Attanwir Jurnal Kajian Keislaman dan Pendidikan
Volume 05, Nomor 02, September 2015

Hlm. 71-85

تطوير المواد التعليمية على أسس قيم الألعاب التقليدية بإندونيسيا لترقية مهارة الكلام

Nur Laili Rahmawati

STAI Attanwir Bojonegoro

Abstrak: Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim adalah salah satu sekolah Islam swasta di Singosasi Malang. Ditemui beberapa masalah dalam pembelajaran di sekolah tersebut khususnya perlu adanya pembenaran dan pengembangan materi ajar yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. Di Sekolah tersebut khususnya kelas 5, belum ditemukan buku ajar yang bagus yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Oleh karena itu peneliti mengembangkan buku ajar yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi ajar berdasarkan nilai-nilai permainan tradisional Indonesia dan untuk mengetahui efektifitas materi ajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa disekolah ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif dan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development).

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Produk materi ajar berdasarkan nilai-nilai permainan tradisional Indonesia bagi siswa Sekolah dasar kelas V 2) Penggunaan produk materi ajar berdasarkan nilai-nilai permainan tradisional Indonesia memiliki efektifitas yang sangat baik di dalam peningkatan keterampilan berbicara para siswa.

Pesan dan saran peneliti untuk sekolah dan guru dalam peneltian ini adalah: (1) Guru hendaknya mengembangkan buku ajar yang bagus dan sesuai untuk siswa dengan pemilihan bab yang mudah dan berhubungan dengan kehidupan siswa sehari-hari, (2) Guru hendaknya menggunakan perangkat pembelajaran dan media yang bermacam-macam serta menggunakan evaluasi yang beragam sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, (3) Guru sebaiknya menambah variasi latihan untuk menambah dan mengetahui kemampuan siswa, (4) Sebaiknya guru menghindari menggunakan bahasa ibu dalam proses pembelajaran karena akan membuat siswa terbiasa menerjemahkan dan sebaiknya guru menggunakan banyak media untuk mengetahui makna kosakata yang diajarkan.

Keynote : Materi Ajar, Nilai Permainan tradsional Indonesia, Keterampilan Berbicara

أ–مقدمة

إن المواد التعليمية لها أهمية كبيرة لدى المدرسين في تعليم اللغة العربية، لأنها تساعدهم في تعليمهم، وكذلك لها أثر كبير لدى الطلبة في تعلم اللغة العربية وتساعد الطلبة في مجتمعاتهم التي ينتمون إليها لتكوين الاستعدادات والقدرات للتعبير عن أفعالهم المحدودة وتعلم المعلومات وتقديمها باللغة العربية، دون تفكير في اللغة نفسها[١]

وأما الألعاب اللغوية فهي وسيلة لتنمية مهارات التلاميذ وكما يشير فضل الله إن استخدام الألعاب اللغوية يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة مثل التحدث، والاستماع والقراءة، والكتابة، والألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات التلاميذ اللغوية والشفهية والكتابية.[٢] واللغة هي مجموعة من النظم الصوتية والنحوية والصرفية والمعجمية التي تتكامل فيما بينها لتنتج عبارات وجملا لها معنى ودلالة بين فئة معينة من البشر، أو إن اللعبة كما يقول ابن جني أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم.[٣] واللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية الهامة في العالم لاسيما في إندونيسيا، وهي لغة الدين ولغة الثقافة الإسلامية ولغة الاتصال المستخدمة في البلاد الإسلامية. وأصبحت اللغة العربية مادة هامة في المدارس والمعاهد والجامعات الإسلامية بجانب الدروس الأخرى.

