

PROCEEDING INTERNATIONAL CONFERENCE ON ISLAMIC EDUCATION (ICIED)
 "INNOVATIONS, APPROACHES, CHALLENGES, AND THE FUTURE"
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 23-24 OF NOVEMBER, 2017
 e-ISSN 2613-9804 p-ISSN 2477-3638
 VOLUME: 2 YEAR 2017

فعالية الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام

EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING MODE IN THE SKILL SPEECH LEARNING

Sitta Fauziah Nur Rahmawati¹, Syaiful Mustofa²

^{1,2}Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
 Sitta_fauziah@yahoo.com¹; saifulmustofa@gmail.com²

Abstract. Speaking is a second skill after listening that means of communication with other people. In education, speaking skill is being one of skill less interesting student, because the role of student a little in this learning, less confidence of the student and less application of method and strategy creation in this learning impressed which was dominated by a teacher. The researcher found of the problem in State Islamic High School 2 of Gresik that majority student felt bored and not able to speak in Arabic. Therefore, the researchers tried to using the role playing mode in speaking learning. Based on the problem above, the researcher proposed as follows: 1. How to use the role playing mode, 2. How the effectiveness of using role playing mode to enhance the speech ability in State Islamic High School 2 of Gresik. The study design used experiment research with a quantitative analysis and collected data was obtained through observation, interview, test, and documentation. The result from these studies are as follows: 1. Steps applied the role playing mode are: (a) the teacher devised a scenario learning, (b) a teacher pointed students to study the scenarios before learning, (c) teachers formed student group which consists of six peoples, (d) a teacher called a student has been appointed to showcase scenarios, (e) each students observed a scenario with his group, (f) the teacher gave the general conclusion. 2. The result of t-test = 4,08 is the greater than the result t.s 0,05 = 1,711 and t.s 0,10 = 1,318 which mean H_a and this research hypothesis was accepted. And this became evidence that the use of role playing mode is effective to enhance student's speaking skill.

Keywords: Effectiveness; Role Playing; Speech Ability

أ. مقدمة

١. التعريف

أ. الألعاب الدورية

الألعاب الدورية هي نموذج استيعاب المواد التعليمية من خلال تطوير خيل التلاميذ والتقدير. تطوير الخيال والتقدير الذي قام به الدارسون بتدويره على شكل حياة أوجمادة. وتتم عادة هذه اللعبة من أكثر من شخص واحد، فإنه يعتمد على ما لعبت.

ب. مهارة الكلام

أصل اللغة عبارة من الأصوات المفيدة، عند المتكلمين هو: المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، يقال في نفسي كلام، في اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة.

٢. مقدمة

مهارة الكلام هي المهارة الثانية بعد الاستماع وهي من المهارات التي تمثل غاية من غايات الدراسة اللغوية، والملازم وسيلة للاتصال مع الآخرين. ولقد اشتدت الحاجة لهذه المهارات في بداية النصف الثاني من هذا القرن بعد انتهاء الحرب العالمية الثانية، وزادت وسائل الاتصال والتحرك الواسع من بلد إلى إعادة النظر في طرق تعليم اللغة العربية الثانية.

الكلام هو اللفظ والمفيد وهو لغة الاتصال بين الآخرين وأهم المهارات في نطق اللغة تعتبر جزءاً أساسياً في تعلم لغة أجنبية، ولكن كثير من التلاميذ يصعبون في الكلام بسبب قلة الممارسة والتعود بينهم، لذا قد طبق الباحث إحدى الألعاب اللغوية لترقية مهارتهم في الكلام، تعنى الألعاب الدورية هي نموذج استيعاب المواد التعليمية من خيال التلاميذ وتقديرهم باستخدام الدور الخاص على شكل حياة ما.

كثير من المدارس الرسمية في أندونيسيا لا تهتم بتعليم اللغة العربية لا سيما في ممارسة الكلام، كما عرفنا أن مهارة الكلام إحدى المهارات التي تدرسها التلاميذ ضعيفة في الكلام لقلة الممارسة والتعود في الكلام وقلة استيعاب المفردات والقواعد.

بناء على ذلك استخدام الباحث الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام لترقية مهارتهم اللغوية والأهداف المرجوة بهذه الألعاب لممارسة التلاميذ في الكلام وتعودهم ولا يسبب الملل في عملية التعليم والتعلم داخل الفصل وخارجه.

