استخدام *Spin Game* لتحسين مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar

رسالة

إعداد :

ولدا قانتة

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٤٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية

بندا اتشيه

٢٠٢٥ م/ ١٤٤٦ هـ

رسالة

استخدام *Spin Game* لتحسين مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

ولدا قانت

١٨٠٢٠٢٠٤٦

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافق المشرف

الدكتور ترميزي التينورسي، الماجستير

قامت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة التي عينت لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ١١ مارس ٢٠٢٥

١٢ شوال ١٤٤٦

بندا أتشيه

إعداد

ولدا قانت

رقم القيد. ١٨٠٢٠٢٠٤٦

لجنة المناقشة

الرئيس	السكريتيرة
الدكتور ترميزي النيلورسي الماجستير	صفرية الماجستير
العضو ١	العضو ٢
محمد رضا الماجستير	الدكتور حلمي الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٢٠٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : ولدا قانتة

مكان الميلاد وتاريخه : Lamduro، ٢٢ نوفمبر ١٩٩٩

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٤٦

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ١١ أبريل ٢٠٢٥

صاحبة الإقرار

ولدا قانتة

١٨٠٢٠٢٠٤٦

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لَا يُكَلِّفُ اللهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَاۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا

اكْتَسَبَتْۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا اِنْ نَسِيْنَآ اَوْ أَخْطَأْنَاۚ رَبَّنَا وَلَا

تَحْمِلْ عَلَيْنَآ اِصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِيْنَ مِنْ قَبْلِنَاۚ رَبَّنَا

وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهٖۚ وَاعْفُ عَنَّاۗ وَاغْفِرْ لَنَاۗ وَارْحَمْنَاۗ

اَنْتَ مَوْلٰنَا فَانْصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِيْنَ

صدق الله العظيم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

أهدي هذا البحث إلى :

١. إلى أمي المحبوبة سيري وحيوني وأبي المحبوب أنس الله، حفظهما الله تعالى ورعاهما في الدنيا والآخرة.

٢. وإلى جميع أعضاء الأسرة،حفظهم الله تعالى ورعابهم في الدنيا والآخرة.

٣. وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين قد علموني علوما نافعة.

٤. وإلى جميع زملائي وأصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، خصوصا على عائشة فضيل وألفى نور سفطري موتيا أميرا أقول شكرا جزيلا على مساعدتكن لي في إنجاز هذا البحث العلمى، جزاهم الله خيرا.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

الحمدلله الذي أنزل القرآن عربيا وأمرنا بالتقوى والإحسان والصلاة والسلام على رسول الله ﷺ وعلى آله وأصحابة أجمعين.

فقد انتهت الباحثة بإذن الله من كتابة هذه الرسالة التي تقدم لكلية التربية بجامعة الرانيري للحصول على الشهادة الجامعية في علوم التربية. وقد اختارت الباحثة "استخدام *Spin Game* لتحسين مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar" موضوعا لهذه الرسالة عسى أن تكون نافعة للباحثة خاصة والقارئين عامة.

وفي الفرصة السعيدة، تتقدم الباحثة الشكر والتقدير لجميع الأساتذة الفاضلين الذين قد علموها علوما نافعة. وبخاص الشكر الجزيل للمشرف الكريم الدكتور ترميزي النينورسي الماجستير الذي قد أنفق أوقاته الثمينة وأقواله النافعة وقام بالمساعد على إشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من البداية إلى النهاية. وحفظه الله بالعلم وبارك لها بالصحة والعافية وجزاه خير الجزاء في الدنيا والآخرة.

ثم تتقدم الباحثة الشكر والتقدير لمدير جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، تشكر الباحثة عليهم شكرا عظيما.

وتقول الباحثة شكرا خاصة للوالدين المحبوبين اللذين قد ربياها تربية حسنة وهذباها تهذيبا نافعا، لعل الله أن يحفظهما سلامة الدين في الدنيا والأخرة. وتتقدم

الباحثة شكرا لجميع أصدقاءها في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية. تقول شكرا جزيلا على مساعدتهم لها في كتابة هذه الرسالة العملية، جزاهم الله خيرا.