ولعل الذي يميز الألعاب اللغوية أنها تشجع العمل الجماعي الثقافي، وكما يذكر شلبي: تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التأمل والعمل الجماعي التعاوني وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وتمنحهم ثقة بأنفسهم ، وتجعلهم يحترمون الآخرين.٤ وكما ترى الباحثة إن الألعاب التقليدية أسس جذابة في صناعة المواد التعليمية. اعتمادا على ذلك، تريد الباحثة أن تعدّ الكتاب المواد التعليمية على أسس قيم

[1]http://www.tafilaltnews.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1179:jeux&catid=29:culture&Itemid=3

[٢] محمد رجب فضل الله, الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، (القاهرة: عالم الكتب، ١٩٩٩م)، ٧

[٣] ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بها (الرياض: دار الغالي، ١٩٩١ م) ص، ٣٦

[٤] مصطفى شلبي ، تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية (القاهرة: دار الشمس، ٢٠٠٠م)، ٤٣٤

الألعاب التقليدية باندونيسيا لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية ودراستها، حتى يستطيع أن تنشأ رغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

ب- مفهوم المواد التعليمية

المواد التعليمية عنصـــرا مهما فى نجاح العملية التعليمية. المواد التعليمية هي كل ما يريد المعلم إيصـــاله من المعلومات إلى أذهان الطلاب عند عملية التعليم أي هي المحتوى التعليمي الذي نرغب في تقديمه بغرض تحقيق أهداف تعليمية معرفية، وهي المضـمون الذي يتعلمه الطلاب في علم ما. ويقول رشـدى أحمد طعيمة بأن المواد التعليمية هى مجموعة الخبرات التربوية والحقائق والمعلومات التى يرجى تزويد الطلاب بها، والإتجاهات والقيم التى يراد تنميتها عندهم، أو المهارات الحركية التى يراد اكسـابها إياهم، يهدف تحقيق النمو الشـامل المتكامل لهم فى ضـوء الأهداف المقررة فى المنهج.[٥] إن المعتمدة لتطوير الكتاب هنا هي مجموعة من المعلومات التي يقوم بها المؤلف لتطوير كتابه قبل إخراجه في شـكله النهائي، وطرحه للإسـتخدام في فصـول تعليم اللغة.[٦]

ج- الألعاب في تعليم اللغة العربية

الألعاب اللغوية وسـيلة لتنمية مهارات التلاميذ كما يشـير إلى ذلك فضـل الله بقوله "اسـتخدام الألعاب اللغوية يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة مثل التحدث، والاستماع والقراءة، والكتابة، والألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات التلاميذ اللغوية والشفهية والكتابية"[٧]

ولعل الذي يميز الألعاب اللغوية تشـجيعها العمل الجماعي الثقافي، وكما يذكر شـلبي: "تشـجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التأمل والعمل الجماعي التعاوني وتسـاعدهم على التعبير عن مشـاعرهم وتمنحهم ثقة بأنفسهم ، وتجعلهم يحترمون الآخرين[٨]

---

[5] رشدى أحمد طعيمة, ***المرجع فى تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى***، **القسم الأول**، (مكة: جامعة أم القرى، د. س) ص:٢٠٢

[٦] محمود كامل الناقة، ورشدي أحمد طعيمة، الكتاب الأساسي لتعليمم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، إعداده-تحليله-تقويمه، (مكة المكرمة: أم القرى، ١٩٨٣) ص.١٣٥

[7] محمد رجب فضل الله, *الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة*، (القاهرة: عالم الكتب، ١٩٩٩م)، ٧

[٨] مصطفى شلبي ، *تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية* (القاهرة: دار الشمس، ٢٠٠٠م)، ٤٣٤

ج– الألعاب التقليدية في إندونيسيا

١. أنجاك–أنجاك أليس (Ancak–Ancak Alis)

آلة اللعبة : الغناء (الله مالك)

إجراءات اللعبة :

أ) يتلوى الطلبة ويتغني الغناء "الله مالك"

ب)يشكل طالبان بوابة بيديهما

ج) من الذِي يصل إلى البوابة في آخر الغناء فهو يجرج من الفرقة ويصنع قسم.

