Shaut Al-'Arabiyah
P-ISSN : 2354-564X; E-ISSN : 2550-0317
Vol.11. No.2, Desember 2023
DOI : 10.24252/saa.v11i2.43986

أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام بمدرسة الفتاح الابتدائية الأهلية بمدينة باتو

M. Andi Kurniawan[1], Neneng Sulaila[2] Abdul Muntaqim Al Anshory[3] Ahmad Mubaligh[4]

[1,2,3]Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
E-mail : m.andikurniawan29@gmail.com

Abstract :*The strategy of learning by playing is considered an integral part of the process of mental growth and intelligence, due to the importance of games. Many educational institutions have attached great importance to games in their curricula, and they are an educational means for developing speaking skill. This research aims to find out the effect of using the learning-by-play strategy to improve students' effectiveness in speaking skill. This research is a descriptive experimental research. The results of the research were obtained and analyzed using the method of observation for Arabic language teachers and direct interview. In analyzing the data, the researcher followed the method of Mills and Huberman, which is collecting, presenting and discussing data. The researcher reached the results of the research, including: (1) that the use of the learning strategy by playing has a positive effect to improve students' effectiveness in speaking skill. (2) The students interact in the study through learning through playing, and this is apparent from the result of observing the students' learning activities with a score of 92.5% (what do you say game) and 95% (the picture description game), which indicates that it occurred between 81-100%, which means excellent.*

Keywords*: strategy, learning by playing, teaching speaking skill.*

المستخلص

تعتبر استراتيجية التعلم باللعب جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء، نظرا لأهمية الألعاب فقد أولت العديد من المؤسسات التربوية أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتكون هي وسيلة تعليمية لتنمية مهارة الكلام. فيهدف هذا البحث إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام. وهذا البحث بحث وصفي تجريبي. تم الحصول على نتائج البحث وتحليلها باستخدام طريقة الملاحظة لمدرسي مادة اللغة العربية والمقابلة المباشرة. وسلك الباحث في تحليل البيانات طريقة ميلس وهوبرمن وهو جمع البيانات وعرضها ومناقشتها. وتوصل الباحث إلى نتائج البحث منها: (١) أن استخدام استراتيجية التعلم باللعب له أثر إيجابي لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام. (٢) أن التلاميذ يتفاعلون في الدراسة من خلال التعلم باللعب وهذا ظاهر من نتيجة ملاحظة أنشطة تعلم

التلاميذ بدرجة ٩٢،٥٪ (لعبة ماذا تقول) و٩٥٪ (لعبة وصف الصورة) مما تدل على أنها وقعت بين ٨١ – ١٠٠٪ الذي بمعنى ممتاز.

الكلمات المفتاحية: *استراتيجية، التعلم باللعب، تعليم مهارة الكلام.*

المقدمة

إن تطبيق الاستراتيجيات الحديثة للتعليم له نتائج إيجابية ومؤثرة على المتعلمين في مراحل التعليم المختلفة، حيث أثبتت جديتها في إكسابهم الكثير من المهارات والمعارف المختلفة التي تتعلق بمستواهم العقلي المعرفي واستيعاب قدراتهم المختلفة في نفس الوقت. ومن الاستراتيجيات الحديثة هي استراتيجية التعلم باللعب. فالألعاب اللغوية تعين المعلم على إنشاء مادة تعليمية ذات معنى، تجذب المتعلمين الرغبة في المشاركة خلال عملية التعليم والتعلم. ومن ثم، تعتبر استراتيجية التعلم باللعب جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء، نظرا لأهمية الألعاب فقد أولت العديد من المؤسسات التربوية أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، حيث تسعى إلى توفير إمكانات الضرورية لها. فإن الألعاب التربوية والتدريبية هي من أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب، وتغيير الاتجاهات، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، فالهدف نفسه هو تطوير عملية نمو التلاميذ بخاصة نمو مهاراتهم اللغوية.

ومن أهم هذه المهارات اللغوية هي مهارة الكلام، لأنها تعد دورا مهما في المجتمع. ولا شك أن الكلام من أهم أنشطة لغوية للصغير والكبير. فيستخدم الأناس عامة الكلام أكثر من الكتاب، أي أنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون (Sayyid 2003). ولذلك يعتبر الكلام هو شكل رئيس للإيصال اللغوي بالنسبة للإنسان. ومن ثم أنها من أهم جزء ممارسة اللغة واستخدامها. فيجب على المعلم أن يبذل جهده ليجلب رغبة الطلاب في الكلام والمناقشة وميولهم بأنواع الاتصال الشفهي المختلفة، كما أنه ينبغي معرفة استراتيجية مناسبة لترقية قدرات الطلاب ولتحقيق الأهداف التعليمية.

