

تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie)

رسالة

إعداد:

شريفة يندا ذيفني

رقم القيد. ١٥٠٢٠٢٠٩٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

٢٠٢١ م / ١٤٤٢ هـ

## رسالة

تعليم مهارة الكلام بلعبة *KOKAMI* (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة مرحلة الجامعة الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

اعداد

شريفة يوندا ذيفاني

رقم القيد. ١٥٠٢٠٢٠٩٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرف الثاني

ترميزي النينورسي، الماجستير

المشرف الأول

سهيمي، الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعنية التي عينت لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ١٨ يناير ٢٠٢١ م

٥ جمادى الآخرة ١٤٤٢ هـ

بندا أتشيه

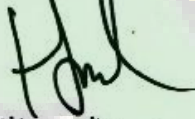
إعداد

شريفة بندا ذيفني

رقم القيد. ١٥٠٢٠٢٠٩٤

لجنة المناقشة:

السكتر



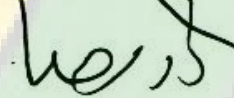
حسن الدين، الماجستير

العضو



الدكتور بخاري مسلم، الماجستير

الرئيس



محمد رضا، الماجستير

العضو



ترميزي النينورسي، الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه



(الدكتور مسلم غزالي، الماجستير)

رقم التوظيف. ١٩٥٩٠٣٠٩١٩٨٩٠٣١٠٠١

## إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله

الاسم : شريفة يندا ذيفني

مكان الميلاد وتاريخه : فيدي، ٧ يونيو ١٩٩٧

رقم القيد : ١٥٠٢٠٢٠٩٤ :

القسم : تعليم اللغة العربية

أقرر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألفي وأقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، ليس فيها التأليفات والآراء التي أعدها الآخرون إلا وفقا لمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيها يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٣١ ديسمبر ٢٠٢٠

صاحبة القرار،



شريفة يندا ذيفني

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ (٦٩)

{ سورة العنكبوت: ٦٩ }

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٢)

{ سورة يوسف: ٢ }

{ صَدَقَ اللَّهُ الْعَظِيمُ }

قال أمير المؤمنين عمر ابن الخطاب رضي الله عنه:

إِحْرَصُوا عَلَى تَعَلُّمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فَإِنَّهَا جُزْءٌ مِنْ دِينِكُمْ

### الإهداء

إلى أبي المكرم سيّد برهان وأمي المكرمة المحبوبة شريفة جميلة اللذين  
رباني صغيرا وحفظهما الله في سلامة الدين والدنيا والآخرة. ثم إلى أختي الكبيرة  
وأختين الصغيرتين المحبوتين وجميع أسرتي المكرمين.

وإلى أساتذة في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين قد علموني  
علوما نافعة وأرشدوني إرشادا صحيحا.

وإلى جميع أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية. أقول لهم  
شكرا جزيلا على مساعدتهم في إنجاز هذا البحث العلمي، جزاهم الله خير  
الجزاء.

## شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي أنزل القرآن بلسان عربي لهذا الوجود. والصلاة والسلام على أشرف الموجود، وأعظم المولود، وأفصح من نطق بلغة الضاد، مُحَمَّدٌ ﷺ وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعتهم إلى يوم الدين.

قد تمت الباحثة بإذن الله وتوفيقه في تأليف هذا البحث، التي تقدم لكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية بندا أتشيه للحصول على الشهادة الجمعة الأول (S.Pd). وقد اختارت الباحثة تحت الموضوع "تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie)".

في هذه الفرصة السعيدة تشكر الباحثة شكريا جزيلا للمشرفين الكريمين هما الأستاذ الدكتور سهيمي الماجستير والأستاذ ترميزي النينورسي الماجستير اللذان قد بذلا جهودهما ووسع أوقاتهما في إشراف الباحثة على تأليف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أوله إلى آخره، عسى الله أن يباركهما ويجزيهما خير الجزاء.

وتقدم الباحثة بالشكر لمدير جامعة الرانيري الحكومية الإسلامية وعميد كلية التربية تأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع الأساتذة الذين قد علموها أنواع العلوم المفيدة وأرشدوها إرشادا صحيحا، كذلك لموظفي المكتبة الذين قد ساعدوها بإعارة الكتب المحتاج إليها في كتابة هذه الرسالة.

وتقدم الباحثة الشكر لرئيس المدرسة MTsN 3 Pidie ولجميع المدرسين والطلبة الذين ساعدوها في جمع البيانات المحتاج إليها عند عملية البحث. ولاتنسى الباحثة أن تتقدم بالشكر لزملائها في قسم تعليم اللغة العربية لمرحلة ٢٠١٥ الذين قد ساعدوها بتقديم بعض أفكارهم النافعة ودفعوها إلى إتمام كتابة هذه الرسالة. أدعو الله تعالى أن يجزيهم بأحسن الجزاء في الدنيا والآخرة.

وأخيرا ترحو الباحثة النقد البنائي والإفترحات من القارئ لتكميل هذه الرسالة، وتختتم الباحثة بالدعاء عسى الله أن يجعل هذه الرسالة نافعة للناس أجمعين. حسبنا الله ونعم الوكيل نعم المولى ونعم النصير ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم والحمد لله رب العالمين.

بندا أتشييه، ٣١ ديسمبر ٢٠٢٠

الباحثة،

شريعة يندا ذيفني

## هيكل البحث

### صفحة

|    |                                       |
|----|---------------------------------------|
| ب  | موافقة المشرفتين .....                |
| ج  | لجنة المناقشة.....                    |
| د  | إقرار البحث .....                     |
| هـ | إستهلال .....                         |
| و  | إهداء.....                            |
| ح  | شكر وتقدير .....                      |
| ط  | هيكل البحث.....                       |
| ل  | قائمة الجداول .....                   |
| م  | قائمة الملحقات.....                   |
| ن  | مستخلص البحث .....                    |
| ع  | مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... |
| ف  | مستخلص البحث باللغة الإنجليزية .....  |

### الفصل الأول : مقدمة

|    |                       |
|----|-----------------------|
| أ  | مشكلة البحث .....     |
| ب  | أسئلة البحث .....     |
| ج  | أهداف البحث .....     |
| د  | أهمية البحث .....     |
| هـ | فرض البحث.....        |
| و  | حدود البحث .....      |
| ز  | معاني المصطلحات ..... |

- ح -الدراسات السابقة..... ٧
- ط - طريقة كتابة الرسالة ..... ١٠

## الفصل الثاني : الإطار النظري

### أ - مهارة الكلام ومباحثها

١. تعريف مهارة الكلام ..... ١
٢. أهمية مهارة الكلام وأهدافه في تعليم اللغة العربية ..... ١٢
٣. أنواع مهارة الكلام وأقسامها في اللغة العربية ..... ١٤
٤. أهمية الوسائل التعليمية في تدريس مهارة الكلام ..... ١٨

### ب- مفهوم اللعبة وأهدافها ومنافعها

٥. مفهوم اللعبة..... ١٩
٦. أقسام اللعبة ..... ٢٠
٧. منافع اللعبة..... ٢٠
٨. أهداف لعبة اللغة ..... ٢١

### ج- لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)"

١. تعريف لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)" ..... ٢١
٢. مراحل الدرس باستخدام لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)" ..... ٢١
٣. أهداف لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)" ... ٢٣
٤. خطوات لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)" ... ٢٣
٥. مزايا وعيوب لعبة "-صندوق الكلمة السرية- (KOKAMI)" ..... ٢٤

### الفصل الثالث : منهج البحث

|    |                                 |
|----|---------------------------------|
| ٢٥ | أ - طريقة البحث.....            |
| ٢٦ | ب - مجتمع البحث .....           |
| ٢٦ | ج - عينة البحث .....            |
| ٢٧ | د - طريقة جمع البيانات .....    |
| ٢٨ | هـ - طريقة تحليل البيانات ..... |

### الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها

|    |                         |
|----|-------------------------|
| ٣٠ | أ - عرض البيانات.....   |
| ٣٩ | ب - تحليل البيانات..... |
| ٥٨ | ج - تحقيق الفروض.....   |

### الفصل الخامس : نتائج البحث

|    |                      |
|----|----------------------|
| ٥٩ | أ - نتائج البحث..... |
| ٦٠ | ب - المقترحات.....   |

### المراجع

|    |                                         |
|----|-----------------------------------------|
| ٦١ | أ - المراجع العربية.....                |
| ٦٣ | ب - المراجع الإندونيسية.....            |
| ٦٣ | ج - المراجع الإلكترونية والإنترنت ..... |

## قائمة الجداول

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| الجدول ٤-١ : عدد المدرسين في MTsN 3 Pidie .....                        | ٣٥ |
| الجدول ٤-٢ : عدد الفصول والطلبة في MTsN 3 Pidie .....                  | ٣٦ |
| الجدول ٤-٣ : مرافق العامة في MTsN 3 Pidie .....                        | ٣٧ |
| الجدول ٤-٤ : التوقيت التجريبي في المجموعة التجريبية .....              | ٣٨ |
| الجدول ٤-٥ : اللقاء الأول عملية تعليم وتعلم بوسيلة لعبة KOKAMI         |    |
| في تعليم مهارة الكلام .....                                            | ٣٩ |
| الجدول ٤-٦ : اللقاء الثاني عملية تعليم وتعلم بوسيلة لعبة KOKAMI        |    |
| في تعليم مهارة الكلام .....                                            | ٤٣ |
| الجدول ٤-٧ : نتيجة أنشطة المدرسة عند تعليم مهارة الكلام بلعبة          |    |
| KOKAMI .....                                                           | ٤٩ |
| الجدول ٤-٨ : نتيجة أنشطة الطلبة عند تعليم مهارة الكلام بلعبة           |    |
| KOKAMI .....                                                           | ٥٥ |
| الجدول ٤-٩ : نتيجة الاختبار القبلي و البعدي .....                      | ٦١ |
| الجدول ٤-١٠ : مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي و البعدي .....    | ٦٤ |
| الجدول ٤-١١ : نتيجة استجابة الطلبة عند تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI |    |
| ب MTsN 3 Pidie .....                                                   | ٧١ |

## قائمة الملحقات

- ١ - موافقة المشرفتين
- ٢ - إقرار الباحثة
- ٣ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفين.
- ٤ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث.
- ٥ - إفادة بـ MTsN 3 Pidie عن إتمام البحث
- ٦ - خطة التعليم.
- ٧ - قائمة الملاحظة المباشرة
- ٨ - قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
- ٩ - الصور الفوتوغرافية.
- ١٠ - السيرة الذاتية.

## مستخلص البحث

عنوان البحث : تعليم المهارة الكلام بلعبة KOKAMI (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie)

الاسم الكامل : شريفة يندا ذيفني

رقم القيد : ١٥٠٢٠٢٠٩٤

في هذا البحث، كما رأت الباحثة أثناء ملاحظتها أن الطلبة في MTsN 3 Pidie صعوبة عند تعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام لأنهم لا يغنون أنفسهم يحفظون المفردات، والمعلم لا يستخدم وسيلة وطريقة مثيرة للاهتمام أثناء عملية التعليم، حتى يجعل الطلبة يشعرون المملة في التعلم. أما بالنسبة للجهود المبذولة للتغلب على هذه المشكلة، استخدمت الباحثة وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام. أغراض هذا البحث فهي التعرف على أنشطة المدرس عند تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام بـ MTsN 3 Pidie، التعرف على أنشطة الطلبة عند عملية التعليم بوسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام بـ MTsN 3 Pidie، التعرف على استجابة الطلبة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام بـ MTsN 3 Pidie، والتعرف على النتيجة الأخيرة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام بـ MTsN 3 Pidie. وأما طريقة البحث التي استخدمت الباحثة فهي دراسة تجريبية بالتصميمات التمهيدية (*Pre-Experiment Design*) بشكل تصميم المجموعة الواحدة، وجمع البيانات استخدمت الباحثة ورقة الملاحظة لمدرسة ولطلبة، والاختبار القبلي والبعدي، والإستبانة. كان عدد أفراد هذا البحث جميع الطلبة في الصف الأول من MTsN 3 Pidie، وتم اختبار الطلبة الصف الأول (أ) كعينات في هذا البحث يبلغ عددهم ٢٠ طالبا. أن نتائج أنشطة المدرسة والطلبة، واستجابة الطلبة عند تعلم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI ممتاز. وأما نتيجة أنشطة المدرسة فهي ٨٧,٥٪، لنتيجة

أنشطة الطلبة فهي ٨٠,٥٪، لنتيجة واستجابة الطالبة فهي الإجابة الإيجابية (٧٩,٥٪) أكثر من الإجابة السلبية (٢٠,٥٪) وهذه دلالة إلى حال ممتاز. وإن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI ترقى قدرة الطلبة عند تعلم مهارة الكلام. وتكون هذه النتيجة بناء على أن نتيجة ت الحساب ( $t_{test}$ ) أكبر من نتيجة ت الجدول ( $t_{tabel}$ )  $٢,٠٩ > ٩,٥٧$ . وهذه يدل على الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول.



## ABSTRACT

Thesis Title : Learning Speaking Skills by Using KOKAMI Games  
(Experimental Research at MTsN 3 Pidie)

Name : Syarifah Yunda Zifani

NIM : 150202094

In this study, researchers have observed that students at MTsN 3 Pidie are weak in learning Arabic, especially in speaking fluency. Due to the lack of mufradat mastered by students and teachers do not use interesting learning media and methods during the learning process, thus making the teaching and learning process boring. As for efforts to overcome this problem, researchers used the KOKAMI game media in learning speaking skills. The purpose of writing this study was to determine the activities of the teacher when applying the KOKAMI game media in learning speaking skills at MTsN 3 Pidie, to determine student activities when applying the KOKAMI game media in learning speaking skills at MTsN 3 Pidie, to determine student responses after the application of the KOKAMI game media in learning speaking skills at MTsN 3 Pidie, and to find out the final results after the application of the KOKAMI game media in learning speaking skills at MTsN 3 Pidie. The research method used by researchers is the experimental method (*pre-experimental design*) with a pretest and post-test design in one group, and to collect data, researchers use teacher and student observation sheets, pre-test post tests, and student questionnaires. The population of this study were all students one class of MTsN 3 Pidie, class one A were selected as samples in this study, amounting to 20 students. The results of teacher and student activeness, as well as student questionnaires in the learning process of speaking skills using the KOKAMI game media are very good. The results of teacher observations are 89.5, for the results of student observations is 80.5, and for the results of student questionnaires are positive answers (79.5%) greater than negative answers (20.5%) this is a very good indication. And the use of KOKAMI game media is very effective in increasing students' abilities in learning speaking skills. And this is clear from the results obtained by students after learning, the results show that the test results (t-test) are greater than the table (t-table) results of  $9.57 > 2.09$ . The null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted.

## ABSTRAK

Judul Skripsi : Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Permainan KOKAMI  
(Penelitian Eksperimen Di MTsN 3 Pidie)

Nama : Syarifah Yunda Zifani

NIM : 150202094

Pada penelitian ini, peneliti telah melihat selama melakukan pengamatan bahwa siswa-siswa di MTsN 3 Pidie lemah dalam pembelajaran bahasa Arab khusus dalam kemahiran berbicara. Dikarena sedikitnya mufradat yang dikuasai siswa dan juga guru tidak menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik selama berlangsungnya proses belajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan. Adapun upaya untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran kemahiran berbicara. Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui kegiatan guru ketika menerapkan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran kemahiran berbicara di MTsN 3 Pidie, untuk mengetahui kegiatan siswa ketika menerapkan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran kemahiran berbicara di MTsN 3 Pidie, untuk mengetahui tanggapan siswa sesudah penerapan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran kemahiran berbicara di MTsN 3 Pidie, dan untuk mengetahui hasil akhir sesudah penerapan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran kemahiran berbicara di MTsN 3 Pidie. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen (*pre-Experimental Design*) dengan design pre-test post-test dalam satu kelompok, dan untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan lembar observasi guru dan siswa, test pre-test post-test, dan angket siswa. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas satu di MTsN 3 Pidie, dan kelas satu A terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil keaktifan guru dan siswa, dan juga angket siswa dalam proses pembelajaran kemahiran berbicara dengan menggunakan media permainan KOKAMI sangat baik. Hasil dari observasi guru adalah 89,5%, untuk hasil dari observasi siswa adalah 80,5%, dan untuk hasil angket siswa adalah jawaban positif (79,5%) lebih besar dari jawaban negatif (20,5%) ini merupakan indikasi yang sangat baik. Dan penggunaan media permainan KOKAMI sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kemahiran berbicara. Dan ini jelas dari hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran, hasilnya menunjukkan bahwa hasil test ( $t_{\text{test}}$ ) lebih besar hasil table ( $t_{\text{tabel}}$ )  $9,57 > 2,09$ . Ini menunjukkan Hipotesa nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## الفصل الأول

### مقدمة

#### أ- مشكلة البحث

إن اللغة العربية لها مكانة عظيمة عند المسلمين، حيث أنها لغة القرآن الكريم ولغة حية باقية مادام الإسلام، ولها الحروف الهجائية التي لم تمتلكها لغة أخرى. وهذه لغة أجنبية عند المجتمع الإندونيسي. وهي تشتمل على أربع مهارات، وهي مهارة الاستماع والكلام أو الحديث والقراءة والكتابة. ويجب علينا أن نهتم بهذه المهارات المختلفة واختيار طرق التعليم ووسائلها المناسبة في تعليم اللغة العربية.

