ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, Vol. 6, No. 1, April 2023
DOI: http://doi.org/10.17509/alsuniyat.v6i1.53723

JURNAL PENELITIAN BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA ARAB
P-ISSN: 2615-7241 | E-ISSN: 2721-480X // Vol. 6 No. 1 | 46-60

https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat/index

استخدام لعبة *Charades* لتعليم المفردات في فرقة اللغة العربية

Boby Ghufron[1], Muassomah Muassomah[2], Moh. Fairus Sholeh[3], Moch Fikri Abdul Aziz[4]
[1,2,3]UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
[4]Al-Azhar University Cairo, Egypt
E-Mail: 210104210068@student.uin-malang.ac.id

Abstract:
In extracurricular language activities, memorising foreign vocabulary is often only required. This seems monotonous and makes the participants bored with learning. This study aims to explore vocabulary learning activities using the *Charades* game and participants' responses related to it. This type of research is a descriptive qualitative method with observation and documentation as an instrument for collecting data. Data analysis techniques with the Miles and Huberman model; data reduction, data display, and conclusions. This research shows that this game contributes theoretically and practically to the research. In theory, picture guessing is an attractive, easy, and straightforward game with positive results in vocabulary learning activities. In practice, there are five steps to the game; 1) dividing participants into two teams, 2) writing vocabulary, 3) flipping coins, 4) demonstrating vocabulary, and 5) adding up all points. Positive responses were obtained from the questionnaire given to 20 participants in the form of vocabulary learning with the *Charades* game was more interesting, more accessible, and more transparent and could increase motivation to learn vocabulary. Researchers hope the *Charades* game could further use better learning media and tutors can condition participants in larger groups.

Keywords:
Charades; Extracurricular; Game; Learning; Vocabulary

الملخص

غالبا ما يكون مطلوبا فقط حفظ المفردات الأجنبية في شعبة اللغة أي فرقة اللغة العربية. فهذا يبدو رتيبا ويجعل المشاركين يشعرون بالملل في التعلم. يهدف هذا البحث إلى استكشاف أنشطة تعليم المفردات باستخدام لعبة تخمين الكلمة وردود المشاركين المتعلقة بها. ونوع هذا البحث هو البحث النوعي الوصفي مع الملاحظة والتوثيق كأداة لجمع البيانات. وتقنيات تحليل البيانات باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان: تقليل البيانات وعرض البيانات والاستنتاجات. وتظهر نتائج هذا البحث بأن هذه اللغة تساهم نظريا وعمليا في البحث. من الناحية النظرية، لعبة تخمين الصور هي لعبة مثيرة للاهتمام وسهلة وواضحة ولها نتائج إيجابية في أنشطة تعلم المفردات. ومن الناحية العملية، هناك خمس خطوات للعبة: ١) تقسيم المشاركين إلى فريقين، ٢) كتابة المفردات، ٣) تقليب العملة، ٤) تخمين المفردات، ٥) جمع جميع النتائج. وتم الحصول على ردود إيجابية من الاستبيان الذي أعطي ل ٢٠ مشاركا في شكل تعلم المفردات مع لعبة تخمين الكلمة كانت أكثر إثارة للاهتمام وأسهل وأكثر وضوحا، ويمكن أن تزيد من الدافع لتعلم المفردات. ويأمل الباحثون أن تستخدم لعبة تخمين الكلمة بوسائط تعليمية أفضل وأن يتمكن المعلمون من تكييف المشاركين في مجموعات أكبر.

الكلمات المفتاحية:

تخمين الكلمة؛ التعلي؛ اللعبة فرقة اللغة؛ المفردات

المقدمة

تميل عملية تعليم المفردات إلى أن تكون مملة. ويتم وضع المتعلمين كالمستمعين والكاتبين فحسب، حتى تكون مشاركة المشاركين في الفصل سلبية للغاية (Sridadi, 2022). ويقوم مدرسو اللغة العربية فقط بإعطاء المفردات الجديدة وتغذيتها دون الانتباه إلى نشاط المتعلمين أثناء عملية التعليم (Latuconsina & Susiawati, 2018).

وقد تحدث تلك الحالة بسبب الطبيعة البشرية، والتي في عملية تعلم اللغة في بعض الأحيان يكون هناك شعور بالملل والتعب وعدم التركيز (Arifin, 2017). وأحد العوامل التي تجعل الطلاب يعانون من الإرهاق في التعلم هو مدة ساعات الدراسة التي تكون طويلة في كل يوم والمواد ثقيلة بحيث يشعر الطلاب بالتعب. ومن هذا التعب يمكن أن يتسبب في شعور الطلاب بالملل، وفقدان دوافعهم، والكسل في اشتراك المواد الأخرى (Ambarwati, 2016).

