

## فعالية استخدام لعبة القرورة في تنمية مهارة الكلام لطلاب الثالث الابتدائي في معهد الرياض فالمباغ

**Segaf Baharun<sup>1</sup>, Muhammad Imamul Arifin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Internasional (UII) Darullughah Wadda'wah, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Internasional (UII) Darullughah Wadda'wah, Indonesia

E-mail: [segafbaharun@iuidalwa.ac.id](mailto:segafbaharun@iuidalwa.ac.id)<sup>1</sup> [Imamarifin98@gmail.com](mailto:Imamarifin98@gmail.com)<sup>2</sup>

DOI: 10.38073/lahjatuna.v2i1.918

Received: Agustus 22

Accepted: September 22

Published: Oktober 22

### مستخلص البحث

كان معهد الرياض فالمباغ الذي أدار الحبيب حامد الحبشي معهدا مشهورا في التربية الإسلامية وعملية تدريس العلوم الشرعية، وكل العلوم الشرعية تكون مكتوبة باللغة العربية في الكتب الموجودة في ذلك المعهد، ولذلك أجرى معهد الرياض فالمباغ المحاولات في تدريس اللغة العربية، مثل الحفظ كل يوم من المفردات العربية، والمحاضرة بالعربية، والإعلان باللغة العربية. و هذه المحاولة التي فعل معهد الرياض في تعليم اللغة العربية لم تكن مؤثرة كبيرة في تطور الطلاب على التكلم اللغة العربية واستيعاب المفردات لديهم، لأن الباحث يرى المشكلة الواقعة من حيث مهارة الكلام في هذا المعهد أحص بالذکر في الفصل الثالث الابتدائي أن أكثر الطلاب في الفصل الثالث الابتدائي بمعهد الرياض فالمباغ لم يستطع أن ينطق الطالب أصوات اللغة العربية بالصحيحة، ولا يستطيع أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة، وولا يستطيع أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة. من هذه القضية المخزنة وحل المشكلة الواقعية، اختار الباحث كيفية تعليم اللغة العربية الناحجة التي تساعدهم على التكلم اللغة العربية بالفصحى والصحيحة بلعبة القرورة هي إلقاء القصة على حسب القرطاس في القرورة، وكتب الباحث الموضوع " فعالية استخدام لعبة القرورة في تنمية مهارة الكلام لطلاب الثالث الابتدائي في معهد الرياض فالمباغ ". وأهدافه معرفة عملية استخدم لعبة القرورة لطلاب الصف الثالث الابتدائي بمعهد الرياض فالمباغ ومعرفة فعالية تعليم مهارة الكلام بالقرورة لطلاب الصف الثالث الابتدائي بمعهد الرياض فالمباغ.

المدخل المستعمل في هذا البحث المدخل الكمي، والمنهج التجريبي، كان الباحث جمع البيانات بالملاحظة، والمقابلة، والاختبار، وحصل الباحث النتائج أن لعبة القرورة فعال في تنمية مهارة طلاب

معهد الرياض في التكلم باللغة العربية بالنظر إلى ما الذي حصله الباحث في دراسته حينما يطبق تدريس اللغة العربية باستخدام لعبة القرورة في الفصل الثالث، و بالنظر إلى النتائج المحسولة والقواعد لاختبار الفرض السابق وجد الباحث أن درجة تاء حساب في هذا البحث بلغت درجة تاء ٣,٧٨ للمجموعة التجريبية، هذا العدد أكبر من درجة تاء في الجدول عند مستوى الدلالة ٥% و ١%.

**الكلمات الرئيسية:** فعالية استخدام لعبة القرورة ، في تنمية مهارة الكلام ، لطلاب الثالث

الإبتدائي

المقدمة

إن من المعروف بمكان أن تدريس اللغة العربية للطلبة المعاهد الإسلامية يهدف إلى تدريس وتنمية المهارات اللغوية الأربع وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، ويحث المنهج أيضا أن يكون تدريس اللغة العربية في المستوى الإبتدائي مقدّما ومشدّدا للحصول على مهارة الاستماع والكلام<sup>١</sup>. ثم إنه قد اتّضحت لنا أهمية الكلام من حيث أنه ليس فرعاً لغوياً معزولاً عن بقية فروع اللغة العربية، بل هو الغاية من دراسة جميع فروع اللغة العربية، وأن جميع المواد والفروع العربية تشير إلى الكلام والتعبير في دراستها، وهذا يعني أن كل فروع اللغة العربية خادمة للتعبير، فهو المحصلة النهائية لكل الدراسات اللغوية<sup>٢</sup>.

فمنذ البداية ينبغي أن يكون الدارسون قادرين على استخدام اللغة من حيث التعبير الشفوي، فإنهم يقبلون على تعلم اللغة وفي ذهنهم الاستخدام الشفهي لها، وعندما تمرّ الأيام دون أن يتمكنوا من الكلام بها يحدث لهم نوع من الإحباط، ويتبهم شعور بأن التحدث بهذه اللغة أمر صعب بعيد المنال، لذلك لا ينبغي تأخير التدريب على الحديث بل يجب أن يكون نشاطاً طبيعياً منذ الدرس الأول لتعلم اللغة<sup>٣</sup>.