يقسم الطلاب قسمين، قسم هَذَا و هَذِهِ

د) الفرقة التي تستطيع أن تضع جملة بهَذَا و هَذِهِ أكثر فهي فائزة

مثل من جملة : هَذَا الأرض هَذِهِ الشجرة

هَذَا القمر هَذِهِ الزهرة

٢. أنجونج– أنجونج (Ancong–Ancong)

إجراءات اللعبة :

أ) يقسم الطلاب إلى ٨ أقسام للأولاد والبنات

ب)أحد أعضاء اللعبة يزحف عند عملية اللعبة

ج) يستخدم كل أعضاء اللعبة الإسم بأعضاء الجسم مثل عين وفم ويد وغيرها

د) لابد لمن يزحف عند عملية اللعبة أن يصنع جملة بأعضاء الجسم

ه) إذَا هو يستطيع أن يصنع جملة مفيدة فهو فائز و يبدل بعضو آخر

مثل من جملة : عين : أنا أنظر بالعين

٣. جنكوف ميلانج كندي (Cungkup Milang kondhe)

آلة اللعبة : الغناء (الأيام) والحصاة

إجراءات اللعبة :

أ) يتلوى الطلبة ويتغني الغناء "الأيام"

ب)يقبض إحدي من الطلبة الحصاة في يديه

ج) من يقبض الحصاة في آخر الغناء فلابد أن يصنع الأسئلة عن قادة رسول الله صلى الله عليه وسلم

د) من يجيب الأسئلة صحيحا فهو يبدأ اللعبة بالغناء مرة ثانية

الأمثلة : من نبيك ؟ نبيي محمد صلى الله عليه وسلم

٤. بديل – بديلا (**Bedil–Bedilan**)

آلة اللعبة :يد كالمسدس

إجراءات اللعبة :

أ) يسأل المدرس الطلاب

ب) من الذِي يجيب بإجابة صحيحة فهو الفائز الأول

ج) كل الطلاب منتشرون فى الفصل

د) يستخدم الفائز الأول اليد كالمسدس

هـ) يشير الفائز الأول إلى الأصدقاء بالمسدس ويأمرهم ليمثلوا كما الجملة المثال : يقرأ الكتب

و) يتمثل الأصدقاء أمر الفائز الأول

ز) من الذِي لا يستطيع أن يتمثل أمر الفائز الأول فهو مهزوم ويبدل الفائز الأول

٥. دونال بيبك (**Donal Bebek**)

آلة اللعبة : الغناء

إجراءات اللعبة :

أ) يتغني الطلاب الغناء (دونال بيبك تقهقر خطوة واحد)

ب) يتقهقر الطلاب خطوة واحد

ج) يسأل إحدى من الطلاب "من إسم القائد المثالي عند رأيكم؟"

د) من الذى لايستطع أن يجيب فهو مهزوم

هـ) يطارد المحزوم الأصدقاء وهو يسأل عن القائد المثالى إلى إحدى من الأصدقاء

مثال : لِمَاذَا إِذَا كَانَ الْقَائِدُ قَبِيْحًا فَيَكُوْنَ الأَعْضَاءُ قَبِيْحين ؟

إذا إجابته صحيحا فهو حر ولكن إذا إجابته خطأ فهو يبدل المهزوم

٦. جامورا (Jamuran)

آلة اللعبة : الغناء (قوس قزح)

إجراءات اللعبة :

أ) يتغني الطلبة الغناء قوس قزح

ب) يكون كل الطلاب تمثال في آخر الغناء

ج) يشير المدرس إلى أحد الطلاب ليمثل الحركة مثل الصَّلاَةِ، ، الصَدَقَةِ وَ قِرَاءَةِ الْقُرْآنِ ، وَ بِرِّ الْوَالِدَيْنِ، وَ اِكْرَامِ الأَسَاتَيذِ، وَالسرَقة، وَالكَذِبِ، وَالتَكَبُّرِ وَالكَسْلا

د) إذا حركته صحيحا فهو يدل إحدى من الطلاب ويأمر الحركة

هـ) ولكن إذا حركته خطأ فهو يخرج من اللعبة

٧. ديليكا (Dhelikan)

إجراءات اللعبة :

أ) يقسم المدرس الطلاب إلى أربعة فرق

ب) يصف المدرس كل الفرق

ج) يضع المدرس شيئ مُستتر المثال كتاب أو قلم أو مقلمة

د) يغمض إحدى من أعضاء الفرقة و يشير أعضاء الفرقة الاخرى مكان شيئ مُستتر بالكلمة أمام أو ورأ أو يمنى أو يسرى