قد قدمت الجهود المعتمدة للتغلب على تشبع التعلم لدى المتعلمين ثلاث فئات حتى الآن. أولا: تقديم استراتيجية فعالة ونشطة وممتعة تفيد في إتقان خزينة المفردات العربية وتذليل صعوباتها المختلفة (Arshinta, 2010; Hanina et al, 2021; Daulay, 2022). في تعلم المفردات لمستوى المبتدئين على سبيل المثال، يمكن لمدرسي اللغة العربية استخدام الأغاني وإحضار العينات وإجراء التدريبات (Astuti, 2016). ثانيا، تطبيق وسائط التعلم التي لها بالفعل مهم في التعلم. لأن باستخدام وسائط التعلم، سيتم تحفيز الطلاب للتعلم وزيادة استعدادهم للتعلم.

بالإضافة إلى ذلك، سيكون التعلم أسهل في الفهم من قبل الطلاب دون الحاجة إلى قضاء وقت طويل (Amal, 2022). ثالثا، استخدام الألعاب اللغوية التي تنتج محفزات واستجابات إيجابية من جانب الطلاب. تلك لعبة اللغة تعني طريقة لتعلم اللغة من خلال اللعبة المثيرة للاهتمام. الألعاب اللغوية التي ليست مجرد أنشطة للمتعة، ولكنها أيضا أنشطة تهدف إلى توفير الفرص للطلاب على استخدام المهارات اللغوية التي تعلموها (Irsyad, 2022).

وذكرت ريثا في بحثها أيضا أنه باستخدام ألعاب اللغة في شكل ***Charades***، ستكون عملية تعليم المفرداتة سهلة الفهم وفعالة لإتقان اللغة الأجنبية (Fitria, 2017).

وقد رأت الدراسات جو الفصول الدراسية والتشبع في التعلم من المشاكل التي يواجهها المعلمون في تنفيذ عملية تعليم اللغات الأجنبية والجدة من هذه الكتابة هي استخدام لعبة ***Charades*** لتعليم المفردات في

فرقة اللغة العربية، من حيث أن تلك اللعبة تستخدم لفرقة اللغة الإنجليزية في أغلب الأحيان. بالإضافة إلى ذلك، فإن عملية تعليم المفردات في فرقة اللغة العربية لم تصبح بعد مصدر قلق للخبراء التربويين.

الفرقة هي الشعبة اللامنهجية التي يشتركونها طلاب المعهد ويتعلمون اللغة العربية فيها مساء. وهذا البحث مهم وله إلحاح. فإن جو تعليم اللغة العربية حينئذ يبدو أقل ملاءمة ومتعة. لذلك يحتاج إلى ابتكارات تعليمية جديدة في شكل ألعاب. وفي حين أن حداثة هذا البحث هي ابتكار تعليمي جديد للغة العربية باستخدام لعبة تخمين الصور في الأنشطة اللامنهجية بفرقة اللغة العربية.

وتهدف هذا البحث إلى تقديم لعبة *Charades* للمعلمين في فرقة اللغة للإجابة على المشكلات: ١). كيف يتم استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات؟ ٢). كيف يستجيب مشاركو فرقة اللغة العربية باستخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات؟

تستند هذه المقالة على الحجة القائلة بأن عملية تعليم المفردات غالبا ما تكون رتيبة وتبدو أقل إثارة للاهتمام. بالإضافة إلى أن المدة الزمنية للتعلم المتاح أقل في فرقة اللغة العربية. التعلم الذي يوفر ببساطة ويغذي مفردات جديدة فحسب أصبح أقل أهمية وصلة باليوم. لذلك، تتطلب عملية تعليم المفردات أفكارا جديدة تهدف إلى جعل جو التعلم أكثر حيوية.

منهجية البحث

يصف هذا البحث استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات في فرقة اللغة العربية. المنهج المستخدم هو النهج النوعي. المنهج النوعي يعني نهجا له طريقة خاصة للحصول على بيانات وصفية وسردية أصلية من المستجيبين الذين تمت دراستهم (Subadi, 2006). مكان هذا البحث هو في معهد دار الأخوة مالانج جاوى الشرقية. وعينات البحث من الفصل الذي يحتاج إلى التعليم الإبتكاري وهو فصل المبتدئين لفرقة اللغة العربية فيه مدرس اللغة العربية و ٢٠ مشاركا في فرقة اللغة العربية *Centre of Language Recognition*. نشاطه هو تعليم المفردات باستخدام لعبة *Charades*.