وبالرغم من جوهرية مكانة الكلام في تعلم اللغة إلا أن الباحث رأى من خلال مقابلة مدرسي المواد العربية على أن الطلاب في المرحلة الإبتدائية بمعهد الرياض فالمباغ ضعيفون في الكلام وأنهم يخافون عند أداء الكلام أو المحادثة والحوار باللغة العربية لقلة عدد المفردات التي استوعبوها ولأنهم أيضا لم يتعودوا بالكلام العربي ووجدوا أنفسهم غرباء ومستجدين عن هذا الأمر، وإذا تحدثوا بحوار تحدثوا بغير طلاقة

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Kurikulum Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta:

Dirjen Binbaga Islam, Direktorat Mapendais pada Sekolah Umum, Depag.2003) hal: 1.

<sup>٢</sup> أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع، ١٤١٣هـ) ص ٨٧

<sup>٣</sup> محمود كامل الناقة، رشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (إيسيسكو : منشورات المنظمة الإسلامية

للتربية والعلوم والثقافة ، ١٤٢٤هـ / ٢٠٠٣م) ص ١٢٧

وتجويد خوفا من مخالفة التراكيب القواعدية وهم يشتغلون بتفكير القواعد كثيرا حتى يصعب عليهم الكلام بطلاقة.

المعهد له مكان مهم في تعليم اللغة العربية وتكوين البيئة العربية، ومن محاولة تعليم اللغة العربية منه نظام خاص على الطلاب في التحدث باللغة العربية في أفعاله اليومية، وأنشطة تدعو إلى إجادة التكلم باللغة العربية مثل المحاضرة بالعربية، والمسرحية بالعربية، وغيرها من الأنشطة المدعوة في التكلم باللغة العربية. والطلاب في تعليم اللغة العربية لا بدّ من تكليف وجهود كبير ببعض الأنشطة التعليمية، ومتابعة قيامه بها، فالتعليمية تركز على المهارات والوسائل، والأساليب، التي ينتهجها المعلم في تعليمه، كالكتب المساعدة، والمواد المسجلة، وغير ذلك، أما التعلّميّة فتتمثل بما يقوم به المتعلّم المتلقّي للعلم، من جهود، ومتابعة، مثل : تصفح شبكات (النت)، والتفاعل مع شبكات التواصل الاجتماعي، متابعة الفضائيا، تشجيع المتعلّم على تصفح القرآن الكريم، ذلك أنّه منجم ضخم للغة العربيّة، تشجيع المتعلّم على قراءة بعض قصص الأطفال المشوّقة.<sup>4</sup>

وكان معهد الرياض فالمباغ الذي أدار الحبيب حامد الحبشي معهدا مشهورا في التربية الإسلامية وعملية تدريس العلوم الشرعية، وكل العلوم الشرعية تكون مكتوبة باللغة العربية في الكتب الموجودة في ذلك المعهد، ولذلك أجرى معهد الرياض فالمباغ المحاولات في تدريس اللغة العربية، مثل الحفظ كل يوم من المفردات العربية، والمحاضرة بالعربية، والإعلان باللغة العربية. وهذه المحاولة التي فعل معهد الرياض في تعليم اللغة العربية لم تكن مؤثرة كبيرة في تطور الطلاب على التكلم اللغة العربية واستيعاب المفردات لديهم، لأن الباحث يرى المشكلة الواقعة من حيث مهارة الكلام في هذا المعهد أخص بالذكر في الفصل الثالث الإبتدائي أن أكثر الطلاب في الفصل الثالث الإبتدائي بمعهد الرياض فالمباغ لم يستطع أن ينطق الطالب أصوات اللغة العربية بالصحيحة، ولا يستطيع أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة، وولا يستطيع أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.

من هذه القضية المحزنة وحل المشكلة الواقعية، اختار الباحث كيفية تعليم اللغة العربية الناحجة التي تساعدهم على التكلم اللغة العربية بالفصحى والصحيحة بلعبة القرورة هي إلقاء القصة على حسب القرباس في القرورة، وكتب الباحث الموضوع " فعالية استخدام لعبة القرورة في تنمية مهارة الكلام لطلاب الثالث الإبتدائي في معهد الرياض فالمباغ .."

### منهجية البحث

استخدم الباحث في هذا البحث المدخل الكمي، ويختار الباحث هذا المدخل، لأنه يريد أن يعرف عملية التدريس في تزويد المفردات لترقية المهارات اللغوية خصوصا في مهارة الكلام. وكان هذا البحث من أنواع الدراسة المقارنة التي تستخدم المنهج التجريبي (Experiment Research) أداة

4. أحمد علي الخولي، الاختبارات اللغوية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، ٢٠٠٠) ص ١٠٨.

ووسيلة لمعرفة ومقارنة فعالية تعليم مهارة الكلام على أساس هدف الباحث في أن ينطق الطالب أصوات اللغة العربية بالصحيحة، وأن ينطلق الأصوات المتجاورة والمتشابهة، ويستطيع أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة. وإن التجربة هي محاولة مضبوطة لإثبات فروض معينة، وأن المنهج التجريبي هو إثبات الفروض عن طريق التجريب، والباحث الذي يريد أن يثبت فروضه عن طريق التجريب يصمم تجربته عن طريق اتخاذ اجراءات متكاملة لعملية التجريب . والمنهج التجريبي يبحث عن العلاقات بين المتغيرات (العوامل) الصحيحة للحصول على التعميم (Generalisasi) . وقال أحمد يعتبر المنهج التجريبي أقرب مناهج البحوث لحل المشكلات بالطريقة العلمية. هو محاولة للتحكم في جمع المتغيرات والعوامل الأساسية باستثناء متغير واحد، حيث يقوم الباحث بتطويعها أو تغييرها بهدف تحديد وقياس تأثيره في العلمية. وأخذ الباحث المجموعة التجريبية ٦٣ طالبا للتجربة.

