Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya Arab
Institut Agama Islam Nurul Hakim
Jln. TGH. Abdul Karim No. 01 Kediri Lombok Barat, NTB.
https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/matluba.

Development of Scrabble Game for Learning Arabic Vocabularies in Al-Kautsar Junior High School of Malang

Wilda Rihlasyita
Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Yasini Pasuruan
Email:Rihlasyita.wilda@gmail.com

Abstract

This essay describe about the developing of Scrabble Game as a media of leraning Arabic vocabularies. As we know that learning vocabularies is one of the necessity in language learning, especially in learning Arabic language. The purpose of learning vocabularies not only to memorize the vocabularies, but also to use it, both in speaking or writing skill of the students. Professional teacher should teach their students using many kinds of learning media. One of learning media that often used in learning activity is using game. The using of game, especially in Arabic language learning is effective because it can help students to think concretely and it can make them feel happy along the learning activities. Scrabble is one games in learning language in which played by two to four players by placing tiles (each bearing a single letter) into a game board which is divided into a 15×15 grid of squares. This game is suitable with the purpose of learning vocabularies, because it can exercise the students to make a word (vocabulary), based on the material that they have learned. This game is very popular and famous, especially in English version. Moreover, there is also an International championship of English Scrabble game in the word. But in another countries, in which majority of the society learn Arabic language, include Indonesia, this game haven't popular yet. So, in this paper, the writer will describe the developing of Arabic Scrabble game and the effectiveness of using this game in learning Arabic vocabularies.

Key Words: Development of Scrabble Game, Learning Arabic Vocabularies

الملخص

تعليم مفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من شروط إجابتها. ومن أهداف تعليم المفردات هي أن يقدر الطلاب على فهم معانيها واستخدامها في الجمل عند الاتصال شفهية كانت أم تحريرية. تعليم مهارات اللغة العربية، خاصة في تعليم الفردات يحتاج إلى الوسائل التعليمية لمساعدة الطلاب أن يذاكروا ويفهموا مفردات اللغة العربية. اللعبة إحدى الوسائل التعليمية التي يستطيع المدرس أن يستخدمها لسهولة تعليم مفردات اللغة العربية، وإحدى أنواع هذه اللعبة هي لعبة سكرابل التي تتركز في تزويد المفردات ويجب على الطلاب أن يجعلوا كلمة صحيحة بالأحروف المعيّنة أثناء عملية اللعبة.

الكلمات الأساسية: *تطوير لعبة سكرابل، تعليم المفردات اللغة العربية*

أ– مقدمة

تعليم اللغة العربية

إن تعليم اللغة ثانية يعني أن يكون الفرد قادرا على استخدام لغة غير لغته الأولى التي تعلمها في صغره، أو كما يطلق عليها اللغة الأم، أي قادرا على فهم رموزها عندما يستمع إليها، ومتمكنا من ممارستها كلاما وقراءة وكتابة.[1]أما تعليم اللغة العربية هي نشاط مقصود يقوم به فرد ما لمساعدة فرد آخر على الإتصال بنظام من الرموز اللغوية يختلف عن ذلك الذي ألفه وتعود الاتصال به.[2]

تعليم اللغة العربية هي عملية تربوية تهدف إلى الدفع والإرشاد والتطوير في بناء قدرة اللغة العربية الصحيحة إيجابية كانت او سلبية. الغرض من تعليم اللغة العربية لتطوير المهارات الأربعة هي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، و مهارة الكتابة. وهذه المهارات أعمال مرتبة أو منظمة في عملية تعليم اللغة العربية.

وأما أهداف تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى في ثلاثة أهداف رئيسية هي كما يلي:

1. أن يمارس الطالب اللغة العربية بالطريقة التي يمارسها بها الناطقون بهذه اللغة، أو بصورة تقرب من ذلك. وفي ضوء المهارات الأربع يمكن القول بأن تعليم العربية كلغة ثانية يستهدف ما يلي:
   أ) تنمية قدرة الطالب على فهم اللغة العربية عند ما يستمع إليها.
   ب) تنمية قدرة الطالب على نطق الصحيح للغة والتحدث مع الناطقين بالعربية حديثا معبرا في المعنى سليما في الأداء.

[1]رشدي أحمد طعيمة، *تعليم اللعربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليه*، (رباط: المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، إيسسكو، 1410هـ)، ص. 44

[2]رشدي أحمد طعيمة، *تعليم اللعربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليه*، (رباط: المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، إيسسكو، 1410هـ)، ص. 60

ج) تنمية قدرة الطالب على قراءة الكتابات العربية بدقة وفهم.