وأخيرا، تدعو الله أن يجعل هذا العمل ثمرة نافعة وترجو من القارئين نقدا بنائيا واصلاحا نافعا لإكمال هذه الرسالة لأن الإنسان لا يخلو من الخطاء والنسيان وعسى أن تكون نافعة للباحثة وللقارئين جميعا.

حسبنا الله ونعم الوكيل نعم المولى ونعم النصير ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم، والحمدلله رب العالمين.

دار السلام، ٢١ مارس ٢٠٢٥م

الباحثة

ولدا قانتة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة المحتويات

إقرار الباحثة ..... ب

استهلال ..... د

إهداء ..... هـ

شكر وتقدير ..... و

قائمة المحتويات ..... ح

قائمة الجداول ..... ل

قائمة الملحقات ..... م

مستخلص البحث ..... ن

مستخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ع

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ف

الفصل الأول ١

أساسية البحث ١

أ.مشكلة البحث ١

ب.أسئلة البحث ٣

ج.أهداف البحث ٤

جامعة الرانري
AR-RANIRY

د.أهمية البحث..... ٤
هـ.افتراضات البحث وفروضه..... ٥
و.حدود البحث ٥
ز.معاني المصطلحات ٥
د.الدراسات السابقة ٧
ح.طريقة كتابة الرسالة..... ١٠
الفصل الثاني ١١
الإيطار النظري..... ١١
أ.مهارة الكلام ١١
١. مفهوم مهارة الكلام..... ١١
٢. أهمية مهارة الكلام..... ١٢
٣. أهداف تعليم مهارة الكلام..... ١٣
٤. خطوات تنمية مهارة الكلام..... ١٤
ب. وسيلة ١٦
١. مفهوم الوسيلة وأهميتها..... ١٥
٢. اهمية الوسيلة في التالية:..... ١٧
٣. *Spin Game* ١٧

الفصل الثالث ١٩
إجراءت البحث ١٩
أ.منهج البحث ١٩
ب.المجتمع والعينة ٢٠
ج.طريقة جمع البيانات وأدواتها ٢١
١. الاستبانة ٢١
٢. الاختبارات ٢١
د.طريقة تحليل البيانات ٢٢
١. تحليل البيانات عن الملاحظة المباشرة ٢٢
٢. تحليل البيانات عن الاختبارات ٢٤
الفصل الرابع ٢٦
نتائج البحث ومناقشتها ٢٦
أ.عرض البيانات ٢٦
ب.لمحة عن الميدان البحث ٢٦
ج. تحليل البيانات ٣٣
١. تحليل البيانات عن الملاحظة المباشرة ٣٣
٢. تحليل البيانات بالإختبار القبلي والإختبار البعدي ٣٧

٣. المناقشة ٤٢
د.تحقيق الفرضين ٤٣
باب الخامس ٤٥
الخاتمة ٤٥
أ.نتائج البحث ٤٥
ب.المقترحات ٤٥
المراجع ٤٧

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

الجدول ٤– ١ ..... ٢٧

الجدول ٤– ٢ ..... ٢٨

الجدول ٤– ٣ ..... ٣٠

الجدول ٤– ٤ ..... ٣١

الجدول ٤– ٥ ..... ٣٢

الجدول ٤– ٦ ..... ٣٥

الجدول ٤– ٧ ..... ٣٨

الجدول ٤–٨ ..... ٤١

الجدول ٤–٩ ..... ٤١

الجدول ٤–١٠ ..... ٤٢

الجدول ٤–١١ ..... ٤٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الملحقات

١. خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢. إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣. إفادة مدير MIN 3 Aceh Besar على إتمام البحث