### نتائج البحث ومناقشتها

١ - استخدام لعبة القرورة في تنمية مهارة الكلام لطلبة الصف الثالث الابتدائي في معهد

#### الرياض فالمباغ

كان تعليم لعبة القرورة تعتبر بالوسيلة التعليمية في مجال التعلم مجموعة من الوسيلة التي تعد إعدادا حسنا، لتستثمر في توضيح الوسيلة التعليمية وتثبيت أثرها في أذهان المتعلمين. وهي تستخدم في جميع الموضوعات الدراسية التي يتلقاها المتعلمون في مختلف مراحل الدراسة. وتهدف هذه الوسيلة التعليمية إلى مساعدة المتعلم على القراءة بسرعة وسهولة ويسر ودقة فهم محتوى المادة المقرورة بوسيلة القرورة.

يري عبد الخالق لما قابله الباحث عن الوسيلة التعليمية بلعبة القرورة:

"أن أهمية لعبة القرورة من الوسيلة التعليمية في أنه يستطيع أن يشجع الطلاب ويرفع همّتهم في التعليم وتقوي المعلومات في أذهانهم وتجعل عملية التعليم والتعلم حية، وأيضا أن لعبة القرورة من الوسيلة التعليمية يساعد على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة وتزويد المفاهيم عند التلاميذ ونحوها من الأمور التعليمية."°

كان الباحث يدرس الطلاب في الفصل الرابع الابتدائي بهذه الدراسة باستخدام لعبة القرورة ، وفعل هذا البحث بأربع لقاءات: (١) الاختبار القبلي في اللقاء الأول، و (٢) التجريبية في اللقاءين الثاني و الثالث، و (٣) الاختبار البعدي في اللقاء الرابع. هذه الفعل يسبب على الافعال التالية:

المقابلة مع قسم اللغة العربية التاريخ ٢ جانواري ٢٠٢٢<sup>5</sup>

- ١- أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية، وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة وذلك بطريقة مقبولة من أبناء العربية.
- ٢- أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة.
- ٣- أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
- ٤- أن يعبر عن أفكاره مستخدماً الصيغ النحوية المناسبة.
- ٥- أن يعبر عن أفكاره مستخدماً النظم الصحيحة لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام.

كان الباحث فعل لعبة القرورة على الكيفية التالية:

- ١- يسلمّ المدرس على التلاميذ ويسألهم عن أحوالهم عند دخول الفصل.
- ٢- يبدأ المدرس الدرس بالبسملة والدعاء.
- ٣- يسأل المدرس التلاميذ عن الدرس والتاريخ ويكتبها على السبورة.
- ٤- يشرح المدرس عن إجراءات عملية التعليم.
- ٥- يدخل المدرس المفردات في القرورة
- ٦- أن يلعب المدرس لعبة القرورة
- ٧- يأمر المدرس الطلاب أن يتقدم واحد بعد واحد ليأخذ القرطاس في القرورة ليتكلم أمام الطلاب بتلك القرطاس
- ٨- يصحح المدرس الطلاب لمن وجد الخطأ في تكلمه
- ٩- يشجع ليس له الإعتماد علي نفسه

في الدراسة الميدانية التي قد قام بها الباحث في معهد الرياض فالمباغ ، حصل على تجريبية استخدام لعبة القرورة في تعليم مهارة الكلام لدى المجموعة التجريبية. وفي تجريبية هذه الوسيلة قدم الباحث الفرض أن استخدامها فعال لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب في تلك المدرسة. وفي هذه الحالة، جمع الباحث البيانات من نتيجة الاختبار القبلي يعني قبل تجريب لعبة القرورة ، و الاختبار البعدي يعني بعد تجريب لعبة القرورة من ٣٠ طالباً في المجموعة التجريبية، وجمع أيضاً البيانات مقارنة من نتيجة الاختبار القبلي و البعدي من ٣٠ طالباً في المجموعة الضابطة. و هذه البيانات مكتوبة في الجدول الآتي :

جدول ١

معيار كفاءة الكلام

التقدير	النتائج
ممتاز	١٠٠ - ٩١
جيد جدا	٩٠ - ٨١
جيد	٨٠ - ٧١
مقبول	٧٠ - ٦١
راسب	٦٠ $\geq$

جدول ٢

درجة الطلاب في الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية

النمرة	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	التقدير
١	أحمد فوزي	١٠٠	١٠٠	ممتاز
٢	محمد فيصل علي	٦٥	٨٥	جيد
٣	محمد عارف غزالي	٧٠	٩٥	جيد جدا
٤	أحمد فندي عفوان	٨٠	٨٠	جيد
٥	عبد السلام	٥٠	٧٠	راسب
٦	جماعي	٨٠	٨٥	جيد جدا
٧	محمد عمر فاروق	٦٠	٧٠	مقبول
٨	خير الهدى	١٠٠	١٠٠	ممتاز
٩	عبد الله الفقير	٧٠	٨٠	جيد
١٠	محمد فضلي فوزي	٥٠	٧٥	مقبول
١١	محمد عباس	٩٥	١٠٠	ممتاز
١٢	حافظ فتح الرحمن	٥٥	٨٥	جيد
١٣	محمد شافع الدين	٨٠	١٠٠	جيد جدا
١٤	خير الوالدين	١٠٠	١٠٠	ممتاز
١٥	أحمد فهمي بن أرشد عبد الله	٦٥	٨٥	جيد
١٦	أحمد مفلح	٧٠	٩٥	جيد جدا
١٧	محمد نايف	٨٠	٨٠	جيد
١٨	محمد كاندياس	٥٠	٧٠	راسب