د) تنمية قدرة الطالب على الكتابة بالعربية بدقة وطلاقة.

2. أن يعرف الطالب على الكتابة باللغة العربية بدقة وفهم.

3. أن يتعرف الطالب الثقافة العربية وأن يلم بخصائص الإنسان العربي والبيئة التي يعيش فيها والمجتمع الذي يتعامل معه.[3]

تعليم مفردات اللغة العربية

تعليم المفردات هو توجيه الطلاب لأن تكون لديهم قدرة على نطق حروف المفردات وفهم معناها ومعرفة طريقة الاشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح والقدرة على استخدام الكلمة المناسبة في المكان المناسب[4].

طريقة تعليم المفردات اللغة العربية

ومن بعض طرائق تعليم المفردات اللغة العربية فهي كما يلي:

1- الاستماع إلى الكلمة

هذا من القسم الأول في تعليم المفردات للتلاميذ الأجانب، بإعطاء لهم الفرصة لسيمعوا الكلمة من المدري، إما مستقلة أو موقعها في الجملة.

2- نطق الكلمة

بعد نطق الكلمة من المدرس ويسمع التلاميذ جيدا، ولهم فرصة نطق ما سمعوا. يمكن المعلم أن يستخدم أسلوب عرض المفردات التالية:

1) اطلب من الطلاب إلقاء نظرة على كل الصورة (إذا كان هناك صور)

2) اطلب منهم التركيز على الصورة الأولى فقط

3) انطق الكلمة ثلاث مرات نطقاً واضحاً، بينها يستمع الطلاب

[3] مرجع نفسه، ص. 49-50

[4] رشدي أحمد طعيمة، *تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجة وأساليه*، ص. 194

4) انطق الكلمة ثلاث مرات نطقاً واضحاً وصحيحاً، واطلب منهم الإعادة جماعيّاً بعدك في كل مرّة.

5) اختر بعض الطلاب لنطق الكلمة فرديّاً، وصوب أخطاءهم.

3- شرح معنى الكلمة

في هذه المرحلة يشرح المدرس معنى المفردات بقدر ما الاستطاعة بالأساليب التي سبق شرحها ويجتنب الترجمة إلا في الاختيار الأخير.

4- قراءة وكتابة الكلمة

بعد مرحلة الاستماع ونطق الكلمة وشرح المعنى، يقرأ المدرس النص الذي يضعه مع التلاميذ على السبورة. وبعد القراءة سيقوم التلاميذ بالقراءة وبطالبهم المدرس ينطق سليم. وبالتالي يكتب التلاميذ الكلمات المكتسبة، ويؤخر الكتابة عن النطق ولا بد تبدأ الكتابة إلا بعد أن يتم اكتساب المفردات شفويا.

5- إستخدام الكلمة في الجملة

يطلب المدرس من تلاميذ تكوين جمل حول المفردات المكتسبة.

6- يعطي المدرس بعض التمرينات التحريرية لمراجعة العناصر المدروسة (مثل تكوين جمل أو إكمال أخرى بالمفردات الجديدة) ويمكن مزجها مع بعض تدريبات الأنماط[5].

الوسائل التعليمية

كلمة Media (وسيلة) مأخوذة من اللغة اللاتينية ماديوس (Medius)، بمعنى الأوساط والوسيلة. وأما في اللغة العربية أن الوسائل هي الوسيلة التي يرسل بها الرسالة. قول Gerlach& Ely (1971) أن تعريف الوسيلة في العام هي الإنسان، والمادة والحادث التي يساعد الطلاب لمعرفة المعلومات والمهارات والموقف.[6]

[5] رحمن إبراهيم، *الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية واللغت الحية الأخرى لغير الناطقين بها*، (القاهرة: دار الفكر العربي، 1987)، ص.285.

[6]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta :Rajawali Press, 2002),h. 3.

فالوسائل هي جمع من وسيلة وهي أداة أو أدوات يستخدمها المدرس في عملية التعليم والتعلم لتوصيل المعلومات أو المعارف إلى أذهان الطلبة بتمامها. وإن الوسائل التعليمية تيسر عملية التعليم والتعلم وتعين المعلم على اداء عمله على الوجه الأكمل، وقد تكون الاصطلاحات عنها بوسائل الإيضاح أو الوسائل التوضيحية[7].

