Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

تعليم المفردات باستخدام لعبة بطاقة الدومينو لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا

PEMBELAJARAN MUFRODAT MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK KELAS VII MTS. DARUSSALAM GAPLUK PURWOSARI BOJONEGORO

Ahmad Amirul Kholid[1)]
[1)]UIN Sunan Ampel Surabaya
[1)]amierkholid@gmail.com

الملخص يتضمّن هذا البحث العلمي على المسئلتين: أولا، هل يوجد تأثير بطاقة الدومينو على تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا. والثاني، ما مدى تأثير بطاقة الدومينو على تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا.

والأهداف التي قصد إليها الباحث فهي: أولا، لمعرفة وجود تأثير بطاقة الدومينو على تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا. ثانيا، لمعرفة مدى تأثير بطاقة الدومينو على تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا.

وأما جنس هذا البحث على منهج الكمّي. استخدم الباحث منهج غير التجربي (*Pre Eksperimental*)، و لجمع البيانات استخدم الباحث بطريقة الإختبار والاستبانة والوثائق. ولتحليل المعلومات في هذا البحث باستخدم "*uji-t*" للوصول إلى تحليل المؤثر.

ونتيجة هذا البحث هي وجود تأثير بطاقة الدومينو على تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا.، بسبب قيمة to أكبر من قيمة t-test فالفروض البحث السلبية (Ho) مردود وفروض البحث الإجابة (Ha) مقبول. وجود مدى تأثير تأثير بطاقة الدومينو بنظر إلى نتيجة الاحصائي برمز t-test فتحصل أن قيمة الإختبار t بالنسبة إلى هذا 3,59 فتفسر هذه قيمة

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

بجدول في الدرجة 1% و 5% فتجيد في درجة الدلالة 5% لعدد العينة 23 هي 2,07 وفي درجة 1% هي 2,82 فتعرف بالمقارنة بين الإختبار t المتحصل عليها هي 2,07<13,59>2,82.

الكلمة الرئيسية: تعليم، المفردات، بطاقة الدومينو

Abstrak: Penelitian ini mencakup dua permasalahan: Pertama, Adakah pengaruh kartu Domino terhadap pembelajaran Mufrodat kelas dua di Mts. Darussalam Gapluk-Purwosari-Bojonegoro. Kedua, Bagaimana efektifitas pengaruh kartu Domino terhadap pembelajaran Mufrodat kelas dua di Mts. Darussalam Gapluk-Purwosari-Bojonegoro. Adapun tujuan peneliti terhadap penelitian ini adalah: Pertama, untuk mengetahui adanya pengaruh kartu Domino terhadap pembelajaran Mufrodat kelas dua di Mts. Darussalam Gapluk-Purwosari-Bojonegoro. Kedua, untuk mengetahui efektifitas pengaruh kartu Domino terhadap pembelajaran Mufrodat kelas dua di Mts. Darussalam Gapluk-Purwosari-Bojonegoro.
Jenis penelitian Survei menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan metode (pra-Eksperimen). Adapun pengumpulan data, peneliti menggunakan metode Tes, Angket, dan Dokumentasi. Adapun untuk menganalisis informasi yang mencapai penelitian ini, peneliti menggunakannya Uji-T untuk analisis yang diinginkan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh kartu Domino terhadap pembelajaran Mufrodat kelas dua di Mts. Darussalam Gapluk-Purwosari-Bojonegoro , karena nilai to lebih besar dari nilai t-test sehingga asumsi pencarian negatif (Ho) dikembalikan dan hipotesis jawaban penelitian (Ha) dapat diterima. Adanya efektifitas pengaruh kartu Domino dengan melihat hasil statistik dengan simbol uji-t yakni 13,59 maka diambil kesimpulan sebagai nilai dalam tabel derajat adalah 1% dan 5%, dan adanya peningkatan yang siginifikan yakni 5% dari jumlah sampel 23 yakni 2,07 dan pada tingkat 1% 2,82 sehingga diketahui dengan perbandingan antara t- Tes yang diperoleh adalah 2,82< 13,59> 2,07. Dan melihat skor verbal berarti di level "baik".
Kata Kunci: Pembelajaran, Mufrodat , kartu Domino.