١٩	بدر الهدى	٨٠	٨٥	جيد جدا
٢٠	محمد مجيب الدين	٦٠	٧٠	مقبول
٢١	رزقي عبد الله	١٠٠	١٠٠	ممتاز
٢٢	فهيم عليم	٧٠	٨٠	جيد
٢٣	عبد الرحمن	٥٠	٧٥	مقبول
٢٤	حارس فضلي	٩٥	١٠٠	ممتاز
٢٥	محمد ذو الحلم	٥٥	٨٥	جيد
٢٦	عبد الهادي	٨٠	١٠٠	جيد جدا
٢٧	مهار الدين	١٠٠	١٠٠	ممتاز
٢٨	شكور	٦٥	٨٥	جيد
٢٩	طاب الدين	٧٠	٩٥	جيد جدا
٣٠	عبد الحليم	٨٠	٨٠	جيد

ومتوسط درجة المجموعة التجريبية في مهارة الكلام هو :

$$\text{مجموع النتائج للاختبار البعدي} = \frac{3475}{\text{عدد الدارسين في المجموعة التجريبية}} = \frac{3475}{30} = 115.83$$

هذه الدرجة (٨٧) تدل على أن كفاءة الكلام لدى التلاميذ في المجموعة التجريبية "جيد جدا".

هذا التقدير من الاختبار البعدي معتمدا على المعيار السابق.

### جدول ٣

درجة الطلاب في الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة

التمرة	أسماء الطلاب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	التقدير
١	أحمد أبو حسن	٤٠	٥٠	راسب
٢	فريد فضلي	١٠٠	٩٥	ممتاز
٣	أحمد كشف الأنوار	٧٠	٦٠	مقبول
٤	حكمتيار ذاكر بيضاوي	٨٥	٨٠	جيد جدا
٥	محمد أمين الله	٨٠	٨٥	جيد جدا
٦	أحمد زكي حمدي	٦٥	٥٠	راسب
٧	سلمان	٥٠	٥٠	راسب

راسب	٥٥	٥٥	علي أكبر	٨
جيد جدا	٨٠	٩٠	محمد علي	٩
جيد جدا	٨٠	١٠٠	طارب	١٠
راسب	٤٥	٥٠	فرحان	١١
جيد	٧٠	٧٥	محمد عبد الرحمن	١٢
راسب	٦٠	٦٠	لالؤ حديفي	١٣
راسب	٥٠	٤٠	عبد الحميد	١٤
ممتاز	٩٥	١٠٠	محمد سقيط	١٥
مقبول	٦٠	٧٠	محمد مصباح المنير	١٦
جيد جدا	٨٠	٨٥	علي مسلمين	١٧
جيد جدا	٨٥	٨٠	شواردي	١٨
راسب	٥٠	٦٥	سوجيفطا	١٩
راسب	٥٠	٥٠	الحاج جنيدي	٢٠
راسب	٥٥	٥٥	شهفزال حلمي	٢١
جيد جدا	٨٠	٩٠	أريساندي	٢٢
جيد جدا	٨٠	١٠٠	محمد أليان	٢٣
راسب	٤٥	٥٠	محمد ولدان	٢٤
جيد	٧٠	٧٥	محمد زين الفؤاد	٢٥
راسب	٦٠	٦٠	نور رحيم	٢٦
راسب	٥٠	٤٠	محمد يوسف حسين	٢٧
ممتاز	٩٥	١٠٠	نافع	٢٨
مقبول	٦٠	٧٠	أحمد نووي	٢٩
جيد جدا	٨٠	٨٥	زيد	٣٠

ومتوسط درجة المجموعة التجريبية في مهارة الكلام هو :

$$\text{مجموع النتائج للاختبار البعدي} = \frac{2725}{66} = \text{عدد الدارسين في المجموعة التجريبية} \times 30$$

هذه الدرجة (٦٦) تدل على أن كفاءة الكلام لدى التلاميذ في المجموعة التجريبية "مقبول".

هذا التقدير من الاختبار البعدي معتمدا على المعيار السابق.

من الجدولين السابقين قد اتضح للباحث درجة الطلاب في كل مجموعة في الاختبار القبلي و البعدي.

فعالية لعبة القوروة في تنمية مهارة الكلام لطلبة الصف الثالث الإبتدائي في معهد الرياض فالمباغ قد وصل الباحث إلى تحليل البيانات بتحليل نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة، و تحليل المقارنة بين هاتين المجموعتين، كلاهما لنيل البيانات الصادقة. ويتبع الباحث في عملية التحليل الخطوات الآتية :

#### ١- تحليل نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية و الضابطة

لمعرفة التأثير بين المتغير التجريبي و الناتج، حلل الباحث نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية و الضابطة برعاية الخطوات الآتية :

(أ) - معرفة الفرق (مرسوم بعلامة  $D$ ) بين نتيجة الاختبار القبلي (مرسوم بعلامة  $X$ ) ونتيجة الاختبار البعدي (مرسوم بعلامة  $y$ ) لكل مجموعة :  $D = x - y$ .

(ب) - جمع الفرق حتى ينتج  $\sum D$ .