هـ) الفرقة التي تكتشف شيئ مُستتر سرعة فهي فائزة

٨. كوكوا (Koko)

إجراءات اللعبة :

أ) يقسم المدرس الطلاب إلى فرقتين

ب) يسأل الفرقة الأولى إلى الفرقة الثانية المثال : هَلْ يُمْكِنُ للرَّجل أَنْ يَكُوْنَ قَائِدًا دُوْنَ الْعِلْمِ ؟

ج) يجيب الفرقة الثانية المثال : لاَ يُمْكِنُ، لأَنَّ القَائِدَ يَحْتَاجُ إِلَى الْعِلْمِ

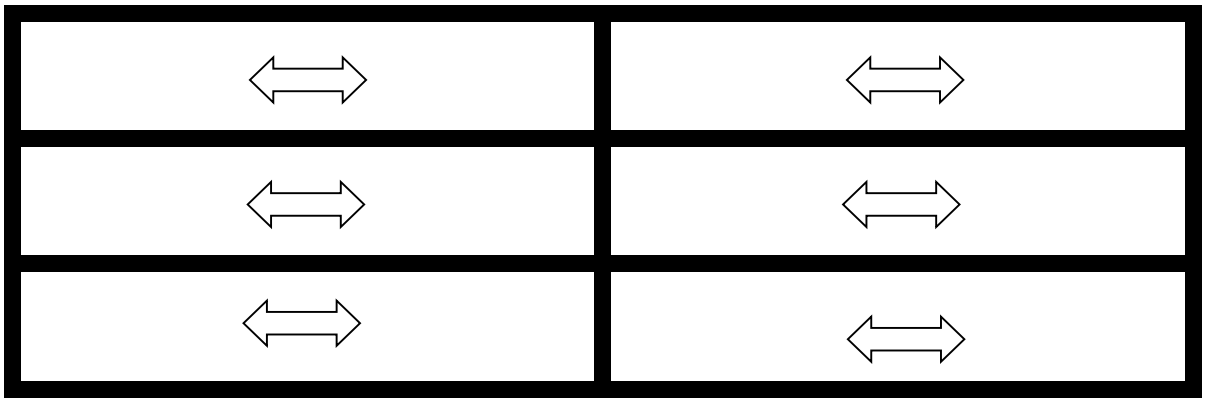
د) إذا إجابتها صحيحا فيجرى إحدى من أعضاء الفرقة الثانية إلى مَن في الصف الآخر من الفرقة الأولى

هـ) ولكن إذا إجابته خطيئا فلعكس، فيجرى إحدى من أعضاء الفرقة الأولى إلى مَن في الصف الاخر من الفرقة الثانية

و) الفرقة التي أعضاءها أكثر صمودا فهي فائزة

٩. غوباق سودور (Gobak Sodor)

آلة اللعبة : إصنع الخطوط كما التالي :



إجراءات اللعبة :

أ) يقسم المدرس الطلاب إلى فرقتين

ب)الفرقة الأولى كالسائل والفرقة الثانية كالمجيب

ج) يحفظ الفرقة الأولى خط عمودي وخط مستقيم

د) يجري الفرقة الثانية ليدخل خط الفرقة الأولى

هـ) إذا دخل الفرقة الثانية إلى خط الفرقة الأولى فيسأل حافظ الخط إلى الفرقة الثانية عن القائد والشعب

المثال : مَنْ يَهْتَمُّ حَاجَاتِ الشَّعْبِ ؟ القَائِدُ يَهْتَمُّ حَاجَاتِ الشَّعْبِ

و) إذا إجابتها صحيحة فيجرى إلى الخط الآخر

ز) إذا إجابتها خطيئة فنرجع إلى الخط البعدي

ح) الفرقة التي تواصل إلى الخط الآخر فهي فائزة

١٠. إنجرانخ باطوك كلافا إستافيت (**Enggrang Bathok Kelapa Estafet**)

آلة اللعبة : إنجرانخ باطوك كلافا

إجراءات اللعبة :

إجراءات اللعبة :