فهذه الدراسة تهدف إلى كشف الخطوات اللازمة اتباعها عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب. وكذا إسهام مواد دراسية جديدة وممتعة ورائعة للتلاميذ. حيث طبق لعبتين من الألعاب اللغوية في مدرسة الفتاح الابتدائية بمدينة باتو وهي إحدى المدارس التي تعلم تلاميذها اللغة العربية، فتلاميذ هذه المدرسة يتعلمون اللغة العربية من بداية دخولهم المدرسة. وذلك بعد ثلاثة أشهر من تعلمهم فيها أو ما بعد الاختبار النصفي للمستوى الوتري في السنة الدراسية الأولى. وهذا مما يعطي المدرسة سمعة جيدة حيث أن المدرسة ليست مدرسة متخصصة

مركزة في المواد الدينية لكنها مع ذلك تهتم اهتماما كبيرا بها. تقع هذه المدرسة في (Jl. Cemara Intan, Gg. 2, Kampung Ladu, Sidomulyo) بمدينة باتو جاوى الشرقية. وقد أسست هذه المدرسة تحت المؤسسة الفتاح التعليمية الإسلامية بمدينة باتو سنة ٢٠١٦. وفي سنة ٢٠١٧ قامت المدرسة بفتح مجال التسجيل للتلاميذ الجدد. وتبدأ الدراسة وتستمر في هذه المدرسة منذ تلك اللحظة إلى يومنا الحاضر تحت رئاسة رئيس المدرسة الأستاذ محمد هميدي الماجستير. المدرسة تتكون من ١٤ فصلا دراسيا. أربعة فصول للصف الأول، وثلاثة فصول للصف الثاني، وثلاثة فصول للصف الثالث التي سيكون فصلان منها فصلا تجريبيا، وفصلان للصف الرابع، وفصلان للصف الخامس، ولم يكن للمدرسة أي تلميذ في الصف السادس.

وقد قام الباحث بالاطلاع على العديد من الدراسات العربية والأجنبية والتي تخصصت بموضوع الدراسة حيث توصل إلى عدة دراسات وتم عرضها على النحو الاتي: أجرى الحسيني (٢٠١٤) دراسة هدفت إلى تحديد أثر ممارسة الألعاب في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، والتعرف على الفروق في مهارات التعلم لدى تلاميذ التعلم الابتدائي تبعا لمتغيرات الدراسة، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي حيث اعتمد على استبانة تكونت من (٣٧) فقرة تم توزيعها على عينة قامها (٢٨٠) معلما للمرحلة الابتدائية حيث تم توزيعها بالطريقة العشوائية وبعد جمع البيانات وتحليلها احصائيا أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارة التعرف على معنى الكلمة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية. وهذا يدل على أنها استخدام استراتيجية التعلم باللعب له دور مهم في تحصيل التلاميذ للعلم والمهارة اللغوية. والفرق بين هذه الدراسة والدراسة الحالية هو أن الدراسة الحالية تتكلم في كشف إجراءات وخطوات لازمة للعبة المختارة وهي لعب "ماذا تقول؟" ولعب "وصف الصورة"، وكذا لمعرفة مدى فعاليتها ومناسبتها باستخدامها أثناء عملية التعليم والتعلم. فنظرا لأهمية استراتيجية التعلم باللعب في مجال التربية والتعليم، خصص هذا البحث عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام ليعطي إسهاما نافعا لتطور عملية التعليم والتعلم.

مفهوم استراتيجية التعلم باللعب

هناك العديد من استراتيجيات التعلم المختلفة، من أهمها استراتيجيات التعلم باللعب، وهي من أهم استراتيجيات التدريس الحديثة، وعلى الرغم من أن التعلم من خلال اللعب فكرة بسيطة لكنها ذو معنى عميق. وتمثل اللعبة نشاطا مميزا للأطفال يحكمه قواعد موضوعية وله بداية ونهاية محددة، ويمكن من خلالها تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين التلاميذ وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفا، أو أسماء، أو

أفعالا، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة (Maimunah 2019). وقد جاءت تعريفات عديدة حول استراتيجية التعلم باللعب، منها:

جاء الهويدي بتعريف استراتيجية التعلم باللعب على أنها: مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتضمن أفعالا يقوم بها المعلم أو مجموعة من الطلبة لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفية والوجدانية (Al-Huwaidi 2012). ويرى الخفاف أن استراتيجية التعلم باللعب هي أحد أشكال الألعاب الموجهة المقصودة التي يقوم المعلم بإعدادها تبعا بخطط وبرامج وأدوات مستلزمات خاصة، ومن ثم تجريبها ثم توجيه الطلبة نحو ممارستها لتحقيق أهداف تعليمية معينة يراد تحقيقها (Khalīl 2012).

أما الغامدي فيرى أن استراتيجية التعلم باللعب هي نشاط موجه للطلبة من قبل المعلم لتنمية سلوك المتعلمين وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، وتحقيق المتعة والتسلية، كما أن أسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ المعلم وتوسيع آفاقهم المعرفية (Al-Ghamidi 2009). ويمكن تلخيص القول أن استراتيجية التعلم باللعب هي مجموعة من الأنشطة الهادفة موجهة للطلبة من قبل المعلم تبعا بخطط وبرامج وأدوات خاصة لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

أهمية استراتيجية التعلم باللعب

تعد استراتيجية التعلم باللعب من أهم الاستراتيجيات التي تتيح الطلبة فرصة كبيرة لتحقيق الإيجابية لديهم في أثناء العملية التعليمية والتفاعل مع المواقف المختلفة التي يواجهونها، فاللعب يعطي الطفل الفرصة لتعلم اللغة من أقرانه وممارسة ما تعلمه باستخدام سيناريوهات مختلفة بالتفاعل معهم ومع بيئته، حيث أن الأطفال يكتسبون لغتهم من خلال انخراطهم بخبرة اجتماعية (Al-Mūminī 2018). وتعد استراتيجية التعلم باللعب وسيلة لإعداد الطالب للحياة المستقبلة. ويتصف الدهلاوي أهمية هذه استراتيجية في الآتي (Al-Dahlawi, n.d.):