ب. مناهج البحث

١. موضوع البحث

فعالية الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام

٢. إسم المؤلف وانتماؤه

ستة فوزية نور راحمائي & سيف المصطفى

٣. الملخص و الكلمات المفتاحية

الكلام هو المهارة الثانية بعد مهارة الاستماع الذي يستخدمها بالاتصال مع الآخرين. عند التربوي تصبح مهارة الكلام إحدى من المهارات التي قلّة الكفاءة لدى دخيلة التلاميذ، لأجل أقل ثقة النفس ودوارهم في هذا التعليم وآخر استخدام الطريقة والاستراتيجية غير المناسبة يصبح هذا التعليم أعجب سادت من المعلم.

استناداً إلى مشكلات البحث السابقة أرادت الباحثة أن تجيب سؤالين، هما: ١. كيف استخدام الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام، ٢. وما فعالية استخدام الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام. يستخدم الباحث المنهج الكمي والتجريبي، وأما مصادر البيانات المستخدمة فهي طريقة الملاحظة والمقابلة والاختبار والوثائق.

أما نتائج البحث فهي: ١. خطوات تطبيق الألعاب الدورية هي: (أ) تنظم المعلم السيناريو، (ب) تعيين التلاميذ لدراسة السيناريو قبل التعليم، (ج) تشكيل مجموعة التلاميذ، ولكل المجموعة ستة أشخاص، (د) يدعو المدرس التلاميذ المعين لعرض سيناريو المعدة، (هـ) لكل التلاميذ يشاهد السيناريو المعروضة في مجموعته، (و) تعطي المعلم الاستنتاج العام. ٢.

ونتيجة الاختبار $t = 4,08$ أكبر من نتيجة المستوى المعنوي $5\% = 1,711$ و في المستوى المعنوي $10\% = 1,318$. بمعنى أن H_a مقبول أو فروض البحث مقبول، ودليل أن استخدام الألعاب الدورية فعال في ترقية كفاءة التلاميذ في مهارة الكلام.

الكلمات الأساسية: الألعاب الدورية، مهارة الكلام

٤. مناهج البحث

يستخدم الباحث في هذا البحث تصميم الاختبار القبلي والبعدي في كل من المجتمع التجريبية والضابطة. وفي هذا التصميم يختار الباحث مجتمعين إحداهما تجريبية ولأخرى لضابطة وتعرض المجموعة التجريبية وجدهما للمتغير التجريبي (المستقل) بينهما لا يدخل هذا المتغير على المجموعة الضابطة ثم تجري عملية قياس بعدي للمتغير التابع في نهاية التجربة في المجموعتين وقارن بينهما على أساس هذا الاختبار القبلي والبعدي فقد، وعلى أساس افتراض أن المجموعتين المتشاهدين من حيث تعرضهم لمخلف العوامل المؤثرة ما عدا المتغير المستقبلي فإن الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة يرجع إلى تأثير المتغير المستقبلي. ثم يختار الباحث دلالة هذا الفرق إحصائياً. يستخدم الباحث المنهج الكمي والتجريبي، وأما مصادر البيانات المستخدمة فهي طريقة الملاحظة والمقابلة والاختبار والوثائق.

يستخدم الباحث المقياس المعدلي لتحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي اللذين يقامان لمجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وتستعين الباحثة في تحليل هذه النتائج باختبار T . ولتحليل لترقية مهارة الكلام للمجموعتين تقام الرموز $T-Test$ التالي:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Mx = المقياس المعدلي من المجموعة التجريبية

My = المقياس المعدلي من المجموعة الضابطة

$\sum x^2$ = العدد التنوعي في كل نتائج من المجموعة التجريبية

$\sum y^2$ = العدد التنوعي في كل نتائج من المجموعة الضابطة

Nx = عدد التلاميذ في المجموعة التجريبية

Ny = عدد التلاميذ في المجموعة الضابطة

ج. نتائج البحث والمناقشة

١. مناقشة عن تطبيق الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام

أ) تطبيق الألعاب الدورية

أن تطبيق الألعاب الدورية بالخطوات المعينة التي تتكون من ثلاث مراحل كما يلي:

١) الإعدادية

- يدخل المعلم الفصل بالسلام ثم الدعاء.