المقدمة

كانت اللّغة العربيّة آلة لمواصلات الإنسان مع البعض، وآلة اتّصال المؤمنين بالله تعالى فى العبادات وغيرها من الدعاء أو قراءة القران الكريم أو التحية. وكذا لغة الجنّة، اللغة التي تحدث بها الرّسول وتكلم بها أصحابه، ولغة المواصلات والإعلام بين المسلمين. لذلك كانت اللغة العربيّة لها خصائص بين سائر اللغات.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

وأمّا اللّغة العربية هي كلمات يعبّر بها العربي عن أغراضهم، وقد وصلت إلينا من طريق النّقل اللّغة العربيّة إحدى لغات العالم، يستخدمها العربي. ولكن المسلمون في صدر الإسلام إلى يومنا الحاضر لفي حاجة ماسّة إلى معرفة اللّغة العربية لأنّ نزول القرآن الكريم باللّغة العربية، بتلك اللّغة الّتي يحتاجها كل مسلم ليقرأ أويفهم القرآن الكريم الذّي يستمد منه المسلم من الأوامر والنّواهي والأحكام الشّرعية.

ولكن، تعلّم اللغة الأجنبية هو من السعي غير السهولة وقد يملّ حتى يجعل المرء يائسا. وسباب ذالك، أنّ تعلّم اللغة الأجنبية هو السعي لتكوين وتنميّة الحال الجديد في نفس المرء للتفاعل والإتصال مع صاحب اللغة الأجنبية.[1] وكذا اللغة العربيية، كثير من الناس يتّهمون أنّ هذه اللغة صعبة لأنّهم لا يتعلّمون لغتهم أى اللغة الأصلية. وكذا نقصان التجديد في تعليم اللغة العربية، كنقصان ابتكار المعلّم في إلقاء المادة .

نال الباحث الخبر، كثير من الطلاّب يتّهمون أنّ اللغة العربية صعبة. بسبب صعبة في حفظ المفردات. وبجانب ذالك، أنّهم يملّون أثناء الدراسة، لأنّ المعلّم يمسك الزمام في إلقاء المادة. أي باستخدام طريقة الخطابة أثناء التعليم فحسب. لكل طريقة مأخذ ومزيّة، وطريقة الخطابة التي يستخدمها المعلّم تجعل الطلاّب مملّة، وفكرتهم تغامر إلى مكان الآخر. حتى يتكاسل الطلاب ويملّون في تعلّم اللغة العربية. على أنّ كثير من الأشياء إذا ينتفعه المعلّم تساعد في إلقاء المادة. وأحد الطرق لمعالج مملّ الطلاّب هي باستخدام وسائل التعليم.

إعتبر هامالك أنّ استخدام وسائل التعليم أثناء الدراسة يهيّج الإرادة والرغبة، ويباعث تهييج الطلاّب أثناء الدراسة، ولها تأثير في نفس الطلاّب. استخدام وسائل التعليم يساعد في عمليّة التعليم وإلقاء المادة. وبجانب لرغبة الطلاّب وتهييجهم وسائل التعليم يساعد في تنميّة فهم الطلاّب[2].

نظرا لمشاكل في عمليّة التدريس في المدرسة الثانوية دار السلام بوجونيغارا، معظم الطلاب يشعرون كسلانا في تعليم اللغة العربية وهم يشعرون

[1] Abdul Wahab Rosyidi, *media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang press. 2009) hal. 18.

[2] Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, hlm. 15.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

صعوبة. وذلك لأن استخدام وسيلة الطريقة ممل حتى حماسة الطلاب على المواد الدراسية قليلة من المظاهر. ولذلك في تعليم اللغة العربية يحتاج وسائل التعليمية.

كما قال أفندي (Effendy) أن وسائل التعليم هو ما يزيد عملية التعليم سهلا ويزيد الدرس وضوحا للدرس. تشمل الوسائل غالبا مواد تعليم من كتب ومجلات وغيرها من مصادر معلومات مطبعات، وتشمل معينات تعليم.[3] وأحد وسائل التعليم تصلح في استخدامها هي وسائل البطاقة لأنّ لها تأثير وسهل في صناعتها وقليل النفقة. ووسائل البطاقة أحد من وسائل البصرية السهولة في صناعة وسهولة المطلوب وترى وجودها أثناء أيّامنا وثمانها رخيص حتّى بدون النفقة[4].