١. يعمل التعلم من خلال الألعاب على إدخال البهجة والسرور في نفوس المتعلمين.
٢. يستطيع الطالب من خلال اللعب استغلال الطاقة الذهنية والحركية في آن واحد.
٣. يرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطالب.
٤. اللعب اللغوي يساعد في إحداث تفاعل المتعلمين مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء شخصية المتعلمين وسلوكهم.
٥. يمثل اللعب اللغوي وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.

٦. يعتبر اللعب اللغوي طريقة علاجية يلجأ إليها المعلمون لمساعدة في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض المتعلمين.

بل إن استخدام اللعبة أثناء التعلم والتعليم يفيد أطفال ذوي اضطراب طيف التوحد حيث قال فلان في توصيات مقالته بعد أن قام بعرض البيانات وتحليلها بضرورة العمل على استخدام طريقة اللعب في تنمية مهارة الاتصال عند أطفال طيف التوحد (Al-mashaqbeh 2021).

وصف الصورة المتسلسلة

يعرف محمد خالصان بأن لعبة وصف الصورة المتسلسلة هي من إحدى الألعاب اللغوية، وهي عملية التعليم التي تحرك تفكير المتعلمين ليصفون ما يخطر في بالهم من خلال رؤيتهم للصورة المعروضة (Kholison and Amin 2018). ويقول صلاح عبد المجيد بأنها مجموعة من الرسوم تكون تسلسل قصة التي توجه الدارس بموضوع إنشاء حسب الصورة المطلوبة (Al-Rabi 1981). ويرى محمود إسماعيل بأنها عبارة عن سلسلة من الصورة المتتابعة تتناول موضوعا واحدا، تعرضه في مجموعة مركزة من الصور(Ismāʿīl and Aṣḥābuhu, n.d.).

لقد شرح علي القاسمي بأن لهذه اللعبة تتضمن فوائد كثيرة في تعليم مهارة الكلام منها ما يلي (Al-Qāsmī and Al-Ākharūn 1991:)

١) إثارة انتباه الطلبة
٢) زيادة التحصيل والحفظ
٣) تقليل الترجمة
٤) تنمية التذوق الفني للطلبة
٥) إلمام الطلبة بجوانب من الحضارة العربية الإسلامية
٦) تزود الدارسين بأوضاع ومواقف اجتماعية.

لعبة "ماذا تقول؟"

في هذه اللعبة يلعب التلميذ دورا مهما لنجاح عمليتها. وذلك لأن نجاح عملية اللعبة تعتمد على كفاءة التلاميذ في مهارة الكلام. إن أحسن التلاميذ الكلام، فستكون اللعبة ممتعة وجذابة. وطريقة مسير هذه اللعبة كما بينت نور الفطري في بحثه المقدم إلى جامعة رانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه. ومسار هذه اللعبة ما يلي (Al-Fitri 2017):

فى هذه اللعبة شرح المدرس للتلميذ بعض المواقف ثم يطلب منه إجابتها شعهيا. ومثال ذلك كما يلي:

١. إذا أردت أن تدعو زميلك ليتناول العشاء معك في بيتك بمناسبة نجاحك فى الامتحان النهائي، ماذا تقول؟

٢. جارك يشاهد التلفزيون فى بيته. وصوت التلفزيون مرتفع جدا فلا يمكنك أن تستريح فى بيتك. ماذا تقول؟

٣. مدرسك لا يعدل فى التقييم. أنت تشعر أن نتيجتك فى الواقع أحسن مما قد حصلت وأنت مستعد للاشتراك للامتحان مرة ثانية، وماذا تقول؟

٤. أبوك من الفقراء ولا يستطيع أن ينفق أجرة دراسية لك. والمدرسة تمنعك في الاشتراك بالاختبار، ماذا تقول لناظر المدرسة؟

مميزات التعلم من خلال اللعب

الألعاب التربوية والتدريبية هي من أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب وتغيير الاتجاهات، وهي فريدة بعدة مميزات تميزها عن الوسائل الأخرى، منها ما يلي (Al-'Azīz, n.d.):

١. مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، ففي حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة، فإن الألعاب التربوية تستخدم كل حاسة بشرية في عملية تعليمية.

٢. في حين أن المحاضرات التقليدية تصلح لنقل الجانب النظري من المعلومات، فإن الألعاب اللغوية تصلح أيضا لغرس السلوكيات الإيجابية وتغيير اتجاهات الفرد.

٣. الألعاب ممتعة للمتعلمين وتكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية عادة.

٤. الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقيها سماعا.

٥. الألعاب أكثر الوسائل جذباً لانتباه الأفراد.

٦. الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم.

٧. الألعاب اللغوية تقوي العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة.

٨. الألعاب تزيد وتُعَزِزُ ثقة الفرد بنفسه.