طريقة جمع البيانات من خلال الملاحظة التشاركية وتوثيق استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات بفرقة اللغة العربية (Barlian, 2016). تستخدم الملاحظة لمراقبة مشاركي فرقة اللغة العربية مباشرة وهم يلعبون *Charades* في تعليم المفردات، ورؤية العقبات الموجودة، وتعبيرات المشاركين في تعليم المفردات المباشر. وتم إعطاء وثائق الاستبيان ل ٢٠ مشاركا من فرقة اللغة العربية، وهذا مفيد لمعرفة ردود المشاركين.

أما بالنسبة لتحليل البيانات، فالمؤلفون يتابعون مراحل تحليل البيانات لمايلز وهوبرمان (Miles & Huberman, 1994). وتشمل هذه المراحل على: ١) تقليل البيانات، أي فرز البيانات التي تم الحصول عليها من الملاحظات التشاركية والمقابلات المفتوحة وتوثيق الاستبيان. ٢) عرض البيانات هو أنه بعد تقليل البيانات، يقدم الباحثون بيانات حول استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات، وخطوات استخدام لعبة *Charades*، واستجابات المشاركين من استخدام لعبة *Charades*.

نتائج البحث ومناقشتها

في نتائج البحث تبين كيف يتم استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات، وكذلك كيف يستجيب مشاركو فرقة اللغة العربية باستخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات. وسيتم مناقشة تلك الأمور مع النظرية التي تم وصفها من قبل.

التشبع في التعلم

إرهاق التعلم أو ما يسمى *student burnout* هو حالة الشخص الذي يشعر بالتعب من أنشطة التعلم. يحدث التشبع في التعلم عادة لأن المعلم لم يكن قادرا على إنشاء ديناميكيات وروابط عاطفية مع طلابه في أنشطة التعلم. ومن بين علامات متلازمة التشبع في التعلم وجود عدم الفعالية والسخرية والتعب في التعلم، بحيث ينخفض دافع التعلم لدى الطلاب، وفي النهاية سيكون لها تأثير على فهم المتعلمين (Rozzaqyah, 2021).

هناك عاملان على الأقل يتسببان في تشبع الطلاب في التعلم. الأول هو العامل المادي: المتعلمون مرهقون ومتعبون في أجسادهم بسبب الأنشطة التي يقومون بها. ثم من التعب والإرهاق، يظهر التشبع من المتعلمين. بالإضافة إلى ذلك، يصبح المتعلم كسولا في التعلم، ويتم إهمال مهامه، وينخفض تركيزه، وكذلك يقل انتباهه إلى الدرس. والثاني هو العامل النفسي: يحدث حدوث التشبع في التعلم أحيانا بسبب الحالة العقلية للطالب. بالإضافة إلى ذلك، يتم تضمين المراهقة في الفترة غير المستقرة للطلاب حيث لا تنضج عواطفهم بشكل صحيح وأحيانا تنشأ مشاكل في حد ذاتها (Fauziah, 2013).

اللعبة اللغوية في تعليم المفردات

اللعبة اللغوية هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب المثيرة للاهتمام. الألعاب اللغوية ليست مجرد أنشطة إضافية للمتعة فحسب، ولكنها أيضا أنشطة تهدف إلى توفير الفرص للطلاب لتنفيذ مهاراتهم اللغوية.

ويمكن أيضا تصميم اللعبة اللغوية في التعلم وتكييفها مع الموضوع المراد تقديمه (Muna, 2014). وتعلم المفردات باستخدام اللعبة اللغوية له العديد من المزايا. أولا، يمكن للعبة اللغوية زيادة مستوى إبداع الطلاب في عملية تعلم المفردات (Isnaini & Huda, 2020). ثانيا، سيرتفع حماس الطلاب في التعلم مرة أخرى مع تطبيق اللعبة اللغوية. ثالثا، يمكن للطبيعة التنافسية للعبة اللغوية أن تشجع المتعلمين على التنافس في تعلم اللغات. رابعا، يمكن تعزيز الروح الرياضية والتضامن والموقف الواثق من خلال اللعبة اللغوية (Waty,2016). خامسا، من الصعب نسيان المواد المستفادة ويسهل تذكرها لأن التعلم يصبح أكثر إثارة للاهتمام وإثارة للإعجاب (Khalilullah, 2012).