وأمّا لعبة بطاقة الرسم في هذا البحث هي أحد وسائل البطاقة الفعالية لتعليم اللغة العربية. وباستخدامها أضاعت الطلاّب أوقاتهم ولايشعرون أنهم يتعلّمون فيها وتقال بطاقة الرسم بوجود الصورة والمعنى فيها، حتّى يسهّلهم في استيلاء اللغة العربية خاصة في حفظ المفردات، وبمعرفة المفردات العربية نستطيع أن نتكلّم و نفهم النصّ وكذا الكلام وغير ذالك ممّا يتعلّق بالعربية.

وأما في هذا البحث قام الباحث بالمدرسة المتوسطة دار السلام بوجونيغارا التي هناك توجب الطلاب على تكلم اللغة العربية. ولكن هذه المؤسّسة ما زالت جديدة، كثير من الطلاّب يتّهمون على أنّ العربية صعبة إمّا في حفظ المفردات أوتطبيق الكلام، وكذا يتكاسلون ويملّون في تعلّمهم. ومن ثمّ خرجت همّة عظيمة من الباحث على هذه الواقعة، فالباحث يختار تحضير لعبة بطاقة الرسم في تعليم المفردات لفصل السابع بالمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا . كي يتعلّمون الطلاّب فارحة وينالون المادة، يرجوا الباحث أن تكون هذه اللعبة حلا في إزالة فكرة الطلاّب إمّا في كسلهم ومللهم، ويسهل المعلّم في إلقاء المادة خاصة في المفردات.

الدراسة النظرية

أ. مفهوم تعليم المفردات وأغراضه

[3] Melvin L. Siberman, 2006, *Active Learning,* Bandung: Nusa Media, hlm. 256
[4] Abdul Wahab Rosyidi, 2009, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang Press, hlm. 43.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

التّعليم لغة مصدر من ماض علّم- يعلّم-تعليما بمعنى تلقين الدّرس والتهذيب.[5] واصطلاحا هوعامل من عوامل التّربية وينحصر في إيصال المعلومات إلى الذهن وصل حوافظ النشئ بمسائل الفنون والعلوم.[6] والمراد به إعطاء المعرفة وقال حسن لاغكولوغ إنّ التّعليم هو نقل المعلومات من المعلّم إلى من لا يعلم.[7] والمعنى في التّعليم هو عملية التّفاعل بين الطالب والمعلّم ومتبع، فيعلم المعلّم ويعلم الطالب فعالا لكي يستطيع أن يجرب ويطالع ويتخلّص المسألة الّتي يعلمها.

ومن ثم يتكون تعليم المفردات علي كلمتين،هما تعليم و المفردات. أما تعليم هو عملية نفل المعلومات من الكتب أو المعلم إلى المتعلم[8]. و المراد بالعملية فيه تعليم المادة الدراسية الذي قام به المدرس لتلاميذ و التعليم إيصال المعلم العلم و المعرفة إلى أذهان التلاميد بطريقة قويمة، وهي الطريقة الإقتصادية التى توفر لكل من المعلم و المتعليم و الوقت و الجهد في سبيل الحصول على العلم و المعرفة.

ومن المعروف ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم التلاميذ نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الإشتقاق منها، أو مجرد وصفها في ترطيب الغوي صحيح. إنّ معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون التلاميد قادرا على هذا كله بالإضافة إلى شئ أخر.

ينبغي للمعلّم أن يراقب حالة طلاّبهم، بأن لايعلن أو يلقي العلوم إليهم فحسب. بل عليه أن يشرف و يربّي الطلاّب خاصة للطّلاّب له حاجة خاصة أي لا يفهم عن اللغة العربية، حتّى يفهم ويحبّ اللغة العربية. ولو يجد أثناء تربيتهم أو تشريفهم صعبا ولا يفهم شيئا بما علّمه المعلّم. فينبغي لمعلّم أن ينشأ شيئا مجذّبة ومفرحا من الطريقة حتّى يحبّ الطلاّب اللغة العربية، لأنّ للطريقة دور عظيم لإلقاء المادة كما قيل " أنّ الطريقة أهمّ من المادة " فإذن لا بدّ للمعلّم أن ينشأ الطريقة المجذبة حتّى يحب الطلاّب اللغة العربية.يرى نجاح البرنامج بما بعد تقويم البرنامج. من جهّة نتيجة