أ) يقسم المدرس الطلاب إلى أربعة فرق

ب) يصطف كل الفرقة ترتيبا

ج) يستعمل رئيس الفرقة إنجرانخ باطوك كلافا ويجري إلى أعضاء الفرقة الثانية إستمرارا حتى يواصل إلى أعضاء الفرقة الاخرى

د) إذا واصل إلى أعضاء الفرقة الاخرى فلا بد أن يصنع السؤال ويجيبها عن القائد والعالم

المثال : لماذا لاَ يَجُوْزُ قَطْعُ ٱلأَشْجَارِ ؟لِكَيْ لاَ تَحْدُثُ مُنْزَلَقٌ أَرْضِيٌّ

هـ) الفرقة التي تواصل إلى الآخر سرعة فهي فائزة

١١. بنتينجا (**Bentengan**)

آلة اللعبة : حصن

إجراءات اللعبة:

أ) يقسم المدرس الطلاب إلى أربع فرق

ب)فرقتان للسؤال و فرقتان للجواب

ج) يختار التلاميذ حصنا مختلفا لكل فرقة

د) من الذي يستطيع أن يجيب السؤال من السائلين فلا بد أن يتقدم خطوة و من الذي لايستطيع أن يجيب السؤال من السائلين فلا بد أن يدبر خطوة

هـ) الفرقة الأسرع افي لمس الحصن فهي فائز

د- مفهوم الكلام

وهناك تعريفات اصطلاحية كثيرة للمهارة، لكن هناك تعريف يتناسب مع المهارات اللغوية وهو أنها: أداء لغوي (صوتي أو غير صوتي) يتميز بالسرعة، والدقة، والكفاءة والفهم، ومراعاة القواعد اللغوية المنطوقة والمكتوبة.[٩]

والكلام في أصل اللغة عبارة عن : الأصوات المفيدة، وأما التعريف الاصطلاحي للكلام فهو: ذلك الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من: هاجسه، أو خاطره، وما يجول بخاطره من مشاعر وإحساسات، وما يزخربه عقله من : رأي أو فكره، وما يريد أن يزود به غيره من معلومات، أو نحو ذلك، في طلاقة وانسياب، مع صحة في التعبير وسلامة في الأداء.[١٠]

وقال منى إبراهيم اللبودي "هو فن نقل المعتقدات و المشاعر والأحاسيس و المعلومات والمعارف والخبرات والأفكار والأراء من شخص إلى آخرين نقلا يقع من المستمع أو المستقبل أو المخاطب موقع القبول و الفهم و التفاعل والاستجابة." [١١] ويتضح من هذا التعريف مدى تعدد واتساع وظائف التعبير الشفهي ومجالاته مما يكسبه أهمية خاصة بين فنون اللغة.

تهدف اختبارات الكلام إلى قياس قدرة الطالب على الكلام بمستويات مختلفة. وقد تكون الأسئلة شفهية أو كتابية. ولكن الإجابة في هذه الحالة لا بد أن تكون شفهية لأن هدف الاختبار هو قياس القدرة الكلامية. والقدرة الكلامية لها عدة مستويات, أدناها هو نطق نص مقرؤء أو نطق نص مسموع. وفي هذه الحالة ينتج الطالب تراكيب من عنده: نطق فقط ما هو مكتوب أو مسموع. والمستوى الأعلى من ذلك هو

[٩] أحمد فؤاد محمود عليان، **المهارات اللغوية واهميتها و طرائق تدريسها**، (الرياض: دار المسلم للنشر و الوزيع، ١٤٣١ هـ) ص ٨.

[10] **المرجع نفسه**، ص ٨٦.

[١١] منى إبراهيم اللبودى, **الحوار— فنياته و استراتيجياته وأساليب تعليميه**, (القاهرة: مكتبة وهبة, ٢٠٠٣) ص ١٠.

تكوين جملة منطوقة. والمستوى الأعلى من الثاني أن تكون سلسلة من الجملة في عملية كلامية متصلة. وبذا يمكن أن تكون القدرة الكلامية ذات ثلاثة مستويات على الأقل: مستوى النطق ثم مستوى تكوين الجملة ثم مستوى تكوين الكلام المتصل.