لعبة *Charades*

لعبة *Charades* هي لعبة تم تطويرها من لعبة ألغاز مزدوجة. لعبت محطة التلفزيون الخاصة *Eat Bulaga* ذات مرة لعبة *Charades* التي أصبحت فيما بعد لعبة شعبية. مع لعبة *Charades*، يطلب من المتعلمين ذكر المفردات الدقيقة لما يتم رؤيته ومن بين طرائقها إظهار المفردات المعطاة (Wantira et al, 2022). والقيمة الرئيسية لهذه اللعبة هي تصميمها البسيط والمليء بالعناصر التعليمية المفيدة لتسهيل تعلم الطلاب. وسيزداد اهتمام الطلاب أيضا بسبب اللعبة الشيقة بحيث تكون نتائج التعلم مرضية (Wynarti, 2018).

يمكن للعبة *Charades* تحسين مفردات اللغة الأجنبية للطلاب. البحث المتعلق بذلك هو بحث أوليا رحمة ويولي أستوتيك (٢٠٢٠)، والذي يوضح أن هناك تأثيرا كبيرا على مهارات المفردات لدى الطلاب بعد استخدام لعبة *Charades*. يشعر الطلاب بالاستمتاع بعد لعبة *Charades*. ويصبحون أكثر نشاطا وإبداعا لتعلم اللغات الأجنبية. وجميع الطلاب هم أيضا حريصون جدا على الكتابة والتحدث باللغات الأجنبية. أثبت البحث أيضا أن لعبة *Charades* يمكن أن تحسن مفردات اللغة الأجنبية للطلاب في المدرسة الإبتدائية تروبودو سيدوارجو (Rahmah & Astutik, 2020).

استخدام لعبة *Charades* لتعليم المفردات في فرقة اللغة العربية بمعهد دار الأخوة

Charades هي لعبة يمكن لأي شخص لعبها. يتم لعب اللعبة من خلال إظهار المفردات التي تمت كتابتها على قطعة من الورق. الهدف من هذه اللعبة هو التنافس في تخمين الإجابة الصحيحة من خلال النظر فحسب إلى إيماءات زملائه أو حركاتهم في الفريق. الخطوات هي كما يلي:

الرسم البياني ١ : خطوات لعبة *Charades* في تعليم المفردات

خطوات لعبة *Charades* في تعليم المفردات تتكون من خمسة الأشياء: ١) الخطوة الأولى هي تقسيم الفريقين على عدد زوجي من الأعضاء، ٢) الخطوة الثانية هي كتابة المفردات على قطعة من الورق، ٣) الخطوة الثالثة هي تحديد الفريق الأول عن طريق رمي العملة وتحديد الحد الزمني للعبة، ٤) الخطوة الرابعة هي يوضح ممثل الفريق المفردات حتى يخمنها أعضاء الفريق بشكل صحيح وينفد الوقت، ٥) الخطوة الخامسة هي جمع النتائج التي حصل عليها كل فريق. هذه الخطوات تجيب السؤال عن كيفية استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات وسيتم البيان التفصيلي والصور أثناء تنفيذ لعبة *Charades* في تعليم المفردات كما يلى:

صورة ١ : تقسيم المشاركين إلى الفريقين

الخطوة الأولى هي تقسيم الفريقين على عدد زوجي من الأعضاء. ويجب أن يكون لدى جميع الفرق عدد زوجي من المشاركين وتعيين ممثلين للفريق لإظهار الكلمة أمام الفصل. ومن أجل أن يكون تكوين الفريقين متوازنا ، يتم تقسيم المشاركين الأكفاء بالتساوي إلى الفريقين. بعد تقسيمه إلى الفريقين، وهما الفريق

(أ) والفريق (ب) ، يجب أن يجلس كل فريق جانبا واحدا من الغرفة المقابلة. وقد كان تنفيذ هذه اللعبة في الغرفة أو الفصل بمبنى النور– الدر الثالث بمعهد دار الأخوة مالانج.

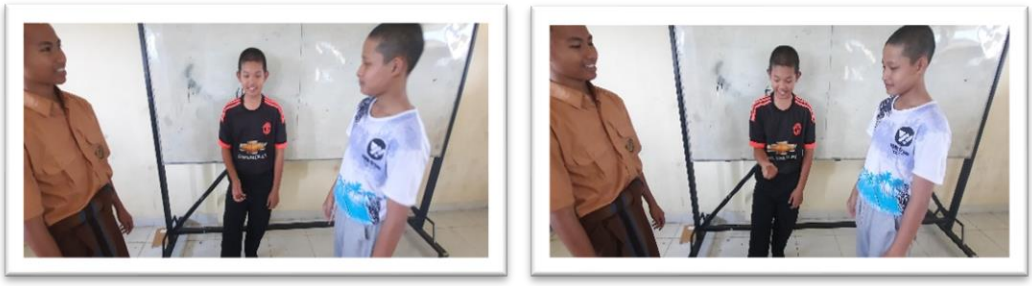
صورة ٢ : كتابة المفردات على قطعة من الورق