٤. بعض صحف المادة الدراسية اللغة العربية

٥. تطبيق خطوات التعليمية

٦. تقييم الإختبار القبلي والبعدي

٧. قائمة أسئلة الإختبار القبلي والبعدي

٨. قائمة الملاحظة المباشرة للطلبة في الفصل الخامس أ

٩. الصور الفوتوغرافية

١٠. السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

عنوان البحث : **استخدام *Spin Game* لتحسين مهارة الكلام عند الطلبة بـ MIN 3 Aceh Besar**

الاسم الكامل : ولدا قانت

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٤٦

اعتمادا على الملاحظة الأولى التي قامت بها الباحثة أن الطلبة في الفصل الخامس (أ) في المدرسة الابتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية ، لم يقدروا على كلام صحيح في اللغة العربية، إنهم لا يستطيعون أن يحفظوا مفردات اللغة العربية كثيرة. وفي عملية التعليم كذلك لا تستخدم المدرسة وسيلة التعليمية وطرق التدريس المناسبة، وتستخدم الطريقة المحاضرة فقط. بناء على هذه المشكلة، تريد الباحثة أن تعالجها من خلال تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام. يهدف هذا البحث للتعرف على أنشطة الطلبة في تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية. وللتعرف على فعالية اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية. وفي هذا البحث، تستخدم الباحثة منهج البحث التجريبي بنوع *One Group Pre-Test, Post-Test Design*. وأخذت الباحثة عينة البحث في الفصل الخامس عددهم ٢٦ طالبا. تقوم الباحثة بالملاحظة المباشرة والإختبار القبلي والإختبار البعدي كأدوات البحث. ونتائج هذا البحث أن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية تحصل على

دراجة جيد جدا في أنشطة الطلبة بالدرجة ٨٢,٥% عند تحليل بيانات الملاحظة المباشرة. وإن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام، وتعتمد الباحثة على أن نتيجة من الإختبارات *(Wilcoxon Sign Rank Test)* حصلت على مستوى الدلالة *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* 0,000 وهي أضعر من نتيجة مسوتى الدلالة 0,05. وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho)مردود. أي إن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 Aceh Besar.

الكلمات الأساسية : وسيلة، *Spin Game*، مهارة الكلام

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Media Spin Game untuk Memperbaiki Kemampuan Berbicara di MIN 3 Aceh Besar

Nama : Wilda Qanita

NIM : 180202046

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas 5a di MIN 3 Aceh Besar, para siswa masih kurang mampu untuk berbicara dalam bahasa Arab dengan benar, karena mereka masih tidak banyak menghafal mufradat dalam bahasa Arab. Dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media dan metode yang tepat, hanya menggunakan metode ceramah saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengatasinya dengan mengajarkan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab, dan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen One Group Pre-test, Post-Test Design. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas 5a yang berjumlah 26 siswa. Adapun alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara sangat baik, terbukti dari hasil observasi terhadap kegiatan siswa sebesar 82,5%. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan tingkat signifikasi (Asymp. Sig. 2-tailed) 0,000 < 0,05.

Kata Kunci ; Media, Spin Game, Kemampuan Menulis

ABSTRACT

Title : The Use of Spin Game Media to Upgrade Speaking Skills at MIN 3 Aceh Besar

Name : Wilda Qanita

NIM : 180202046

Based on initial observations made by researchers in class 5a at MIN 3 Aceh Besar, students are still less able tu speak Arabic correctly, because the still do not momorize much vocabullary in Arabic. In the learning process, teachers do not use right media and methods, only using the lecture method. Based on these problems, researchers want to overcome them by teaching Arabic language learning using Spin Game media to upgrade students' skill to speak Arabic. This study aims to identity student activities in Arabic language learning using Spin Game media to upgrade students' skill to speak Arabic, and to determine the effectiveness of Arabic language learning using Spin Game media to upgrade students' skill to speak Arabic. The research method used by researchers in this study is the One Group Pre-Test, Post-Test Design experimental method. Researchers took a sample of 26 students in class 5a. The tools use to collect data were observation and test. The result of the study showed that the application of Arabic language learning using Spin Game media to upgrade students' skill to speak was very good, as evidenced by the results of observations of student activities of 82,5%. Learning Arabic using spin game media is effective in improving students' speaking skills with a significance level (Asymp. Sig. 2-Tailed) of 0,000 < 0,05.