(ج) - معرفة متوسط الفرق (مرسوم بعلامة  $M_D$ ) بالرمز:  $M_D = \frac{\sum D}{N}$

(د) - ارتقاء درجة ثانية للفرق ثم تجمع حتى ينتج  $\sum D^2$ .

(هـ) - معرفة الانحراف المعياري من الفرق (مرسوم بعلامة  $SD_D$ ) بالرمز:

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

(و) - معرفة الخطأ المعياري من متوسط الفرق وهو  $SE_{M_D}$  بالرمز:  $SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$

(ز) - معرفة  $t_0$  باستخدام الرمز:  $t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$

#### جدول ٤

نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية

$D^2$	الفرق $D = x - y$	الاختبار		الطلاب (N)
		القبلي (X)	البعدي (Y)	
٠	٠	١٠٠	١٠٠	١

٤٠٠	-٢٠	٨٥	٦٥	٢
٦٢٥	-٢٥	٩٥	٧٠	٣
٠	٠	٨٠	٨٠	٤
٤٠٠	-٢٠	٧٠	٥٠	٥
٢٥	-٥	٨٥	٨٠	٦
١٠٠	-١٠	٧٠	٦٠	٧
٠	٠	١٠٠	١٠٠	٨
١٠٠	-١٠	٨٠	٧٠	٩
٦٢٥	-٢٥	٧٥	٥٠	١٠
٢٥	-٥	١٠٠	٩٥	١١
٩٠٠	-٣٠	٨٥	٥٥	١٢
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	١٣
٠	٠	١٠٠	١٠٠	١٤
٤٠٠	-٢٠	٨٥	٦٥	١٥
٦٢٥	-٢٥	٩٥	٧٠	١٦
٠	٠	٨٠	٨٠	١٧
٤٠٠	-٢٠	٧٠	٥٠	١٨
٢٥	-٥	٨٥	٨٠	١٩
١٠٠	-١٠	٧٠	٦٠	٢٠
٠	٠	١٠٠	١٠٠	٢١
١٠٠	-١٠	٨٠	٧٠	٢٢
٦٢٥	-٢٥	٧٥	٥٠	٢٣
٢٥	-٥	١٠٠	٩٥	٢٤
٩٠٠	-٣٠	٨٥	٥٥	٢٥
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	٢٦
٠	٠	١٠٠	١٠٠	٢٧
٤٠٠	-٢٠	٨٥	٦٥	٢٨

٦٢٥	-٢٥	٩٥	٧٠	٢٩
٠	٠	٨٠	٨٠	٣٠
= ١٠٨٠٠	$\sum D = -١٧٠$			
$\sum D^2$	= -١٣,٠٧			
	$M_D$			

من الجدول السابق اتضح للباحث أن  $\sum D = -١٧٠$  و  $\sum D^2 = ١٠٨٠٠$  و  $M_D = -١٣,٠٧$  ثم حسب هو الانحراف المعياري من الفرق بالرمز:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}} \\ SD_D = \sqrt{\frac{10800}{30} - \frac{(-170)^2}{(30)}} = \sqrt{276,92 - (-13,07)^2} \\ = \sqrt{276,92 - 170,82} = \sqrt{106,1} = 10,3$$

ثم حساب الخطأ المعياري من متوسط الفرق بالرمز:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\ SE_{M_D} = \frac{10,3}{\sqrt{30-1}} = \frac{10,3}{\sqrt{29}} = \frac{10,3}{3,46} = 2,98$$

ثم حساب  $t_0$  باستخدام الرمز:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}} \\ t_0 = \frac{-13,07}{2,98} = 4,39$$

(الملاحظة: إن علامة النقص (-) في العدد ليست علامة الحساب، وإنما هي علامة الفرق بين العددين).

من الحساب السابق قد وجد الباحث أن:

- متوسط الفرق ( $M_D$ ) بين الاختبار القبلي و البعدي هو ١٣,٠٧
- الانحراف المعياري ( $SD_D$ ) هو ١٠,٣
- الخطأ المعياري ( $SE_{M_D}$ ) هو ٢,٩٨
- درجة ت حساب ( $t_0$ ) هو ٤,٣٩
- $df = N-1$  و وجد أن  $df = ٤٠$  و  $df = 12-1$  ثم العدد 12 يرجع إلى درجة ت في الجدول المعتمد. وقد اتضح أن درجة ت الجدول عند مستوى الدلالة 5% تدل

على العدد ٢,١٨ و عند مستوى الدلالة 1% تدل على العدد ٣,٠٦. فعرف الباحث أن درجة ت الحساب  $t_0$  أكبر من درجة ت الجدول (٢,١٨ > ٣,٠٦ < ٤,٣٩). اعتمادا على ذلك هناك فرق ظاهر بين نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة التجريبية بعد تطبيق لعبة القرورة عليهم. وبعبارة أخرى أن لعبة القرورة فعال لتنمية مهارة الكلام .