وفي عبارة أخرى أن الوسائل التعليمية هي ما تندرج تحت مختلف الوسائط التي يستخدمها المعلم في الموقف التعليمي، بغرض إيصال المعارف والحقائق والأفكار والمعاني للدارسين. ويعرف أيضا أن الوسائل التعليمية هي كل أداة يستخدمها المعلم لتحسين عملية التعليم، وتوضيح معاني كلمات المعلم، أي لتوضيح المعاني والشرح الأفكار وتدريب الدراسين على المهارات واكسابهم العادات وتنمية الاتجاهات وغرس القيم، دون الاعتماد الأساسي من جانب المعلم على استخدام الألفاظ والرموز والأرقام[8].

أهمية الوسائل التعليمية

ومن الواضح لنا أن الوسائل التعليمية يمكن أن تؤدّي دوراً هاماً في النظام التعليمي، لأنها تساعد بشكل كبير على استثارة إهتمام التلاميذ وإشباع حاجاتهم للتعليم،كما تساعد على زيادة خبراتهم، مما يجعلهم أكثر استعدادًا وأوفق مزاجا للتعلم[9].

ورأى التوبجى أن الوسائل التعليمية تساعد على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة وتزويد المفاهيم عند التلاميذ ونحوها من الأمور التعليمية[10]. ونظر سوجانا ورفاعي أن الوسيلة التعليمية تستطيع أن ترفع أنشطة الطلاب في عملية التعليم والتعلّم مع إكمال النجاح في نتائجها[11]. وبجانب ذلك تؤدي الوسائل التعليمية إلى تكوين الإتجاهات الجديده كماتعزّز عملية الرغبة في عملية التعلم.

---

[7] Ibid,h. 6.

8 عبد المجيد سيد أحمد منصور، *سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية*، (الرياض: دار المعارف، 1983)، ص 40.

[9] عبد الرّحمن كدوك. *تكنولوجيا التعليم : الماهية والأسس والتطبيقات العملية* (الرياض: المفردات, 2000)، ص. 67

[10] حسين حمدي التوبجى، *وسائل الاتصال والتكنولوجيا في تعليم*، (كويت: الاداب والتربية بجامعة كويت، 2010)، ص.44

[11] Nana Sujana dan Ahmad Rifai. *Media Pengajaran* (Bandung : Sinar Baru, 1992), h. 2

الوسائل المعينات في تعليم المفردات اللغة العربية

إنه ليواجه كلّ دارس لغة أجنبية مشاكل لغوية منها مشكلة المفردات. يعاني معظم الدارسين المبتدئين من قلة المفردات أو الكلمات التي يألفونها. فيصعب عليهم فهم النصوص كما يخافون من التحدث والكتابة باللغة الهدف. فإذا قرأ دارس نصّا تكثر فيه كلمات غير مألوفة يصعب فهمه عليه، وكلّما تزداد عدد المفردات غير المألوفة كلّما تزداد صعوبة النّصّ عليه.

ومن الناحية الأخرى يفتقر معظم مدرّسى العربية الإندونيسيين إلى أساليب فعّالة لتقديم معانى المفردات. ليس لهم طريقة تقديمها إلا الترجمة. وطريقة الترجمة في تقديم المعنى تعدّ اليوم من أسوء الطرق، لأنها لا تشرك الدارس في التفكير ولا تتطلّب إيجابية الذهنية. أضف إلى ذلك، قد لا تقدم الترجمة المعنى دقيقة ولا تتناولها إلا حاسة السّمع. لذلك لا تقدّم المعاني بالترجمة الضرورة.

فينبغي هنا أن تقدّم الأساليب أو الطرق غير الترجمة لتقديم معاني المفردات. وهذه الأساليب هي الإشارة، والنماذج، والصور أوالرسوم، والتمثيل، والسياق والاشتقاق، والترادف والتضاد والتعريف.[12]

الألعاب اللغوية

تعريف اللعبة العربية

اللعبة هي الأنشطة التي يعملها اللاعبون للسرور والاستمتاع بعد أن هزموا العدو، لأن لها العناصر الرياضية النشيطة، والنظام، والغلبة – الهزيمة.[13] ويستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصيلة، وتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات

[12]إمام أسراري، *الوسائل المعينات في تعليم العربية*. (مالانج، إيكيب مالانج : 1995م) ص. 19-20

[13]Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media, h. 16

اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل التخمين لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدموها. وهذه الأوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.[14]

وعن طريق الألعاب يحاول الدارسون المشاركة لفهم ما يتحدث عنه شفهيا أو تحريريا لما لديه من أفكار في رأسه، وعن طريق الألعاب يتعلم الدارس اللغة، وفي نفس الوقت فإنه يتمتع بها. لأن فيها من روح التنافس والمشاركة والتعاون والحصول على النتيجة العالية.[15]

ومن أفضل ما قيل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس G.Gibbs في تعريفها: إنها نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.[16] وقال سوبارنو أن اللعبة اللغوية في الحقيقة هي نشاطة للحصول على المهارة اللغوية المعينة بطريقة مريحة.[17]

فوائد الألعاب في دروس اللغة

شرح العزيز عن فوائد الألعاب اللغوية منها[18]:

1- تساعد الألعاب اللغوية كثيرا من الدارسين على المواصلة تلك الجهود ومساعدتها، والتحفيف من رتابة الدروس وجفافها.