مهارة الكلام من أهم المهارات اللغوية الأربع بعد الاستماع. وهو ترجمة اللسان عما تعلمه الإنسان عن طريق الاستماع والقراءة والكتابة.<sup>١</sup> واللغة لا تتحقق فوائدها في التبادل والتفاهم بين الناس إلا بواسطة النطق والتعبير الشفهي. هذه المهارة تتطلب أشياء أخرى ينبغي للطلبة أن يعرفوها من المفردات والتراكيب والقواعد والنحوية. هذه المهارة مهمة لتدفعهم في تعليم اللغة.

فالكلام هو إحدى المهارات اللغوية التي يجب على متعلمي اللغة العربية إلماؤها وتعد أنها في صورة ممارسة فردية منطوقة على أي مستوى.<sup>٢</sup> وأهدف العامة لمهارة الكلام

---

<sup>١</sup> أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ما هيبتها و طرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم للمشر و

التوزيع، ١٩٩٢م)، ص: ٦٨

<sup>٢</sup> بخاري مسلم، المدخل إلى علم اللغة (جامعة الرانيري، دارالسلام، ٢٠٠٧ م) ص: ٣٠

هي نطق الأصوات نطقاً صحيحاً. وكان الحوار نوعاً من مهارة الكلام، له دور مهم في تعليم اللغة العربية لأنها هي كلام، فالحوار بمعنى المحادثة أو المناقشة بين شخصين أو أشخاص.

وكان الناس يستخدمون الكلام أكثر من الكتابة أي إنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون. كما يرى محمد أحمد سيد أن الكلام أو المحادثة هي وسيلة الأشخاص لإشباع حاجاته وتنفيذ متطلباته في المجتمع الذي يحيا فيه وهي الأداة الأكثر تكريرا وممارسة واستعمالا في حياة الناس وأكثر قيمة في الاتصال الاجتماعي من الكتابة.<sup>٣</sup> إذا مهارة الكلام هو عنصر من عناصر مهمة في تعليم اللغة العربية. ولذلك، تختار الباحثة هذه المهارة للبحث لأن أكثر الطلبة في العلم لا يبالون مهارة الكلام عند تعلم اللغة العربية خاصة. بواسطة مهارة الكلام يجعلهم لا يستطيعون أن يعرفوا سيطرتهم على المفردات والقواعد.

ولذلك في المدرسة MTsN 3 Pidie إحدى المدرسة العصرية بفيدي التي تهتم بتعليم اللغة العربية وما سواها من العلوم الدينية وغيرها. لكنّ هنا مسائل في حدثها ومنها قلّة اهتمام الطلبة في التعليم، لديهم صعوبة عند تعلم اللغة العربية خاصة في الكلام لأن كل جميع الطلبة لم يكونوا خريجي المدرسة الابتدائية فقط ولكن بعضهم من المدرسة العامة. وهم لا يستطيعون أن يتكلموا ويتحدّثوا باللغة العربية لأنهم لا يغنون أنفسهم يحفظون المفردات. حتى هم لا يقدرّون ولا يفهمون تعليم اللغة العربية بجيدة خاصة في مهارة الكلام. والمشكلة الأخرى التي وجدتها الباحثة هي وسيلة التعليم التي يستخدم المعلم مملّة، الأمر الذي يجعل الطلبة يشعرون المملة في التعلم هو رأي الطلبة أن اللغة العربية هي الدرس الصعب للفهم، بعض الطلبة يروون أن اللغة العربية هي درس ممل وليس درسا مرغوبا فيه. وبالتالي تريد الباحثة أن تطبق وسيلة التعليم الأخرى وهي وسيلة التعلم بلعبة KOKAMI.

<sup>٣</sup> محمد أحمد السيد، في طرئق تدريس اللغة العربية - الطبعة الثانية ، (منشورات جامعة دمشق، ١٩٩٧م)

لعبة KOKAMI يمكن تحفيز وجذب رغبة الطلبة على المشاركة بنشاط في عملية التعليم. المعلم كميسر إعداد المربع الذي يحتوي على الرسائل. الرسالة يمكن أن تكون أمر، الصور أو الرموز، الأسئلة، الإشارة، زيادة والعقوبة كانت مكتوبة على قطعة من الورق المقوى وضعها في مطروف مختوم.<sup>٤</sup>

هذه اللعبة قادرة على إشراك جميع الطلبة. بحكم طبيعته طلبة المدرسة المتوسطة ما زلت يجب للعب. وتؤكد هذه اللعبة أيضا في مهارات الكلام للطلبة مع التحفيز من محتويات الأمر الذي هو على البطاقة في لعبة KOKAMI.

انطلاقا من تلك الظواهر، حاولت الباحثة لإيجاد إجابة للمشكلة الموجودة بين الطلبة بـ MTsN 3 Pidie. لأجل ذلك فاختارت الباحثة الموضوع المتعلقة بالوسيلة المناسبة لترقية قدرة مهارة الكلام. وهو: تعليم مهارة الكلام بلعبة "KOKAMI" (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie).

## ب- أسئلة البحث

بناءً على خلفية البحث السابقة فتركز الباحثة عن كيفية ترقية قدرة الطلبة في تعلم مهارة الكلام بتطبيق وسيلة لعبة KOKAMI.

أما المسائل المحتاج إليها للإجابة في هذا البحث، فتقدم الباحثة أسئلة البحث كما يلي:

١. كيف أنشطة المدرس عند تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام

بـ MTsN 3 Pidie؟

٢. كيف أنشطة الطلبة عند عملية التعليم بوسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة

الكلام بـ MTsN 3 Pidie؟

---

<sup>4</sup> Abdul Qadir, *Melalui Kokami Menguasai Bahasa Inggris*, 2004, hal. 186. (Serial Online) <http://www.republika.co.id/suplemen/cetak>, diakses pada tanggal 20 September 2018.

٣. كيف استجابة الطلبة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام

— MTsN 3 Pidie؟

٤. كيف نتيجة الأخيرة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام

— MTsN 3 Pidie؟

### ج- أهداف البحث

وأما الأهداف لهذا البحث فتركز الباحثة في النقاط الآتي:

١. التعرف على أنشطة المدرس عند تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام

— MTsN 3 Pidie.

٢. التعرف على أنشطة الطلبة عند عملية التعليم بوسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة

الكلام — MTsN 3 Pidie.

٣. التعرف على استجابة الطلبة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة

الكلام — MTsN 3 Pidie.

٤. التعرف على النتيجة الأخيرة بعد تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة

الكلام — MTsN 3 Pidie.

### د- أهمية البحث

بعد تحقيق الأهداف السابقة فتأتي بعد ذلك أهمية البحث، وهي:

١. للمدرس : أن يحصل على معرفة استخدام وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم اللغة

العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام

٢. للطلبة : أن يحصلوا على النتيجة ممتازة في التعليم مهارة الكلام.

٣. للباحثة : أن تحصل على البيانات التي تحتاج إليها كتابة هذه الرسالة وأن تحصل على الدرجة العلمية التي قرّرتها الجامعة لقسم اللغة العربية.

#### هـ- فرض البحث

أما الفرض الذي افترضته الباحثة في هذه الرسالة فهو تطبيق وسيلة لعبة KOKAMI بـ MTsN 3 Pidie في تعليم مهارة الكلام ترقى قدرة الطلبة في فهم اللغة العربية وسيطرة مفرداتها.

#### و- حدود البحث

- تكون حدود البحث من موضوعية ومكانية وزمانية.
- وأما الحد الموضوعي في هذا البحث فهو: وسيلة لعبة KOKAMI لتعليم مهارة الكلام بـ MTsN 3 Pidie.
- وأما الحد المكاني في هذا البحث فهو: مدرسة MTsN 3 Pidie.
- وأما الحد الزمني في هذا البحث فهو: عام ٢٠١٩ - ٢٠٢٠

#### ز- معاني المصطلحات

إن موضوع لهذه الرسالة هي تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI بـ MTsN 3 Pidie . قبل أن تبحث الباحثة عن الأشياء المتعلقة بهذا الموضوع, فتجب على الباحثة أن تشرح معاني بعض الألفاظ أو المصطلحات الموجودة فيه.

وأما المصطلحات التي تريد الباحثة أن توضحها في هذا الموضوع فهي:

## ١. تعليم

تعليم اللغة من الكلمات: علم - يعلم - تعليماً، فهو عملية نقل المعلومات والمهارات من المعلم إلى الطلاب، ذكر لويس معلوف، معناها: وعلاهاها الصنعة وغيرها: جعله بعلمه.<sup>٥</sup>

اصطلاحاً هو إيصال العلم والمعرفة إلى ذهن الطلبة بطريقة منظمة. وعلى هذا فالتعليم هو إيصال العلم أو المعرفة إلى ذهن الطلبة ليكونوا مستعدين على القيام بوظائفهم المجتمع وحياتهم اليومية.<sup>٦</sup>

## ٢. مهارة الكلام

كلمة " المهارة " لغة مصدر من مهر - يمهر - مهراً ومهوراً ومهاراً ومهارة. معناها: حذق.<sup>٧</sup>

واصطلاحاً أن المهارة حذاقة وبراعة وقدرة تنمو بالخبرة والتعلم والعمل والتدريب عليها. وهذه القدرة تقوى على أساسين: أساس من الفطرة والاستعداد، وأساس من الاكتساب والتعلم والمرن المتأصل.<sup>٨</sup>

كلمة " الكلام " لغة مصدر من كلم - يكلم - تكليماً وكلاماً وفي أصل اللغة هو الأصوات المفيدة.<sup>٩</sup>

<sup>٥</sup> لويس معلوف، المنجد معجم اللغة العربية، (لبنان: بيروت، ٢٠٠٣م)، ص: ٥٦٩

<sup>٦</sup> صلاح عبد العزيز، التربية والطريقة التدريس، الزء الأول (المصرى: دار المعرفة، ١٩٧٨م)، ص: ٧٧٥

<sup>٧</sup> أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ما هيئها ...، ص: ٨

<sup>٨</sup> أحمد فؤاد محمود عليان، المهارات اللغوية ما هيئها ...، ص: ٨

<sup>٩</sup> لوس معلوف، المنجد معجم اللغة ...، ص: ١١٦

وأما المراد بالكلام في اصطلاح ما يصدر عن الإنسان ليعبر عن شيء له دلالته في ذهن المتكلم والسامع أو على الأقل في ذهن المتكلم. وبناء على هذا، فإن الكلام الذي ليس له دلالة في ذهن المتكلم أو السامع، لا بعد كلاماً، بل هي أصوات لا معنى لها.<sup>١٠</sup>

وعرف محمد صلاح الدين أن الكلام "هو الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من خاطره وما يحول بخاطره من مشاعر وإحساسات ما يدخر به عقله من رأي أو فكر وما يريد أن يزود بغيره من معلومات أو نحو ذلك."<sup>١١</sup>

### ٣. لعبة KOKAMI (كوكامي)

اللعبة هي الوسيلة التعليمية تستخدم في أنشطة اللعب التعليمي. أحد الألعاب اللغوية يستطيع تنمية الرغبة والتحفيز أنشطة التعليم هو استخدام اللعبة كوكامي. كوكامي هو جزء من اللعبة اللغوية الذي يستخدم صندوق وبطاقة كوسيلته. كوكامي هو وسيلة مختلطة باللعبة اللغوية، وتطبيقها اشراك جميع الطلاب الذين ما تكون عادة إما نشط أو سلبية.<sup>١٢</sup>

### ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسة السابقة من أهم أساسيات البحث التي استخدمتها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبيتها. وهذه الدراسة تساعد الباحثة على مقارنة النتائج ومعرفة جوانب الفرق بين دراسته والدراسة السابقة ولاستفادة خبرات الدارسين السابقين. ومن الدراسة السابقة في هذه الرسالة هي:

<sup>١٠</sup> عبد الله عبد الرحمن الكندري وإبراهيم محمد عطا، طريقة تدريس اللغة العربية، (القاهرة: المكتبة النهضة

المصرية، ١٩٩٠م)، ص: ٨٣

<sup>١١</sup> محمد صلاح الدين على مجاور، تدريس اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية، الطبعة الثالثة، (الكوت: دار القلم،

١٩٧٧م)، ص: ٢٣٢

<sup>١٢</sup> Abdul Qadir, *Melalui Kokami...* Hal. 186.

١. الاسم: مدثر<sup>١٣</sup>.

الموضوع: تطبيق وسيلة لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة (دراسة تجريبية بمعهد المنار الحديث للتربية الإسلامية) في السنة ٢٠١٨ م.

مشكلة البحث من هذه الرسالة أن بعض من الطلبة يضعفون في المحادثة، كما أنشر الباحث أنهم عاجزون في نطق المفردة والعبارة، هم يستخدمون المفردات دون ملاحظة للقواعد الصحيحة في اللغة العربية. و يهدف الباحث في كتابة هذه الرسالة هي لمعرفة على فعالية استخدام وسيلة لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة.

الطريقة التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث هي طريقة تجريبية. أما نتائج من هذه الرسالة هي أن أنشطة الطلبة في تطبيق وسائل لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام تكون جيد جدا كما تبدو من نتيجة ملاحظة أنشطة المعلم ٧٧,٥ %، وإن وسائل لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام تكون فعالية كما تبدو من نتيجة ت الحساب ( $t_{test}$ ) أكبر من نتيجة ت الجدول ( $t_{table}$ ) مقبول.

وأما جانب الاتفاق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية فهما لترقية قدرة الكلام ومن حيث منهج البحث فهو منهج تجريبي. ومن ناحية الاختلاف هي الوسيلة. كانت الرسالة السابقة تبحث عن تطبيق الوسيلة لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام، وأما الرسالة الحالية تبحث عن تطبيق الوسيلة لعبة KOKAMI لترقية مهارة الكلام.

<sup>١٣</sup>مدثر، تطبيق وسيلة لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة بمعهد المنار الحديث للتربية الإسلامية  
بأثنية كبرى، رسالة الجامعة، كلية التربية قسم تعليم اللغة العربية، سنة ٢٠١٨ م.

## ٢. الاسم: حي الموليدا.<sup>١٤</sup>

الموضوع: تدريس التراكيب العربية بوسيلة KOKAMI (دراسة تجريبية في الصف الثاني  
—MAN 3 Aceh Besar) في السنة ٢٠١٩ م.

مشكلة البحث من هذه الرسالة أن استخدم المعلم وسائل الإعلام الكرتونية التي  
بما فيها الأمثلة على الإضافة، فيشرح المعلم الإضافة ثم يعطي نص القصة ويطلب من الطلبة  
البحث عن أمثلة من الإضافة الواردة في النص، ومع ذلك فكثير من الطلبة لا يقدر  
على فهم المواد المتعلقة بالإضافة التي تم شرحها من قبل المعلمين، أحد أسباب المشكلة  
هو أن المعلم لا يستخدم وسيلة مثيرة للاهتمام أثناء عملية التعلم. الأهداف من هذا البحث  
هي لتعرف أنشطة الطلبة استخدام KOKAMI لتدريس التراكيب العربية وخاصة في تعليم  
إضافة، والتعرف على مدى ترقية قدرة الطلبة لتدريس التراكيب العربية وخاصة في تعليم  
إضافة بـ KOKAMI.

الطريقة التي تستخدمها الباحثة في هذه البحث هي التجريبية. أما نتائج  
من هذه الرسالة هي أن تدريس التراكيب العربية بوسيلة KOKAMI ممتاز، وأما نتيجة أنشطة  
المدرسة عند التعليم باستخدام وسيلة KOKAMI فهي ٩٠% وهذه دلالة إلى حال ممتاز،  
وإن استخدام وسيلة KOKAMI في تدريس التراكيب العربية تكون فعالية في ترقية قدرة الطلبة  
على تعلم الإضافة، وتكون هذه النتيجة بناء على أن نتيجة ت الحساب ( $t_{test}$ ) أكبر  
من نتيجة ت الجدول ( $t_{table}$ )  $٩,٦ > ٢,٠٦$ .

<sup>١٤</sup> حي الموليدا، تدريس التركيب العربية بوسيلة KOKAMI (دراسة تجريبية في الصف الثاني — MAN

3Aceh Besar)، رسالة الجامعة، كلية التربية قسم تعليم اللغة العربية، سنة ٢٠١٩ م.

وأما جانب الاتفاق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية فهما من حيث وسيلة KOKAMI ومن حيث منهج البحث فهو منهج تجريبي. ومن ناحية الاختلاف أن الدراسة السابقة تستخدم الباحثة وسيلة KOKAMI لتدريس التراكيب العربية، وأما الدراسة الحالية استخدمت وسيلة لعبة KOKAMI لتعليم مهارة الكلام.

#### ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة التأليف في هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية فيالكتاب المسمى بـ “Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018”.