جدول (٦)

نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة

D <sup>2</sup>	الفرق (D= x-y)	الاختبار		الطلاب (N)
		البعدي (y)	القبلي (x)	
١٠٠	-١٠	٥٠	٤٠	١
٢٥	٥	٩٥	١٠٠	٢
١٠٠	١٠	٦٠	٧٠	٣
٢٥	٥	٨٠	٨٥	٤
٢٥	-٥	٨٥	٨٠	٥
٢٢٥	١٥	٥٠	٦٥	٦
٠	٠	٥٠	٥٠	٧
٠	٠	٥٥	٥٥	٨
١٠٠	١٠	٨٠	٩٠	٩
٤٠٠	٢٠	٨٠	١٠٠	١٠
٢٥	٥	٤٥	٥٠	١١
٢٥	٥	٧٠	٧٥	١٢
٠	٠	٦٠	٦٠	١٣
١٠٠	-١٠	٥٠	٤٠	١٤
٢٥	٥	٩٥	١٠٠	١٥
١٠٠	١٠	٦٠	٧٠	١٦
٢٥	٥	٨٠	٨٥	١٧
٢٥	-٥	٨٥	٨٠	١٨
٢٢٥	١٥	٥٠	٦٥	١٩

٠	٠	٥٠	٥٠	٢٠
٠	٠	٥٥	٥٥	٢١
١٠٠	١٠	٨٠	٩٠	٢٢
٤٠٠	٢٠	٨٠	١٠٠	٢٣
٢٥	٥	٤٥	٥٠	٢٤
٢٥	٥	٧٠	٧٥	٢٥
٠	٠	٦٠	٦٠	٢٦
١٠٠	-١٠	٥٠	٤٠	٢٧
٢٥	٥	٩٥	١٠٠	٢٨
١٠٠	١٠	٦٠	٧٠	٢٩
٢٥	٥	٨٠	٨٥	٣٠
= ٢٩٧٥	$\sum D = ٦٠$			
$\sum D^2$				
	$M_D = ٤,٦٢$			

من الجدول السابق اتضح للباحث أن  $\sum D = ٦٠$  و  $\sum D^2 = ٣٢٧٥$  و  $M_D = ٤,٦٢$ ،  
ثم حسب هو الانحراف المعياري من الفرق بالرمز:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}} \\ SD_D = \sqrt{\frac{2995}{30} - \frac{(60)^2}{(30)}} = \sqrt{80,77 - (4,62)^2} \\ = \sqrt{80,77 - 21,35} = \sqrt{59,42} = 7,7$$

ثم حساب الخطأ المعياري من متوسط الفرق بالرمز:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\ SE_{M_D} = \frac{7,7}{\sqrt{41-1}} = \frac{7,7}{\sqrt{40}} = \frac{7,7}{3,46} = 2,23$$

ثم حساب  $t_0$  باستخدام الرمز:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}} \\ t_0 = \frac{4,62}{2,23} = 2,08$$

من الحساب السابق قد وجد الباحث أن:

- متوسط الفرق ( $M_D$ ) بين الاختبار القبلي و البعدي هو ٤,٦٢
- الانحراف المعياري ( $SD_D$ ) هو ٧,٧
- الخطأ المعياري ( $SE_{M_D}$ ) هو ٢,٢٣
- درجة ت حساب ( $t_0$ ) هو ٢,٠٨
- $df = N-1$  و وجد أن  $df = 30-1=29$  ثم العدد ٦٠ يرجع إلى درجة ت  $t$  في الجدول المعتبر. وقد اتضح أن درجة ت الجدول عند مستوى الدلالة 5% تدل على العدد ٢,١٨ و عند مستوى الدلالة 1% تدل على العدد ٣,٠٦ فعرف الباحث أن درجة ت الحساب  $t_0$  أصغر من درجة ت الجدول ( $٢,١٨ < ٢,٠٨ < ٣,٠٦$ ).
- اعتمادا على حساب النتيجة الأخيرة ليس فيها الاختلاف بين نتيجة الاختبار القبلي و البعدي للمجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. و بعبارة أخرى أن الطريقة أو الوسيلة التقليدية لا تؤثر تأثيرا تفاعليا في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام .

وهما دلالة الفرق بين المجموعتين التجريبية و الضابطة في نتيجة الاختبارين القبلي و البعدي كما هي مرسومة في الجدول الآتي :

#### جدول ٦

دلالة الفرق بين المجموعتين التجريبية و الضابطة في الاختبارين القبلي و البعدي

الاختباران القبلي و البعدي							المجموعة
درجة ت في الجدول عند مستوى الدلالة		د . ف (N-1)	قيمة ت ( $t_0$ )	الخطأ المعياري	الانحراف المعياري	متوسط الفرق	
5 %	1 %						
٢,١٨	٣,٠٦	٣٠	٤,٣٩	٢,٩٨	١٠,٣	١٣,٠٧	
٢,١٨	٣,٠٦	٣٠	٢,٠٨	٢,٢٣	٧,٧	٤,٦٢	الضابطة

نظرا إلى نتيجة الاختبار القبلي و البعدي من كل مجموعة قد اتضح للباحث أن هناك فرقا ذات دلالة إحصائية من كل جهة حيث بلغت درجة ت ٤,٣٩ للمجموعة التجريبية، هذا العدد أكبر من درجة ت في الجدول عند مستوى الدلالة 5% و 1%. ودرجة ت ٢,٠٨ للمجموعة الضابطة، وهذا العدد أصغر من درجة ت في الجدول عند مستوى الدلالة 5% و 1%. وذلك لصالح درجات الطلاب في الاختبارين القبلي و البعدي في كل مجموعة، ولدلالة على أن

لعبة القرورة المستخدم في مجموعة تجريبية فعال، و أن استخدام لعبة القرورة أحسن تأثيراً من الطريقة أو الوسيلة التقليدية.

## ٢- تحليل نتيجة الاختبار البعدي للحصول على المقارنة بين المجموعتين التجريبية و الضابطة

في هذا التحليل اعتمد الباحث على نتيجة الاختبار البعدي وحدها، لأنها مقياس لمعرفة تأثير المتغير التجريبي في المجموعة التجريبية وتأثير المتغير التابع في المجموعة الضابطة. وقبل أن يجلها رسم الباحث علامة (X<sub>1</sub>) للاختبار البعدي للمجموعة التجريبية، وعلامة (X<sub>2</sub>) للاختبار البعدي للمجموعة الضابطة.