- يسأل المعلم عن حالة التلاميذ.
- أمر المعلم إلى التلاميذ ليقروا مفردات اليومية جماعة.
- المعلم يهتم بحضور التلاميذ بكشف الحضور.
- يسأل المعلم عن الدرس الماضي.
- يعطي المعلم الاختبار القبلي.

(٢) التطبيقية

- تنظم المعلم السيناريو.
- تعيين التلاميذ لدراسة السيناريو قبل التعليم.
- تشكيل مجموعة التلاميذ، ولكل المجموعة ٦ أشخاص.
- يدعو المعلم التلاميذ المعين لعرض سيناريو المعدة.
- لكل التلاميذ يشاهد السيناريو المعروضة في مجموعته.
- تعطي المعلم الاستنتاج العام.

(٣) التقويمية

- يعطي المعلم الخلاصة عن الدرس في هذا اللقاء.
- يسأل المعلم إلى التلاميذ عن تفاهمهم.
- يعطي المعلم الاختبار البعدي.
- أمر المعلم قراءة الدعاء بعد التعليم.
- ختم المعلم الدرس بالسalam.

(ب) بيانات الملاحظة

تطبيق الألعاب الدورية في التاريخ ٥ مايو ٢٠١٧ أمر الباحث للمجموعة الأول ليعرض السيناريو أمام الفصل، عرض لكل المجموعة بتوقيت ١٠ دقائق تقريبا، عرض التلاميذ باللغة العربية حيث المجموعة الأخرى في مشاهدة المعروضة متحمسا.

عندما يعرض التلاميذ الدرس أمام الفصل شاهد الباحث ملاحظة عميقة عن حالة التلاميذ في العرض، وحصل الباحث فيما عملية التعليم لمهارة الكلام باستخدام الألعاب الدورية ويستطيع التلاميذ أن يتبعوا التعليم جيدا. في آخر الدراسة يتركز التلاميذ الدرس من جميع المجموعات أمام الفصل.

(ج) بيانات المقابلة

قام الباحث المقابلة مع معلم اللغة العربية يعني الأستاذ زين العارفين وحصل الباحث على نتيجة المقابلة أن الألعاب الدورية تملك النظام المركب، وهذا النظام بداية من تركيب السيناريو حتى يؤخذ الباحث الخلاصة عن مادة اللغة العربية في هذا اللقاء. يقصد الألعاب الدورية لتطوير الابتكار في المحادثة حسب لغة التلاميذ حتى أصبح تطوير الألعاب الدورية بملك قيمة هامة عند عملية التعليم.

قام الباحث المقابلة مع بعض التلاميذ في التاريخ ١٢ مايو ٢٠١٧. وحصل الباحث على نتيجة المقابلة أن استخدام الألعاب الدورية جيدا في النظام، وتطبيق السيناريو يحتاج التلاميذ إلى الوقت الطويل لأن لكل التلاميذ بملك القدرة

مختلفة لفهم المادة. وكان التلاميذ يملكون القدرة مرتفعة لفهم المادة وبعض التلاميذ يملك القدرة ناقصا. مع ذلك، هم يشعرون مسرورين في تعليم مهارة الكلام باستخدام الألعاب الدورية لأنهم يستطيعون أن يصبحوا ممتعة في التعليم.

٢. فعالية الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام

(أ) بيانات الملاحظة

قام الباحث الملاحظة عن فعالية تطبيق الألعاب الدورية في الفصل يعني الدرس الذي كل التلاميذ يعرض قدراتهم بالسنياريو، أعطى الباحث الاختبار القبلي والاختبار البعدي أمام التلاميذ لمعرفة قدراتهم في استيعاب مهارة الكلام. وحصل التلاميذ على النتيجة المرتفعة بعد استخدام الألعاب الدورية في التعليم، بناء على ذلك أن الألعاب الدورية لها فعال في تعليم مهارة الكلام.

(ب) بيانات المقابلة

قام الباحث المقابلة مع معلم اللغة العربية أن استخدام الألعاب الدورية فعال لتعليم مهارة الكلام لتلاميذ مرحلة الثانوية، لأن التلاميذ في هذه المرحلة يملكون قدرة في تطوير لغتهم.

قام الباحث المقابلة مع التلاميذ عن فعالية استخدام الألعاب الدورية وبعض التلاميذ يقول أن الألعاب الدورية فعال في تعليم مهارة الكلام ويجعل التعليم مريح ومنتع ويستطيع التلاميذ أن يطوروا قدرتهم في التكلم باللغة العربية.