٩. الألعاب تعكس جدية وتحضير المقدم واجتهاده في توصيل المعلومة وغرس السلوك المطلوب بشتى الوسائل.

١٠. الألعاب تستثير انتباه ودافعية الفرد.

عيوب التعلم من خلال اللعب

بالرغم من وجود العديد من وسائل التعليم باللعب وفوائده ومميزاته، إلا أنه يوجد عيوب التعلم باللعب أيضًا. ولكن يمكن القول بأن المميزات والفوائد أكثر بكثير من العيوب، حيث أن العيوب متواجدة ولكنها قليلة ومن بينها ما يلي (Ibrāhīm, n.d.):

١. المعلمون في طرق تدريسه اعتادوا على الطرق القديمة، ولكنهم لم يعتادوا على مثل هذه النوعية من التعليم وهو التعليم باللعب. لذا تنقص لديهم الخبرة بالأساليب الحديث للتعليم، وبذلك لا يستطيعون القدرة على إدارة هذه النوعية من التعليم بالكفاءة المطلوبة.
٢. بالإضافة إلى أن هذه الطرق الحديث تزيد من زيادة المسؤولية وتتشتت أفكار عندما يستخدم مثل هذه الوسائل الحديثة.
٣. يستغرق المعلم وقتا في التحضير والإعداد، حيث أنه لا يعتاد على مثل هذه الطريقة.
٤. قد يعجز المتعلم عن التفكير والتحليل والبحث الإبداع.
٥. غير معتاد على التعلم بهذه الأساليب الحديثة، وبهذا تنحصر عيوب التعليم باللعب في هذه النقاط.

مفهوم مهارة الكلام

مهارة لغة مصدر من مهر – يمهر – مهارة، والمراد بها الاستطاعة (Munawwir 1997). ويقول أحمد فؤاد بأنها السرعة والدقة والإجادة في عمل من الأعمال (Aliyān 1992ʿ). أما الكلام في أصل اللغة عبارة عن الأصوات المفيدة، وعند المتكلمين هو: المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ (Anīs and Ākharūn 2008). ومن ثم، مهارة الكلام هي مهارة انتاجية تتطلب من المتعلم القدرة على استخدام الأصوات بدقة، والتمكن من الصياغ النحوية ونظام ترتيب الكلمات التي تساعده على التعبير عما يريد أن يقوله في مواقفة الحديث (Al-Nāqah 1980).

أهداف تعليم مهارة الكلام

هناك أهداف عامة لعليم مهارة الكلام فيما يلي (Al-Nāqah and Ṭa'īmah 2003):

١. أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العرب.
٢. أن ينطق المتعلم الأصوات المتجاورة والمتشابهة
٣. أن يدرك المتعلم الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
٤. أن يعبر المتعلم أفكاره مستخدما الصيغ النحوية المناسبة.

٥. أن يعبر المتعلم أفكاره بالنظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في الكلام.

٦. أن يستخدم المتعلم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفهي مثل التذكير والتأنيث.

منهج البحث

منهج البحث الذي استخدمه الباحث في هذا البحث هو المنهج التجريبي. وهو المنهج الذي يستطيع الباحث من خلاله التعرف على أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع). يختار الباحث فصلين للعينة وهما الصف الثالث (أ) والصف الثالث (ب) من مدرسة الفتاح الابتدائية بمدينة باتو. الصف الثالث فصل (أ) يطبق عليهم استراتيجية التعلم بلعب "ماذا تقول؟" وفي الصف الثالث فصل (ب) يطبق عليهم استراتيجية التعلم بلعب "وصف الصورة". ويتم عملية استخدام الاستراتيجية في لقاء واحد من كل فصل. ولجمع البيانات استخدم الباحث الملاحظة المباشرة، ومقابلة بعض التلاميذ لمعرفة أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام. وأسلوب تحليل البيانات في هذا البحث هو استخدم القانون $p = \frac{f}{N} \times 100\%$.

نتائج البحث ومناقشته

يقدم الباحث في هذا المحور محاولات لترقية مستوى استيعاب المفردات لدى التلاميذ بمدرسة الفتاح الابتدائية بمدينة باتو. ولإجراء هذا البحث قام الباحث بالملاحظة وكذا بالبحث التجريبي في الصف الثالث فصل (أ) وفصل (ب) بمدرسة الفتاح الابتدائية بمدينة باتو للسنة الدراسية ٢٠٢٠ – ٢٠٢١م. وأما لمحة موجزة لميدان البحث ما يلي:

استخدام استراتيجية التعلم باللعب.

قام الباحث بالدراسة التجريبية عن استخدام اللعب اللغوي "ماذا تقول؟" واللعب اللغوي " وصف الصورة المتسلسلة" لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام في مدرسة الفتاح الابتدائية بمدينة باتو. وقد قام الباحث نفسه كمدرس اللغة العربية في الصف الثالث. والمادة التعليمية مأخوذة من مقرر اللغة العربية الخاص بالمدرسة تحت العنوان "لغتنا العربية ١أ".

فلذلك أخذ الباحث أدوات البحث التي تتكون من قائمة ملاحظة التلاميذ، وخطة تحضير الدروس أو ما يسمى بـ "RPP". أجرى الباحث عملية التعليم لمدة الأسبوعين. الأسبوع الأول للصف الثالث فصل (أ)، والأسبوع الثاني للصف الثالث فصل (ب).