2- تساعد الألباب المعلم على إنشاء النصوص التي تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام.

3- أصبحت الألعاب وسيلة لإثراء تدريب الدلالي الهادف اللغة ومددا للمواد االلغوية التي يدرب عليها الدارسون.

---

[14] ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية* (الرياض: دار المريخ للنشر، 1983) ص. 12

[15] Abdul Haris. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Game*. El-Jadid. Jurnal Ilmu Pengetahuan Islam.Vol. 2, No. 4, (2005), h.125

[16] ناصف مصطفى عبد العزيز، مرجع سابق، ص.13-14

[17] Umi Machmudahdan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pres 2008). h.175

[18] ناصف مصطفى عبد العزيز، *المرجع سابق*، ص. 9-10

وفي الألعاب الجماعية أو في مجموعات، يسير التنافس والتعاون جنبا إلى جنب. فهناك مجموعات وفرق أخرى نحاول التغلب عليها، كما أن هناك أصدقاء نساعدهم على الانتصار على الفرق المنافسة. وهكذا يكون للفرد دور مهم في نظر الآخرين.[19]

خصائص اللعبة الجيدة

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:

1- ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين
2- صلاحية اللعبة لكافة المستويات
3- إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين
4- معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية
5- اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثا
6- سهولة الإجراء
7- إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح[20]

اللعبة سكرابل

مفهوم لعبة سكرابل

سكرابل (بالإنجليزية: Scrabble) هي لعبة الألواح، والهدف منها تكوين الكلمات العشوائي لسبعة أحروف[21].

وسكرابل هي لعبة تعليمية على غرار الكلمات المتقاطعة، تُلعب من قبل لاعبين إلى أربعة، وهي عبارة عن لوح كبير الذي يتكوّن من 100 قطعة، ومطبوع عليه حرف الهجائية. ومن ثم، يتكوّن قطعة مطبوع من 98 حرف الهجائية ولكل منها قيم مختلفة وقطعتان غير المطبوعتين، مكان أي حرف. يختار كل لاعب سبعة أحروف ويحاول على

[19] المرجع السابق، ص.14
[20] المرجع نفسه، ص.17
[21] www.wikipedia.com/diaskes diakses pada tanggal 4 November 2014, pukul 19.00 WIB

تكوين كلمة على لوح اللعبة بالتبادل مع اللاعب الآخر، ويتنافس اللاعبون باستغلال أفضل المواقع في لوح اللعبة لوضع حروفهم عليها، وكذلك استغلال قيمة الحروف[22].

طريقة اللعبة سكرابل

سكرابل هي لعبة من ألعاب الكلمات المخصصة لـ 2 أو 3 أو 4 لاعبين، ويكون اللعبة بتكوين كلمات متشابكة على غرار الكلمات المتقاطعة باستخدام الحروف التي تتفاوت في قيمة نقاطها.

أ. مواصفات المنتج

مواصفات لعبة سكرابل كما يلي:

1- لعبة سكرابل تتكون من لوحة اللعبة بشكل المربّع حول 30 سم x 30سم

2- وقرطاس النتيجة بشكل المربّع حول 14 سم x 28سم

3- تتكون من 100 مربعات التي يفرقه بأحروف الهجائية، وهي كما يلي:
(ا:4)، (ب:2)، (ت:5)، (ث:1)، (ج:3)، (ح:3)، (خ:2)، (د:3)، (ذ:2)، (ر:4)، (ز:2)، (س:3)، (ش:2)، (ص:2)، (ض:2)، (ط:2)، (ظ:1)، (ع:3)، (غ:2)، (ف:3)، (ق:3)، (ك:3)، (ل:4)، (م:4)، (ن:4)، (و:5)، (هـ:3)، (ي:5)، (ة:5)، (ء:1)، (ؤ:1)، (ئ:1)، (أ:4)، (ى:1)، وثلاث مربعات فراغات

4- وشكل هذه المربعات حول 1 سم x 1 سم

5- وتُكمّل لعبة سكرابل بنظام اللعبة التي تُكتبه في القرطاس حول 21 سم x 29سم

6- وتُكمّل هذه اللعبة بسكرابل الحائطية بكشل كبير ليساعد المدرس في شرح نظام اللعبة للطلاب

الهدف من اللعبة

[22] https://maktoob.news.yahoo.com diakses pada tanggal 15 Januari 2015, pukul 15.00 WIB

الحصول على أكبر عدد من النقاط حيث يتنافس اللاعبون باستغلال أفضل المواقع في لوح اللعب لوضع حروفهم عليها، وكذلك استغلال قيمة الحروف.