ثم بدأ الباحث بالتحليل كما يلي :

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{N_1} \text{ - معرفة متوسط } X_1 \text{ بالرمز: (أ)}$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{N_2} \text{ - معرفة متوسط } X_2 \text{ بالرمز: (ب)}$$

$$x_1 = x_1 - M_1 \text{ - معرفة نتيجة } X_1 \text{ بالرمز: (ج)}$$

$$x_2 = x_2 - M_2 \text{ - معرفة نتيجة } X_2 \text{ بالرمز: (د)}$$

$$\sum x_1^2 \text{ - ارتفاع درجة ثانية } X_1 \text{ ثم يجمع وينال (ه)}$$

$$\sum x_2^2 \text{ - ارتفاع درجة ثانية } X_2 \text{ ثم يجمع وينال (و)}$$

(ز) - معرفة  $t_0$  بالرمز:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1 + N_2} - \frac{M_1^2 + M_2^2}{N_1 + N_2}}}$$

جدول ٧

المقارنة بين نتيجة الاختبار البعدي من المجموعتين التجريبية و الضابطة

الاختبار البعدي						
ط (N)	التجريبية (X <sub>1</sub> )	الضابطة (X <sub>2</sub> )	(X <sub>1</sub> )	(X <sub>2</sub> )	(X <sub>1</sub> <sup>2</sup> )	(X <sub>2</sub> <sup>2</sup> )

٢٨٩	١٦٩	-١٧	١٣	٥٠	١٠٠	١
٧٨٤	٤	٢٨	-٢	٩٥	٨٥	٢
٤٩	٦٤	-٧	٨	٦٠	٩٥	٣
١٦٩	٤٩	١٣	-٧	٨٠	٨٠	٤
٣٢٤	٢٨٩	١٨	-١٧	٨٥	٧٠	٥
٢٨٩	٤	-١٧	-٢	٥٠	٨٥	٦
٢٨٩	٢٨٩	-١٧	-١٧	٥٠	٧٠	٧
١٤٤	١٦٩	-١٢	١٣	٥٥	١٠٠	٨
١٦٩	٤٩	١٣	-٧	٨٠	٨٠	٩
١٦٩	١٤٤	١٣	-١٢	٨٠	٧٥	١٠
٤٨٤	١٦٩	-٢٢	١٣	٤٥	١٠٠	١١
٩	٤	٣	-٢	٧٠	٨٥	١٢
٤٩	١٦٩	-٧	١٣	٦٠	١٠٠	١٣
٢٨٩	١٦٩	-١٧	١٣	٥٠	١٠٠	١٤
٧٨٤	٤	٢٨	-٢	٩٥	٨٥	١٥
٤٩	٦٤	-٧	٨	٦٠	٩٥	١٦
١٦٩	٤٩	١٣	-٧	٨٠	٨٠	١٧
٣٢٤	٢٨٩	١٨	-١٧	٨٥	٧٠	١٨
٢٨٩	٤	-١٧	-٢	٥٠	٨٥	١٩
٢٨٩	٢٨٩	-١٧	-١٧	٥٠	٧٠	٢٠
١٤٤	١٦٩	-١٢	١٣	٥٥	١٠٠	٢١
١٦٩	٤٩	١٣	-٧	٨٠	٨٠	٢٢
١٦٩	١٤٤	١٣	-١٢	٨٠	٧٥	٢٣
٤٨٤	١٦٩	-٢٢	١٣	٤٥	١٠٠	٢٤
٩	٤	٣	-٢	٧٠	٨٥	٢٥
٤٩	١٦٩	-٧	١٣	٦٠	١٠٠	٢٦
٢٨٩	١٦٩	-١٧	١٣	٥٠	١٠٠	٢٧

٧٨٤	٤	٢٨	-٢	٩٥	٨٥	٢٨
٤٩	٦٤	-٧	٨	٦٠	٩٥	٢٩
١٦٩	٤٩	١٣	-٧	٨٠	٨٠	٣٠
$\sum x_2^2 = 9940$	$\sum x_1^2 = 4885$	$\sum x_2 = 264$	$\sum x_1 = 193$	$\sum x_2 = 2630$	$\sum x_1 = 3500$	$N = 30$
$\sum$	$\sum$	$\sum$	$\sum$	$\sum$	$\sum$	

من الجدول السابق ظهر للباحث أن  $\sum x_1 = 3500$  و  $\sum x_2 = 2630$  و  $\sum x_1^2 = 4885$  و  $\sum x_2^2 = 9940$  و  $N = 40$

ثم حساب المتوسط من كل مجموعة و حصل على العدد التالي :

$$M_1 = \frac{3500}{30} = 87$$

$$M_2 = \frac{860}{30} = 67$$

ثم حساب  $t_0$  بالرمز :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1 + N_2 - 2} - \frac{M_1^2 + M_2^2}{N_1 + N_2}}}$$

$$t_0 = \frac{87 - 67}{\sqrt{\left(\frac{1572 + 3217}{30 + 30 - 2}\right) - \left(\frac{30 + 30}{30 \times 30}\right)}} = \frac{20}{\sqrt{\frac{4789}{58} \times \frac{60}{900}}}$$

$$= \frac{20}{\sqrt{199,55 \times 0,16}} = \frac{20}{\sqrt{28,92}} = \frac{20}{5,29} = 3,78$$

من الحساب السابق قد حصل للباحث على أن المتوسط من المجموعة التجريبية

( $M_1$ ) هو ٨٧، والمتوسط من المجموعة الضابطة ( $M_2$ ) هو ٦٧، ودرجة ت ( $t_0$ ) هو ٣,٥٤.