الخطوة الثانية هي كتابة المفردات على قطعة من الورق. وبعد أن احتل الفريقان جانبين متقابلين من الغرفة، تم إعطاؤهما قطعة من الورق لكتابة المفردات التي ستعطى للفريق المنافس لاحقا. هناك فئتان عامتان تستخدمان لهذه اللعبة: أسماء الحيوانات والأفعال الماضية اليومية. المفردات غير المألوفة والطويلة جدا غير مسموح بها. كمية المفردات هي ٢٠ كلمة مفردات في قطعة من الورق. ويمكن لممثل الفريق أن يسأل كل فرد في فريقه عندما يكون في شك. وإذا كان نصف الفريق يعرفون ذلك، فيمكن سرد المفردات. المفردات التي كتبها المشاركون من أسماء الحيوانات (دِيْكٌ، خِنْزِيْرٌ، فِيْلٌ) والأفعال الماضية اليومية (اِسْتَيْقَظَ، تَعَلَّمَ، تَكَلَّمَ).

أسماء الحيوانات				الأفعال الماضية اليومية			
دِيْكٌ	خِنْزِيْرٌ	فِيْلٌ	عَقْرَبٌ	اِسْتَيْقَظَ	تَعَلَّمَ	تَكَلَّمَ	مَزَحَ
كَلْبٌ	دُوْدَةٌ	نَمِرٌ	ضِفْدَعٌ	قَامَ	دَعَا	سَبَحَ	اِلْتَقَى
حِمَارٌ	قِرْدٌ	جَامُوْسٌ	قِطٌّ	اجْتَمَعَ	جَرَى	لَعِبَ	اِنْتَقَلَ
عَنْكَبُوْتٌ	ذُبَابَةٌ	نَحْلَةٌ	بَعُوْضَةٌ	تَسَوَّكَ	سَجَدَ	تَوَضَّأَ	تَغَوَّطَ
بَقَرَةٌ	نَمْلَةٌ	فَأْرٌ	جَمَلٌ	بَالَ	جَلَسَ	تَذَكَّرَ	أَكَلَ

ويمكن جمع تلك المفردات في الجدول المكونة كما يلى:

الجدول ١ : المفردات من أسماء الحيوانات والأفعال الماضية اليومية



صورة ٣: تقليب العملة

الخطوة الثالثة هي تحديد الفريق الأول عن طريق رمي العملة وتحديد الحد الزمني للعبة. ومن خلال رمي العملات المعدنية، يمكن للمدرس تحديد الفريق الأول للتقدم. فالفريق الذي يتقدم أولا هو الفريق (أ) والفريق الثاني الذي يتقدم هو الفريق (أ). كل فريق لديه حد زمني مدته دقيقتان في إظهار المفردات وتخمينها بشكل صحيح. وقد لا يخمن ممثل الفريق المفردات إذا نفد الوقت.

صورة ٤: تخمين المفردات

الخطوة الرابعة هي يوضح ممثل الفريق المفردات حتى يخمنها أعضاء الفريق بشكل صحيح وينفد الوقت. إذا تم تخمين المفردة بنجاح، فسيحصل الفريق على ١٠ نقاط. وإذا لم يتم تخمين المفردة بنجاح، فإن ممثل الفريق يغيرها ويوفر أدلة تجعلها أسهل وأقرب إلى المفردة المعنية. وإذا كانت المفردة لا تزال غير متوقعة،

فقد يتخطى أعضاء الفريق تلك المفردة وينتقلون إلى المفردة التالية بقول "بعدها". وتنطبق عقوبة خصم النقاط أيضا على ممثل الفريق الذي يتحدث عند إظهار المفردة.