(ج) نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

هناك نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في مجموعة الضابطة ومجموعة التجربة، والبيان كما في الجدول

الآتي:

الرقم	المجموعة الضابطة				المجموعة التجريبية			
	Y ₁	Y ₂	(Y)	Y ²	X ₁	X ₂	(X)	X ²
١	٤٠	٦٠	٢٠	٤٠٠	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
٢	٦٠	٦٠	٠	٠	٥٠	٩٠	٤٠	١٦٠٠
٣	٢٥	٤٠	١٥	٢٢٥	٤٥	٨٥	٤٠	١٦٠٠
٤	٥٠	٥٥	٥	٢٥	٥٠	٧٥	٢٥	٦٢٥
٥	٣٠	٥٠	٢٠	٤٠٠	٥٠	٧٠	٢٠	٤٠٠
٦	٤٥	٦٥	٢٠	٤٠٠	٦٥	٦٠	٥٠	٢٥
٧	٦٠	٧٠	١٠	١٠٠	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠
٨	٢٠	٤٠	٢٠	٤٠٠	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٩	٢٠	٣٠	١٠	١٠٠	٤٥	٨٠	٣٥	١٢٢٥
١٠	٢٥	٤٥	٢٠	٤٠٠	٤٥	٨٠	٣٥	١٢٢٥
١١	٤٥	٥٠	٥	٢٥	٥٠	٧٥	٢٥	٦٢٥
١٢	٣٠	٤٥	١٥	٢٢٥	٤٥	٧٠	٢٥	٦٢٥
١٣	٣٠	٥٠	٢٠	٤٠٠	٨٥	٩٠	٥	٢٥

٦٢٥	٢٥	٨٠	٥٥	٢٥	٥	٥٠	٤٥	١٤
٦٢٥	٢٥	٧٥	٥٠	٢٢٥	١٥	٤٠	٢٥	١٥
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٩٠٠	٣٠	٥٠	٢٠	١٦
٩٠٠	٣٠	٨٥	٥٥	٢٢٥	١٥	٦٠	٤٥	١٧
٤٠٠	٢٠	٧٠	٥٠	٦٢٥	٢٥	٤٥	٢٠	١٨
٢٠٢٥	٤٥	٨٥	٤٠	٢٥	٥	٥٥	٥٠	١٩
٦٢٥	٢٥	٧٥	٥٠	٢٢٥	١٥	٥٠	٣٥	٢٠
٩٠٠	٣٠	٧٥	٤٥	٤٠٠	٢٠	٤٠	٢٠	٢١
٩٠٠	٣٠	٨٠	٥٠	٢٢٥	١٥	٤٥	٣٠	٢٢
٩٠٠	٣٠	٨٠	٥٠	٢٢٥	١٥	٤٠	٢٥	٢٣
٣٦٠٠	٦٠	٩٠	٣٠	١٠٠	١٠	٣٥	٢٥	٢٤
٢١٨٠٠	٦٥٠	١٨٧٥	١٢٢٥	٦٣٠٠	٣٥٠	١١٧٠	٨٢٠	المجموع
ΣX^2	ΣX			ΣY^2	ΣY			N

وفيما يلي توضيح ما في الجدول السابق:

- X_1 : نتائج الاختبار القبلي من مجموعة التجريبية
- X_2 : نتائج الاختبار البعدي من مجموعة التجريبية
- X : عدد الانحراف من نتائج مجموعة التجريبية
- X^2 : عدد الانحراف المربع من نتائج مجموعة التجريبية
- ΣX : مجموع عدد الانحراف من نتائج مجموعة التجريبية
- ΣX^2 : مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج مجموعة التجريبية
- Y_1 : نتائج الاختبار القبلي من مجموعة الضابطة
- Y_2 : نتائج الاختبار البعدي من مجموعة الضابطة
- (y) : عدد الانحراف من نتائج مجموعة الضابطة
- Y^2 : عدد الانحراف المربع من نتائج مجموعة الضابطة
- ΣY : مجموع عدد الانحراف من نتائج مجموعة الضابطة
- ΣY^2 : مجموع عدد الانحراف المربع من نتائج مجموعة الضابطة