تطبيق لعبة "ماذا تقول؟"

تم قيام الباحث بتعليم التلاميذ باستخدام استراتيجية التعلم باللعب "ماذا تقول" وفقا لخطة تحضير الدروس أو ما يسمى بـ (RPP). وهو كما يلي:

خطوات تطبيق التعلم باللعب

وأما خطوات تطبيق التعلم بلعب "ماذا تقول" كما ورد في خطة تحضير الدرس التالي:

النشاط	البيان	المدة
المقدمة	• إلقاء التحية والسلام من قبل المدرس • سؤال المدرس عن أحوال تلاميذه • الدعاء الجماعي الذي يقوده أحد التلاميذ • التحضير (قراءة كشف الغياب) • المراجعة الجماعية تحت إشراق المدرس • تبليغ أهداف الدراسة في اليوم الحالي	١٠ د.
المضمون	**الملاحظة** • يلاحظ التلاميذ الدروس المأخوذة الموجودة في كتاب الطالب "لغتنا العربية العام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١م " الوحدة الأولى والوحدة الثانية. • يلاحظ التلاميذ قراءة المدرس للحوارات ثم يتبعونه **السؤال** • يسأل التلاميذ طريقة كلام التعبير الموجود في الحوارات	٥٠ د.

السابقة يصعب نطقه.

- يسأل التلاميذ المفردات المتعلقة بالحوارات السابقة المجهولة معانيها.

التجربة

- المدرس يقسم التلاميذ إلى مجموعتين عشوائيا للعب "ماذا تقول؟"
- ثم المدرس يعطي سؤالا عن الحدث المعين للمجموعة الأولى. (المثال: أنت قابلت تلميذا جديدا في المدرسة، ماذا تقول؟)
- أحد التلاميذ داخل المجموعة الأولى يحاول إجابة السؤال المطروح.
- إن لم يقدر أحد من المجموعة الأولى بالإجابة، أتت الفرصة للمجموعة الثانية للإجابة. (المثال: السلام عليكم، ما اسمك؟)
- إن كانت الإجابة صحيحة تحصل المجموعة على النجم
- ثم المدرس يعطي سؤالا ثانيا عن الحدث المعين للمجموعة الثانية. (المثال: صديقك جاء ويسألك سؤالا عن الحال وقال "كيف حالك؟"، ماذا تقول؟)
- يحاول أحد التلاميذ داخل المجموعة الثانية إجابة السؤال المطروح إليهم.
- إن لم يقدر أحد من المجموعة الثانية بالإجابة، أتت الفرصة للمجموعة الأولى للإجابة. (المثال: الحمد لله، أنا بخير)
- ثم هكذا إلى آخر سؤال ألقاه المدرس. وإحدى المجموعتين أكثر نجما تكون فائزة في هذه اللعبة.

التحليل

- يلخص التلاميذ مضمون قواعد الحوارات السابقة تناولها.

	• يسأل التلاميذ صديقه الجديد أو صديقته الجديدة بالعبارات الصحيحة حول التعارف (التفريق بين استخدام ضمير المخاطب أو المخاطبة) **المكالمة** • يتقدم جميع التلاميذ أو بعضهم ويعرف نفسه أمام أصدقائه. • يقدر التلاميذ على إجابة السؤال المطروح إليهم.	
الختام	• التلخيص من قبل التلاميذ تحت إشراف المدرس • التوجيه اليومي من قبل المدرس • الدعاء الجماعي لختام الدراسة على قيادة أحد التلاميذ	١٠ د.

تطبيق لعبة "وصف الصورة المتسلسلة"

تم قيام الباحث بتعليم التلاميذ باستخدام استراتيجية التعلم باللعب "وصف الصورة" وفقا لخطة تحضير الدروس أو ما يسمى بـ (RPP). وهو كما يلي:

خطوات تطبيق التعلم باللعب

وأما خطوات تطبيق التعلم بلعب "وصف الصورة" كما ورد في خطة تحضير الدرس التالي:

النشاط	البيان	المدة
المقدمة	• إلقاء التحية والسلام من قبل المدرس • سؤال المدرس عن أحوال تلاميذه • الدعاء الجماعي الذي يقوده أحد التلاميذ • التحضير (قراءة كشف الغياب) • المراجعة الجماعية تحت إشراق المدرس • تبليغ أهداف الدراسة في اليوم الحالي	١٠ د.

المضمون	**الملاحظة** ● يلاحظ التلاميذ الدروس المأخوذة الموجودة في كتاب الطالب "لغتنا العربية العام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١م " الوحدة الثالثة والوحدة الرابعة. ● يلاحظ التلاميذ قراءة المدرس للحوارات ثم يتبعونه **السؤال** ● يسأل التلاميذ طريقة كلام التعبير الموجود في الحوارات السابقة يصعب نطقه. ● يسأل التلاميذ المفردات المتعلقة بالحوارات السابقة المجهولة معانيها. **التجربة** ● المدرس يقسم التلاميذ إلى مجموعات تتكن من أربعة التلاميذ على الأكثر للعب "وصف الصورة". ● ثم يوزع المدرس الصور المجهزة على كل مجموعات (أربع الصور). ● أحد التلاميذ من المجموعة الأولى يحاول وصف الصورة الأولى. والمجموعات الباقية تقوّم صديقه على الورقة. ● ثم أحد التلاميذ من المجموعة الثانية يحاول وصف الصورة الأولى كذلك. والمجموعات الباقية تقوم صديقه على الورقة. ● بعد ما انتهى أحد التلاميذ في المجموعة الأخيرة من الكلام تعود الفرصة للمجموعة الثانية بوصف الصورة. وهكذا إلى أن ينتهي اللعب. ● إن لم يقدر أحد التلاميذ من المجموعة الحالية بوصف الصورة،	٥٠ د.