صورة ٥: جمع النتائج

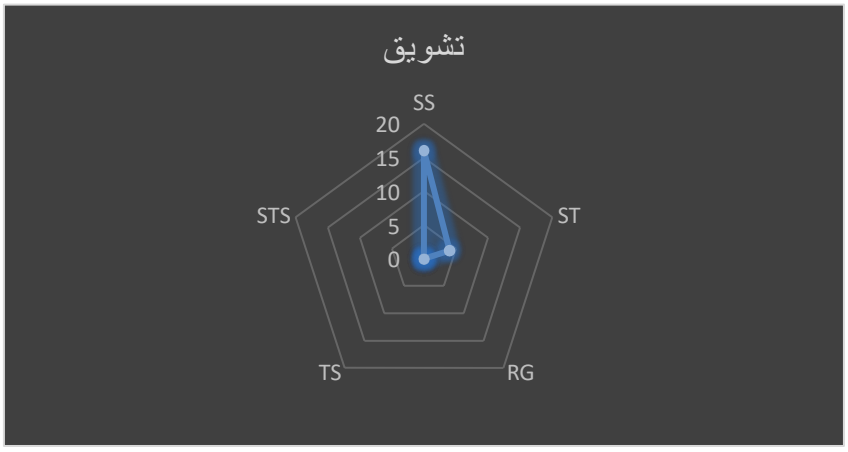
الخطوة الخامسة هي جمع النتائج التي حصل عليها كل فريق. وفي نهاية اللعبة، يضيف المعلم النتائج التي حصل عليها كل فريق. كما يتم فرض عقوبات خصم النتائج على الفرق المخالفة. ويحصل الفريق (أ) على نتيجة ١٠٠ ويحصل الفريق (ب) على نتيجة ٦٠. والشخص الذي خرج الفائز في هذه لعبة *Charades* كان الفريق (أ). وللفريق (أ) هداية بسيطية على جهودهم في مسابقة تخمين الصور صباح يوم الغد من معلم فرقة اللغة بمعهد دار الأخوة مالانج.

استجابة مشاركي فرقة اللغة العربية بعد استخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات

يهدف استبيان الاستجابة لمشاركي فرقة اللغة العربية إلى تحديد التطبيق العملي لعبة *Charades* في تعليم المفردات. وتم تقديم استبيانات الردود إلى ٢٠ مشاركا من في فرقة اللغة العربية *Centre of Language Recognition*. يتكون الاستبيان من ٤ أسئلة باستخدام مقياس ليكرت *Likert* في شكل قائمة مرجعية تحتوي على تدرج من الموافقة الشديدة (SS)، والموافقة (ST)، والمترددة (RG)، وعدم الموافقة (TS)، والاختلاف بشدة (STS). ويتم تسجيل كل إجابة، وهي SS = 5، ST = 4، RG = 3، TS = 2، STS = 1.

فيما يلي شكل من أشكال أسئلة الاستبيان للمشاركين فيما يتعلق باستخدام لعبة *Charades* في تعليم المفردات: أولا، هل لعبة *Charades* في تعليم المفردات مثيرة للاهتمام؟ ثانيا، هل خطوات لعبة *Charades* وقواعدها واضحة؟ ثالثا، هل لعبة *Charades* سهلة ؟ رابعا، هل أنت متحمس لتعلم المفردات بعد لعبة *Charades*؟. ويتم تقديم بيانات عن استجابة مشاركي فرقة اللغة العربية في شكل رسومات بيانية.

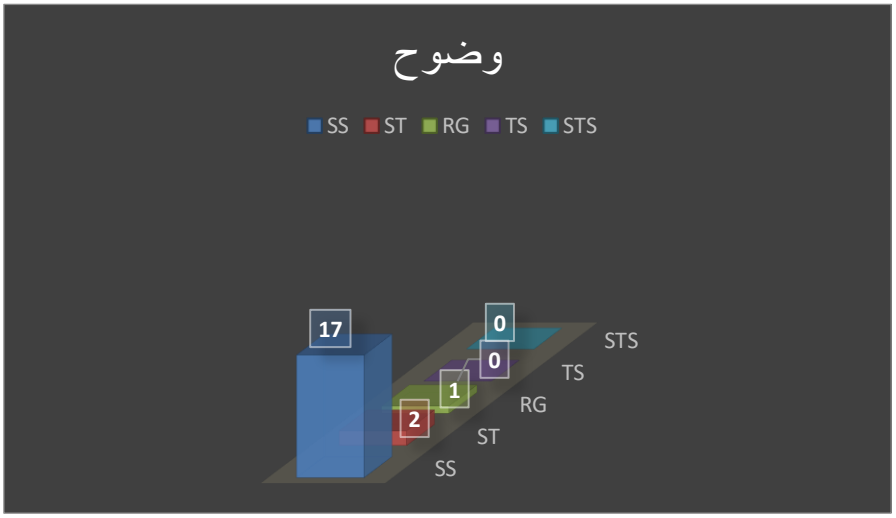
أ. معرفة تشويق لعبة *Charades*



الرسم البياني ٢: معرفة تشويق لعبة *Charades*

بناء على هذه البيانات، أجاب ٢٠ مشاركا (١٦ + ٤) أو ١٠٠٪ من المشاركين بالموافقة الشديدة والموافقة. لذلك في الختام، كان لدى جميع مشاركي فرقة اللغة العربية استجابة إيجابية لجاذبية لعبة وتشويقها *Charades* في تعليم المفردات.