[13] أحمد ورصا منور. *القاموس المنور*، Pustaka Progresif ، مجهول السنة، ص:967
[14] محمد يونس ومحمد قاسم بكرى. *التربية والتّعليم*، دار السلام، فونوركو، مجهول السنة، ص: 3
[16] *Islam*, Jakarta, Kalam Mulia, , p.238 Ramayulis. 2008 *Ilmu Pendidikan*
[8] تعليم اللغة العربية بين النظريّة و التطبيق (المصر : المكتبة البيانية ، د س) ص 19

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

الإمتحان بعده وكذا يحتاج كفاءة المعلّم .فالطلاّب الناجحة ترى من ناحية استطاع و استيلاء، وكذا في نتيجة إمتحانهم إمّا شفويّا أو تحريريا.[9]

المفردات هي كلمة تحتمل نفس المضمون.وقال أهل اللغة أنّ المفردات هي أهمّ عنصر من عناصر اللغة العربية، وأمّا العصر الثاني هو قراءة شاملة (Reading comprehension)[10] للحصول إلى كفاءة مهارة اللغة العربية وأمّا التعليم في العربية نوع مهمّ وكذا أصل مهمّ في تعلّم اللغة العربية، لأنّ حقيقة اللغة هي جمع المفردات أي تركيب المفردات.

استيلاء المفردات هي أهمّ العنصر للتعلّم اللغة العربية أيضا، وكذا الشرط من الشروط المهمّة لمتعلّم اللغة العربية أي لمن يريد أن يكون ماهرا وناجحا في اللغة العربية. لأنّ جودة لغة المرء ترى وتتعلّق بالكمّية و استيلاء المفردات.[11]

التعليم أو التدريس هو عملية تقيمه المعلّم أو المربّي إمّا من أبويه أم أستاذه لتعليم تلاميذهم في التعلّم وكذا تعليم كيفيّة النجاح و الكفاءة ونيل المعرفة.[12]وأمّا تعليم المفردات هو النّشيطة في تعليم المتعلّم بين المعلّم و التلميذ بأن يعطي المعلّم المفردات العربية بغرض استيلاء التلميذ المفردات حتّى يقدر و يستطيع أن يتكلّم ويتحدّث باللغة العربية.

ب. **مفهوم لعبة**

1. **تعريف اللعب**

اللعب هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ أو هو أيّ سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة. وهناك تعرف آخر للعب فهو "نشاط موجه *Directed*أو غير موجه *Free*يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفه العقلية الجسمية والوجدانية.[13]

[9] Saiful Bahri Djamaroh, 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rineka Cipta,Hal.86
[10] Sri Utami Subyakto Nababan, 1997, *Metodologi Pembelajaran Bahasa*, Jakart: Gramedia hal.19
[11] Henri Guntur Tarigan, 1986, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Ankasa, .hal.2
[12] Dimyati, 1996, *belajar dan pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal.15
[13] محمد طاهر ومحمد بيهقي وأم حنيفة وسلطان مسعود، ٢٠١٣، *المدخل إلى طرق تدريس العربية للاندونيسيين*، سورابايا :الجامعة سونان أمبيل الإسلامية، ص. ١٥٤

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

وقال عبد الوهاب أن لعبة اللغة هي وسيلة جديدة التي تنفع في تعليم اللغة العربية، وهي تؤثر إلى مهارة اللغة لأن تعليم اللغة الأجنبية يحتاج إلى حالة المسرورة. وفي هذا الحال يستطيع أن يحفر قوّة الطلاب في تعليم اللغة، لأن الطلاب عندهم روح السباق.