## الفصل الثاني

### الإطار النظري

#### أ- مهارة الكلام ومباحثها

##### ١- تعريف مهارة الكلام

من المعرفة أن مهارات اللغوية أربع مهارات ومن مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. والكلام هو المهارة الثانية من مهارات اللغة بعد الاستماع، وهو ترجمة اللسان تعلمه الإنسان عن طريقة الاستماع والقراءة والكتابة وهو من العلامات المتميزى للإنسان. فليس كل صوت كلاماً، لان الكلام هو "لفظ والإفادة". ولفظ هو الصوت المشتمل على بعض الحرف، وأما الإفادة هي ما دلت على المعنى من العماني على الأقل في ذهن المتكلم.<sup>١</sup>

الكلام في أصل اللغة عبارة عن: الأصوات المفيدة ، وعند المتكلمين هو: المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ، يقال: في نفسي كلام، وفي اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة نحو ( جاء الشتاء).<sup>٢</sup>

---

<sup>١</sup> عبد الله عبد الرحمن الكندري وإبراهيم مُجد عطا، طريقة تدريس اللغة العربية، (القاهرة: المكتبة النهضة

المصرية، ١٩٩٠م)، ص: ٨٣٢

<sup>٢</sup> إبراهيم أنيس ورفاعة، المعجم الوسيط، الجزء الثاني، (المكتبة بدون السنة)، ص: ٨٣٢

وعرف مُجّد صلاح الدين أن الكلام "هو الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من خاطره وما يحول بخاطره من مشاعر وإحساسات وما يزخر به عقله من رأي أو فكر وما يريد أن يزود بغيره من معلومات أو نحو ذلك".<sup>٣</sup>

## ٢- أهمية مهارة الكلام وأهدافه في تعليم اللغة العربية

أ- أهمية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية

ولا شك أن الكلام أو التحدث من أهم ألوان النشاط اللغوي سواء للكبار والصغار، فالناس يستخدمون الكلام أكثر من الكتابة في حياتهم. ومن هنا يمكن اعتبار الكلام والشكل الرئيس للاتصال اللغوي بالنسبة للإنسان. وعلى ذلك يعتبر الكلام أهم جزء في الممارسة اللغوية واستخداماتها.<sup>٤</sup>

سنحاول فيما يلي أن نوضح أهمية الكلام في الحياة في نقاط محددة تكشف لنا جوانب من هذه الأهمية:

١. التدريب على الكلام يعوّد الإنسان الطلاقة في التعبير عن أفكاره، والقدرة على مواجهة الجماهير، فالكلام وسيلة الإقناع والفهم بين المتكلمين المستمع.
٢. التدريب على الكلام يعوّد الإنسان لمواجهة الحياة المعاصرة بما فيها من حرية وثقافة، وحاجة ماسة إلى المناقشة وإبداء الرأي والإقناع خاصة في القضايا المطروحة للمناقشة بين المتكلمين أو المشكلات الخاصة والعامة التي تكون محل خلاف.

<sup>٣</sup> مُجّد صلاح الدين على مجاور، تدريس اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية، الطبعة الثالثة، (الكوت: دار القلم،

١٩٧٧م)، ص: ٢٣٢

<sup>٤</sup> أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية، (القاهرة: دار الفكر العربي ٢٠٠٠م)، ص: ٨٧

٣. الكلام مؤشر صادق إلى حد للحاكم على المتكليم ومعرفة مستواء الثقافي وطبقة الاجتماعية ومهنته ذلك لأن المتكليم على اختلاف أنواعهم إنما يستخدمون غالبا اصطلاحات لغوية تنبعن عملهم.

٤. والكلام نشاط إنساني يقوم به كل إنسان حيث يتيح للفرد فرصة أكثر في التعامل مع التعبير على مطالبة الضرورية والتنفيس عما يعانية ليخفف من حدة الأزمة التي يعانيتها أو المواقف التي يتعرض لها.

٥. والكلام وسيلة رئيسة للتعلم في كل مراحل الحياة، من المهد إلى اللحد ولا يمكن أن يستغنى عنه معلم أو طالب في أية مادة علمية من المواد للشرح والتوضيح والسؤال والجواب.<sup>٥</sup>

ب- أهداف مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية

هناك أهداف عامة لتعليم الحديث يمكن أن نعرض لأهمّها فيما يلي:

١. أن ينطق المتعلّم أصوات اللّغة العربيّة.
٢. أن ينطق المتعلّم الأصوات المتجاوزة المتشابهة.
٣. أن يدك الفرق في بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
٤. أن يعبر عن أفكاره مستخدما الصيغ النحوية المناسبة.
٥. أن يعبر عن أفكاره مستخدما النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام.
٦. أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل التذكير والتأنيث وتمييز العدد والحال ونظام الفعل وأزمته وغير ذلك مما يلزم المتكلم بالعربية.
٧. أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره ومستوى نضجة وقدراته، وأن يستخدم هذه الثروة في إتّما عمليات اتصال عصرية.

<sup>٥</sup> إبراهيم عطا، تدريس اللغة العربية، (مرجع سابق)، ص: ١٠٦ - ١٠٧

٨. أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة والمناسبة لعمره ومستواه الاجتماعي وطبيعة عمله، وأن يكتسب بعض المصطلحات الأساسية عن التراث العربي والإسلامي.
٩. أن يعبر عن نفسه تعبيرا واضحا ومفهوما في مواقف الحديث البسيطة.
١٠. أن يتمكن من التفكير باللغة العربية والتحدث بها بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة.

ومن أهم الأهداف التي يجب أن يعمل المنهج بما فيه المدرس على تحقيقها خاصة في الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي مايلي:

١. تطوير وعي الطفل بالكلمات الشفهية كواحدات للغة.
٢. إثراء ثروته اللفظية والشفهية.
٣. تقويم روابط المعنى عنده.
٤. مكينة من تشكيل الجمل وتركيبها.
٥. تنميته قدرته على تنظيم الأفكار في وحدات لغوية.
٦. تحسين هجائه ونطقه.
٧. استخدامه للتعبير القصصي المسلي.<sup>٦</sup>

### ٣- أنواع مهارة الكلام وأقسامها في اللغة العربية

أ- أنواع مهارة الكلام في اللغة العربية

ينقسم الكلام إلى قسمين فهي الكلام الوظيفي والكلام الإبداعي.

<sup>٦</sup> أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية...، ص: ٩٤

## ١. الكلام الوظيفي

وهو ما يؤدي غرضاً وظيفياً في الحياة في محيط الإنسان، والكلام الوظيفي هو الذي يكون الغرض منه: اتصال الناس بعضهم ببعض، لتنظيم حياتهم، وقضاء حوائجهم مثل: المحادثة، والمناقشة.

والكلام الوظيفي ضروري في الحياة، لا يستغني عنه إنسان، ولا يمكن أن تقوم الحياة بدونه، فهو يحقق مطالب الحياة للإنسان (المادية والاجتماعية). ولا يحتاج هذا النوع لاستعداد خاص، ولا يتطلب أسلوباً خاصاً، ومواقف الحياة العملية (في الحياة الحاضرة) تتطلب التدريب على هذا النوع من التعبير الذي ممارسه المتكلم في حياته، مثل: في العمل، والأسواق، وفي وسائل الإعلام المسموعة والمرئية.

## ٢. الكلام الإبداعي

وهو يقصد به إظهار المشاعر، والإفصاح عن العواطف، وخلجات النفس، وترجمة الإحساسات المختلفة بعبارة منتقاة اللفظ، جيدة السق، بليغة الصياغة بما يتضمن نصحتها لغوياً ونحويًا، بحيث تنقل سامعها أو قارئها إلى المشاركة الوجدانية مع من قالها، كي يعيش معه في جوه، وينفعل بانفعالاته، ويحس بما أحسن هو به مثل: المكلّم عن جمال الطبيعة، أو المشاعر العاطفية، أو مشاعر الحزن أو الفرح.

وهذا النوع ضروري في الحياة أيضاً، فعن طريقة يمكن التأثير في الحياة العامة، بإثارة المشاعر وتحريك العواطف نحو أوجه معين، فأسلوب الكلام الأدبي من خصائصه: إثارة الأحاسيس، وتحريك العواطف، وكم من كلمات كان لها فعل السحر في نفوس الناس، فحركت جيوشاً، وألانت قلوباً.

وكلام التعبيرين (الوظيفي والإبداعي) ضروري لكل إنسان في مجتمع الحديث، فالتعبير الوظيفي يحقق للإنسان حاجته من المطالب المادية والاجتماعية، والتعبير الإبداعي يمكنه من أن يؤثر في الحياة العامة بأفكاره وشخصيته.<sup>٧</sup>

ب- أقسام مهارة الكلام في اللغة العربية

الدكتور عبدالله البشير ينقسم الكلام إلى قسمين. وهما المحادثة والتعبير الشفوي:

#### ١. المحادثة

المحادثة هي الكلام المحاور أو المناقشة التي تجري بين التلميذ والأستاذ أو التلميذ والتلميذ حتى يزيد كثير المفردات.<sup>٨</sup>

أهداف المحادثة:

- أما أهداف تدريس المحادثة عنها رأى الدكتور رشد أحمد طعيمة كما يلي:
- تنمية القدرة على المبدأ في المحادثة عند الطلبة ودون انتظار مستمر لمن يبدؤهم.
- تنمية ثروتهم اللغوية.
- تمكينهم من توظيف معرفتهم باللغة مفردات وتركيب مما يشبع لدي الإحساس بالثقة والحاجة للتقدم والقدرة على الإنجاز.
- تنمية قدرة الطلبة على الابتكار والتصريف في المواقف المختلفة.
- تعريض الطلبة للمواقف المختلفة التي يحمل مرورهم بها، والتي يحتاجون فيها إلى ممارسة اللغة.

<sup>٧</sup> أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع: ١٩٩٢

م)، ص: ٨٢-٨٣.

<sup>٨</sup> Yusuf Tayar dan Syaiful Anwar, *Metodologi pengajaran agama dan Bahasa Arab* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997) Hal .191

- ترجمة لفهوم الاتصال للغوي وتدريب الطالب على الاتصال الفعّال مع الناطقين بالعربية.
- معالجة الجوانب النفسية الخاصة بالحديث.<sup>٩</sup>

## ٢. التعبير الشفوي

التعبير هو النشاط الكلامي والفعال ويقول بالإنجليزية (Mengarang lisan). يعدّ التعبير الشفوي الأساس الذي يبنى عليه التعبير الكتابي، ولا يتأتى النجاح في التعبير الكتابي إذا لم يعتن الإعتناء اللازم بالتعبير الشفوي.

أهداف التعبير:

- (١) اقدار التلاميذ على القيام بجميع ألوان النشاط اللغوي التي يتطلبها منهم المجتمع، وبذلك يكون الأساس الذي يقوم عليه تعليم التعبير ألوان النشاط اللغوي محادثة ومناقشة ورسائل.
- (٢) تفتح دروس التعبير مجالا واسعا أمام التلاميذ للإبداع والإبتكار
- (٣) تعود التلاميذ على التفكير المنطقي السليم وترتيب الأفكار وحسن عرضها، بحيث تصل إلى الآخرين بوضوح ودون تعقيد.
- (٤) تمكين التلاميذ من التعبير عن أفكارهم وعواطفهم ومشاعرهم، ونقل وجهات نظرهم إلى غيرهم، والإبانة عما في أنفسهم سواء بطريقة المنقشة أو الكتابة.
- (٥) تمكين التلاميذ على الإنطلاق في الحديث والكتابة عندما تدعو الحاجة إليهما أو عندما يتطلب الموقف واحدا منهما.
- (٦) مساعدة التلميذ على التكيف في موقف الحياة المختلفة التي تتطلب منه لونا من ألوان التعبير وكالسؤال والجواب وإدارة الحوار وكتابة المذكرات والمقالات وتلخيص بعض المحاضر وغير ذلك.<sup>١٠</sup>

<sup>٩</sup> رشد أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية الناطقين مناهجه وأساليبه، (الربط ايسيكو، ١٩٨٩م)، ص: ١٦٥

<sup>١٠</sup> محمد عبد الخالق محمد، اختبار اللغة، (مطبعة جامعة الملك سعود، ١٩٨٩م)، ص: ٢١٦ - ٢١٣

#### ٤- أهمية الوسائل التعليمية في تدريس مهارة الكلام على الطلبة

وسائل التعليمية هي وسائل الاتصال أو كل يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم وتوضيح معاني الكلمات وشرح الأفكار وتدريب التلاميذ على المهارة واكتسابهم العادات والتجاجة الفهم.

ولقد ساهمت الوسائل التعليمية بحظ وافر في تسهيل مهمة معلم اللغة حيا ومشوقا يجب أن يستعين المعلم بوسائل في عمله فس شرح الجمل والكلمات الجديدة دون الحاجة إلى استعمال لغة الدراس وتقوم المعينات المستخدمة في أنشطة الكلام والتي تشتمل المحاكاة والاعادة بالوظائف التالية:

(١) تشجيع الطالب على الكلام

(٢) تساعد على ابتكار السباق الذي يجمل كلام الطلاب

(٣) توفير المعلومات التي يستخدمها الطالب في كلامه

(٤) تمد الطالب في استعمال اللغة وفي اعادة صياغة الحوار<sup>١١</sup>.

وتشتمل معينات الكلام بالاضافة إلى معينات الاستماع على برامج الأنشطة مثل اللوحة البرية والالعب اللغوية والرحلات الميدانية.

#### ب- مفهوم اللعبة وأهدافها ومنافعها

#### ١ - مفهوم اللعبة

اللعبة هي الوسيلة الفعّال والمؤثر والمهمّة لمسايرة ويؤبّي ويعطي تأثر الجيد. واللعبة عملية التي تهدف لنيل النشاط معين بطريقة أفرح الناس.

<sup>١١</sup> محمد أحمد سليم، الوسائط تعليم اللغة العربية لغة الأجنبية، (المملكة السعودية العربية، دون السنة)، ص:

اللعبة: هو النشاط الوحيد الذي لا يهدف الإنسان حين يمارس إلى غرض محدد سوى المتعة الناتجة عن اللعب ذاته. فهو كالفن - في رأى كانت - سرور أو ارتياح بلا هدف، أو متعة خالصة من أي غرض.<sup>١٢</sup> الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الإتصالي، وبخاصة إذا وضعنا في الاعتبار أنّ الصف مكان مصطنع لتعليم اللغة.<sup>١٣</sup>

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأثبت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها. يستخدم اصطلاح (الألعاب) في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات لعقلية مثل (التخمين) لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الإختيار للغة التي يستخدمونها.

## ٢- أقسام اللعبة

### أ- اللعبة التربوية

أما اللعبة التربوية هي اللعبة تملك عناصر التربية. وأيضا، هذه اللعبة تعطي الإجابة الإيجابية على حواسّ اللاعب. الحواسّ يعني الحاسة السمع، البصري، الصوت (الكلام والاتصال)، كتابة، قدرة الفكر، إتزان الفكر، الحركية (إتزان الحركية، الإحتمال، القوة، المهارات، وخفة الحركية)، الوجداني، وغيرهم.

<sup>١٢</sup> أحمد حجير هرير، الألعاب الكلامية اللسانية، (المكتبة الخائجي)، ص: ٢١

<sup>١٣</sup> عبد الرحمن إبراهيم الفوزان، اضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرياض، المملكة العربية

السعودية، ٢٠١٠ م)، ص: ١٣٠

### ب- اللعبة اللغوية

أما اللعبة اللغوية هي طريقة لتدريس اللغة باللعبة. ليست اللغة اللغوية زيادة في عملية لفرح فحسب، ولكن هذه اللعبة مضمونة في عملية التعليم التي تهدف ليعطى الفرصة إلى الطلبة لتطبيق مهارتهم. واللعبة اللغوية هي تصميم العملية في التعليم، وتتعلق بدرس مباشرة أو غير المباشرة.<sup>١٤</sup>

### ٣- منافع اللعبة

قال سويتانا، لعبة جيدة تستطيع أن تجعل عملية التعليم بفرح وجذب، تقوّي التعليمية، وتجعل الإمتحان.<sup>١٥</sup>

اللعبة في التعليم، إذا استخدمها بالصحيحة ويحصل اللعبة أشياء، منها:

١. ضيّع التوتر الذي يعوق في عملية التعليم

٢. ضيّع الملل في بيئة التعليم

٣. يدعو على الناس ليتبع بالتمام

٤. لتنمية عملية التعليم

٥. شيد الإيكاري في النفس

٦. توصل الهدف دون الإعتراف

٧. اجتذب معني تعلم بالتجربة

٨. ركّز الطلبة كفاعلون للتعلم.<sup>١٦</sup>

<sup>١٤</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض: دار اليخ، ١٩٨٣م)،

ص: ٧

<sup>١٥</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم ....، ص: ١٢

<sup>١٦</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم ....، ص: ١٢

#### ٤- أهداف لعبة اللغة

١. يحرك التعامل باللسان
٢. زيادة الفصاحة والإعتماد على النفس للطلبة
٣. زود المقام للتعليم
٤. آلة لضيق الملل.<sup>١٧</sup>

#### ج- لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

##### ١ - تعريف لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

إنّ أول من طبق وسيلة صندوق الكلمة السرية ( كوكامي ) هو احد مدرسي اللغة الإنجليزية من ماتارام، اسمه عبد القادرالذي يدرّس في المدرسة الإعدادية الحكومية الخامسة عشر بماتارام، والغرض بصنع هذه اللعبة هو لأن يفهم الطلاب نظرية التعليم ويستطيع أن يشرح عن ذلك بالتفصيل.<sup>١٨</sup> كوكامي هو جزء من اللعبة اللغوية التي تستخدم صندوق وبطاقة كوسيلته. كوكامي هو وسيلة ممزوج باللعبة اللغوية، وتطبيقها اشراك جميع الطلاب الذين عادة ما تكون إما نشط أو سلبية وهو يقول بأن كوكامي هو احد الوسائل التعليمية المرتبط بلعبة اللغة ولتطبيقه يحتاج إلى الطلاب عملية كان أم غير عملي. هذه الوسيلة تستطيع ان تنشأ المعارف والمعلومات في ذهن الطلاب.