	أتت الفرصة للمجموعة التالية لوصفها. والباقية تقوّم على الورقة. ● إحدى المجموعات أكثر نتيجو تكون فائزة في هذه اللعبة. **التحليل** ● يلخص التلاميذ مضمون قواعد الحوارات السابقة تناولها. ● يسأل التلاميذ صديقه الآخر عن ملكية شيئ وعدده ولونه. **المكالمة** ● يتقدم جميع التلاميذ أو بعضهم ويخبر ما في حقيبته من الأشياء أمام أصدقائه. ● يقدر التلاميذ على إجابة السؤال المطروح إليهم.	
الختام	● التلخيص من قبل التلاميذ تحت إشراف المدرس ● التوجيه اليومي من قبل المدرس ● الدعاء الجماعي لختام الدراسة على قيادة أحد التلاميذ	١٠ د.

فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام خلال تعلمهم باستخدام استراتيجية التعلم باللعب

هذا البحث تلاحظه الملاحظ: عبد الحميد الذي يساعد الباحث في ملاحظة أنشطة التلاميذ والمدرس أثناء عملية التعليم. والبيانات من أنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب "ماذا تقول؟" ما يلي:

نتائج الملاحظة من استخدام استراتيجية التعلم بلعب "ماذا تقول؟"

الرقم	موضوع الملاحظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١	اهتمام التلاميذ في التعلم				✓
٢	جد التلاميذ وتركيزهم فيه				✓

٣	دؤوب التلاميذ في التعلم				✓
٤	الخطأ عند التلفظ بالمفردات			✓	
٥	الجو التعليمي داخل الصف				✓
٦	دؤوب التلاميذ أثناء اللعبة				✓
٧	قدرة التلاميذ في تعبير الجمل المتعلقة بالتعارق والأسرة			✓	
٨	قدرة التلاميذ في التعاون مع أصدقائه داخل المجموعة				✓
٩	قدرة التلاميذ في إجابة السؤال المطروح			✓	
١٠	فعالية لعبة "ماذا تقول" في تعليم مهارة الكلام				✓
المجموع				**٣٧**	

نتيجة الجدول مأخوذ من الملاحظة المباشرة التي قامت بها مدرسة اللغة العربية في فصل آخر وهي الأستاذة نبيلة المدرسة في الفصل الأول. وبيانات الملاحظة ما يلي: رقم (١) يدل على أنها ضعيف، ورقم (٢) يدل على أنها متوسط، ورقم (٣) يدل على أنها جيد، ورقم (٤) يدل على أنها جيد جدا. ثم البيانات من أنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب يمكن باستعمال القانون التالي(Sudijono 2011):

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

البيان:

p : النسبة المائوية

f : مجموع النتيجة المحصول عليها

N : النتيجة الكاملة

وتحدد الدرجات لأنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب إلى خمسة أحوال: (Arikunto 2003)

٨١٪ – ١٠٠٪ = ممتاز

٦٦٪ – ٨٠٪ = جيد جدا

٥٦٪ – ٦٥٪ = جيد

٤١٪ – ٥٥٪ = مقبول

٠٪ – ٤٠٪ = راسب

ودرجات لأنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب "ماذا تقول؟"، هي

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{37}{40} \times 100\% = \frac{3700}{40} = 92{,}5$$

وأما البيانات من أنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم بلعب "وصف الصورة" ما يلي:

نتائج الملاحظة من استخدام استراتيجية التعلم بلعب "وصف الصورة"

الرقم	موضوع الملاحظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١	اهتمام التلاميذ في التعلم				✓
٢	جد التلاميذ وتركيزهم فيه				✓
٣	دؤوب التلاميذ في التعلم				✓
٤	الخطأ عند التلفظ بالمفردات			✓	
٥	الجو التعليمي داخل الصف				✓
٦	دؤوب التلاميذ أثناء اللعبة				✓
٧	قدرة التلاميذ في تعبير الجمل المتعلقة بالألوان والأرقام			✓	

٨	قدرة التلاميذ في التعاون مع أصدقائه داخل المجموعة				✓
٩	قدرة التلاميذ في إجابة السؤال المطروح				✓
١٠	فعالية لعبة "وصف الصورة" في تعليم مهارة الكلام				✓
المجموع				**٣٨**	

نتيجة هذا الجدول مأخوذ أيضا من الملاحظة المباشرة التي قامت بها نفس المدرسة وهي الأستاذة نبيلة المدرسة في الفصل الأول. وبيانات الملاحظة ما يلي: رقم (١) يدل على أنها ضعيف، ورقم (٢) يدل على أنها متوسط، ورقم (٣) يدل على أنها جيد، ورقم (٤) يدل على أنها جيد جدا. ثم البيانات من أنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب يمكن باستعمال القانون التالي(Sudijono 2011):

