

3. مهارة الكلام

كان هذا التركيب يتكون من كلمتين هما مهارة و الكلام.

أما كلمة مهارة هي مصدر من "مهر-يمهر-مهورا - مهارة" أي شيء فيه وبه : حذق، و معناها إصطلاح قدرة توجد عند الإنسان بما يستطيع القيام بأعمال حركية معقدة في سهولة ودقة، و تكيف مع تغيغ الظروف مباشرة.³

¹لوس معلوف، المنجد في اللغة و الإعلام، مؤسسة دار المشرق الطبعة الثامنة و العشرون،(بيروت: دار المشرق: 1987)، ص.171

²لوس معلوف...ص.569

³أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ما هيبتها و طرائق تدريسها،(الرياض: دار المسلم للمشر و التوزيع 1992)، ص.8

و أما كلمة الكلام أصله "كلم- يكلم- كلاما و مكالمة " في اللغة هو الأصوات المفيدة "، و في إصطلاح الكلام هو : " الجملة المركبة المفيدة "

فالباحثة تريد معنى مهارة الكلام هنا هو الحذق و الطاقة للإستعمال اللغة العربية في التكلم و المحادثة بين مدرسين و تلاميذ أو بين تلميذ وغيره و ينطق صحيحا جميلا.

لعبة kokami

Kokami (صندوق وبطاقة غامضية) هي احدى وسائل التعليمية مع لعبة اللغة التي تطبيقها يمكن أن ينطوي الطلاب ينشطون أو الطلاب السليبي.^٤

^٤Online Book Store.Pelajarandenganpermainankokami<http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html> (2 Juli 2014)