والإعدادية هذه الوسيلة يحتاج إلى بعض الأدوات:

١. الصندوق

٢. والغلاف

<sup>١٧</sup> ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم ...، ص: ٣١

<sup>١٨</sup> Iva Rifa, Koleksi Games Edukati di Dalamdan di LuarSekolah (FlashBooks : Yogyakarta , 2012),Hal. 161.

٣. والبطاقة المصورة

٤. والمقص

٥. والجدول<sup>١٩</sup>.

## ٢- مراحل الدرس باستخدام لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

١. وتتكون كل مجموعة من ٥-٦ طلاب. كل مجموعة جالس مقابل المجلس. يتم وضع وسيلة كوكامي ملحقاته أمام السبورة على الطاولة. بينما على متنها أعد المعلم جدول الدرجات.

٢. ويمثل أعضاء كل مجموعة من قبل زعيم اختيار من قبل المعلم جنباً إلى جنب مع الطلبة.

٣. خلال المباراة استغرق رئيس في مساعدته بشكل كامل من قبل الأعضاء.

٤. قائد المجموعة هو المسؤول عن أخذ م ظروف واحد من داخل كوكامي عشوائياً ولا ينبغي أن ينظر فيها جميع الأعضاء.

٥. أعضاء المجموعة مسؤولون عن حل الأسئلة من البطاقة.

٦. يتم تحديد الفائز من أعلى الدرجات ويحق له الحصول على مكافأة.

٧. المجموعات التي تحصل على إصابة قليلاً تحصل على عقوبات.<sup>٢٠</sup>

## ٣- أهداف لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

١. ترقية إبتكار الطلاب في مهارة الكلام

٢. مساعدة التلاميذ لتنمية مفهوم المواد الدراسية

<sup>19</sup> Abdul Qadir, *Melalui Kokami Menguasai Bahasa Inggris*, 2004, (Serial Online) <http://www.republika.co.id/suplemen/cetak,diakses> pada tanggal 20 September 2018.

<sup>20</sup> Rini Budhiarti, *Pembelajaran IPA dengan Model Quantum Teaching melalui Metode Permainan KOKAMI*, 2010, hal. 29.

<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/646>.diakses pada tanggal 21 Januari 2020.

٣. تنشيط التلاميذ في عملية التعلم والتعليم
٤. مساعدة التلاميذ لنيل المعرفة والملاحظة عن المواد الدراسية بوسيلة النشاط
٥. تشجيع الطلاب في رغبة تعليم اللغة العربية لانهم يتعلمونها فراحين متمتعين.

#### ٤ - خطوات لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

١. تقسيم الطلبة إلى مجموعات وكل مجموعة تتكون ٥-٦ أشخاص.
٢. لقراءة مراحل كوكامي اللعب.
٣. كل قائد مجموعة يأخذ الأمامي من الطبقة لالتقاط المغلف داخل منطقة الجراء. فلايسمح للطلبة أخذ المغلف لرؤية محتويات المغلف. وأيا كان المغلف المحدد من قبل قائد المجموعة، يصبح مهمة للمجموعة.
٤. يجب على قائد المجموعة قراءة محتويات بطاقة الرسالة التي اختارها بصوت عال أمام الصف، لكي تسمع من قبل المجموعة بأكملها.
٥. تعمل كل مجموعة على محتوى الرسالة من خلال مناقشتها وفقا للوقت الوارد في بطاقة الرسالة، بعد كل مجموعة لديها لقراءة المهمة.
٦. وسجل المعلم عدد الدرجات لكل مجموعة في جدول النتيجة على متن الطائفة.
٧. في نهاية اللعبة، المعلم يعلن النتيجة النهائية لكل مجموعة يحصل على أعلى الدرجات سوف تحصل على مكافأة، في حين أن المجموعة التي تحصل على أدنى درجة الحصول على معاقبة.<sup>٢١</sup>

<sup>21</sup> Yuli Rusiana, *Penggunaan media KOKAMI pada pelajaran IPA*, 2014, hal.187.  
<http://jurnal.unej.ac.id>, diakses pada tanggal 21 Januari 2020.

## ٥- مزايا وعيوب لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

### أ- مزايا لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

١. لعبة كوكامي أكثر إثارة للاهتمام، بطاقة رسالة مصممة تختلف في شكل أو امر أو أشكال أخرى.
٢. الطلبة هو الطعن للحصول على بطاقة غامضة الذي يتم توفيرها من قبل المعلم.
٣. قدرة على زيادة دوافع الطلبة لأنه يحفز قوة التفكير الابتكر والإبداع الحرجية للطلبة حيث إنها قادرة على مساهمة في ترقية فهم رسالة معينة.
٤. وسائل الإعلام يمكن أن تكون مصنوعة من مكونات بسيطة.
٥. يتم إعطاء الطلبة فرصة للتفكير.
٦. يمكن الطلبة يتعلم مسؤولية والاحترام المتبادل.

### ب- عيوب لعبة "صندوق الكلمة السرية" (KOKAMI)

١. يحتاج إلى الوقت الطويل.
٢. يتطلب الكثير من التحضير.
٣. يهتم الطلاب باللعبة أكثر من النتائج المحققة.<sup>٢٢</sup>

<sup>22</sup> M. Khusnul Hidayatullah, *Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa*, (Jember: FKIP, 2015) Hal. 13.

## الفصل الثالث

### منهج البحث

#### أ- طريقة البحث

كان منهج البحث لهذه الرسالة فهي البحث التجريبي أو ما يقال في الإنجليزية بـ “Experiment Research” كما في الإندونيسية “Penelitian Experimen” .  
وأما المراد ببحث تجريبي فهو أحد المناهج العلمية التي تستعملها الباحثة لاختبار الفروض التي تضعها، خاصة عند رغبة في معرفة تأثير متغير مستقل في متغير تابع، ومع إبعاد أو تحديد أثر المتغيرات المستقلة الأخرى التي تتدخل في العلاقة بين المتغيرين الرئيسيين.<sup>١</sup>

ينقسم البحث التجريبي إلى أربعة أقسام:

- التصميمات التمهيدية (Pre- Experiment Design)
- التصميمات التجريبية (True Experiment Design)
- التصميمات العاملية (Factorial Design)
- التصميمات شبه التجريبية (Quazi- Experimental Design)

تستخدم الباحثة في هذا البحث طريقة التصميمات التمهيدية. وتأخذ الباحثة التصميمات One Grup Pre-test, Post-test Design لهذه الرسالة بالشكل التالي:

$$ت \quad x \quad ١ \quad x \quad ٢$$

---

<sup>١</sup> إبراهيم اليومى غانم، منهاج البحث وأصول التحليل في العلوم الإجتماعية، (القاهرة مكتبة الشروق الدولية

٢٠٠٨ م)، ص: ١٣٣

### التفصيل:

ت : المجموعة التجريبية

خ ١ : الاختبار القبلي

خ ٢ : الاختبار البعدي

X : التجريبية

وكما يتضح من الشكل أن الفرق بينه وبين التصميم الأول يكون في إجراء اختبار قبلي لتحديد المستوى في مقرر القواعد مثلاً قبل إجراء التجربة، ثم تطبق طريقة التعليم المبرمج، وفي نهاية الفصل الدراسي يجرى لهم اختبار بعدي لتبين مدى الفرق بين درجتي الاختبارين القبلي والبعدي مما يعكس أثر التجربة.<sup>٢</sup>

### ب- مجتمع البحث

ويكون المجتمع من هذا البحث هو جميع الطلبة في الصف الأول من MTsN 3 و Pidie لسنة دراسية ٢٠٢٠ ويبلغ عددهم ١٧٥ طالبا.

### ج- عينة البحث

وأما عينة البحث في هذا البحث هو جميع الطلبة في الصف الأول أ عددهم ٢٠ طالبا، بطريقة أخذ العينة في هذا البحث هي العمدية (Purposive Sampling)، وتقال أيضا لهذه الطريقة بالطريقة المقصودة أو الاختبار بالخبرة وهي تعطي أن أساس الاختبار خبرة الباحثة ومعرفة بأن هذه المفردة أو تلك تمثل مجتمع البحث.<sup>٣</sup>

<sup>٢</sup> صالح ابن حمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية (الرياض: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٠م)، ص:

٣١٤ - ٣١٦

<sup>٣</sup> صالح ابن حمد العساف، المدخل إلى البحث ...، ص: ٩٩

ولذلك في كتابة هذه الرسالة تختار الباحثة عينة البحث الطلبة في الصف الأول وعددهم ٣٨ طالبا للمرحلة المتوسطة.

#### د- طريقة جمع البيانات

وأما طريقة جمع البيانات فتعتمد الباحثة على الطريقة التالية:

##### ١ - الملاحظة المباشرة

الملاحظة هي طريقة من طرق البحث بوسيلة أدواتها ورقة الملاحظة المباشرة تجمع البيانات والمعلومات التي تمكن الباحثة من الإجابة عن أسئلة البحث واختبار فروضه.<sup>٤</sup> وتقوم الباحثة بملاحظة مباشرة في الفصل، حتى تستطيع أن تعرف على الأثر من إجراء الدراسة في نفوس الطلبة. وأما أدوات للملاحظة المباشرة فهي ورقة الملاحظة.

##### ٢ - الاختبار

إن الاختبار هو أداة البحث التي يمكن أن تستخدمها الباحثة لجمع المعلومات المحتاج إليها لإجابة أسئلة البحث، يعني تقارن الباحثة بين نتائج الاختبارين، وهما الاختبار القبلي والاختبار البعدي،<sup>٥</sup> كما يلي:

##### - الاختبار القبلي (Pre-Test)

قدمته الباحثة للطلبة قبل أن تطبق عليهم استخدام الوسيلة لعبة KOKAMI لتعليم مهارة الكلام لمعرفة كفاءة قبل أن يمروا التجربة.

<sup>٤</sup> صالح ابن حمد العساف، المدخل إلى البحث ...، ص: ٤٠٦

<sup>٥</sup> صالح ابن حمد العساف، المدخل إلى البحث ...، ص: ٤٢٧

### - والاختبار البعدي (Post-Test)

قدمته الباحثة للطلبة بعد تجربة، لمعرفة مدى استخدام الوسيلة لعبة KOKAMI لتعليم مهارة الكلام.

### ٣ - الإستبانة

الإستبانة هي المدلول العربي الصحيح للمراد منها الذي يشير إلى تلك الاستمارة التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة مزودا بإجابتها والآراء المحتملة، أو فراغ للإجابة.<sup>٦</sup>

### هـ - طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو واحد من الطرق للإجابة من المسألة المستخدمة في البحث عن تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI. وفي هذا البحث قدمت الباحثة حقائق من الأرقام المناسب بالطريقة الإحصائية.<sup>٧</sup>

وتحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باختبارات (Test "t") فتستعمل الباحثة الرموز كما يلي:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

البيانات :

MD = المتوسط (Mean) الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى والمتغيرة الثانية، فهو من إتباع الخطوات التالية:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

<sup>٦</sup> صلح بن حمد العساف، المدخل إلى البحث ....، ص: ٣٤٢

<sup>٧</sup>Saiful Anwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003) Hal.50

$D\Sigma$  = أي مجموعة الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية ، و D من الخطوات  
الآتية:

$$D = X - Y$$

$D = y - x$  = قيمة المتغيرة الأولى ناقص قيمة المتغيرة الثانية

$$N = \text{أي عدد أفراد العينة}$$

$SE_{MD}$  = أي الخطأ المعياري للفروق (standar error dari mean of difference) وهو من إتباع  
الرمز التالي:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$SDD$  = أي الانحراف المعياري للفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية، يعني:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

وتحليل البيانات عن نتيجة الإستجابة الطلبة فتستعمل الباحثة الرموز كما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

البيان:

P: نسبة مئوية

F: ترددات

N: عدد الطلبة

## الفصل الرابع

### عرض البيانات والتحليلها

#### أ - عرض البيانات

لقد شرحت الباحثة في الفصل الثالث فيما يتعلق بمنهج البحث. وفي هذا الفصل تعرض الباحثة نتائج البحث التي وجدتھا بعد القيام بتعليم MTsN 3 Pidie للفصل الأول. وتطبق الباحثة تدريبات وسيلة لعبة KOKAMI بـ MTsN 3 Pidie للحصول البيانات في البحث التجريبي للسنة الدراسية ٢٠٢٠-٢٠٢١ إعتماذا على رسالة عميد كلية التربية جامعة الرانيري بندا أتشيه برقم B-17655/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020 عن جمع البيانات فيه.

#### ١ ملحة عن ميدان البحث:

MTsN 3 Pidie هي إحدى المدارس الإسلامية التي تقع بقرية تنجوع (Tanjong)، بولاية، كمبع تنجوع (Tanjong Kembang)، فيدي (Pidie). وأنشئت هذه المدرسة في السنة ١٩٦٨ ميلادية. وأما مدير المدرسة الآن سيفول انوار (Anwar Saiful).

يأتي إليها الطالبين والطالبات ويتعلّمون فيها العلوم الإسلامية المختلفة، وعلوم اللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والمهارات الأخرى.

(١) عدد المدرسين

وأما المدرسون الذين يعلمون في هذه المدرسة، فهم متخرجون في الجامعات

المختلفة في أتشيه. ولمعرفة عدد المدرسين فيها يبين الجدول ١-٤ التالي:

## الجدول: ١ - ٤

عدد المدرسين بـ MTsN 3 Pidie في السنة ٢٠٢٠ - ٢٠٢١ م

| المجموع | عدد المدرسين |        |
|---------|--------------|--------|
|         | الذكور       | الإناث |
| ٥٨      | ١٤           | ٤٤     |

(مصادر البيانات من وثائق المدرسة، سنة ٢٠٢٠)

(٢) عدد الفصول والطلبة

وأما عدد الفصول والطلبة في MTsN 3 Pidie فيتضح في الجدول ٢-٤ الآتي:

## الجدول: ٢ - ٤

عدد الفصول والطلبة في MTsN 3 Pidie سنة ٢٠٢٠ - ٢٠٢١ م.

| الرقم | الفصل   | عدد<br>الفصل | عدد الطلبة |         | المجموع |
|-------|---------|--------------|------------|---------|---------|
|       |         |              | الطلاب     | الطالبة |         |
| ١     | الأول   | ٥            | ٧٥         | ١٠٠     | ١٧٥     |
| ٢     | الثاني  | ٦            | ٧٥         | ٩٠      | ١٦٥     |
| ٣     | الثالث  | ٦            | ٧٥         | ٩٨      | ١٧٣     |
|       | المجموع | ١٧           | ٢٢٥        | ٢٨٨     | ٥١٣     |

(مصادر البيانات من وثائق المدرسة، سنة ٢٠٢٠)

(٣) المباني والوسائل في هذه المدرسة

يعد بـ MTsN 3 Pidie بعض الوسائل التي تدعم نجاح عملية التعليم والتعلم، وهي كما ذكر في الجدول ٣-٤ التالي:

### الجدول ٣-٤

#### مرافق العامة بـ MTsN 3 Pidie

| الرقم  | مرافق العامة      | اعدد |
|--------|-------------------|------|
| ١      | غرفة ناظر المدرسة | ١    |
| ٢      | غرفة المدرسين     | ١    |
| ٣      | فصول الدراسة      | ١٧   |
| ٤      | غرفة الإدارة      | ١    |
| ٥      | المكتبة           | ١    |
| ٦      | المخبر            | ١    |
| ٧      | معمل العلوم       | ١    |
| ٨      | ملعب الرياضة      | ١    |
| ٩      | المرحاض           | ٦    |
| ١٠     | مصلى              | ١    |
| ١١     | المقصف            | ١    |
| ١٢     | موقف السيارات     | ١    |
| مجموعة |                   | ٣٣   |

## ٢ إجراء تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI :

تعرض الباحثة التجريبية عن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام حين تقوم به في MTsN 3 Pidie. وتقوم الباحثة كمدرسة في عملية التعليم عند تطبيق هذه الوسيلة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام. وأما توقيت البحث في تعليم الكلام باستخدام وسيلة لعبة KOKAMI يمكن عرضها في الجدول ٤-٤ التالية

### الجدول ٤-٤

#### التوقيت التجريبي

| معلومات               | ساعة    | تاريخ    | يوم      | للقاء         |
|-----------------------|---------|----------|----------|---------------|
| الإختبار القبلي       | ٨:٤٥ -  | ٢٠ يوليو | الإثنين  | اللقاء الأول  |
| عملية التعليم والتعلم | ٩:٤٥ -  | ٢٠٢٠     |          |               |
| عملية التعليم والتعلم | ١٠:٠٠ - | ٢١ يوليو | الثلاثاء | اللقاء الثاني |
| الإجتبار البعدي       | ١١:٠٠ - | ٢٠٢٠     |          |               |
| وتقسيم الاستبانة      |         |          |          |               |

وتجري عملية التعليم كما في الجدول ٤-٥ الآتي:

### الجدول ٤-٥

#### اللقاء الأول

| النشاط التعليمية                  |                                                                   |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| أنشطة الطالبات                    | أنشطة المدرّسة                                                    |
| ١ - تجيب الطلبة التحية            | ١ - تدخل المدرّسة الفصل<br>بإلقاء التحية                          |
| ٢ - تنتظم الطلبة الكراسي والمكاتب | ٢ - تأمر المدرّسة بتنظيم<br>الكراسي والمكاتب قبل<br>بداية التعليم |
| ٣ - تقرأ الطلبة الدعاء معا        | ٣ - تأمر المدرّسة بقراءة<br>الدعاء قبل بداية<br>التعليم.          |
| ٤ - تستمع الطلبة إلى المدرّسة.    | ٤ - تعرف المدرّسة اسمها.                                          |
| ٥ - تهتم الطلبة بدعوة كشف الغياب  | ٥ - تقوم المدرّسة بقراءة<br>كشف الغياب وتدعو<br>واحدا فواحدا.     |
| ٦ - تجيب الطلبة أسئلة المدرّسة    | ٦ - تسأل المدرّسة أسئلة<br>عن الموضوع السابق.                     |
| ٧ - تستمع الطلبة إلى شرح المدرّسة | ٧ - تشرح المدرّسة عن<br>أهداف التعليم بوسيلة<br>لعبة KOKAMI       |
| ٨ - تجيب الطلبة أسئلة             | ٨ - تقوم الباحثة بالاختبار                                        |

| القبلي                       | الاختبار القبلي               |
|------------------------------|-------------------------------|
| ٩ - تكتب المدرّسة            | ٩ - تحتم الطلبة بشرح المدرّسة |
| المفردات عن الموضوع          | عن المفردات ومعناها           |
| "الأدوات المدرسيّة" في       |                               |
| السبورة وتشرح معناها         |                               |
| ١٠ - تتلفظ المدرّسة المفردات | ١٠ - تستمع الطلبة إلى         |
| في السبورة عن الموضوع        | المفردات التي تلفظ المدرّسة   |
| "الأدوات المدرسيّة"          | في السبورة                    |
| ١١ - تعطي المدرّسة الأمثلة   | ١١ - تستمع الطلبة إلى         |
| الجملية                      | الأمثلة الجملية التي تعطيها   |
|                              | المدرّسة                      |
| ١٢ - تأمر المدرسة الطلبة     | ١٢ - تكرر الطلبة المفردات     |
| ليكرر المفردات               | في السبورة                    |
| ١٣ - تطلب المدرّسة الطلبة    | ١٣ - تقرأ الطالبات الأمثلة    |
| لقراءة الأمثلة وفهمها        | وتفهمها                       |
| ١٤ - تعطي المدرّسة الوقت     | ١٤ - تصنع الطلبة الأمثلة      |
| الطلبة لتقديم أمثلة          |                               |
| ١٥ - تشرح المدرّسة التعليم   | ١٥ - تستمع الطلبة إلى شرح     |
| بوسيلة لعبة                  | المدرّسة                      |
| KOKAMI وتطبيقه               |                               |
| في عمالية التعليم            |                               |
| ١٦ - تنقسم المدرّسة إلى      | ١٦ - يجلس الطلبة في الفرقة    |

|                                                                      |                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>١٧ - تختار اطلبة قائد المجموعة</p>                                | <p>أربع مجموعات<br/>١٧ - تأمر المدرسة الطلبة ليختار قائد المجموعة من كل المجموعة</p> |
| <p>١٨ - تعتبر الطلبة الخلاصة عن المادة</p>                           | <p>١٨ - تأمر المدرسة الطلبة لتعتبروا الخلاصة من المادة</p>                           |
| <p>١٩ - تكتب الطلبة المنعكس (Refleksi) عن التعليم التي يتعلمونها</p> | <p>١٩ - تؤدي المدرسة المنعكس (Refleksi) عن التعليم الذي يعلمها</p>                   |
| <p>٢٠ - تحتم الطلبة بالنصيحة</p>                                     | <p>٢٠ - تقدم المدرسة الطلبة بالنصيحة</p>                                             |
| <p>٢١ - تقرأ الطلبة الدعاء وترد التحية</p>                           | <p>٢١ - أخيراً، تحتم المدرسة بدعاء وإلقاء التحية</p>                                 |

### الجدول ٦-٤

### اللقاء الثاني

| النشاط التعليمية      |                                       |
|-----------------------|---------------------------------------|
| أنشطة الطالبات        | أنشطة المدرّسة                        |
| ١ - جيب الطلبة التحية | ١ - تدخل المدرّسة الفصل بإلقاء التحية |

|                                            |                                                                  |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| ٢ - تنظيم الطلبة الكراسي والمكاتب          | ٢ - تأمر المدرّسة بتنظيم الكراسي والمكاتب قبل بداية التعليم      |
| ٣ - تقرأ الطلبة الدعاء معا                 | ٣ - تأمر المدرّسة بقراءة الدعاء قبل بداية التعليم                |
| ٤ - تحتم الطلبة بدعوة كشف الغياب           | ٤ - تقوم المدرّسة بقراءة كشف الغياب وتدعو واحدا فواحدا           |
| ٥ - تجيب الطلبة أسئلة المدرّسة             | ٥ - تسأل المدرّسة أسئلة عن الموضوع السابق.                       |
| ٦ - تستمع الطلبة إلى شرح المدرّسة          | ٦ - تشرح المدرّسة عن أهداف التعليم اللغة العربية                 |
| ٧ - تسمع الطلبة شرح المدرّسة               | ٧ - تشرح المدرسة خطوات لعبة KOKAMI                               |
| ٨ - تشكّل الطلبة مجموعتين                  | ٨ - تطلب المدرّسة الطلبة لتشكيل مجموعتين                         |
| ٩ - تقدم كل قائد المجموعة إلى الأمام الفصل | ٩ - تطلب المدرسة من كل قائد المجموعة الحضور إلى مقدمة أمام الفصل |
| ١٠ - تأخذ قائد المجموعة                    | ١٠ - تأمر المدرسة كل قائد المجموعة لتأخذ المظرف                  |

| المظرف في الصندوق                                                             | في الصندوق                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ١١ -تفتح المجموعة المظرف التي تحتوي بطاقة الأوامر                             | ١١ تأمر المدرسة قائد المجموعة لتفتح المظرف التي توجد فيه بطاقة السرية تحتوي الأوامر                                                     |
| ١٢ -تقرأ كل قائد المجموعة من تعليمات في البطاقة                               | ١٢ -تطلب المدرسة من كل قائد المجموعة قراءة الأوامر في البطاقة                                                                           |
| ١٣ -تكمل كل مجموعة مهمتها                                                     | ١٣ تطلب المدرسة تعمل كل مجموعة على محتوى الرسالة من خلال مناقشتها وفقا للوقت الوارد في بطاقة الرسالة، بعد كل مجموعة لديها لقراءة المهمة |
| ١٤ -تقديم كل مجموعة نتائج أعمال و تلقظ الجماعةها أمام الفصل تتبع مجموعات أخرى | ١٤ مجموعة تقديم نتائج أعمالهم وتلقظ الجماعة أمام الفصل تتبع مجموعات أخرى                                                                |
| ١٥ -تتبع الطلبة النطق                                                         | ١٥ -تصحح المدرسة الطلبة نطق خاطئ                                                                                                        |

|                                                |                                                   |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| ١٦ - تعطي المدرسة التقدير لكل مجموعة           | الصحيح                                            |
| ١٧ - تأمر المدرّسة الطلبة                      | ١٦ - تتلقى كل مجموعة التقدير من المدرسة           |
| ١٨ - تقوم الباحثة بالاختبار البعدي والإستبانة  | ١٧ - تعتبر الطلبة الخلاصة عن المادة               |
| ١٩ - تتلقى المدرّسة التحية إلى                 | ١٨ - تجيب الطلبة أسئلة الاختبار البعدي والإستبانة |
| ٢٠ - أخيراً، تحتتم المدرسة بدعاء وإلقاء التحية | ١٩ - تجيب الطلبة التحية                           |
|                                                | ٢٠ - تقرأ الطلبة الدعاء وترد التحية               |

تقوم المدرّسة بالاختبار البعدي في اللقاء الثاني في التاريخ ٢١ يوليو، تقوم هذا الاختبار لمعرفة قدرة الطالبات على مهارة الكلام بعد استخدام وسيلة لعبة KOKAMI.

## ب- تحليل البيانات ومناقشتها

### ١ - بيانات الملاحظة المباشرة:

(أ) أنشطة المدرسة

وأما ورقة الملاحظة من بنود ناحية الملحوظة لأنشطة المدرسة في تعليم مهارة الكلام  
بوسيلة لعبة KOKAMI. تحسب البيانات من أنشطة المدرسة عند إجراء عملية  
التعليم والتعلم باستعمال القانون:

$$p = \frac{R}{T} \times 100$$

البيانات: P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة الحاصلة عليها

T : النتيجة الكاملة

وتحليل المسند لأنشطة المدرس عند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة  
أحوال:<sup>1</sup>

$$80 - 100 = \text{ممتاز}$$

$$79 - 66 = \text{جيد جدا}$$

$$65 - 56 = \text{جيد}$$

$$55 - 41 = \text{مقبول}$$

$$40 - 0 = \text{ناقص}$$

الجدول ٧-٤

نتيجة أنشطة المدرسة عند تعليم المهارة الكلام بلعبة KOKAMI

<sup>1</sup> Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal.

| رقم | الناحية الملحوظة                                                                   | النتيجة الملحوظة |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|
|     |                                                                                    | ١                | ٢ | ٣ | ٤ |
| ١   | الأنشطة الأولى                                                                     |                  |   |   |   |
|     | ١. قدرة المدرسة على إدارة<br>الفصول الدراسية حتى<br>يكون الطلبة مستعدين<br>للتعلم. | ✓                |   |   |   |
|     | قدرة المدرسة على تحقيق<br>أهداف التعلم.                                            | ✓                |   |   |   |
|     | ٢. قدرة المدرسة على إلقاء<br>كيفية تطبيق التعلم أهداف<br>التعلم.                   |                  | ✓ |   |   |
|     | ٣. قدرة المدرسة على إلقاء<br>كيفية تطبيق التعلم                                    |                  |   |   |   |
| ٢   | الأنشطة الأساسية                                                                   |                  |   |   |   |
|     | ١. قدرة المدرسة على شرح<br>وسائل تعليمية لعبة<br>KOKAMI في تعليم مهارة<br>الكلام.  | ✓                |   |   |   |

|  |   |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |
|--|---|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|  | √ |  |  | <p>٢. قدرة المدرسة على توجيه الطلبة لسيطرة المفردات والعبارات والكلمات عن التسهيلات العامة والإجتماعية بوسيلة لعبة KOKAMI لترقية مهارة الكلام.</p> <p>٣. قدرة المدرسة على ملاحظة أنشطة الطلبة أثناء عملية التعلم.</p> <p>٤. قدرة المدرسة على ارشاد الطلبة عند تدريب مهارة الكلام بإستخدام الوسيلة لعبة KOKAMI.</p> <p>٥. قدرة المدرسة على الاستجابة وتوجيه جميع أسئلة الطلبة إلى الأصدقاء.</p> |   |
|  | √ |  |  | <p>الأنشطة النهائية</p> <p>١. قدرة المدرسة على تلخيص مواد التعليم مع الطلبة.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | ٣ |

|    |   |  |                                                      |         |
|----|---|--|------------------------------------------------------|---------|
| √  |   |  | ٢. قدرة المدرسة على تقويم<br>المواد التعليمية للطلبة |         |
|    | √ |  | ٣. قدرة المدرسة على إجراء<br>الإنعكاس عملية التعلم.  |         |
| √  |   |  | ٤. قدرة المدرسة على إلقاء<br>النصيحة.                |         |
| ٤٢ |   |  |                                                      | المجموع |

١: غير جيد ٢: قلة جيد ٣: جيد ٤: جيد جدا.

أما نتيجة لأنشطة المدرسة عند إدارة تعليم اللغة العربية، فهي:

$$p = \frac{R}{T} X 100$$

$$p = \frac{42}{48} X 100$$

$$p = 87,5 \%$$

وبنتيجة  $p = 87,5\%$  تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨٠ - ١٠٠ بتقدير ممتاز.

فتكون دلالة أن أنشطة المدرسة عند إدارة تعليم مهارة الكلام بوسيلة لعبة KOKAMI بخطواته الصحيحة وبأنحاء ومعايير عملية تعليم والتعلم التي تلزم أن تهتم المدرسة عند عملية التعليم والتعلم.

(ب) أنشطة الطلبة

الطريقة التي تستخدم الباحثة لجمع بيانات البحث هي الملاحظة المباشرة. فيلاحظ الملاحظ أنشطة الطلبة عند عملية التعليم مهارة الكلام بوسيلة لعبة KOKAMI. وتحسب البيانات من أنشطة الطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستعمال القانون:

$$p = \frac{R}{T} \times 100$$

البيانات:

P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة الحاصلة عليها

T : النتيجة الكاملة

وتحليل المسند لأنشطة الطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة أحوال:<sup>2</sup>

$$80 - 100 = \text{ممتاز}$$

$$76 - 79 = \text{جيد جدا}$$

$$65 - 69 = \text{جيد}$$

$$55 - 59 = \text{مقبول}$$

$$40 - 54 = \text{ناقص}$$

#### الجدول ٨-٤

<sup>2</sup> Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi*..., hal. 281.

نتيجة أنشطة الطلبة عند تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI

| رقم | الناحية الملحوظة                                               | النتيجة الملحوظة |   |   |   |
|-----|----------------------------------------------------------------|------------------|---|---|---|
|     |                                                                | ١                | ٢ | ٣ | ٤ |
| ١   | الأنشطة الأولى                                                 |                  |   |   |   |
|     | ١. دخلت الطلبة إلى الفصل تمام الوقت.                           | √                |   |   |   |
|     | ٢. تقرأ الطلبة الدعاء قبل عملية التعلم.                        | √                |   |   |   |
|     | ٣. استعداد الطلبة الأدوات المدرسية.                            | √                |   |   |   |
|     | ٤. لا تفعل العمل الذي يبطل عملية التعليم والتعلم.              |                  | √ |   |   |
|     | ٥. تستمع الطلبة الأهداف التعليمية.                             | √                |   |   |   |
|     | ٦. تحتم الطلبة إلى شرحت المدرسة عن تعليم بإستخدام الوسيلة لعبة |                  |   | √ |   |

|   |   |  |                                                                                                                     |   |
|---|---|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |   |  | KOKAMI والخطوات<br>التعليمية.                                                                                       |   |
|   |   |  | الأنشطة الأساسية                                                                                                    | ٢ |
| √ |   |  | ١. تستمع الطلبة إلى<br>شرحت المدرسة عن<br>مواد التعليمية<br>بإستخدام الوسيلة لعبة<br>KOKAMI لترقية<br>مهارة الكلام. |   |
| √ |   |  | ٢. تستطيع الطلبة إتقان<br>الكلمات والعبارات<br>وتقليد المفردات<br>والجمل المتعلقة بالمادة<br>التعليمية بجيد.        |   |
|   | √ |  | ٣. استجابة الطلبة على<br>شرحت المدرسة                                                                               |   |
|   | √ |  | ٤. سلوك الطلبة فعلت<br>سؤال وجواب مع<br>المدرسة.                                                                    |   |
| √ |   |  | ٥. تستطيع الطلبة في                                                                                                 |   |

|  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |
|--|--|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|  |  |  |  | <p>العمل معا في</p> <p>مناقشات جماعية.</p> <p>٦. تستطيع الطلبة في</p> <p>التعبير عن آرائهن في</p> <p>مجموعتهن.</p> <p>٧. تستطيع الطلبة أن</p> <p>تستكمل الأسئلة.</p> <p>٨. تعرض الطلبة حماسة</p> <p>في أنشطة التعليمية</p> <p>من خلال تقديم</p> <p>المشكلات.</p> |   |
|  |  |  |  | <p>الأنشطة النهائية</p> <p>١. تستطيع الطلبة في</p> <p>استنتاج المواد</p> <p>التعليمية.</p> <p>٢. تعمل الطلبة أسئلة</p> <p>التقويم.</p> <p>٣. تستمع الطلبة إلى</p> <p>نصيحة التي</p> <p>تبلغها المدرسة.</p> <p>٤. تحيب الطلبة أسئلة</p>                           | ٣ |

|  |  |  |    |             |  |
|--|--|--|----|-------------|--|
|  |  |  |    | صورة عاكسة. |  |
|  |  |  | ٥٨ | المجموع     |  |

: غير جيد ٢: قلة جيد ٣: جيد ٤: جيد جدا

أما نتيجة لأنشطة الطلبة عند إدارة تعليم اللغة العربية، فهي:

$$p = \frac{R}{T} X 100\%$$

$$p = \frac{58}{72} X 100\%$$

$$p = 80,5\%$$

وبقيمة  $p = 80,5\%$  تدل على أنها وقعت ما بين حد ٨٠ - ١٠٠ بتقدير ممتاز.

لأن أكثر من الأنشطة الطلبة نتيجتها جيد جدا ولكن بعض الأنشطة الطلبة نتيجتها جيد.

لذا باستخدام الوسيلة لعبة KOKAMI في تعليم المهارة الكلام تنمو الميول والرغبة لدى الطلبة عند التعليم. وكذلك باستخدام الوسيلة لعبة KOKAMI في تعليم المهارة الكلام تجعل الطلبة حبا في تعليم اللغة العربية ويسهل الطلبة في إبقاء المعلومات أي في تعليم المهارة الكلام.

## ٢- بيانات الاختبار:

لتعرف على قدرة الطالبات على مهارة الكلام بوسيلة لعبة KOKAMI بعد العملية التجريبية فاعتمدت الباحثة على الاختبار القبلي والبعدي.