ومن وسائل قياس القدرة الكلامية: القراءة الجهرية والإعادة الشفهية والتحول والمحاورة و المقابلة الحرة والمقابلة الموجهة والتعبير الحر واختبارات الفونيمات واختبار النبر واختبار التنغيم واختبار إعلام الوقت والتعويض.[١٢]

هـ- منهجية البحث

يستعمل هذا البحث الأسلوب التطويري والأسلوب التجريبي وهي طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج معين وتجربة فعالة.[١٣] وشرح الأسلوب التطويري والأسلوب التجريبي. يتكون مجتمع هذا البحث من الطلبة في الفصل الخامس في مدرسة بني هاشيم الإبتدائية الإسلامية بسنجاساري مالانج جاوا الشرقية. أما عينة هذا البحث مأخوذة من فصل (أ) من الفصل الخامس في مدرسة بني هاشيم الإبتدائية الإسلامية ، كان عددهم ١٩ طالبا . والفصل التجريبي هو الفصل (ج) من نفس المرحلة، وكان عددهم ١٩ طالبا. متغيرات البحث التي تستخدمها الباحثة نوعان هما : متغير مستقل ومتغير تابع. أما المتغير المستقل فهو العامل الذي تريد الباحثة أن تقيس أثره على المتغير التابع. وهو المادة التعليمية المطورة على أسس قيم الألعاب التقليدية. وأما نتيجة تحصيل تعليم المهارات اللغوية لدي التلاميذ فهي المتغير التابع أي العامل الذي ينتج عن تأثير العامل المستقل. وبالتالي تأخذ الباحثة النتائج التي تتعلق بفعالية المواد التعليمية المطورة في تعليم المهارات اللغوية من التطبيقات والاختبارات القبلية والبعدية. إذن، يلخص البحث أن المتغير التابع هو الكفاءات اللغوية الأربع لدى التلاميذ ورغبتهم وحماساتهم.

أن أدوات تجميع البيانات تختلف تبعا لإختلاف المشاكل. وأن لكل بحث يتعلق بالبيانات أو الوقائع في الميدان أو في المكتبة، كمية أو وصفية. صدق نتيجة البحث وصحتها وثباتها وموضوعيتها حسب صدق

---

[12] علي محمد الخولي, **الاختبارات اللغوية**, (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع, ٢٠٠٠) ص: ١٠٤- ١١٤

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 297.

البيانات أو الحقائق المجموعة وصحتها وثباتها وموضوعيتها في عملية تجميع البيانات. لحصول تلك البيانات أو الحقائق المرجوة، يحتاج الباحثة أدوات تجميع البيانات المناسبة بنوع البحث و مدخل البحث و أهدافه. وذلك للتقليل من عملية التحيز والحصول على معلومات كافية، مع ضرورة تدريب الباحثة على كيفية استخدام هذه الوسائل، والتعرف على مدى ثباتها وصحتها وموضوعيتها.

تقوم الباحثة بتحليل البيانات المتوافرة من خلال الاستبانة التحكيم خبير تعليم اللغة العربية عن المواد التعليمية المعدة قبل تجربة المواد التعليمية المعدة، والمدرس والطلبة لتصوير آرائهم نحو هذه المادة التعليمية المصممة وأثرها في تعليم المارات اللغوية بعد أن تم التدريب، وتستخدم الباحثة المعيار المعتبر لتقويم انتاج التصميم في هذا البحث كما يلى[١٤]:

مستوى التحصيل	صفة
٤،٥٠ – ٥،٠٠	ممتاز
٣،٥١–٤،٠٠	جيد جدا
٢،٦٠ – ٣،٥٠	جيد
١،٧٠ – ٢،٥٩	مقبول
١،٠٠ – ١،٦٩	ضعيف

يستخدم الباحثة في تحليل البيانات من نتيجة الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة المتكافئة، يعنى أن تعين فعالية أو أثر الكتاب التعليمي في تحصيل التلاميذ في تعليم المهارات اللغوية. وفعالية الكتاب التعليمي وعدمها تقاس حسب نتيجة المجموعة وتظهر في فروق المقياس المعدلى نتيجة التلاميذ في الاختبار القبلي و البعدي.