بعد توضيح الجدول السابق، يلخص الباحث بعرض النتائج الآتية وهي مجموع عدد الانحراف المربع من مجموعة

التجربة ومجموعة الضابطة، وهي كما في هذا الجدول:

المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية	
عدد الانحراف المربع	مجموعة عدد الانحراف	عدد الانحراف المربع	مجموعة عدد الانحراف

ΣY^2	Σy	ΣX^2	ΣX
6300	350	21800	650

$$\begin{aligned}
 Mx &= \frac{\Sigma x}{N} \\
 &= \frac{650}{24} \\
 &= 27.08
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \Sigma x^2 &= \Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N} \\
 &= 21800 - \frac{(650)^2}{24} \\
 &= 21800 - \frac{(422500)^2}{24} \\
 &= 21800 - 17604.16 \\
 &= 4195.48
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 My &= \frac{\Sigma y}{N} \\
 &= \frac{350}{24} \\
 &= 14.58
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \Sigma y^2 &= \Sigma y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{N} \\
 &= 6300 - \frac{(350)^2}{24} \\
 &= 6300 - \frac{122500}{24} \\
 &= 6300 - 5104.16 \\
 &= 1195.84
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}} \\
 &= \frac{27.08 - 14.58}{\sqrt{\left(\frac{4195.84 + 1195.84}{24 + 24 - 2}\right)\left(\frac{1}{24} + \frac{1}{24}\right)}} \\
 &= \frac{12.5}{\sqrt{\left(\frac{5391.68}{46}\right)\left(\frac{2}{24}\right)}} \\
 &= \frac{12.5}{\sqrt{(117.21)(0.08)}} \\
 &= \frac{12.5}{\sqrt{(9.37)}} \\
 &= \frac{12.5}{3.06} \\
 &= 4.08
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{d.b} &= (Nx + Ny) - 2 \\
 &= 24 + 24 - 2 \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

$$ts_{0.05} = 1.711$$

$$ts_{0.10} = 1.318$$

$$4.08 > 1.711 > 1.318$$

ح. الخاتمة

بناء على البيانات الموجودة كما في الجدول السابق، ركز الباحث على أن نتيجة t الإحصائي = ٤,٠٨، ثم قامت الباحث بتعيين t -table ثم بحث الباحث النتيجة في القائمة الحرة (*degree of freedom*) من t -table فوجد أن النتيجة = ١,١١٧ في المستوى المعنوي ٥%، و ١,٣١٨ في المستوى المعنوي ١٠%، والنتيجة الإحصائي = ٤,٠٨. أكبر من نتيجة المبتوى المعنوي ٥% = ١,١١٧ كذلك أكبر من نتيجة المستوى المعنوي ١٠% = ١,٣١٨، وذلك بمعنى أن H_a مقبول أي أن فروض البحث مقبول، والخلاصة أن استخدام الألعاب الدورية فعال في تعليم مهارة الكلام لتلاميذ مرحلة الثانوية.

ينقسم نتيجة البحث إلى قسمين كما ورد في أسئلة البحث، كما يلي:

١. تطبيق الألعاب الدورية في تعليم مهارة الكلام باستخدام الخطوات المعينة التي تتكون من ثلاث مراحل وهي الإعدادية والتطبيقية والتقويمية، والبيان من هذه المرحلة كما ورد في مناقشة البحث.
٢. أما فعالية التعليم بالألعاب الدورية لها فعال قوي لدى رغبة التلاميذ في نفوسهم، بناء على حصول الملاحظة والمقابلة ونتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في مجموعة الضابطة ومجموعة التجية، يعني نتيجة الاختبار $t = ٤,٠٨$. أكبر من نتيجة المستوى المعنوي ٥% = ١,١١٧ و في المستوى المعنوي ١٠% = ١,٣١٨. بمعنى أن H_a مقبول أو فروض البحث مقبول، وهذا يدل على أن استخدام الألعاب الدورية فعال في ترقية كفاءة التلاميذ في مهارة الكلام.

REFERENCES

- Rusydi Ahmad Tho'imah. (1979). *Ta'limul Lughoh al-Arobiyah Lighoirin Nathiqina Biha. Mishri.*
- Mahmud Kamil an-Naqoh. (1985). *Ta'limul Arobiyah Linnathiqin Bilughoti Ukhro.* Jami'ah Ummul Quro: Makkatul Mukarromah.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-MALIKI PRESS.