## الجدول ٩-٤

### نتيجة الإختبار القبلي والبعدي

| رقم | أسماء الطالبات | الإختبار القبلي | الإختبار البعدي |
|-----|----------------|-----------------|-----------------|
| ١   | طالبة (١)      | ٩٠              | ١٠٠             |
| ٢   | طالبة (٢)      | ٩٠              | ١٠٠             |
| ٣   | طالبة (٣)      | ٧٠              | ١٠٠             |
| ٤   | طالبة (٤)      | ٦٠              | ٩٠              |
| ٥   | طالبة (٥)      | ٨٠              | ١٠٠             |
| ٦   | طالبة (٦)      | ٤٠              | ٨٠              |
| ٧   | طالبة (٧)      | ٤٠              | ٨٠              |
| ٨   | طالبة (٨)      | ٥٠              | ٩٠              |
| ٩   | طالبة (٩)      | ٥٠              | ٨٠              |
| ١٠  | طالبة (١٠)     | ٦٠              | ١٠٠             |
| ١١  | طالبة (١١)     | ٤٠              | ٩٠              |
| ١٢  | طالبة (١٢)     | ٨٠              | ٨٠              |
| ١٣  | طالبة (١٣)     | ٧٠              | ١٠٠             |
| ١٤  | طالبة (١٤)     | ٤٠              | ٨٠              |
| ١٥  | طالبة (١٥)     | ٥٠              | ١٠٠             |
| ١٦  | طالبة (١٦)     | ٤٠              | ٨٠              |
| ١٧  | طالبة (١٧)     | ٦٠              | ١٠٠             |
| ١٨  | طالبة (١٨)     | ٣٠              | ١٠٠             |
| ١٩  | طالبة (١٩)     | ٧٠              | ١٠٠             |

|    |            |    |    |
|----|------------|----|----|
| ٢٠ | طالبة (٢٠) | ٥٠ | ٨٠ |
|----|------------|----|----|

تحليل عن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي باختبار - ت (T-test).  
فتستعمل الباحثة القانون كما يلي:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

البيانات :

$MD$  = أي متوسط الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى والمتغيرة الثانية،  
فهو من اتباع الخطوات التالية:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$\sum D$  = أي مجموعة الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية،  
و  $D$  من الخطوات الآتية:

$$D = X - Y$$

$D = y - x$  = قيمة المتغيرة الأولى ناقصة قيمة المتغيرة الثانية

$N$  = أي عدد أفراد العينة

$SE_{M_D}$  = أي الخطأ المعياري للفروق (standar error dari mean of difference)

وهو من إتباع الرمز التالي:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

SDD = أي الانحراف المعياري للفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية،

يعني:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

### الجدول ١٠-٤

مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي والبعدى

| رقم | الاختبار القبلي (x) | الاختبار البعدى (y) | D = x-y | D <sup>2</sup> = (x-y) <sup>2</sup> |
|-----|---------------------|---------------------|---------|-------------------------------------|
| ١   | ٩٠                  | ١٠٠                 | -١٠     | ١٠٠                                 |
| ٢   | ٩٠                  | ١٠٠                 | -١٠     | ١٠٠                                 |
| ٣   | ٧٠                  | ١٠٠                 | -٣٠     | ٩٠٠                                 |
| ٤   | ٦٠                  | ٩٠                  | -٣٠     | ٩٠٠                                 |
| ٥   | ٨٠                  | ١٠٠                 | -٢٠     | ٤٠٠                                 |
| ٦   | ٤٠                  | ٨٠                  | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ٧   | ٤٠                  | ٨٠                  | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ٨   | ٥٠                  | ٩٠                  | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ٩   | ٥٠                  | ٨٠                  | -٣٠     | ٩٠٠                                 |
| ١٠  | ٦٠                  | ١٠٠                 | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ١١  | ٤٠                  | ٩٠                  | -٥٠     | ٢٥٠٠                                |
| ١٢  | ٨٠                  | ٨٠                  | ٠       | ٠                                   |
| ١٣  | ٧٠                  | ١٠٠                 | -٣٠     | ٩٠٠                                 |
| ١٤  | ٤٠                  | ٨٠                  | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ١٥  | ٥٠                  | ١٠٠                 | -٥٠     | ٢٥٠٠                                |
| ١٦  | ٤٠                  | ٨٠                  | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ١٧  | ٦٠                  | ١٠٠                 | -٤٠     | ١٦٠٠                                |
| ١٨  | ٣٠                  | ١٠٠                 | -٧٠     | ٤٩٠٠                                |
| ١٩  | ٧٠                  | ١٠٠                 | -٣٠     | ٩٠٠                                 |
| ٢٠  | ٥٠                  | ٨٠                  | -٣٠     | ٩٠٠                                 |

|                    |                 |      |      |        |
|--------------------|-----------------|------|------|--------|
| $\sum D^2 = 27100$ | $\sum D = -670$ | ١٨٣٠ | ١١٦٠ | $N=20$ |
|--------------------|-----------------|------|------|--------|

نظرا إلى نتيجة الاختبار - ت (T-test) في الجدول السابق وجدنا البيانات الآتية:

$$(1) \text{ مجموع الفرق بين الاختبارين } (\sum D) = -670$$

$$(2) \text{ مجموع مربعات الفرق بين الاختبارين } (\sum D^2) = 27100$$

$$(3) \text{ عدد العينة } = 20$$

ولمعرفة دلالة المتوسط الفرق بين النتيجين المتغيرتين ( $M_D$ )، فالباحثة تتبع الخطوات التالية:

$$M_D = \frac{\sum DD}{N} = -\frac{670}{20} = -33,5$$

ثم تبحث الباحثة عن الانحراف المعياري للفروق بين النتيجة المتغيرتين ( $SD_D$ ) وهذا ما ننظره في الرموز التالي:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{27100}{20} - \left(\frac{-33,5}{20}\right)^2}$$

$$= \sqrt{27100 - (-33,5)^2} = \sqrt{27100 - 1122,25}$$

$$= \sqrt{232.75} = 15.25$$

ثم تبحث الباحثة عن الخطأ المعياري للفروق ( $SE_{MD}$ ):

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{15.25}{\sqrt{20-1}} = \frac{15.25}{\sqrt{19}} \\ = \frac{15.25}{4.35} = 3.50$$

وبعد كل خطوات من الحساب السابق فوصلت الباحثة إلى الخطوات الأخيرة لاختبار فروض بحثها. لكن على الباحثة أن تعبر الاحصائية كما يلي:

- $H_a = \mu_1 > \mu_2$ : الدلالة على أن تعليم اللغة العربية بوسيلة لعبة KOKAMI يكون فعالاً لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.
- $H_o = \mu_1 > \mu_2$ : الدلالة على أن تعليم اللغة العربية بوسيلة لعبة KOKAMI لا يكون فعالاً لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

اعتماداً على هذا الفرض المذكور، أن المقياس الرد:

(١)  $H_a$  مقبول و  $H_o$  مردود، إذا كان : ت-الجدول > ت-الحساب.

(٢)  $H_a$  مردود و  $H_o$  مقبول، إذا كان : ت-الجدول < ت-الحساب.

وأما الخطوات الأخيرة تختبر الباحثة البيانات باختبار-ت عن حاصل على الملاحظة ( $t_0$ ) كما يلي:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}} = \frac{-33,5}{3,50} = -9,57 = 9,57$$

ومن الخطوات الأخيرة يعنى تحديد الدرجة الحرية (*derajat kebebasan*) ويكون الفرض الصفري على المستوى الدلالة (*signifikansi*) ٥٪ و ١٪ من درجة الحرية من هذا البحث.

$$\begin{aligned} db &= N - 1 \\ &= 20 - 1 \\ &= 19 \end{aligned}$$

فحدد مستوى الدلالة (*signifikansi*) ٥٪ يعنى ٢,٠٩ وحدد مستوى الدلالة ١٪ يعنى ٢,٨٦ أما حاصل الملاحظة ( $t_0$ ) يعنى وسيلة لعبة KOKAMI. وذلك (ت-الحساب) أكبر من (ت-الجدول): ٢,٠٩ > ٩,٥٧ > ٢,٨٦.

إذا كانت النتيجة (ت-الحساب) متساوية أو أكبر من (ت-الجدول) فيكون الفرض الصفري مردودا وفرض البديل مقبولا. وإذا كان النتيجة (ت-الحساب) لم تبلغ إلى النتيجة (ت-الجدول) فيكون الفرض الصفري مقبولا وفرض البديل مردودا.<sup>٣</sup>

فوجدت الباحثة في هذا البحث أن النتيجة (ت-الحساب) أكبر من النتيجة (ت-الجدول)، ولذلك أنّ الفرض الصفري مردودا وفرض البديل مقبولا، يعنى تعليم الكلام بوسيلة لعبة KOKAMI يكون فعالا لترقية مهارة الكلام عند الطالبات.

<sup>3</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 312-313.

ومن المعروف أن نتيجة البحث تؤثر تأثيرا بالغاً بدقة تحليل البيانات وصدق الأدوات البحث كما عرضت الباحثة في الفصل الثاني عن صدق المحتوى عن اختبار من هذه الرسالة قبل الإجراء الاختبار القبلي والاختبار البعدي.



٣- بيانات عن الإستبانة:

الجدول ١١-٤

نتيجة استجابة الطالبة عند تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI بـ MTsN 3 Pidie.

| الرقم | الإشارات                                                          | بنود الإجابة |    |      |          | نسبة مؤية |     |      |          |
|-------|-------------------------------------------------------------------|--------------|----|------|----------|-----------|-----|------|----------|
|       |                                                                   | م. جدا       | م  | غ. م | غ. م جدا | م. جدا    | م   | غ. م | غ. م جدا |
| ١     | تعليم اللغة العربية باستخدام الوسيلة لعبة KOKAMI تسهلي في تعليمها | ٨            | ١٢ | -    | -        | ٤٠٪       | ٦٠٪ | -    | -        |
| ٢     | استخدام وسيلة لعبة KOKAMI فعلا في تعليم اللغة العربية             | ٦            | ١٠ | ٤    | -        | ٣٠٪       | ٥٠٪ | ٢٠٪  | -        |

|   |                                                                    |   |    |   |   |     |     |     |     |
|---|--------------------------------------------------------------------|---|----|---|---|-----|-----|-----|-----|
| ٣ | أشعر فرحا في<br>تعليم الكلام<br>باستخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI   | ٧ | ١١ | ١ | ١ | %٣٥ | %٥٥ | %٥  | %٥  |
| ٤ | أحبّ تعليم<br>الكلام<br>باستخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI           | ٥ | ١٠ | ٣ | ٢ | %٢٥ | %٥٠ | %١٥ | %١٠ |
| ٥ | أنا نشيط أثناء<br>تعليم الكلام<br>باستخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI | ٥ | ١٢ | ٢ | ١ | %٢٥ | %٦٠ | %١٠ | %٥  |
| ٦ | وسيلة لعبة<br>KOKAMI                                               | ٥ | ١٠ | ٥ | - | %٢٥ | %٥٠ | %٢٥ | -   |

|   |                                                                 |   |    |   |   |     |     |                                                 |     |
|---|-----------------------------------------------------------------|---|----|---|---|-----|-----|-------------------------------------------------|-----|
|   |                                                                 |   |    |   |   |     |     | هي وسيلة<br>تعليمي التي<br>تجعل الطلبة<br>شجاعة |     |
| ٧ | وسيلة لعبة<br>KOKAMI<br>ترقى قدرتي في<br>تعبير عن آرائي         | ٣ | ٨  | ٧ | ٢ | %١٥ | %٤٠ | %٣٥                                             | %١٠ |
| ٨ | استخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI<br>تسهلني لأفهم<br>المواد بسرعة | ٣ | ١٠ | ٢ | ٥ | %١٥ | %٥٠ | %١٠                                             | %٢٥ |
| ٩ | استخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI في<br>تعليم الكلام              | ٧ | ١٠ | ٢ | ١ | %٣٥ | %٥٠ | %١٠                                             | %٥  |

| ممتع  |                                                                             |     |    |    |       |     |       |    |     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|-------|-----|-------|----|-----|
| ٠     | أحبّ طريقة<br>المدرّسة لتعليم<br>الكلام<br>باستخدام<br>وسيلة لعبة<br>KOKAMI | ٨   | ٩  | ١  | ٢     | %٤٠ | %٤٥   | %٥ | %١٠ |
| مجموع | ٥٧                                                                          | ١٠٢ | ٢٧ | ١٤ | %٢٨,٥ | %٥١ | %١٣,٥ | %٧ |     |
|       | ١٥٩                                                                         | ٤١  |    |    | %٧٩,٥ |     | %٢٠,٥ |    |     |

أشار الجدول السابق إلى نتيجة استجابة الطلبة باستخدام وسيلة لعبة KOKAMI على مهارة الكلام كما يلي :

(١) ٢٧,٥٪ أجاب الطالبات موافق جدا

(٢) ٥١٪ أجاب الطالبات موافق

(٣) ١٣,٥٪ أجاب الطالبات غير موافق

(٤) ٧٪ أجاب الطالبات غير موافق جدا

من نتائج السابقة عرفت الباحثة مع أن الإجابة الإيجابية (موافق بشدة و موافق) أكثر من الإيجابية السلبية (غير موافق و غير موافق بشدة) بالنسبة :  $79,5\% < 20,5\%$ ، على تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة KOKAMI على مهارة الكلام عند الطالبات.

بعد استخدام وسيلة لعبة KOKAMI لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام، ترى المدرّسة أن الطالبات سهولة في كلامهم و تعبير عن آرائهم.

### ج- تحقيق الفروض

وأما الفروض الذي قدمتها الباحثة في هذا البحث فهي كما يلي:

- ١ -الفروض الصفري: إن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI فعال لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.
- ٢ -الفروض البديل: إن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI غير فعال لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام.

قد حصلت الباحثة على نتيجة اختبار-ت (ت-الحساب  $(t_0)$ ): (٩,٥٧) أكبر من نتيجة الجدول (ت-الجدول) مستوى الدلالة ٥٪ ( $t_{t.ts}/5$ ): ٢,٠٩ ومستوى الدلالة ١٪ ( $t_{t.ts}/1$ ): ٢,٨٦. فتدل على أنّ الفرض الصفري مردود وعكسه أنّ فرض البديل مقبول، بمعنى أنّ استخدام وسيلة لعبة KOKAMI يكون فعالاً لترقية قدرة الكلام عند الطالبة بـ MTsN Pidie 3.

## الفصل الخامس

### الختام

#### أ - نتائج البحث

وبعد ما قامت الباحثة بالبحث التجريبي عن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI لترقية قدرة الطلبة في تعليم مهارة الكلام (دراسة تجريبية بـ MTsN 3 Pidie) فحصل النتائج من هذا البحث كما يلي :

١ - إن أنشطة المدرسة جيدة لأن نتيجة البحث تشير إلى أن قدرة المدرسة في تنظيم عملية التعليم والتعلم بنتيجة ٨٧,٥٪ بتقدير ممتاز وكذلك في أنشطة الطلبة على إقبال المواد الدراسية جيدة بنتيجة ٨٠,٥٪ بتقدير ممتاز.

٢ - إن استخدام وسيلة لعبة KOKAMI يكون فعالاً لترقية قدرة الطلبة في تعليم مهارة الكلام. اعتماداً على النتيجة (ت-الحساب) أكبر من نتيجة (ت-الجدول) وهي: قد حصلت الباحثة على نتيجة اختبار-ت (ت-الحساب  $t_0$ ): (٩,٥٧) أكبر من نتيجة الجدول (ت-الجدول مستوى الدلالة ٥٪ / ٥٪).  $t_{t.ts}$  : ٢,٠٩ ومستوى الدلالة ١٪ / ١٪  $t_{t.ts}$  : ٢,٨٦. فتدل على أنّ الفرض الصفري مردود وعكسه أنّ فرض البديل مقبول، بمعنى أنّ استخدام وسيلة لعبة KOKAMI يكون فعالاً لترقية مهارة الكلام .

٣ - إن استجابة الطلبة بعد استخدام وسيلة لعبة KOKAMI جيد جداً. من نتائج السابقة عرفت الباحثة مع أن الإجابة الإيجابية (موافق بشدة و موافق) أكثر من الإجابة السلبية (غير موافق وغير موافق بشدة) بالنسبة: ٧٩,٥٪ < ٢٠,٥٪، على تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة KOKAMI في تعليم مهارة الكلام عند الطلبة.

## ب - المقترحات

بعد أن قامت الباحثة بالبحث هذه الرسالة عن تعليم مهارة الكلام بلعبة KOKAMI، فتعرض الباحثة المقترحاتما يلي :

- ١ -ينبغي للمدرس أن يطبق الوسيلة متعددة في تعليم اللغة العربية خاصة.
- ٢ -ترجو الباحثة لمدرسي اللغة العربية بـ MTsN 3 Pidie بأن يستخدموا وسيلة لعبة KOKAMI لأنها تقدر على ترقية قدرة الطلبة في تعليم مهارة الكلام.
- ٣ -ينبغي للقارئ الذين يقرؤون هذا البحث أن يتفضلوا بالنقد، إذا وجدوا خطأ أو نقصان حتى يكون هذا البحث كاملا ومفيدا للباحثة والقارئ.