ثم حسب الباحث df بالرمز:  $df = (N_1 + N_2) - 2$  وحصل على  $df = (30 + 30) - 2 = 56$

في الجدول عند مستوى الدلالة 5% تدل ٢,٠٦، وعند مستوى الدلالة 1% تدل ٢,٨٠.

فعرف الباحث أن درجة ت حساب ( $t_0$ ) أكبر من درجة ت t في الجدول:

$$(2,80 < 3,78 < 2,06)$$

اعتمادا على حساب النتيجة الأخيرة عرفنا أن هناك فرقا واضحا بين نتيجة الاختبار

البعدي للمجموعتين التجريبية و الضابطة بعد تجريب العرض الواقعي. وبعبارة أخرى أن

استخدام لعبة القرورة فعال وأحسن تأثيرا من الطريقة أو الوسيلة التقليدية.

في الدراسة الميدانية التي قد قام بها الباحث في معهد الرياض فالمباغ ، قد حصل الباحث على تجريب لعبة القرورة في تعليم مهارة الكلام لدى التلاميذ في المجموعة التجريبية. وفي تجريب هذه الوسيلة أي البرنامج قدم الباحث فرضية البحث، هي استخدام لعبة القرورة فعال في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام . ولتصديقها يستعمل المعيار الآتي :

– إذا كانت درجة ت حساب أكبر من درجة ت الجدول فالفرض مقبول، وهذا يعني أن استخدام لعبة القرورة لتعليم مهارة الكلام فعال.

– وإذا كانت درجة ت حساب أصغر من درجة ت الجدول أو متساويين فالفرض مرفوض، وهذا يعني أن استخدام لعبة القرورة لتعليم مهارة الكلام غير فعال.

اعتمادا على النتائج المحصولة والقواعد لاختبار الفرض السابق وجد الباحث أن درجة ت حساب في هذا البحث (٣,٧٨) أكبر من درجة ت جدول على مستوى ٥% (٢,٠٦) و من درجة ت الجدول على مستوى ١% (٢,٨٠). فعرفنا أن الفرض السابق مقبول، وهذا يشير إلى أن استخدام لعبة القرورة في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الكلام فعال

### الخاتمة

١- إن استخدام لعبة القرورة مساعد الطلبة في الفصل الثالث الإبتدائي في تنمية مهارة الكلام، وأما كفيته، فهي:

أ) يسلم المدرس على التلاميذ ويسألهم عن أحوالهم عند دخول الفصل.

ب) يبدأ المدرس الدرس بالبسملة والدعاء.

ج) يسأل المدرس التلاميذ عن الدرس والتاريخ ويكتبها على السبورة.

د) يشرح المدرس عن إجراءات عملية التعليم.

هـ) يدخل المدرس المفردات في القرورة

و) أن يلعب المدرس لعبة القرورة

ز) يأمر المدرس الطلاب أن يتقدم واحد بعد واحد ليأخذ القرطاس في القرورة ليتكلم أمام الطلاب بتلك القرطاس

ح) يصحح المدرس الطلاب لمن وجد الخطأ في تكلمه

ط) يشجع ليس له الإعتماد علي نفسه.

٢. إن استخدام لعبة القرورة للطلاب في الصف الثالث الإبتدائي فعال لهم، بدليل النتيجة في الإختبار القبلي والبعدي، ونظرا إلى نتيجة الإختبار القبلي و البعدي من كل مجموعة قد اتضح

للباحث أن هناك فرقا ذات دلالة إحصائية من كل جهة حيث بلغت درجة تاء ٣,٧٨ للمجموعة التجريبية، هذا العدد أكبر من درجة تاء في الجدول عند مستوى الدلالة ٥% و ١%. ودرجة تاء ٢,٠٨ للمجموعة الضابطة، وهذا العدد أصغر من درجة تاء في الجدول مستوى الدلالة ٥% و ١%. وذلك لصالح درجات الطلاب في الاختبارين القبلي و البعدي في كل مجموعة، ولدلالة على أن لعبة القرورة المستخدم في مجموعة تجريبية فعال، و أن استخدام لعبة القرورة أحسن تأثيرا من الطريقة أو الوسيلة التقليدية.

### قائمة المراجع

أحمد بدر، أصول البحث العلمي ومناهجه، (الكويت : وكالة المطبوعة عبدالله حرمي. ١٩٨٢ م) .

أحمد علي الخولي، الاختبارات اللغوية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٠)

أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع،

١٤١٣هـ)

محمود عليان، المهارات اللغوية وأهميتها وطرائق تدريسها، (الرياض: دار المسلم للنشر و التوزيع، ١٤٣١ هـ)

رشدي أحمد طعيمة، التعليمات اللغوية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، ٢٠٠٠)

Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya, Cet. Ke-3 (Jakarta: Prenada Media Group, 2008 )

Cholid Narbuko, Metodologi Penelitian Sosial, Semarang, Fak.Tarbiyah IAIN Walisongo,

Departemen Agama, Kurikulum Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah (Jakarta: Dirjen Binbaga Islam, Direktorat Mapendais pada Sekolah Umum, Depag.2003)