Keyword : Media, Spin Game, Writing Skills

AR-RANIRY

الفصل الأول

أساسية البحث

أ. مشكلة البحث

اللغة نظام من الرموز الصوتية الاعتباطية يتم بواسطتها التعارف بين أفراد المجتمع، تخضع هذه الأصوات للوصف من حيث المخارج أو الحركات التي تقوم بها جهاز النطق ومن حيث الصفات والظواهر الصوتية المصاحبة لهذه الظواهر النطقية. واللغة العربية هي لغة أجنبية تجب تعلمها للمسلمين. واللغة العربية هي الكلمات التي تعبرها العرب عن أغرضهم.[١]

يتعلم اللغة العربية الآن الطلبة في الجامعات والمدارس الإسلامية من المرحلة الأساسية حتى مرحلة الجاميعية لأنها وسيلة لفهم العلوم الإسلامية مثل التفسير والفقه والحديث وغيرها.

كما هو معروف أن مهارات في اللغة العربية تنقسم إلى أربعة أقسام : الإستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ولا شك أن مهارة الكلام هي أهم مهارة لأن بها يتصل الناس من الصغار إلى الكبار في يومياتهم وفي حياتهم. ويستخدم الناس الكلام أكثر من الكتابة أي أنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون.

كلمه كلام لغة مصدر من "كلم – يكلم – تكليما وكلاما"، وفي أصل اللغة هي الأصوات المفيدة. واصطلاحا هو مهارة إنتاجية تتطلب من الطالب القدرة على

---

[١] مصطفى الغلاييني، **جامع الدروس العربية** (بيروت: المكتبة العصرية، ١٤٢٥ هـ) ص. ٩

استخدام الأصوات بدقة والتمكن من صيغ النحو ونظام ترتيب الكلمات التي تساعده على التعبير عما يريد أن يقوله في مواقف الحديث.

مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للشخص الآخر.يعد الكلام المهارة الثانية بعد الاستماع. وهي من أهم المهارات التي يجب إتقانها لمن كان يتعلم اللغة العربية. لأن جوهر عملية تعليم اللغة وتعلمها هو إتقان مهارة الكلام.[٢]

في التعليم وسيلة متنوعة ليعلم المعلم الطلبة. إن الوسيلة هي عبارة عن تركيبة تضم كلا من تعليم. الوسيلة جميع الأدوات والمعدات والألات التي تستخدمها المدرس لنقل محتوى الدرس إلى مجموعة من الدارسين سواء داخل الفصل أو خارجه بهدف ترقية العملية التعليمية. ويصل بها الطلبة إلى ما قال لقائله ويفهم ما خبر له. وهدفها يمكن أن تساعد في تقديم حدث أو حدث كرونولوجي من خلال تقديم الأشياء والأشخاص والخلفيات، ولتسهيل فهم معاني الكلمات المكتوبة أو المنطوقة.[٣]

و *Spin Game* هي الوسيلة البصرية التي تستخدم لوحة لتعرض المفردات أو الكلمات ثم يكتب الطلبة الجملة بتلك المفردات. تعرف كلمة *Spin Game* أيضا باسم *Spinning Wheel*، وهي ومشتقة من كلمة تدور والتي تعنى الدوران والعجلة والتي تعنى العجلة. لذلك يتم تعريف لعبة الدوّار بأنها عجلة دوارة. وفقا لـ Subakti، فإن العجلة

---

[2] Humaira, S., Ridha, M., Abdullah, A & ,.Ninoersy, T (٢٠٢٤). استخدام وسيلة البطاقة المصورة لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدارس المتوسطة الإسلامية. *لسانا Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya (LISANUNA)*, ١٤(١), ٥٩-٧٢.