ملاحظات اللعبة سكرابل

يحمل كل حرف قيمة معينة من النقاط، مسجلة في زاويته اليمنى. ويوجد مربعات حروف فارغة وعددها 2، لايحسب لها أي قيمة من النقاط، ويمكن اعتبارها أي حرف من حروف الهجائية، وعندما يتم اللعب فيها لابد أن يوضح اللاعب "ماذا تمثل من الحرف" بعد ذلك لايمكنه تغييرها إلى نهاية اللعبة.

التحضير قبل بداية اللعبة

أ. أحضر قلماً وورقة لتسجيل النقاط.

ب. ضع لوح اللعبة وسط اللاعبين.

ج. على كل لاعب أن يأخذ رفاً لتنظيم حروفه عليه ، ثم يضعه أمامه.

د. توضع كل الحروف في حقيبتها الخاصة، ثم يسحب كل لاعب حرفاً واحداً، واللاعب الذي يكون حرفه أقرب إلى بداية الحروف الهجائية يلعب أولاً، ثم تعاد الحروف المكشوفة إلى الحقيبة، وتُرج مع الحروف الأخرى حتى تختلط.

هـ. على كل لاعب أن يسحب سبع حروف ثم يضعها على رفه.

و. تتعاقب الأدوار باتجاه عقارب الساعة.

مدخل البحث ومنهجه

إن مدخل البحث الذي تستخدمه الباحثة هو المدخل الكيفي، واستخدام هذا المدخل لوصف كيف خطوات تطوير لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الكوثر مالانج. وبجانب ذلك تستخدم الباحثة المدخل الكمي لقياس فعالية استخدام لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الكوثر مالانج.

نظرا على موضوع البحث وهو "تطوير لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الكوثر مالانج"، فنوع البحث المناسب لهذا الموضوع هو البحث والتطوير (Research & Development). البحث والتطوير هو البحث الذي يسخدم لإنتاج المنتج المعيّن ولتقويمه[23].

إجراءات البحث والتطوير

تسير الباحثة في عملية التطوير لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الكوثر مالانج على الخطوات مراحل التطوير كما قال Borg & Gall[24] وهي كما في هذه:

في هذا البحث قامت الباحثة بثمانية خطوات لتطوير لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية، وهي كما يلي:

1- تحليل الحاجات والمشكلات

قامت الباحثة بمقابلة مبدئية مع معلم اللغة العربية وبعض الطلاب في المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج لحصول البيانات عن كيف تعليم اللغة العربية وما يحتاج في التعليم اللغة العربية.

2- جمع البيانات

وبعد قامت الباحثة هذه المقابلة، عرفت الباحثة أن في هذه المدرسة يحتاج على وسائل التعليمية واستراتيجية التعليم الجديدة، خاصة في تعليم اللغة العربية.

[23] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D* (Bandung: Alfabata, 2008), h. 407.
[24] Ibid, h. 408

وعيّنت الباحثة المفردات من الكتاب المستخدم. حسب على المنهج اللغة العربية في المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج، عدد المفردات التي لا بد أن يتناول الطلاب في الفصل التاسع وخاصة في المستوى الثانية هي 144 مفردات.

3- تصميم المنتج (لعبة سكرابل)

وفي هذا البحث تختار الباحة لعبة لتطوير لعبة سكرابل كوسائل التعليم في المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج. تختار الباحثة هذه اللعبة لأن سكرابل تشكّل بالطريقة لعبة والتعلم. وإحدى أهدافها هي نقصان الكسلان في تعليم اللغة العربية. هذه اللعبة يساعدون الطلاب لتكوين المفردات التي قد يحافظوا الطلاب من المواد الدراسية. والهدف الأخر من لعبة سكرابل هي لتعلّم الطلاب الإتصال بالطلاب الأخرى لأن هذه اللعبة لابد أن يعمل بالمجموعة في المنافسة أي المسابقة.