ب. معرفة وضوح لعبة *Charades*



الرسم البياني ٣: معرفة وضوح لعبة *Charades*

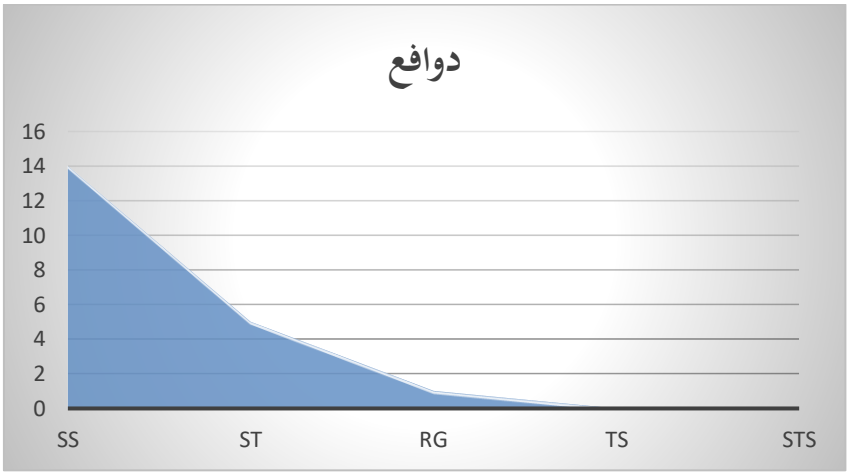
في اللعبة، يجب أن تكون خطوات اللعبة وقواعدها واضحة. أظهرت نتائج الاستبيان للمشاركين أن ٨٥٪ من المشاركين وافقوا بشدة و ١٠٪ وافقوا على وضوح قواعد لعبة *Charades* وخطواتها. وكان لدى ٥٪ فحسب من المشاركين شكوك حول هذا الوضوح. لذلك في الختام، كان لدى غالبية مشاركي فرقة اللغة العربية استجابة إيجابية لوضوح لعبة *Charades* في تعليم المفردات.

ج. معرفة سهولة لعبة *Charades*

الرسم البياني ٤: معرفة وضوح لعبة *Charades*

بناء على هذه البيانات، أجاب ٢٠ مشاركا (١٥ + ٥) أو ١٠٠٪ من المشاركين بالموافقة بشدة والموافقة. لذلك في الختام، كان لدى جميع مشاركي فرقة اللغة العربية استجابة إيجابية لسهولة لعبة *Charades* في تعليم المفردات.

د. معرفة دوافع التعلم لمشاركي فرقة اللغة العربية بعد لعب *Charades*



الرسم البياني ٥: معرفة دوافع التعلم لمشاركي فرقة اللغة العربية بعد لعب *Charades*

أظهرت نتائج الاستبيان أن ٧٠٪ من المشاركين وافقوا بشدة و٢٥٪ وافقوا على الدافع الذي نشأ لتعلم المفردات بعد لعبة *Charades*. وكان لدى ٥٪ فحسب من المشاركين شكوك حول هذه الدوافع. لذلك في الختام، فإن غالبية مشاركي فرقة اللغة العربية لديهم استجابة إيجابية لظهور الدافع بعد لعب *Charades* في تعلم المفردات.

الخلاصة

يحتاج تعلم المفردات إلى الابتكار، خاصة في أنشطة فرقة اللغة العربية. ويمكن أن يكون الابتكار لعبة لغة مثيرة للاهتمام في تطبيقها. لعبة *Charades* هي واحدة من الألعاب اللغوية المثيرة للاهتمام في تعلم المفردات. بالإضافة إلى ذلك، لدى لعبة *Charades* أيضا قواعد لعبة واضحة، وخطوات سهلة يجب اتخاذها، ونتائج إيجابية تظهر بعد لعب *Charades*. كما تم نقل الاستجابة الإيجابية من مشاركي فرقة اللغة العربية *Centre of Language Recognition* بمعهد دار الأخوة مالانج.