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

البيان:

p : النسبة المائوية

f : مجموع النتيجة المحصول عليها

N : النتيجة الكاملة

وتحدد الدرجات لأنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب إلى خمسة أحوال: Arikunto) 2003)

٨١٪ – ١٠٠٪ = ممتاز

٦٦٪ – ٨٠٪ = جيد جدا

٥٦٪ – ٦٥٪ = جيد

٤١٪ – ٥٥٪ = مقبول

% – ٤٠٪ = راسب

ودرجات لأنشطة التلاميذ عند إجراء استراتيجية التعلم باللعب "وصف الصورة"، ما يلي:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{38}{40} \times 100\% = \frac{3800}{40} = 95$$

ومن الجدولان السابقان وبياناتهما تُعرف أن نتيجة (p) = بين ٩٢،٥ و٩٥، مما تدل على أنها وقعت ما بين ٨١٪ – ١٠٠٪، وهذا بمعنى ممتاز. فتكون دلالة على أن أنشطة التلاميذ في عملية تعلم اللغة العربية باستخدام استراتيجية التعلم باللعب، وهو هنا لعب "ماذا تقول؟" ولعب "وصف الصورة" مناسبة للتلاميذ ولهم رغبة شديدة في مشاركة عملية التعليم والتعلم.

الخلاصة

إن الباحث كشف في هذا البحث خطوات إجراء عملية استراتيجية التعلم باللعب. وتم استخدام اللعبتين المختلفتين أثناء تطبيق المدرس تعليم التلاميذ اللغة العربية. وتلك اللعبة هي لعب "ماذا تقول؟"، لعب "وصف الصورة". فكان تطبيق لعب "ماذا تقول؟" كما سبق ذكرها بالتفصيل في نتائج البحث. وكذا عن تطبيق لعب "وصف الصورة". حيث أن التلاميذ يقسم إلى مجموعات تتكون من أربعة التلاميذ على الأكثر، ثم يوزّع المدرس الصور المجهزة على كل مجموعات. ثم أحد التلاميذ من المجموعة الأولى يحاول وصف الصورة الأولى، والمجموعات الباقية تقوّم صديقه على الورقة. ثم بعد ذلك أحد التلاميذ من المجموعة الثانية يحاول وصف الصورة الأولى كذلك، والمجموعات الباقية تقوّم صديقه على الورقة. بعد ما انتهى أحد التلاميذ في المجموعة الأخيرة من الكلام تعود الفرصة للمجموعة الثانية بوصف الصورة. وهكذا إلى أن تنتهي الصور. وإحدى المجموعات أكثر نتيجة تكون فائزة في هذه اللعبة.

فمن خلال مناقشة نتائج البحث تبين أن اللعب في أثناء عملية التعلم والتعليم يعطي التلاميذ الدافعية، والحماسة، والتركيز، والمشاركة أكثر مما أعطاه التعلم والتعليم بالطريقة التقليدية مثل الطريقة السمعية الشفوية وغير ذلك. فاستخدام استراتيجية التعلم باللعب له أثر إيجابي لترقية فاعلية التلاميذ في مهارة الكلام. وهذا يبدو من خلال نتيجة الملاحظة المباشرة المبني على نتيجة ملاحظة أنشطة تعلم التلاميذ باستخدام لعب "ماذا تقول؟" بدرجة: p=٩٢،٥٪ ومن خلال نتيجة الملاحظة المباشرة المبني على نتيجة ملاحظة أنشطة تعلم التلاميذ

باستخدام لعب " وصف الصورة " بدرجة: p=٩٥٪ مما تدل على أنهما وقعتا بين ٨١ – ١٠٠٪ التي بمعنى "ممتاز".

ومع هذا كله فإن الكمال لله، ووجد الباحث في نفسه أشياء ناقصة ومحدودة. فيحتاج إلى كثير من المداخلات والمقترحات. ويوصي الباحث إلى الباحثين الآخرين لمن رغب في البحث حول استراتيجية التعلم باللعب، سواء لاكتشاف الخطوات اللازمة لها أو لاكتشاف الآثار المترتبة على استخدماها وغير ذلك مما تتعلق بهذا الموضوع أن يدقق النظر في أسماء اللعبة وذلك لكثرة أنواعها ولتنوع تسميتها. ثم يدقق النظر كذلك في الخطوات اللازمة للعبة المختار بحثها، وذلك لقلة المراجع التي تتكلم عنها بالتفصيل، ولقة تطبيق تلك اللعبة في المدارس أو المعاهد أو المراكز التعليمية رسمية أو غير رسمية. والله الموفق.

المراجع

Al-'Azīz, Nāṣif Muṣṭofa 'Abd. n.d. *Al-Al'āb Al-Lughawiyah Fī Ta'līm Al-Lughat Al-Ajnābiyah*. Al-Riyāḍ: Maktabah al-Rushd.