وبعد صمّمت الباحثة لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية، قامت الباحثة تحكيم المنتج من الخبراء عن مداخلات واقتراحات الخبراء عن لعبة سكرابل وما تتعلق بها.

4- الإصلاحات

بعد قامت الباحثة تحكيم المنتج من الخبراء، قامت الباحثة الإصلاحات لعبة سكرابل نظرا إلى الاقتراحات من الخبراء، مثلا عن سكل لعبة سكرابل، نظام لعبة سكرابل وغير ذلك.

5- التجربة المبدئية (لمجموعة الصغيرة)

بعد قامت الباحثة الإصلاحات المنتج، تقوم الباحثة التجربة الفردية لمجموعة صغيرة التي تتكون من أربع طلاب في فصل التاسع من المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج. هم يلعب لعبة سكرابل في فرقتين، في كل فرقة تتكون من لاعبين. ويهدف هذه التجربة لجمع نتائج الدراسة من الطلاب، خلصة في تعليم مفردات اللغة العربية.

6- التجربة الميدانية (لمجموعة الكبيرة)

وبعد قامت الباحثة التجربة المبدئة، قوم الباحثة التجربة الميدانية لمجموعة كبيرة، وهم جميع طلاب في فصل التاسع من المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج التي تتكون من سبعة وعشرين طلاب.

وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي ولمعرفة نتائج الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية قبل استخدام لعبة سكرابل. وفي لآخر هذه التجربة، تقوم الباحثة بالاختبار البعدي ولمعرفة نتائج الطلاب في تعليم مفردات اللغة العربية بعد استخدام لعبة سكرابل.

ولمعرفة فعالية استخدام لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية لطلاب فصل التاسع من المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج، تقارن الباحثة نتائج الطلاب في الاختبار القبلي ونتائج الطلاب في الاختبار البعدي.

7- الإنتاج النهائي

وبعد نالت الباحثة النتيجة من الطلاب تستطيع الباحثة أن تستخلص أن لعبة سكرابل فعالا لتعليم مفردات اللغة العربية. وخطوات الأخيرة في هذا البحث يعني تجعل الإنتاج النهائي.

تصميم التجربة

تصمّم الباحثة هذا البحث على ثلاثة مراحل، وهي كما يلي:

أ- المرحلة الأولى: تصديق المنتج للخبراء

ب- المرحلة الثانية: التجربة الفردية

ج- المرحلة الثالثة: التجربة الميدانية

أفراد التجربة

أ. المرحلة الأولى

أفراد التجربة في هذه المرحلة، أي حين ما تصمّم الباحثة لعبة سكرابل للخبراء تعليم اللغة العربية يعني الخبيران. وتختار الباحثة خبير تصميم وسائل تعليم اللغة العربية لأن هذا المنتج هو إحدى الوسائل التعليمية، خاصة في تعليم مفردات اللغة العربية. وأما الخبير

الثاني هو خبير مواد تعليم اللغة العربية، لأن المفردات التي تُستخدم في لعبة سكرابل مناسبا بالمواد التعليمية في الفصل التاسع بمدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج.

وأفراد التجربة في هذه المرحلة، أي حين ما تقوم الباحثة بتجربة المبدئية يعني بعض الطلاب في المجموعة الصغيرة. وهم تتكون من أربع حتى ثمانية الطلاب التي تُختر الباحثة بمعاينة اجتماعية عشوائية.

ب. المرحلة الثانية

وأما أفراد التجربة في هذه المرحلة هي جميع الطلاب في الفصل التاسع في المدرسة المتوسطة الكوثر مالانج للعام الدراسي 2014–2015م. وتختار الباحثة هذا الفصل لأنه المستوى الثالثة في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة، لأن سبقه الفصل السابع والفصل الثامن، ولا تقوم الباحثة بالبحث في الفصل السابع والفصل الثامن لأن لم يكتسب الطلاب مفردات كثيرة في هاتين مرحلتين ومع أن في الفصل التاسع يركّز الطلاب في استعداد الامتحان النهائي في المدرية المتوسطة، ويحتاج الطلاب بمراجعة جميع الماواد الدراسية خاصة في درس اللغة العربية .

إذْ تختار الباحثة الفصل التاسع لأن هذا الفصل يحتاج اهتمام كبيرا حتى أن يكون الطلاب يحبوا ويستوعبوا اللغة العربية. وقد يتعلمون الطلاب مفردات كثيرة في المرحلة قبله أي في الفصل السابع والفصل الثامن. ولذلك يحتاج استراتيجية خاصة في ممرّسة استخدام المفردات لدى الطلاب حتى أن يكون الطلاب يحافظون المفردات التي قد علّمهم ويستخدمواها في الجمل.