## المراجع

### أ. المراجع العربية

- إبراهيم أنيس ورفاقة، المعجم الوسيط، الجزء الثاني، مكتبة بدون السنة.
- إبراهيم اليومي غانم، ٢٠٠٨م، منهاج البحث وأصول التحليل في العلوم الإجتماعية، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.
- إبراهيم عطا، تدريس اللغة العربية.
- أحمد حجير هرير، الألعاب الكلامية اللسانية، المكتبة الخائجي.
- أحمد فؤاد محمود عليان، ١٩٩٢م، المهارات اللغوية ما هيتها و طرائق تدريسها، الرياض: دار المسلم للمشر و التوزيع.
- أحمد مدكور، ٢٠٠٠م، تدريس فنون اللغة العربية، القاهرة: دار الفكر العربي.
- بخاري مسلم، ٢٠٠٧م، المدخل إلى علم اللغة، جامعة الرانيري، دارالسلام.
- حي الموليدا، ٢٠١٩م، تدريس التركيب العربية بوسيلة KOKAMI (دراسة تجريبية في الصف الثاني بـ MAN 3 Aceh Besar)، رسالة الجامعة، كلية التربية قسم تعليم اللغة العربية.
- رشد أحمد طعيمة، ١٩٨٩م، تعليم اللغة العربية التاطقين مناهجه وأساليبه، الربط ايسيكو.

صالح ابن حمد العساف، ٢٠٠٠م، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، الرياض: مكتبة العبيكان.

صلح عبد العزيز، ١٩٧٨م، التربية والطريقة التدريس، الزء الأول، المصرى: دار المعرفة.

عبد الرحمن إبراهيم الفوزان، ٢٠١٠م، اضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين به، الرياض، المملكة العربية السعودية.

عبد الله عبد الرحمن الكندري وإبراهيم مُجد عطا، ١٩٩٠م، طريقة تدريس اللغة العربية، القاهرة: المكتبة النهضة المصرية.

لويس معلوف، ٢٠٠٣م، المنجد معجم اللغة العربية، لبنان: بيروت.

مُجد أحمد السيد، ١٩٩٧م، في طرئ تدريس اللغة العربية - الطبعة الثانية، منشورات جامعة دمشق.

مُجد أحمد سليم، الوسائط تعليم اللغة العربية لغة الأجنبية، المملكة السعودية العربية، دون السنة.

مُجد صلاح الدين على مجاور، ١٩٧٧م، تدريس اللغة العربية بالمرحلة الإبتدائية، الطبعة الثالثة، الكويت: دار القلم.

مُجد عبد الخالق مُجد، ١٩٨٩م، اختبار اللغة، مطابع الملك سعود.

مدثر، ٢٠١٨م، تطبيق وسيلة لعبة الساقى لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة  
بمعهد المنار الحديث للتربية الإسلامية بأتشية كبرى، رسالة الجامعة، كلية  
التربية قسم تعليم اللغة العربية.

ناصر مصطفى عبد العزيز، ١٩٨٣م، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية،  
الرياض: دار اليخ.

#### ب. المراجع الإندونيسية

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009).

Iva Rifa, *Koleksi Games Edukati Di Dalam Dan Di Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flash Books, 2012).

M. Khusnul Hidayatullah, *Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa*, (Jember: FKIP, 2015)

Saiful Anwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003).

Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi pengajaran agama dan Bahas Arab*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997).

#### ج. المراجع إلكترونية موثقة أو برمجيات

Abdul Qadir, *Melalui \_Kokami Menguasai Bahasa Inggris*, 2004, (Serial Online)  
<http://www.republika.co.id/suplemen/cetak>, diakses pada tanggal 20  
September 2018

Rini Budhiarti, *Pembelajaran IPA dengan Model Quantum Teaching melalui Metode Permainan KOKAMI*, 2010.

<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/646>. diakses pada tanggal 20 Januari 2019.

Yuli Rusiana, *Penggunaan Media KOKAMI pada Pelajaran IPA*, 2014, [ttp://jurnal.unej.ac.id](http://jurnal.unej.ac.id), diakses pada tanggal 20 Januari 2019.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-11026/Un.08/FTK/Kp.07.6/10/2020**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi tanggal 20 Desember 2019
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
1. Drs. Suhalmi, M.Ag sebagai pembimbing pertama
2. Tarmizi Ninoersy, M.Ed sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Syarifah Yunda Zifani
- NIM : 150202094
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
- Judul Skripsi : "MTsN 3 Pidie دراسة تجريبية "Kokami" تعليم مهارة الكلام بلغة
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil Tahun Akademik 2020-2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 07 Oktober 2020

An. Rektor  
Dekan,





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6585/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2020

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
MTsN 03 Pidie

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : SYARIFAH YUNDA ZIFANI / 150202094

Semester/Jurusan : X / Pendidikan Bahasa Arab

Alamat sekarang : Gampoeng Kajhu Kecamatan Baitussalam Kab.Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Ta'limul Maharatul Kalam bi Lu'batl Kokami Dirasah Tajribiyyah bi MTsN 03 Pidie*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juli 2020

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Juli 2021

M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 PIDIE  
Jalan Lapangan (Jole) Desa Tanjung Kec. Kembang Tanjung Kab. Pidie  
Telp (0653) 8001010, Faks 24102  
Email: ka\_02504.200575@yaho.com

SURAT KETERANGAN MENGADAKAN PENELITIAN  
Nomor : B – 166/Ms.01.05.3/ TL.00.5 /07/ 2020

Kepala MTsN 3 Pidie Kabupaten Pidie Menerangkan Bahwa :

Nama : SYARIFAH YUNDA ZIFANI  
N P M : 150202094  
Program/ Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Semester : X ( Genap )  
Alamat : Gampoeng Kajhu Kecamatan Baitussalam Kab. Aceh Besar

Benar yang namanya tersebut di atas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry telah melakukan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi di MTsN 3 Pidie Kab. Pidie dengan Judul :

" Ta'limul Maharatul Kalam bi La'lati Kakami Dirasah Tajrihiyyah di MTsN 3 Pidie Tahun Pelajaran 2020/2021"

Demikianlah surat keterangan mengadakan penelitian ini kami buat untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Kembang Tanjung, 25 Juli 2020  
Kepala Madrasah,



## RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MTsN 03 Pidie  
Mata Pelajaran : Bahasa Arab  
Kelas/Semester : VII/ 1  
Materi Pokok : Kalam (Berbicara)  
Jumlah Pertemuan : 2 x 45 menit (1 x pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama Islam
- KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di madrasah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

### B. Kompetensi Dasar/KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi/IPK

| Kompetensi Dasar                                                | Indikator Pencapaian Kompetensi                    |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai | 1.1.1 Memotivasi siswa untuk berbicara bahasa Arab |

|                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar</p>                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>2.2 Menghargai dan menunjukkan perilaku motivasi internal untuk pengembangan kemampuan berbahasa.</p>                                                            | <p>2.2.1 Mempengaruhi pengembangan kemampuan berbahasa siswa dengan motivasi</p> <p>2.2.2 Melayani siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa</p> <p>2.2.3 Menanamkan sikap rajin, disiplin dan tanggung jawab</p>                                                                                            |
| <p>3.1 Mengidentifikasi bunyi kata, frasa, dan kalimat bahasa arab yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية<br/>Baik secara lisan maupun tulisan.</p>                | <p>3.1.1 Menirukan langsung bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية<br/>Dengan baik dan benar</p> <p>3.1.2 Memahami bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية</p> <p>3.1.3 Menentukan frase dari kalimat sederhana bahasa arab yang berkaitan dengan الأدوات المدرسية</p> |
| <p>4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: الأدوات المدرسية<br/>Dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks yang benar sesuai konteks.</p> | <p>4.1.1 Menyusun kalimat sederhana yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية<br/>Dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks yang benar sesuai konteks.</p> <p>4.1.2 mempraktekkan kalimat-kalimat sederhana dengan baik dan benar yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية</p>                          |

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan penegasan peserta didik dituntut untuk:

1. Siswa mampu Menirukan langsung bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu Memahami bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية.
3. Siswa mampu Menentukan frase dari kalimat sederhana bahasa arab yang berkaitan dengan الأدوات المدرسية.
4. Siswa mampu Menyusun kalimat sederhana yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks yang benar sesuai konteks.
5. Siswa mampu Mempraktekkan kalimat-kalimat sederhana dengan baik dan benar yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية.

#### D. Materi Pokok/Pembelajaran

#### الأدوات المدرسية

##### 1. Peralatan sekolah

|               |                   |            |            |
|---------------|-------------------|------------|------------|
| Pensil        | قَلَمُ الرَّصَاصِ | Pulpen     | قَلَمٌ     |
| Kotak Pensil  | مِقْلَمَةٌ        | Penghapus  | مُحْسِحَةٌ |
| Kamus         | مُعْجَمٌ          | Tas        | حَقِيبَةٌ  |
| Rautan Pensil | مِبْرَاةٌ         | Penggaris  | مِسْطَرَةٌ |
|               |                   | Buku Tulis | كُرَّاسَةٌ |

##### 2. Kata tunjuk

|            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|
| تلك        | ذلك        | هذه        | هذا        |
| Itu (مؤنث) | Itu (مذكر) | Ini (مؤنث) | Ini (مذكر) |

Perhatikan penggunaan kata tunjuk ( تلك – ذلك – هذه – هذا )

|           |     |
|-----------|-----|
| كِتَابٌ   | ذلك |
| قَلَمٌ    |     |
| قِرْطَاسٌ |     |
| مَكْتَبٌ  |     |

|           |  |
|-----------|--|
| كُرْسِيٌّ |  |
|-----------|--|

|           |     |
|-----------|-----|
| كِتَابٌ   | هذا |
| قَلَمٌ    |     |
| قِرْطَاسٌ |     |
| مَكْتَبٌ  |     |
| كُرْسِيٌّ |     |

|            |     |
|------------|-----|
| حَقِيبَةٌ  | تلك |
| سَبُّورَةٌ |     |
| مَمْسَحَةٌ |     |
| صُورَةٌ    |     |
| خَرِيطَةٌ  |     |

|            |     |
|------------|-----|
| حَقِيبَةٌ  | هذه |
| سَبُّورَةٌ |     |
| مَمْسَحَةٌ |     |
| كُرَّاسَةٌ |     |
| خَرِيطَةٌ  |     |

### 3. Kata Keterangan Tempat

| الرقم | الكلمة  | المعنى      | العبارة                                         |
|-------|---------|-------------|-------------------------------------------------|
| ١     | فِي     | Di dalam    | الْقَلَمُ فِي الْحَقِيبَةِ                      |
| ٢     | عَلَى   | Di atas     | الْكِتَابُ عَلَى الْمَكْتَبِ                    |
| ٣     | تَحْتَ  | Di bawah    | الْمَقْلَمَةُ تَحْتَ الْكُرْسَةِ                |
| ٤     | أَمَامَ | Di depan    | الْمُصَلِّيَ أَمَامَ الْمَلْعَبِ                |
| ٥     | وَرَاءَ | Di belakang | الْمَسْجِدُ وَرَاءَ الْفَصْلِ                   |
| ٦     | بَيْنَ  | Di antara   | الْمَقْلَمَةُ بَيْنَ الْمِيطَرَةِ وَالْمُعْجَمِ |

|                      |             |      |   |
|----------------------|-------------|------|---|
| الممسحة جانب المرسمة | Di sampling | جانب | ٧ |
|----------------------|-------------|------|---|

\*الحوار الأدوات المدرسية

علي : السلام عليكم يا سليمان

سليمان : وعليكم السلام ورحمة الله وبركاته

علي : صباح الخير !

سليمان : صباح النور !

علي : أنظر يا سليمان ! هذا معجم و هذا قلم

سليمان : ما هذه يا علي ؟

علي : هذه ممسحة

سليمان : هل هذه مسطرة ؟

علي : نعم, هذه مسطرة

سليمان : أنظر يا علي تلك سبورة و ذلك مكتب

علي : ما تلك يا سليمان ؟

سليمان : تلك كراسة, هل ذلك كتاب ؟

علي : لا، تلك حقيبة

#### E. Pendekatan/Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : sam'iyah syafawiyah, diskusi (kelompok), dan penugasan.

#### F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

- Media : Permainan KOKAMI
- Alat/ Bahan : Kotak, kartu, amplop, spidol, dan papan tulis

#### G. Sumber Belajar

Diambil dari Buku Pelajaran Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VIII, karangan Zaenal Muttaqin, Momon Mujiburrahman dan Faruq Baharuddin 2015, dan Kamusku Indonesia- Arabic.

#### H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

| Deskripsi Kegiatan Guru                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Deskripsi Kegiatan Siswa                                                                                                                                                                                            | Waktu       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Pendahuluan</b><br>a. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam<br>b. Guru meminta siswa merapikan kursi dan meja<br>c. Guru meminta siswa membaca do'a bersama<br>d. Guru memeriksa kehadiran dan memanggil nama satu persatu<br>e. Guru menyampaikan judul atau materi dan kegiatan apa yang akan dilakukan. | <b>Pendahuluan</b><br>a. Siswa menjawab salam<br>b. Siswa merapikan kursi dan meja<br>c. Siswa membaca do'a bersama<br>d. Siswa menjawab kehadirannya<br>e. Siswa mendengar penjelasan guru terkait judul yang akan | 15<br>menit |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <p>f. Guru memberikan tes sebagai upaya analisis kemampuan siswa pada materi tersebut</p> <p>g. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dilakukan</p>                                                                                                                                                                                                           | <p>dipelajari</p> <p>f. Siswa menjawab pertanyaan guru sebagai upaya analisis kemampuan siswa terhadap materi sebelumnya</p> <p>g. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran</p>                                                                                                                            |                     |
| <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>a. Mengamati</p> <p>1) Guru menulis mufradat tentang judul “Al-adawaatul Madrasiyyah” di papan tulis dan menjelaskan artinya</p> <p>2) Guru melafalkan mufradat di papan tulis tentang judul “Al-adawaatul Madrasiyyah”</p> <p>3) Guru memberikan contoh kalimat</p> <p>b. Menanya</p> <p>1) Guru memberikan waktu untuk siswa</p> | <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>a. Mengamati</p> <p>1) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang mufradat dan artinya</p> <p>2) Siswa mendengarkan mufradat yang dilafalkan guru di papan</p> <p>3) Siswa mendengarkan contoh kalimat yang diberikan guru</p> <p>b. Menanya</p> <p>1) Siswa menanyakan mufradat dan kalimat</p> | <p>60<br/>menit</p> |

|                                                                                                                                                    |                                                                                 |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--|
| menanyakan mufradat dan kalimat yang belum dipahami                                                                                                | yang belum dipahami                                                             |  |
| c. Mengeksplorasi                                                                                                                                  | c. Mengeksplorasi                                                               |  |
| 1) Guru meminta siswa untuk mengulang mufradat                                                                                                     | 1) Siswa mengulang mufradat di papan tulis                                      |  |
| 2) Guru meminta siswa untuk membaca contoh kalimat dan memahaminya                                                                                 | 2) Siswa membaca contoh kalimat dan memahaminya                                 |  |
| d. Mengasosiasi                                                                                                                                    | d. Mengasosiasi                                                                 |  |
| 1) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk membuat contoh kalimat                                                                                 | 1) Siswa membuat contoh kalimat                                                 |  |
| e. Mengkomunikasi                                                                                                                                  | e. Mengkomunikasi                                                               |  |
| 1) Guru menyiapkan sebuah kotak yang berisi kartu misterius dan menjelaskan tentang media permainan KOKAMI serta penerapannya dalam proses belajar | 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang permainan tersebut                |  |
| 2) Guru meminta siswa membuat empat kelompok dan memilih masing-masing ketua dari setiap kelompok                                                  | 2) Siswa membentuk empat kelompok dan memilih ketua dari masing-masing kelompok |  |
| 3) Guru menyuruh setiap                                                                                                                            | 3) Siswa yang menjadi                                                           |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <p>ketua dari setiap kelompok maju kedepan untuk mengambil satu amplop yang berisi kartu misterius yang ada dalam kotak</p> <p>4) Guru menyuruh siswa dari setiap kelompok untuk membuka amplop yang berisi kartu perintah dan mengerjakan secara berkelompok apa yang diperintahkan dari dalam kartu tersebut</p> <p>5) Guru menyuruh siswa dari setiap kelompok maju kedepan dan mempersentasikan hasil tugas dari kartu perintah tersebut</p> <p>6) Guru memberikan apresiasi bagi setiap siswa yang bisa menyelesaikan perintah dari kartu tersebut</p> | <p>ketua kelompok maju kedepan dan mengambil amplop yang berisi kartu misterius yang ada dalam kotak</p> <p>4) Siswa dari setiap kelompok membuka amplop yang berisi kartu perintah dan mengerjakan secara berkelompok apa yang diperintahkan dari dalam kartu tersebut</p> <p>5) Siswa dari setiap kelompok maju kedepan dan mempersentasikan hasil tugas dari kartu perintah tersebut</p> <p>6) Siswa yang sudah menyelesaikan tugas dari kartu tersebut menerima apresiasi dari guru</p> |                     |
| <p><b>1. Penutup</b></p> <p>a. Guru meminta siswa menyampaikan kesimpulan dari materi</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>Penutup</p> <p>a. Siswa menyampaikan kesimpulan dari materi</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>10<br/>menit</p> |

|                                                                |                                                        |  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--|
| b. Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran             | b. Siswa mendengarkan kesimpulan yang disampaikan guru |  |
| c. Guru memberikan nasihat kepada murid                        | c. Siswa mendengarkan nasihat guru                     |  |
| d. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan mengucapkan salam | d. Siswa membaca do'a dan menjawab salam               |  |

#### I. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

##### a. Teknik Penilaian :

1. Sikap : Observasi
2. Pengetahuan : Tes lisan

##### b. Bentuk Penilaian :

1. Sikap : Observasi (lampiran 2)
2. Keterampilan : Rubrik penilaian (lampiran 3)
3. Pengetahuan : Tes Lisan (lampiran 4)

#### Lampiran 2 : Instrumen Penilaian (Aspek Sikap Sosial)

Teknik Penilaian : Observasi

Instrumen Penilaian : Rubrik lembar penilaian sikap dan pedoman penskoran

Nama Siswa:

| NO | PERNYATAAN                                    | PILIHAN JAWABAN |        |                 |              | SKOR |
|----|-----------------------------------------------|-----------------|--------|-----------------|--------------|------|
|    |                                               | Selalu          | Sering | Kadang - kadang | Tidak Pernah |      |
| 1  | Berbicara jujur dengan guru dan teman sekolah |                 |        |                 |              |      |
| 2  | Jujur dalam mengerjakan tugas                 |                 |        |                 |              |      |
| 3  | Rajin dalam belajar bahasa Arab               |                 |        |                 |              |      |
| 4  | Sering berbohong dengan guru                  |                 |        |                 |              |      |

|                                                                                                                      |                                         |                                                               |  |  |             |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--|--|-------------|--|
|                                                                                                                      | dan teman sekolah                       |                                                               |  |  |             |  |
| 5                                                                                                                    | Malas dalam mengerjakan tugas dari guru |                                                               |  |  |             |  |
| JUMLAH SKOR                                                                                                          |                                         |                                                               |  |  |             |  |
| KETERANGAN                                                                                                           |                                         | NILAI                                                         |  |  | NILAI AKHIR |  |
| <b>BilaPeryataanPositif</b><br>Selalu = Skor 4<br>Sering = Skor 3<br>Kadang-kadang = Skor 2<br>Tidak pernah = Skor 1 |                                         | Skor yang diperoleh<br>----- X 100<br>Skormaksimal<br>= ----- |  |  |             |  |
| <b>BilaPeryataanNegatif</b><br>Selalu = Skor 1<br>Sering = Skor 2<br>Kadang-kadang = Skor 3<br>Tidak pernah = Skor 4 |                                         |                                                               |  |  |             |  |

Pidie, 21 Juli 2020  
 Guru Bid. Studi B. Arab,

(Syarifah Yunda Zifani)

**Lampiran 3 : Instrumen Penilaian (Aspek Ketrampilan)**  
**Tes Maharah Kalam/Hiwar**

Kompetensi Dasar : 4.1.1 Menyusun kalimat sederhana yang berkaitan dengan:

الأدوات المدرسية. Dengan memperhatikan unsur

kebahasaan, struktur teks yang benar sesuai konteks.