ولمعرفة مناسبة الدلالة أو ذي معنى (*level of significant*) تستخدم الباحثة *t- test*: [١٥]

[١٤] Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, Cet.1, 2004), h. 21.

[15] Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 85-86

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{(\Sigma X_1)^2 + (\Sigma X_2)^2}{(N_1 + N_2 - 2)}\right)\left(\frac{n_{1+n_2}}{n_1 n_2}\right)}}$$

t_0 = قيمة المقارنة

M_1 = المقياس المعدل (المتوسط) في الاختبار البعدي من الفصل التجريبي.

M_2 = المقياس المعدل (المتوسط) في الاختبار البعدي من الفصل الضابط

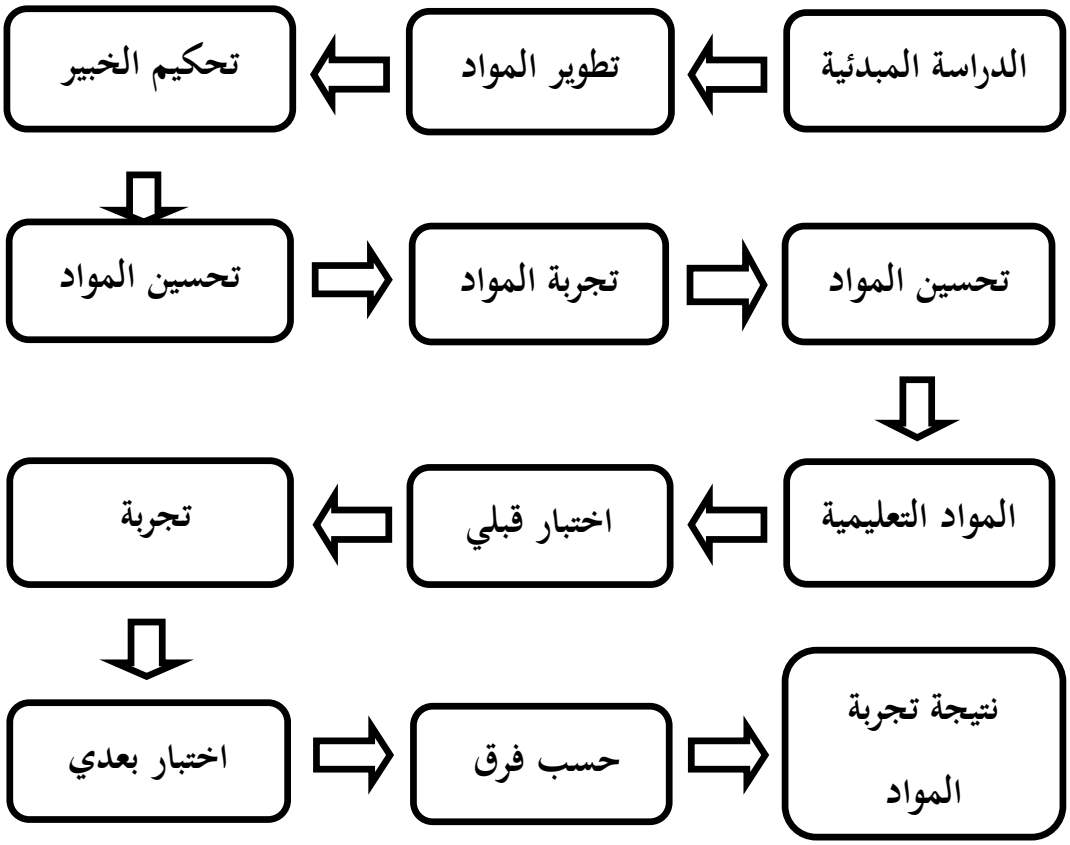
Σx_1^2 = عدد التنوعي في كل النتائج من الفصل التجريبي.

Σx_1^2 = عدد التنوعي في كل النتائج من الفصل الضابط.

n_1 = عدد التلاميذ في الفصل التجريبي.

n_2 = عدد التلاميذ في الفصل الضابط.