Al-Dahlawi, Dīdan Al-Ḥumaidi. n.d. *Maharat Al-Mu'alimin Al-Ta'limiyah Al-Lāzimah Li Ta'lim Al-Riyādiyat Bi Istikhdām Al-Al'āb Al-Ta'limiyah Fi Al-Marhalah Al-Ibtidāiyah*. Makah: Jāmiah Umm al-Qurā.

Al-Fitri, Nur. 2017. "Istikhdām Al-Al'āb Al-Lughaiyah 'Man Anā' Litarqīyah Qudrah Al-Ṭalabah Li Mahārah Al-Kalām (Dirāsah Tajrībiyah Bi Maʿhad Dār Al-Aitāmī Atshih Al-Janūbiyah)." Jāmi'ah Raniri Al-Islāmiyah Al-Ḥukūmiyah Banda atshih.

Al-Ghamidi, Fahd. 2009. *Maqal Al-Ta'alum Bi Al-La'b*. As-Su'ūdiyah: al-Shabakah al-Khalijiyah al-Iliktruniyah.

Al-Huwaidi, Zaid. 2012. *Al-Al'āb Al-Tarbawiyah Istiratijiyah Litanmiyah Al-Tafkir*. Al-'Ain: Dār al-Kitāb al-Jāmi'i.

Al-mashaqbeh, Muhammad Hamid. 2021. "Attitudes of Arabic Language Teachers Towards the Use of Learning Through Play in Teaching Children with Autism Spectrum Disorder in Amman" 75, no. 5: 75–89.

Al-Mūminī, Murām. 2018. "Athar Istikhdām Al-La'b 'Alā Taṭwīr Al-Mafāhīm Al-Lughawiyah Wa Al-Tafā'ul Al-Ijtimā'i Ladā Aṭfāl Marḥalah Riyāḍ Al-Aṭfāl." *Majallah Al-'Ulūm Al-Tarbawiyah* 2, no. 25: 440–64.

Al-Nāqah, Maḥmūd Kāmil. 1980. *Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyah Li Al-Nāṭiqīn Bi Lughat Ukhra*. Makah: Jāmiah Umm al-Qurā.

Al-Nāqah, Maḥmūd Kāmil, and Rushdī Aḥmad Ṭa'īmah. 2003. *Ṭarāiq Tadrīs Al-Lughah Al-'Arabiyah Lighair Al-Nāṭiqīn Bihā*. Miṣr: Manshūrāt Al-Munaẓamāt Al-Islāmiyah li Al-Tarbiyah wa Al-'Ulūm wa Al-Thaqāfah.

Al-Qāsmī, 'Alī, and Al-Ākharūn. 1991. *Al-Taqniyat Al-Tarbawiyah Fī Al-Tadrīs Al-Lughah Al-'Arabiyah Bighair Al-Nāṭiqīn Bihā*. Īmisqū: al-Munaẓamah al-Islāmiyah wa Al-'Ulūm wa Al-Thaqāfah.

Al-Rabi, Ṣolah 'Abd Al-Mujid. 1981. *Ta'līm Al-Lughah Al-Hayyah Wa Ta'līmihā*. Beirūt:

Maktabah Libanan.
Anīs, Ibrāhīm, and Ākharūn. 2008. *Al-Mu'jam Al-Wasīṭ*. Al-Ṭibā'ah. Al-Qāhirah: Maktabah Al-Shurūq Al-Dawlah.
Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Ibrāhīm, Abd Al-'Alīm. n.d. *Al-Muajjah Al-Fannī Limudarisi Al-Lughah Al-'Arabiyah*. Al-Qāhirah: Dār al-Ma'ārif.
Ismāʿīl, Maḥmūd, and Aṣḥābuhu. n.d. *Dalīl Al-Mu'alim Ilā Istikhdām Al-Ṣūrah Wa Al-Biṭāqāt Fī Ta'līm Al-'Arabiyah*. Al-Riyāḍ: Maktabah Al-Tarbiyah Al-ʿArabiyah Liduwal Al-khalīj.
Khalīl, Intiṣar. 2012. *Athar Istikhdām Istirātijiyah Al-Ta'allum Al-Nasyat Wa Al-Al'āb Al-Ta'limiyah Fī Tanmiyah Al-Fā'iliyah Al-Dzātiyah Wa Al-Tafkīr Al-Ibtikārī Ladā Ṭulab*. al-Urdun: Majalah Jāmi'ah Dimasyq.
Kholison, Muhammad, and Risma Fahrul Amin. 2018. *Aneka Permainan Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Arab*. Malang: Lisan Arabi.
Maimunah, Iffat. 2019. "Al-Al'āb Al-Lughawiyah Wa Muʿālajah Ṣuʿūbah Taʿalum Al-ʿArabiyah." *Proceeding 2019 International Conference on Language Teaching and Culture*, 441–49.
Munawwir, Ahmad Warson. 1997. *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap*. Surabaya: Pustaka Progresif.
Sayyid, Abdul. 2003. *Ta'lîm Al-Lughoh Al-'Arabiyyah Al-Risalah Al-'Ilmiyyah*. Kairo: Dâr Al-Fikar.
Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
ʿAliyān, Aḥmad Fuʾād Maḥmūd. 1992. *Al-Mahārat Al-Lughawiyah Māhiyatuha Wa Ṭarāiq Tadrīsihā*. Al-Riyāḍ: Dār Al-Muslim.