يساهم هذا البحث نظريا وعمليا في البحث. من الناحية النظرية، لعبة *Charades* هي لعبة مثيرة للاهتمام وسهلة وواضحة ولها نتائج إيجابية في أنشطة تعلم المفردات. ومن الناحية العملية، هناك خمس خطوات للعبة *Charades* يمكن اتباعها في تطبيق تعليم المفردات، وهي تقسيم الفريقين، وكتابة المفردات، وتقليب العملة، وتخمين المفردات، وجمع النتائج. وأمثلة على الفئات العامة من المفردات التي يمكن استخدامها في لعبة *Charades* كما تم إدراجها في جدول البحث.

وقد تحققت أهداف البحث الآثار المترتبة على هذه الدراسة وهي نقل الاستجابة الإيجابية من مشاركي فرقة اللغة العربية ثم يصبح جو تعليم اللغة العربية أكثر متعة. وهذا البحث له حدود، فتطبيق لعبة *Charades* في تعليم المفردات يستخدم الوسيلة المعتادة فحسب، وهي قطعة من الورق الذي لكتابت المفردات. بالإضافة إلى ذلك، لا يمكن استخدام لعبة *Charades* في المجموعات الكبيرة. يقترح الباحثون في المستقبل أن تعليم المفردات باستخدام لعبة *Charades* يمكن ابتكاره وبوسائط أو تكنولوجيا أفضل. ويجب أن يكون المعلم قادرا على تكييف المشاركين بشكل أفضل إذا تم تطبيق اللعبة في مجموعة أكبر.

المراجع

Ambarwati, N. A. (2016). Kejenuhan belajar dan cara mengatasinya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Islam, Prosiding Interdisciplinary Postgraduate Student,* 9-16.

Amal, I. (2022). Peranan Media Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab, p.3. Peranan-Media-Dalam-Pengajaran-Dan-Pembelajaran-Bahasa-Arab.pdf (researchgate.net).

Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh*, *19*(2), 302-318. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005

Arshinta, D. 2010. *Strategi Penerapan Ice Breaking Sebagai Kreatifitas Guru Dalam Mengatasi Kebosanan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa China Di SMAN 1 Karanganyar* (skripsi). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kat Bahasa Arab. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 5*(2).

Barlian, E. (2016), *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Penerbit Suka Bina Press.

Daulay, H. (2022). Strategi Guru Sejarah kebudayaan Islam Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Di MTs . Ulumul Qur ' an. *Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(2), 154. https://doi.org/10.56114/edu.v1i2.270

Fauziyah, N. (2013). Faktor penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas XI jurusan keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 10*(1), 99-108. https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jpai/article/view/1297

Fitria Rachmadhani, R., & Zaenal Fanani, U. (2020). Pengaruh Permainan Charade Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, *3*(1). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/31978

Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3791-3798. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1402

Irsyad, M. (2022). Media Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, p. 4. Media-Permainan-dalam-Pembelajaran-Bahasa-Arab.pdf (researchgate.net)

Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 3*(1), 1-14. http://dx.doi.org/10.35931/am.v3i1.156

Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, *37*(1), 15-26. http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309

Kusmiatun, A. (2005). Upaya Peningkatan Interaksi dan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosakata dengan Strategi Analisis Fitur Semantik. *Litera*, *4*(1). http://dx.doi.org/10.21831/ltr.v4i01.4881

Latuconsina, S. N. & Susiawati. (2018). Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, *3*(2), 145-156. https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.99

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Second Editon. London: SAGE Publication.

Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *7*(1), 84-100.

Rahmah, A., & Astutik, Y. (2020). Charades game: Does it affect students' learning on English vocabulary. *EnJourMe (English Journal of Merdeka)*, *5*(1), 75-89. 10.26905/enjourme.v4i2.4258

Rozzaqyah, F. (2021). Hubungan kejenuhan belajar dalam jaringan dengan prokrastinasi akademik. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, *8*(1), 8-17.

Sridadi, T. W. (2022). Penerapan Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Darul Hasani Bekasi. *Al Qalam*, *10*(1).

Subadi, T. (2006). *Metode penelitian kualitatif.* Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Wantira, A. D., Isabella, M., & Pratikno, F. A. (2022). Pengembagan Soft Skill Melalui Pembelajaran Non Akademik di Panti Asuhan LKSA Amanah Qurrota A'yuni. *Media Abdimas*, *1*(3), 58-64. https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v1i3

Waty, R. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menyusun Kata Anak Berkesulitan Belajar Melalui Permainan Bahasa Rantai Kata di Kelas III SDS Al-Azhar Bukittinggi (Single Subject Research). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, *5*(2). https://doi.org/10.24036/jupe76680.64

Wynarti, I. A. (2018). Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *6*(2). https://doi.org/10.26740/jptn.v6n2.p%25p