تعليم اللغة يحتاج إلى اجتهاد سعي، وهذا السعي ليجعل العادة الجديدة لدى الطلاب ليحصل العادة الحسنة يجب على المدرس أن يدرّب باستمرارا، وهذه العملية تسأم الطلاب، فلذالك اللعبة اللغة هي وسيلة جديدة التي تساعد الطلاب لنيل الغرض المريد.[14]

دور اللعبة يمكن استخدامها كأحد البدائل في التعلم. تلعب العديد من الجوانب الواردة في الأنشطة، ما هو اللعب الذي يحتوي على عناصر التعليم. الألعاب الصحيح يمكن أن يجعل الدروس ممتعة، مثيرة للاهتمام، تعزيز التعلم، كوسيلة التقويم وغير ذلك.

كانت اللعبة في أنشطة التعلم تمكن التخلص من الإجهاد و فضلا عن إزالة الطاقة السلبية والجدية في بيئة التعلم. وغير ذلك، وتمكن أيضا إشراك الدارسين تشارك بنشاط، وقدرة على تعزيز عملية التعلم، وبناء الإبداع أنفسهم، الوصول إلى الهدف غير مباشر. والأهم من ذلك، ويركز الطلاب للاستيلاء على معنى التعلم من خلال التجربة.

ولكن، لغة التعلم الداخلي ليس السهل في فهم اللغة نظريات التعلم. يجب على المدرس ليطلب الطريقة المختلفة لحل المسئلة التي تتعلق بعملية التدريس. يطلب بعض مدرس اللغة الحل المسئلة بيستخدم المنطق والذكاء الفكر أو التعلق السبب والعاقبة بين الظاهرة. وبعض الآخر ينظر حقيقة التجربي.[15]

[14] Abdul Wahab Rosyidi, 2009 *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press,, hlm. 79-80
[15] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2012, *Permaianan Edukatif Pebdukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Jogjakarta: DIVA Press, hlm. 37-38

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

الصورة 1
بطاقة الدومينو

2. أهداف اللعب

إن أهداف الألعاب اللغوية متعددة منها:

1. أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة العربية (وهي اللغة العربية) وبين التسلية
2. يساعد في تنمية القدرات العقلية
3. مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية
4. توثيق العلاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية
5. تشجيع الطلاب من خلال نشاط يدعم التربوي
6. تشجيع ودعم مواد ونشطات ثقافية باللغة العربية
7. تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس
8. يساعد في تنمية المهارات الحركية والنمو الجسمي
9. اكتساب روح العمل الجماعي ضمن الفريق والتخلص من الأنانية
10. اكتشاف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

11. تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى
12. تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام.
13. تساعد الألعاب اللغوية على تنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة.[16]

فأمّا الألعاب التعليمية هي الألعاب التي صممت لغرض تعليم مادة معينة أو توسيع مفاهيم معينة أو تطويرها لإدراك الأحداث التاريخية أو الثقافية أو لمساعدة الطلاب على اكتساب مهارات معينة عن طريق اللعب. وتشمل الوسائل التعليمية: السبورة والبطاقات والفيديو.

ولكي تكون اللعبة التعليمية ناجحة يجب أن يتوفر فيه الآتي:

1. يجب أن تبنى على أساس تمثل المفهوم المراد تدريسه
2. يكون النجاح نتيجة يحصل عليها المتعلم عند إظهار قدرته على إتقان المفهوم.
3. يجب أن يكون المتعلم على علم بامفالتي يجب عليه إن يتقنها, وليس ان يتعلم كيف يلعب فقط.

3. مزايا وعيوب عن اللعبة

المزايا في لعبة اللغة يعني:

أ. لعبة اللغة هي بعض من وسائل التعليم
ب. أن ينقص ممل الطلاب للتعليم في فصل
ج. أن ينبت حماسة الطلاب
د. أن يبنى الرابطة المجتمع ويفتح أهلية اجتماعية للطلاب
ه. المادة تترك الأثر في قلوب الطلاب، فلذلك صعبت الخبرة المهارة الدربة لينساه.[17]

العيوب في لعبة اللغة يعني:

[16] محمد طاهر ومحمد بيهقي وأم حنيفة وسلطان مسعود. ص. ١٥٦ - ١٥٧
[17] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati,……, hlm. 38

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

أ. صعبة ليورّط الطلاب في لعبة لأنهم كثيرة
ب. أن يؤذي أداء تعلم في فصل أخر لأن اللعبة مرفق بضحك والإحتفال
ج. بعض مادة تعليم لا يستطيع أن يوصل بلعبة اللغة
د. راى المجتمع أن لعبة اللغة لتبدّل فقط.