تحليل البيانات

تحلل الباحثة البيانات الكيفية من الملاحظة والمقابلة وكذلك خطوات تطوير لعبة سكرابل في تعليم مفردات اللغة العربية بالأسلوب الوصفي. وتحلل الباحثة البيانات الكمية من تنائج الاستبانة للخبراء والطلاب بالأسلوب الإحصائي الوصفي.

وأما لقياس فعالية استخدام لعبة سكرابل في تعليم مفردات اللغة العربية، تعتمد الباحثة بنتيجة الاستبانة للخبراء وكذلك طلاب فصل الثاني في المدرسة الكوثر مالانج.

وتستخدم الباحثة (SPSS. Versi 17) "t-tes" في تحليل البيانات من الاستبانة لقياس فعالية هذه اللعبة في تعليم اللغة العربية.

ولمعرفة فعالية استخدام لعبة سكرابل في تعليم مفردات اللغة العربية لطلاب الفصل التاسع في مدرسة الكزثر المتوسطة، فاعتمدت الباحثة بنتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. واستخدمت الباحثة (SPSS. Versi 17) "t-tes" في تحليل البيانات الآتية لمعرفة فعالية هذه البطاقة في تعليم اللغة العربية. ونتائجها كما يلى:

الجدول (8)

نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

رقم	الإسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
1	أو دري زليغ شه فوترا (Azel)	30	60
2	نوفال (Naufal)	80	100
3	كيفين رفيان شه فوترا (Kevin)	80	90
4	نوفا رمضان دوي فوترا (Nova)	60	100
5	سيسيليا رودول فالينتينوا (Sesil)	50	60
6	نوفيان دوي رماضانا (Dana)	80	100
7	هسنا ساليسا ديانيدا (Hasna)	60	40
8	ديا أيونينج تياس (Diah)	80	90
9	أناندا بليا شمشا هرمنتوا (Bella)	90	100

10	أناندا نور رحمة موليدة (Rahma)	80	100
11	أليا شافيرا فوتري أو نيكا (Vira)	100	90
12	سافينا ويداد الزهرة (Wida)	100	100
13	ثابيتة ريزا أديتيا (Tasya)	100	100
14	فائقة الزهرة (Zahra)	100	100
15	سالما راتيفا ديوي ريفما فوتري (Salma)	100	100
16	دانيش أليف أرسان (Danish)	100	100
17	تغار كايرزا فاهلفي (Ega)	100	100
18	ديماس أزرا أريانتوا (Demas)	70	70

واستخدمت الباحثة الاختبار t (t-tes) باستخدام SPSS versi 17

للمجموعة الواحدة، وهذا الاختبار للحصول إلى المقارنة بين المعدل في حالتين[25]، مثل المقارنة بين تتيجة الطلاب قبل استخدام لعبة سكرابل وبعد استخدامها. وهذا نتيجة تحليل SPSS باستخدام t-tes:

الجدول (9)

نتيجة تحليل SPSS في المقارنة بين المعدل في نتيجة الاختبار القبلي ولاختبار البعدي

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pre tes	81.11	18	20.548	4.843
	Nilai Pos tes	88.89	18	18.436	4.345

نظرا إلى الجدول أن المعدل لنتيجة الاختبار لقبلي هي 81.11 وأما المعدل لنتيجة الاختبار البعدي 88.89 ونسبتها هي 7.78 وبهذه كلها وجدت الباحثة الفرق

[25] Duwi Priyanto, *Belajar Cepat Olah data Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Penerbit ANDI), h.41

بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وهذا دليل أن تعليم اللغة العربية باستخدام "لعبة سكرابل" ذو أهمية كبيرة في تعلم اللغة العربية.

الجدول (10)

نتيجة تحليل SPSS في العلاقة بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار بعدي

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Pre tes & Nilai Pos tes	18	.733	.001

ننظر إلى الجدول أن نتيجة Signifikansi (Sig) هي 0،001

إذا نتيجة Signifikansi (Sig) أقل من 0،005 نعرف أن هناك العلاقة بين نتيجة الطلاب قبل استخدام لعبة سكرابل وبعد استخدامها.[26]

الجدول (11)

نتيجة تحليل SPSS في المقارنة بين نتيجة الاختبار القبلي ولباختبار بعدي

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Pre tes - Nilai Pos tes	-7.778-	14.371	3.387	-14.924-	-.631-	**-2.296-**	17	.035

إذا قيمة (Sig. (2 tailed)) أقل من 0،005 نعرف أن ليس هناك فرق بين نتيجة الطلاب قبل استخدام لعبة سكرابل وبعد استخدامها، وأما إذا قيمة Sig. (2)

[26] Duwi Priyanto, *Belajar Cepat Olah data Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: Penerbit ANDI), hlm.43

(tailed) أكبر من 0،005 نعرف أن هناك فرق بين نتيجة الطلاب قبل استخدام البطاقة الرباعية وبعد استخدامها.