[٣] عبد الرحمن كدركك، **تكنولوجيا تعليم**، الطبعة الأولى، (الرياض، دون ناشر ٢٠٠٠ م)، ص. ٦٧

الدوارة أو وسائط التعلم لعبة الدوران هي أداة على شكل دائرة دوارة بداخلها صور مختلفة تدور وفقا لمحورها وتتوقف عند جزء واحد من الصورة. وفي الوقت نفسه، ووفقا لـ Huda، فإن وسائط الألعاب الدورانية هي وسيلة تشجع الطلبة على المشاركة في حل المشكلات، وتحديدا في شكل أسئلة الممارسة في التعلم التي قدمتها المعلم.

وكانت المدرسة الإبتدائية 3 الإسلامية الحكومية تقع في Miruek Taman, Aceh Besar. وقامت الباحثة في الملاحظة الأولى في هذه المدرسة ضعيفين في سيطرة مادة اللغة العربية وليس لهم القدرة لتكلم اللغة العربية بصحيحة، مع أنهم قد تعلموا هذه اللغة سنوات.

إن استخدام وسائط *Spin Game* في البحث عن مهارة الكلام لطلبة الصف الخامس في MIN 3 Aceh Besar لتعلم اللغة العربية يهدف إلى أن يكون الطلبة أكثر نشاطا في عملية التعلم. من خلال استخدام هذه الوسائط، من المأمول أن تعزز حماس الطلبة واهتمامهم بالتعلم. لأن ما يحدث الآن في عالم التعليم عموما يكون الطلبة أكثر صمتا بمجرد الانتباه إلى شرح المعلم، في حين أن ما يأمله المعلم هو أنه بالإضافة إلى الانتباه، يمكن للطلبة أيضا إعادة شرح المواد التي تمت دراستها من قبل. وإحدى الطرق هي طرح وسائط لم يسبق لها مثيل من قبل. ويمكن أن تكون وسائط *Spin Game* هذه مدرسا بديلا لجعل عملية التعلم أكثر تشويقا للطلبة.

من هذه الظاهرة اردت الباحثة أن تبحث عن الموضوع **استخدام *Spin Game* لتحسين المهارة الكلام عند الطلبة بـ MIN 3 Aceh Besar**

ب. أسئلة البحث

من البيانات السابقة، تريد الباحثة أن تحدد البحث على سؤال :

١. هل تطبيق وسيلة *Spin Game* فعال لترقية مهارة الكلام في MIN 3 Aceh Besar؟
٢. هل وسيلة Spin Game مؤثر على أنشطة الطلبة لترقية مهارة الكلام في MIN 3 Aceh Besar؟

ج. أهداف البحث

وأما أهداف البحث الذي يقوم بها الباحثة في كتابه هذه الرسالة فهي كما يالي:

١. وللتعرف على فعالية اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الإبتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية
٢. للتعرف على أنشطة الطلبة في تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الإبتدائية 3 Aceh Besar الإسلامية الحكومية

د. أهمية البحث

١. للمدرس : كمصادر للمعلومات والمراجع في تطوير علمية التعليم والتعلم. خاصة تعليم اللغة العربية.
٢. للتلاميذ : لدفعهم ولتشويقهم في تعلم اللغة العربية.
٣. للباحثة : لنيل خبرتها ولإصلاح الممارسات التعليمية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

هـ. افتراضات البحث وفروضه

وأما فروض البحث فهي كما يلي :

١. الفرض الصفري (Ho) : إن استخدام وسيلة *Spin Game* لم يكن فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ MIN 20 Aceh Besar

٢. الفرض البديل (Ha) : إن استخدام وسيلة *Spin Game* يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar

و. حدود البحث

وأما حدود البحث فهي كما يلي:

١. الحد الموضوعي : تريد الباحثة أن تبحث هذه البحث تحت الموضوع "تطبيق *Spin Game* لترقية المهارة الكلام عند الطلبة بـ MIN 3 Aceh Besar"

٢. الحد المكاني : تريد الباحثة أن تبحث بـ MIN 3 Aceh Besar في الفصل الخامس.