منهج البحث

في هذا البحث، اسخدم الباحث التجريبية السابقة (pre-eksperimental design) واختار تصميم القبلي والبعدي الذي حاول الباحث ان يحكم على نجاح المعالجه بمقارنة الاختبار القبلي والبعدي[18] ، فأخذ الباحث فصلا ليصير مجموعة التجريبية. وتنقسم هذه الطريقة إلى الإختبار البعدي في مجموعة واحدة وكذالك الإختبار القبلي.

أسلوب جمع البيانات

استخدم الباحث لجمع البيانات الأدوات التالية:

أ. الاختبار هو عبارة عن أداة أو وسيلة أعدت بطريقة منظمة من مجموعة مرتبة من المثيرات لتقدير خاصية سلوكية لدى الطالب للتعبير عنها في صورة كمية أو ورقمية[19].

1. الاختبار القبلي pre-test

إذا أردنا قياس تقدم مجموعة من الطلاب أو فعالية برنامج دراسي ما أو فعالية أسلوب تدريس ما، يجلس الطلاب لاختبار قبلي أى اختبار في بداية الفترة التدريسية. معلق بتنفيذ برنامج الدراسية، يقيم الاختبار القبلي في أوّل تنفيذ برنامج الدراسية. أما الهدف منه لقياس القدرة الأولى للطلاب في أوّل النشاط الدراسية.

2. الاختبار البعدي pos-test

كما يبين مما سبق، يقيم الاختبار البعدي في أخر تنفيذ برنامج الدراسية. وهدفه لقياس القدرة الطلاب أخر وقت الدراسية.

[18] ذوقان عبيدات، وعبد الرحمن عدس، وكايد عبد الحق،ن 1997، *البحث العلمي*، رياض، دار أسامة للنشر والتوزيع، ص. 156.
[19] رائد خلي العباي، 2006، *الاختبارات المدرسية*، عمان: مكتبة المجتمع العربي، ص.11.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

3. العلاج treatment

أعطاه الباحث بعد إعطاء المادة و الإختبار الاول، بوجود لعبة بطاقة الدومينو.

الجدل الرقم(1)
معيار نتيجة الاختبار

الرقم	المستوى	نسبة مئوية(%)
1	ممتاز	100
2	جيد جدا	90
3	جيد	80 - 70
4	مقبول	50 - 60

ب. الاستبيان هو أداة ملائمة للحصول على ملومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين[20].

بهذا الطريقة يقوم الباحث بتوزيع الإستجواب إلى جميع الطلاب من هذه المدرسة يعنى في فصل الأول إما من المدرسة الثانوية دار السلام أو المدرسة الثانوية الإسلامية، وهذه الطريقة مستخدمة لنيل المعلومات عن أراء المستجبين عن تأثير بطاقة الدومينو في المدرسة الثانوية دار السلام. أما شروط تقرير النتيجة لكل سؤال من مقيار ليكرت، فأقر الباحث المعيار ما يلى:

1. المعيار A نتيجة 4
2. المعيار B نتيجة 3
3. المعيار C نتيجة 2

[20] ذوقان عبيدات، وعبد الرحمن عدس، وكايد عبد الحق،ن 1997، *البحث العلمي*، رياض، دار أسامة للنشر والتوزيع، ص. 121.

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

4. المعيار D نتيجة 1

ج. الوثائق

الويؤ ثائق هو جمع الوثائق هو منهج الإستبيانات عن الأشياء المكتوبة التي تتعلق بالبحث، مثل الرسائل والكتب ونتيجة التعليم أو التدريس.

أسلوب تحليل البيانات

تحليل البيانات هو طريقة من الطرق التي استعمله الباحث لمعرفة فعالية لعبة بطاقة الرسم في الفصل السابع إما بالمدرسة الثانوية دار السلام أو المدرسة الثانوية الإسلامية . بالرمز "Uji-t" بمنهج التجريبي *Pre test-Post test One-Group* هو ما يلي:

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

Md : المقياس المعدلي من الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

(d-M)xd : الإنحراف من كل عدد نتيجة الطلاب في الاختبار القبلي و البعدي

∑xd :جملة المربع من الإنحراف

N : عدد الطلاب في الاختبار القبلي و البعدي

N-1=d.b

الخاتمة

1. الإستنتاج

نظرا إلى نتائج البحث و بالنظر إلى حساب، نلنا النتائج عن تأثير بطاقة الدومينو لتعليم المفردات لفصل السابع بمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا كما يلي:

أ. وجود تأثير بطاقة الدومينو لتعليم المفردات لفصل السابع بمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا، بسبب قيمة to

Muhadasah
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

أكبر من قيمة t-test ففروض البحث السلبية Ho مردود ففروض البحث الإجابي Ha مقبول.