4.2. Mempraktekkan kalimat-kalimat sederhana dengan baik

dan benar topik yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية

Teknik Penilaian : Praktek

Instrumen Penilaian : Lembar soal praktek dan pedoman penskoran

**Rubrik Penilaian Maharah Kalam /Hiwar**

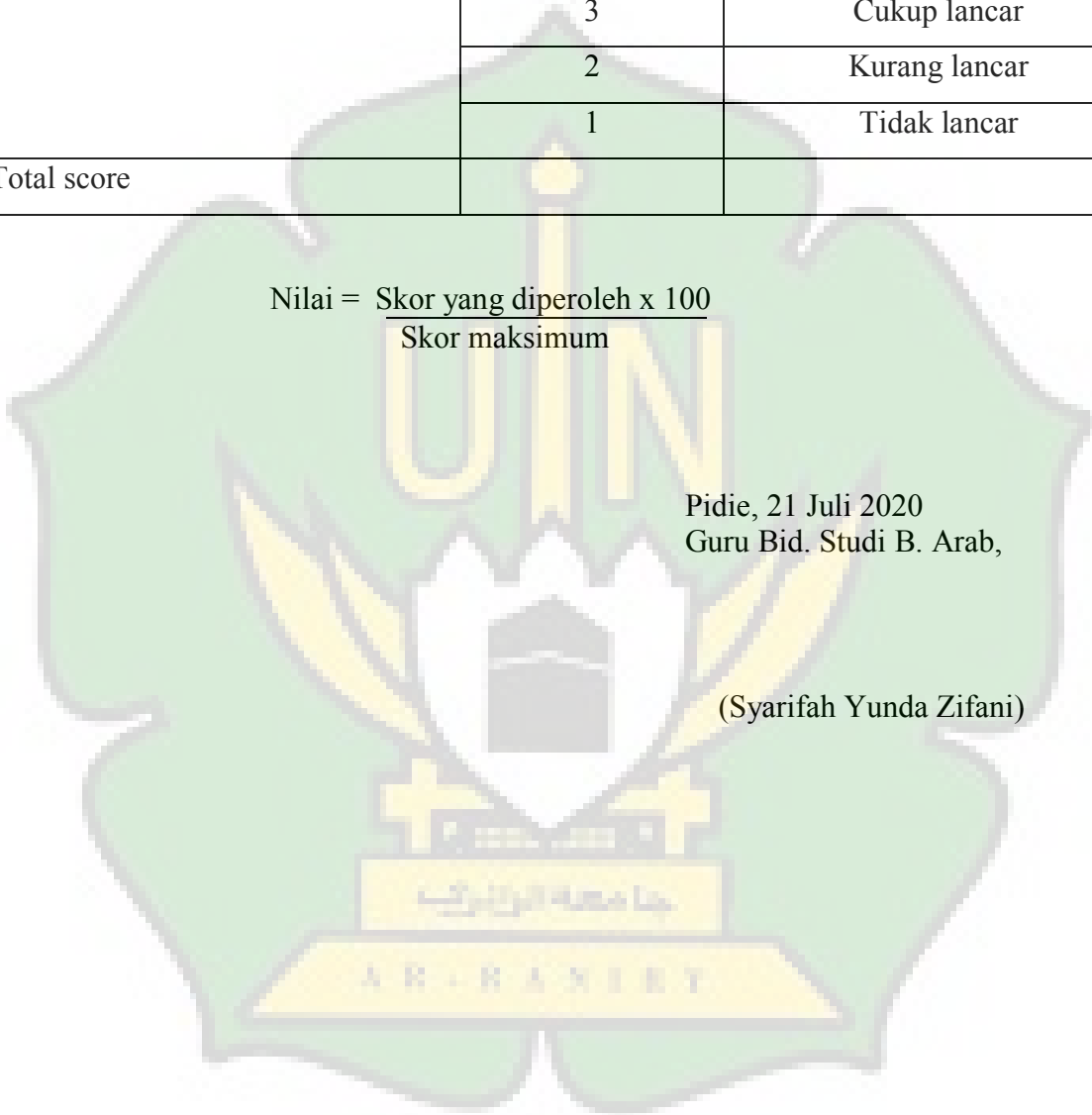
| KRITERIA                   | SKOR | INDIKATOR     |
|----------------------------|------|---------------|
| Penggunaan Mufradhat       | 4    | Sangat tepat  |
|                            | 3    | Cukup tepat   |
|                            | 2    | Kurang tepat  |
|                            | 1    | Tidak tepat   |
|                            |      |               |
| Penyusunan kalimat         | 4    | Sangat sesuai |
|                            | 3    | Cukup sesuai  |
|                            | 2    | Kurang sesuai |
|                            | 1    | Tidak sesuai  |
|                            |      |               |
| Kesesuaian struktur tarkib | 4    | Sangat sesuai |
|                            | 3    | Cukup sesuai  |
|                            | 2    | Kurang sesuai |

|             |   |               |
|-------------|---|---------------|
|             | 1 | Tidak sesuai  |
|             |   |               |
| Kelancaran  | 4 | Sangat lancar |
|             | 3 | Cukup lancar  |
|             | 2 | Kurang lancar |
|             | 1 | Tidak lancar  |
| Total score |   |               |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimum}}$$

Pidie, 21 Juli 2020  
Guru Bid. Studi B. Arab,

(Syarifah Yunda Zifani)



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Mata pelajaran : Bahasa Arab  
Semester : I/Ganjil  
Alat dan Bahan : Papan tulis, spidol, dan media KOKAMI  
(kotak dan kartu misterius)

### Indikator Pencapaian :

1. Siswa mampu Menirukan langsung bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu Memahami bunyi kata yang didengar berkaitan dengan: الأدوات المدرسية.
3. Siswa mampu Menentukan frase dari kalimat sederhana bahasa arab yang berkaitan dengan الأدوات المدرسية.
4. Siswa mampu Menyusun kalimat sederhana yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks yang benar sesuai konteks.
5. Siswa mampu Mempraktekkan kalimat-kalimat sederhana dengan baik dan benar yang berkaitan dengan: الأدوات المدرسية.

**Langkah- langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:**

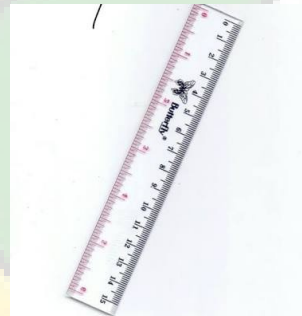
A. Terjemahkanlah kosakata berikut ini kedalam Bahasa Arab!

1. Tempat pensil
2. Peraut pensil
3. Penghapus
4. Pensil

B. Ikutilah instruksi dibawah ini!

1. Amatilah gambar yang ada dalam kartu-kartu yang terdapat dalam amplop!
2. Buatlah kalimat sederhana dari gambar yang tedapat dalam kartu-kartu tersebut!
3. Persentasikanlah hasil diskusi kelompok kalian didepan kelas dan kelompok lain mengikutinya!





## الإختبار القبلي

التدريبات على الحوار والمفردات!

أ. إجراء الحوار بين الطالبين كما في المثال!

مثال: هَذَا / قَلَمٌ

أ : مَا هَذَا؟

ب : هَذَا قَلَمٌ

١- تِلْكَ / حَقِيبَةٌ

أ: .....

ب: .....

٢- هَذِهِ / كُرْسِيَّةٌ

أ: .....

ب: .....

٣- هَذَا / مُعْجَمٌ

أ: .....

ب: .....

٤- تِلْكَ / مِسْطَرَّةٌ



أ: .....

ب: .....

هـ - ذَلِكَ / كِتَابٌ

أ: .....

ب: .....

ب. صَلِّ الْمَفْرَدَاتِ الْآتِيَةِ بِالصُّورَةِ الْمُنَاسِبَةِ!



١ قَلَمٌ

٢ حَقِيبَةٌ

٣ كُرْسِيَّةٌ

٤ مَعْجَمٌ

٥ مَحْسُحَةٌ



## الاختبار البعدي

أ- اختر الأداة المنسبة بين القوسين!

١- الكتاب (على - تحت - في) الحقيقة

٢- الكرسي (أمام - على - بين) المكتب

٣- المسجد (وراء - تحت - على) الفصل

ب- أجز الحوار كما في المثال!

مثال: كتاب / على / مكتب: هذا كتاب. هو على المكتب

١- مسحة / على / كرسي

٢- معجم / جانب / كتاب

٣- مسطرة / تحت / مرسم

٤- قلم / بين / مقلمة وكرسي

٥- مقلمة / على / مكتب

٦- كتاب / في / حقيقة

ج- أجز الحوار مع صديقك كما يلي مع تبديل (مسطرتك) ب (حقيبتك)!

| التحية (فائز)            | الجواب (فرحان)               |
|--------------------------|------------------------------|
| يا فرحان! هل هذه مسطرتك؟ | نعم، هذه مسطرتي. أين مسطرتك؟ |
| مسطرتي في المقلمة        | أين مقلمتك، يا فائز؟         |
| أنظر، مقلمتي جانب الكرسي | مقلمتك جميلة!                |

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : MTsN 03 Pidie

Mata pelajaran : Bahasa Arab

Kelas/Semester : VII /Semester I

Hari/Tanggal : Senin dan Sabtu / 20 dan 21 Juli 2020

Nama Pengamat/Observer : Syarifah Liza Putri

A. Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penelitian:

- 1: berarti “Kurang”
- 2: berarti “Cukup”
- 3: berarti “Baik”
- 4: berarti “Sangat Baik”

B. Lembar Pengamatan :

| No. | Pernyataan<br>(Aspek yang diamati)                                                                                                                                                                                                                                                                          | Skala Nilai |   |   |   |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---|---|---|
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1           | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | <b>Kegiatan awal:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan guru mengelola kelas sehingga siswa siap untuk belajar</li> <li>Kemampuan guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan tentang langkah pelaksanaan pembelajaran.</li> </ol>             |             |   |   |   |
| 2.  | <b>Kegiatan inti:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan guru dalam menjelaskan penggunaan media permainan KOKAMI untuk pembelajaran keterampilan berbicara.</li> <li>Kemampuan guru membimbing siswa menguasai kata, frasa, dan menirukan mufradat serta kalimat yang berhubungan</li> </ol> |             |   |   |   |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |  |  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    | <p>dengan materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan KOKAMI untuk meningkatkan kemahiran berbicara.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kemampuan guru dalam mengamati kegiatan siswa ketika pembelajaran</li> <li>4. Kemampuan guru dalam mengelola siswa ketika latihan keterampilan berbicara dengan menggunakan media permainan KOKAMI.</li> <li>5. Kemampuan guru dalam menanggapi dan mengarah semua pertanyaan siswa kepada teman-temannya.</li> </ol> |  |  |  |  |
| 3. | <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan guru dalam merangkum materi pembelajaran bersama siswa</li> <li>2. Kemampuan guru dalam mengevaluasi materi pembelajaran siswa</li> <li>3. Kemampuan guru dalam memberikan refleksi</li> <li>4. Kemampuan guru dalam memberikan nasehat</li> </ol>                                                                                                                                                |  |  |  |  |

Selasa, 21 Juli 2020

Observer

(Syarifah Liza Putri)

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama Sekolah : MTsN 03 Pidie

Mata pelajaran : Bahasa Arab

Kelas/Semester : VII /Semester I

Hari/Tanggal : Senin dan Sabtu / 20 dan 21 Juli 2020

Nama Pengamat/Observer : Syarifah Liza Putri

A. Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penelitian:

1: berarti "Kurang"

2: berarti "Cukup"

3: berarti "Baik"

4: berarti "Sangat Baik"

B. Lembar Pengamatan :

| No. | Pernyataan<br>(Aspek yang diamati)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Skala Nilai |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---|---|---|
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 1           | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | <b>Kegiatan awal:</b><br>1. Siswa masuk kelas tepat waktu<br>2. Siswa membaca doa sebelum belajar<br>3. Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar<br>4. Siswa tidak melakukan kegiatan lain yang mengganggu proses pembelajaran<br>5. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru<br>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan KOKAMI dan langkah-langkah pembelajaran. |             |   |   |   |
| 2.  | <b>Kegiatan inti:</b><br>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan KOKAMI pada pembelajaran keterampilan berbicara                                                                                                                                                                                                                                                                        |             |   |   |   |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |  |  |  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mampu menguasai kata, frasa dan menirukan mufradat serta kalimat yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan baik dan benar</li> <li>3. Siswa menanggapi ketika guru menjelaskan materi pembelajaran</li> <li>4. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru</li> <li>5. Siswa mampu bekerjasama dalam diskusi kelompok</li> <li>6. Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dalam kelompok</li> <li>7. Siswa terampil menyelesaikan soal-soal yang diberikan</li> <li>8. Siswa menunjukkan minat/antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran dengan pengajuan soal/masalah</li> </ol> |  |  |  |  |
| 3. | <b>Kegiatan Akhir:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>2. Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru</li> <li>3. Siswa mendengar pesan moral yang disampaikan guru.</li> <li>4. Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |  |  |  |

Pidie, Selasa, 21 Juli 2020

Observer

(Syarifah Liza Putri)

## LEMBARAN ANGKET SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

### PETUNJUK PENGISIAN

- Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi prestasi atau nilai raport anda.
- Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan diri sendiri.

#### Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

- Bila ada saran atau masukan mohon untuk ditulis pada tempat yang telah disediakan.
- Kejujuran anda dalam pengisian angket ini sangat membantu dalam pengumpulan data.

| No. | PERTANYAAN                                                                                             | SS | S | TS | STS |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|-----|
| 1.  | Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan KOKAMI memudahkan saya dalam belajar Kalam |    |   |    |     |
| 2.  | Media permainan KOKAMI efektif digunakan dalam pembelajaran Kalam.                                     |    |   |    |     |
| 3.  | Penggunaan media permainan KOKAMI dalam pembelajaran Kalam sangat menyenangkan.                        |    |   |    |     |
| 4.  | Saya sangat suka mempelajari pembelajaran Kalam dengan media permainan KOKAMI.                         |    |   |    |     |
| 5.  | Pembelajaran maharah kalam lebih aktif dengan menggunakan media permainan KOKAMI.                      |    |   |    |     |
| 6.  | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran KOKAMI membuat siswa-siswa lebih berani                    |    |   |    |     |
| 7.  | Media permainan KOKAMI meningkatkan kemampuan saya dalam mengekspresikan                               |    |   |    |     |

|     |                                                                                                  |  |  |  |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|     | pendapat saya                                                                                    |  |  |  |  |
| 8.  | Penggunaan media permainan KOKAMI memudahkan saya untuk memahami pembelajaran dengan cepat       |  |  |  |  |
| 9.  | Pembelajaran kalam menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan KOKAMI               |  |  |  |  |
| 10. | Saya menyukai metode pembelajaran untuk belajara kalam dengan menggunakan media permainan KOKAMI |  |  |  |  |



## الصور عند إجراء التعليم