٣. الحد الزماني : تقوم الباحثة هذا البحث في السنة الدراسة ٢٠٢٤-٢٠٢٥ م

ز. معاني المصطلحات

قبل أن تبحث الباحثة عن "تطبيق *Spin Game* لترقية المهارة الكلام عند الطلبة بـ MIN 3 Aceh Besar" تحسن الباحثة أن تبين معاني المصطلحات لمعرفة المعنى المراد فيها:

١. وسيلة *Spin Game*

الوسيلة جمعها وسائل بمعنى ما لدى الإنسان من إمكانيات مهارة وبراعة تستخدمها عند الاتضاء. واصطلاحا هي نقل الرسالة المتعددة فقد تكون علمات أو اشارات أو حركات أو رسوم أو صور ثابتة أو صور متحركة أو تسجيل صوتي.

والمراد بوسيلة *Spin Game* هي وسيلة التي تساعد المدرس أن ترابط بين المراد الدراسة اللغة العربية وحالات بيئة الطلبة، ويدفع الطالبة ليعلقوا بين المعلومات وتطبيقها في يومتهم.

٢. مهارة الكلام

كلمة مهارة لغة حذق.[٤] واصطلاحا أن المهارة حذاقة وبراعة وقدرة تنمز بالخبرة والمتعلم والعمل والتدريب عليها. وهذه القدرة تقوى على أسائن أساس من الفطرة والاستعداد، وأساس من الاكتساب والتعلم والمرن المتصل.[٥]

الكلام اسم مصدر من "كَلَّمَ – يُكَلِّمُ – كَلَامًا" بمعنى الأصوات المفيدة. واصطلاحا هو مهارة إنتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة والتمكن من صيغ النحو ونظام ترتيب الكلمات التي تساعد على التعبير عما تريد أن تقوله في مواقف الحديث.[٦] إن مهارة الكلام هي السيطرة أو القدرة

---

[٤] يران مسعود، **معجم اللغوي عصرى**، (بيرات: دار العلوم المبيين، ١٩٨١) ص. ٦٧٢

[٥] مُحَمَّد على السمان، **التوجيه في التدريس اللغة العربية**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢ م) ص. ٣٦

[٦] محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية للناطقين بلعات أخرى** ، (مكة المكرمة: جامعة أم القرىء ١٩٨٥ م)، ص. ١٥٥

على تكوين الجمل وبناء العبرة الفقرات وترتيبها على التكلم في جميع مواقف اللغة.[٧]

د. الدراسات السابقة

١. دراسة رحمة تيسير (٢٠٢١)[٨]

مشكلة البحث : وكان الباحث بعد قيام بمقابلة مع أحد مدرّس اللغة العربية بذلك المعهد أن يجد مشكلات الطلبة في تعلم المحادثة. إن بعض الطلبة لا يستطيعون أن يتحدثوا باللغة العربية. ولديهم صبغة في تكوين الجمل العربية ولا يفهمون أساليبها وكائنة اللغة إلا قليلا حتى لا يمارسوها في أيامهم.

أغراض البحث : لمعرفتها على فعالية تطوير وسيلة. أما طريقة البحث التي تستخدمها الباحث في كتابة هذه الرسالة فهي طريقة البحث العلمي والتطويري (*Research & Development/R&D*). والمراد بالبحث العلمي والتطوير هو الطريقة المستخدمة للحصول على إنتاج الشيء المعين والتجريبة الفعلية. والغرض من هذا البحث لإنتاج المحصول المعين ولديه قيمة زائدة الحل المشكلة الموجودة في عملية التعليم والتعلم.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٧] أحمد فؤاد عليان، **المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدؤيسها**، الطبعة الأولى، (رياض: دار السلام للنشر والتوضيح، ١٥٤١ هـ) ص. ٩٠

[٨] رحمة تيسير، **تطوير وسيلة** *Power Point Interaktif* **لترقية قدرة الطالبات على مهارة الكلام بمعهد المنجى أتشيه الجنوبية (البحث والتطوير)**، دار السلام بندا أتشيه ٢٠٢١

نتائجه : أن حصل الباحث أنشط المدرسة والطلبة في تعليم المطالعة بمدخل التعلم بوسيلة *Power Point Interaktif* بمعهد المنجى أتشيه الجنوبية يكون ممتازا.