ب.وجود مدى تأثير تأثير بطاقة الدومينو بنظر إلى نتيجة الاحصائي برمز t-test فتحصل أن قيمة الإختبار t بالنسبة إلى هذا 3,59 فتفسر هذه قيمة بجدول في الدرجة 1% و 5% فتجيد في درجة الدلالة 5% لعدد العينة 23 هي 2,07 وفي درجة 1% هي 2,82 فتعرف بالمقارنة بين الإختبار t المتحصل عليها هي 2,07<13,59>2,82.

2. الإقتراحات

وبعد أن لاحظ الباحث حالة المدرسة وتنفيذ التحليل وقدم الباحث الإقتراحات للباحث والمدرس والمدرسة والطلاب كما يلي:

1. للمدرس

لأن تطبيق لعبة بطاقة الرسم لها تأثير، ينبغي على مدرس أن يزيد من وسائل التعليم لتنمية كفاءة الطلاب ويختار نموذج تعليم اللغة العربية المناسبة حتى يشعرون مسرورين ولا مملون في تعليم اللغة العربية.

2. للمدرسة

لإعطاء مساهمة للمدرسة الثانوية دار السلام غافلوك فورواساري بوجونيغارا. وزيادة النظري الجديدة لتطبيق مدرسين في تلك المدرسة من جهة تعليم اللغة العربية خاصة.

3. الطلاب

فينبغي على الطلاب أن يرفعوا جهدهم ونشاطهم في تعليم اللغة العربية ويجعلوا مادة اللغة العربية مادة محبوبة، سوى ذلك يستطيع الطلاب أن يتكلموا باللغة العربية بجيد. وعليهم أن يطيعوا أساتذتهم وبالخصوص مدرّس اللغة العربية حتى يستطيع الطلاب أن يصلوا إلى كفاءة اللغة العربية.

INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
P-ISSN 2622-6723 E-ISSN 2721-9488
Volume 2, Nomor 2 Desember 2020

المراجع والمصادر

بكرى. محمد يونس ومحمد قاسم. *التربية والتّعليم*. دار السلام، فونوركو، مجهول السنة.

العباي، رائد خلي. *الاختبارات المدرسية*، عمان: مكتبة المجتمع العربي، 2006.

عدس، ذوقان عبيدات وعبد الرحمن وكايد عبد الحق. *البحث العلمي*، رياض، دار أسامة للنشر والتوزيع، 1997.

مسعود،محمد طاهر ومحمد بيهقي وأم حنيفة وسلطان. *المدخل إلى طرق تدريس العربية للاندونيسيين*، سورابايا :الجامعة سونان أمبيل الإسلامية، ٢٠١٣.

منور، أحمد ورصا. *القاموس المنور*، Pustaka Progresif ، مجهول السنة.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RAJAGRAFINDO 2011.

Dimyati. *belajar dan pembelajaran,* Jakarta: Rineka Cipta. 1996.

Djamaroh, Saiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar,* Jakarta:Rineka Cipta. 1997.

Nababan, Sri Utami Subyakto. *Metodologi Pembelajaran Bahasa,* Jakart: Gramedia. 1997.

Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur. *Permaianan Edukatif Pebdukung Pembelajaran* Bahasa *Arab (2),* Jogjakarta: DIVA Press, 2012.

Ramayulis. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia. 2008.

Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* Malang: UIN Malang Press. 2009.

Rosyidi,Abdul Wahab. *media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang press. 2009.

Siberman, Melvin L. *Active Learning,* Bandung: Nusa Media 2006.

Tarigan, Henri Guntur , *Pengajaran Kosakata,* Bandung: Ankasa, 1986.