من هذا الجدول فحصل هذا البحث قيمة ((Sig. (2 tailed) هي 0،035 وهذا دليل أن قيمة ((Sig. (2 tailed) =0،035 أكبر من 0،005 وهذا يدل على أن تعليم اللغة العربية باستخدام "لعبة سكرابل" فعال. وهذه النتيجة مناسبة بإجابة أسئلة البحث للنمرة الثالثة.

نتائج البحث والخلاصة

وأما نتائج هذا البحث هي: (1) إن تطوير لعبة سكرابل لتعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج تمر بثمانية مراحل كما شرحت الباحثة في بحثها، (2) إن لعبة سكرابل فعال لتعليم مفردات اللغة العربية، وذلك بالنظر إلى نتائج الإختبار الطلاب. واستخدمت الباحثة الاختبار t (t-tes) للمجموعة الواحدة. ونتيجة تحليلها يدل على أن تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة سكرابل فعال، خاصة للطلاب فصل التاسع من المدرسة الكوثر المتوسطة في مالانج.

قائمة المراجع

رشدي أحمد طعيمة، *تعليم اللعربية لغير الناطقين بها مناهجه وأسالبه*، (رباط: المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، إيسسكو، 1410هـ)

رحمن إبراهيم، *الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية واللغت الحية الأخرى لغير اللناطقين بها*، (القاهرة: دار الفكر العربي، 1987)

عبد المجيد سيد أحمد منصور، *سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية*، (الرياض: دار المعارف، 1983)

عبد الرّحمن كدوك. *تكنولوجيا التعليم : الماهية والأسس والتطبيقات العملية* (الرياض: المفردات, 2000)

حسين حمدي التوبجى، *وسائل الاتصال والتكنولوجيا في تعليم*، (كويت: الاداب والتربية بجامعة كويت، 2010)

إمام أسراري، الوسائل *المعينات في تعليم العربية*. (مالانج، إيكيب مالانج : 1995م)

ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية* (الرياض: دار المريخ للنشر، 1983)

Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta :Rajawali Press.

Sujana, Nana Sujana dan Ahmad Rifai. 1992. *Media Pengajaran* Bandung : Sinar Baru.

Ismail, Andang. 2005. *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media.

Haris, Abdul.2005. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Game. El-Jadid. Jurnal Ilmu Pengetahuan Islam. Vol. 2, No. 4.

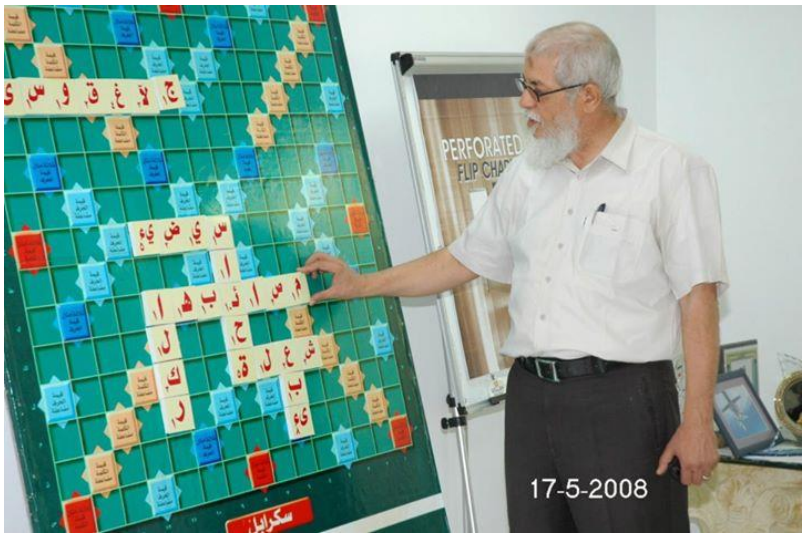
Machmudahdan, Abdul Wahab Rosyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D* (Bandung: Alfabata, 2008)

صورة لعبة سكرابل

1. صورة مربعات التي يفرقه بأحروف الهجائية

2. صورة لعبة سكرابل الحائطية



4. صورة لعبة سكرابل العربي