وجه الإختلاف : أن دراسة سابقة يستخدم وسيلة *Power Point Interaktif*. وأما دراسة الحالي تستخدم وسيلة *Spin Game*.

وجه الشبه : لهما الشبه في هدف التعليم هو لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

٢. دراسة رضا فطري النور (٢٠١٨)[٩]

مشكلة البحث : والحال من هذه المشكلات كانت الباحثة تتطبق الأسلوب الجديدة المناسبة وهي الأسلوب *Two Stay Two Stray*. بهذه الأسلوب تستطيع المعلمة أن تشجع الطلبة ليعبرون عن كلامهم أمام الفصل، وأمام أصدقائهم، وأمام معلمهم، وهذه الأسلوب ستجري الباحثة في الفصل لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بالمدرسة العالية Darul Ihsan.

أغراض البحث : لمعرفتها على فعال تطبيق أسلوب. كانت الطريقة التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث هى بحث تجريبي أو ما يقال بالإنجلزية *"experiment research"*، كما يعرف بالإندونيسي "penelitian percobaan / ujicoba" هو المنهج العلمي الذي يستطيع الباحثة بواسطته أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقبل) على النتيجة (المتغير التابع). وله الأثر الجلي في تقديم العلوم الطبيعية.

---

[٩] رضا فطري النور، **تطبيق اسلوب***two stay two stray* **لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ** MAS Darul Ihsan Aceh Besar دار السلام بندا أتشيه ٢٠١٨

نتائجه : أن حصلت الباحثة أنشطة المدرسة والطلبة في تعليم المطالعة بمدخل التعلم التعاوني بأسلوب *Two Stay Two Stray* في مدرسة عالية Darul Ihsan يكون ممتازا.

وجه الإختلاف : أن دراسة سابقة تستخدم أسلوب *Two Stay Two Stray*. وأما دراسة الحالي تستخدم وسيلة *Spin Game*.

وجه الشبه : لهما الشبه في هدف التعليم هو لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

٣. دراسة أغوس رحما كرجي (٢٠١٧)[١٠]

مشكلة البحث : إن هذا القاموس يسهم إسهامات لمعالجة هذه القضايا، له أوزان الفعل الكاملة فكان هذا أفضل فكرة وأبدع تفكيرا ولو كان القموس يتشكل صغير الشكل فإنما منافعة كثيرة وقد ساعد المستفيدين منه كثيرا في الاتصال شفهيا كان أم كتابيا.

أغراض البحث : لمعرفة على مسيرة عملية أنشطة المدرسة والطلبة في الفصل الدراسي باستعمال القاموس المعهدي. في هذا البحث يستخدم الباحث طريقة البحث الإجرائي (*Action Research*) وهو بحث علمي ينشأ استجابة لموقف يواجهه الباحث ويكون موجها لخدمة جانب محدودتهم الباحث نفسه بالدرجة الأولى لاتصاله بمجريات حياته أو عمله.

نتائجه : أن حصل الباحث أنشطة المدرسة والطلبة في تعليم المطالعة باستعمال قاموس معهدي بمعهد المنار العصري يكون ممتازا.

---

[١٠] أغوس رحما كرجي، **القاموس المعهدي واستعماله لترقية مهارة اللام في درس المحادثة (دراسة إجرائية بمعهد المنار العصري)**، دار السلام بندا أتشيه ٢٠١٧

وجه الإختلاف : أن دراسة سابقة يستعمال قاموس معهدي. وأما دراسة الحالي تستخدم وسيلة *Spin Game*.

وجه الشبه : لهما الشبه في هدف التعليم هو لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

ح. طريقة كتابة الرسالة

وأما كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على النظام الذي وضعته كلية التربية الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، وهذا النظام مذكور في كتاب:

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016"