وأما خطوات التي تستخدمها الباحثة في إجراء هذا البحث فهو كخطوات التي شرحه سوغيونو في كتابه وهي كما تلي:[١٦]



[16] Sugiono, *op.cit*, h. 298

و- نتائج البحث

اعتمادا على عرض البيانات السابقة من الإستبيان والاختبار التي حصلت عليهما الباحثة ثم القيام بتحليلهما يمكن أن نلخص نتائج البحث كما يلي:

١- إن إجراءات تطوير المواد التعليمية على أسس قيم الألعاب التقليدية باندونيسيا لترقية مهارة الكلام في الفصل الخامس هي: الدراسة المبدئية,والتخطيط والتطوير, وإعداد المواد, وتحكيم الخبراء, والإصلاح, والتجربة الميدانية, والإصلاح الأخير.

٢- المواد التعليمية الجديدة التي أعدتها الباحثة لها فعاليتها في ترقية قدرة الطلبة عند أداء تعبيرهم الشفهي من حيث نطقهم الأصوات العربية والطلاقة وفي قدرتهم على استخدام المفردات اللغوية، يبدو ذلك عندما قارنت الباحثة بين النتائج التي حصلت عليها طلبة مجموعة التجربة وطلبة المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي، وذلك أن درجة تاء حسابي (t_0) في هذا البحث (٤،٥١١) أكبر من درجة تاء جدول على مستوى ٥% (٢،٠٢٨) و من درجة تاء الجدول على مستوى ١% (٢،٧١٩).

قائمة المراجع والمصادر

أ- المصادر

القرآن الكريم

ب- المراجع العربية

- كتب

ذوقان عبيدات وآخرون.١٤١٦. *البحث* العلمي *و مفهومه وأدواته وأساسيته*. الرياض: دار أسامة

رشدى أحمد طعيمة, المرجع *فى تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، القسم الأول*. مكة: جامعة أم القرى

رشدي أحمد طعيمة١٤١٠هـ/١٩٨٩م. تعليم العربية لغير الناطقين بها ومناهجه وأساليبه. الرباط: إيسيسكو

سمير الرشيدي، محمد، صلاح.١٩٩٩. التدريس العام وتدريس اللغة العربية. الكويت: مكتبة الفلاح، ط١

عبد الرحمن أحمد عثمان. ١٩٩٥. مناهج البحث العلمي وطرق كتابة الرسائل الجامعية. الخرطوم: دار جامعية إفريقيا العالمية للنشر

محمد الحمامي. ١٩٩٩م. فلسفة اللعب. القاهرة: مركز الكتاب

محمد رجب فضل الله. ١٩٩٩م. الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة. القاهرة: عالم

محمود كامل الناقة، ورشدي أحمد طعيمة. ١٩٨٣.الكتاب الأساسي لتعليمم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، إعداده-تحليله-تقويمه. مكة المكرمة: أم القرى

مصطفى شلبي. ٢٠٠٠م. تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية .القاهرة: دار الشمس

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله. ١٩٩١ م. أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بها. الرياض: دار الغالي

ناصف مصطفى عبد العزيز. ١٤٠١هـ. *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية* .الرياض : دار المزيع

ج- البحوث العلمية

غازي الين جفري. ٢٠٠٩. *المواد الدراسية تصميمها وفعالية استخدامها في تدريس مهارة الكلام (بالتطبيق على المدرسة المعارف الثانوية سنجاسري مالانج، جاوا الشرقية* (رسالة ماجستير غبر منشورة). مالانج: كلية الدراسات العليا، الجامعة الإسلامية الحكومية

د- المراجع الأجنبية

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*

Suharsimi ,Arikunto. 2010.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta,

Syamsuddin AR dan Vismaia S. Damaianti. 2007.*Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa* . Bandung: Rosdakarya

Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, 2004. Jakarta: PT. Bumi Aksara

ج- الشبكة الدولية

http://www.tafilaltnews.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1179:jeux&catid=29:culture&Itemid=3 (diakses tamggal 18 Februari 2013)