HuRuf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic
P-ISSN 2798-9402, E-ISSN 2798-8821
Available online: https://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/huruf

Istikhdām Lu'bah al-Taghmiyah al-Lughawiyah fi Tarqiyyah Mahārat al-Kalām fī Madrasah al-Munīr al-Ibtidāiyah

استخدام لعبة التغمية اللغوية في ترقية مهارة الكلام في مدرسة المنير الابتدائية

Mujiburrahman Nur[1*], *E-mail: mujiburrahmannur@gmail.com,* Institut Agama Islam Qamarul Huda Lombok, Indonesia
Mursidin[2], *E-mail: mursidinmursidin@gmail.com*, Institut Agama Islam Qamarul Huda Lombok, Indonesia

This is an open access article under the CC–BY-SA license
©2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA) (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
DOI: http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794

Submission: November 23, 2024	Revised: December 31, 2024	Published: December 31, 2024

Abstract

Learning a language is not an easy thing. Various problems still appear often and are almost rarely solved. The problem of teaching Arabic needs special attention. The lack of success in learning Arabic at various school levels is basically influenced by many factors, including factors of learning methods and strategies that are less active, creative and fun so that sometimes students are not enthusiastic in participating in learning. This study aims to first determine the application of the al-Taghmiyyah language game in the learning of Mahârat al-kalâm in Madrasah Ibtidaiyah Al-Munir. Second, knowing the advantages and disadvantages of the al-Taghmiyyah language game in learning Mahârat al-kalâm at Madrasah Ibtidaiyah Al-Munir. The research uses qualitative research with data collection techniques using interviews, observations and in-depth interviews. The results of the study show that the application of the At-taghmiyyah language game is adjusted to the lesson plan that has been made by the teacher which consists of several stages starting from the introduction, core and closing activities, the advantage of this game is that it can train students to get used to speaking Arabic, there is competition between students that makes learning interesting, reduces boredom and sleepiness in learning, while the disadvantage of this game is the use of Limited sentences, suitable use on certain themes, the use of this game is sometimes accompanied by loud voices from students that sometimes disturb other classes.

Keywords: *Language Game, al-Taghmiyyah, Speaking*

ملخص البحث

تعلم اللغة ليس أمرا سهلا. لا تزال المشاكل المختلفة تنشأ بشكل متكرر ونادرا ما يتم حلها. مشكلة تعليم اللغة العربية تحتاج إلى اهتمام خاص. إن عدم النجاح في تعلم اللغة العربية في مختلف المراحل الدراسية يتأثر بشكل أساسي بعوامل كثيرة، منها أساليب واستراتيجيات التعليم الأقل نشاطا وإبداعا ومتعة، مما يجعل الطلاب في بعض الأحيان أقل حماسا للتعلم. يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق لعبة *التغمية* اللغوية في تعليم مهارة الكلام بمدرسة المنير الابتدائية. ثانياً: معرفة مزايا وعيوب التغمية في تعلم مهارة

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

الكلام بهذه المدرسة. يستخدم هذا البحث البحث النوعي مع تقنيات جمع البيانات باستخدام المقابلة والملاحظة. وأثبتت نتائج البحث أن تطبيق اللعبة اللغوية يتوافق مع خطة التدرس التي وضعها المعلم والتي تتكون من عدة مراحل تبدأ من المقدمة والأنشطة الرئيسية، والختام أنها تدرب الطلاب على التعود على التحدث باللغة العربية، وتوجد منافسة بين الطلاب مما يجعل التعلم ممتعاً، ويقلل من الملل والنعاس في التعلم، أما عيوب هذه اللعبة فهي استخدام جمل محدودة، واستخدامها مناسب. في بعض المواضيع، يكون استخدام هذه اللعبة مصحوبًا أحيانًا بأصوات عالية من الطلاب مما يؤدي في بعض الأحيان إلى إزعاج الفصول الأخرى.

الكلمات المفتاحية: *الألعاب اللغوية، "التغمية"، مهارة الكلام*

1. المقدمة

نعيش في العالم المعاصر اليوم تغيرات وتطورات سريعة وعاجلة في شتى المجالات. لا سيما عالم الاتصال والثورة المعلوماتية والتكنولوجية الحديثة[1]. يؤثر هذا التطور تحديات وفرصاً على الإنسان أن يتكيف مع هذه التغييرات جيدا. ولعل من أهم مجالات تجذب الانتباه لهذه الثورة المعلوماتية هي المجال الثقافي واللغوي، ذلك لأن اللغة هي شريان الحياة لأي أمة، وهي من أهم الثوابت التي تعبر عن خصائص أفراد المجتمع، وقناة للتواصل والتوحيد والتعبير عن حاجاته وأهدافه. ولذلك عرّف ابن جني اللغة بأنها أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم)[2].

واللغة العربية اليوم بصفتها لغة عالمية يستخدمها أكثر من أربعمئة مليون شخص في عشرين دولة[3] وتلعب دوراً مهما في التفاعل والتواصل والتعامل الإنساني والتي دخلت عالم عولمة المعلومات والاتصال. وتعلم اللغة العربية أصبحت مثيرة للاهتمام ليس فقط بسبب الدوافع الدينية ولكن أيضًا من جراء التجارة والسياسة والتعليم.[4].

[1] ʿUmar ibn Ṭariyah. *Al-Lughah al-ʿArabiyyah wa-Taḥaddiyāt al-ʿAwlamah*. Majallat al-Adāb wa-al-Lughāt, Jāmiʿat Qāṣidī Marbāḥ Warglah, al-Jazāʾir, al-ʿAdad al-Sābiʿ, Māyū. pp. 66.

[2] Abū al-Fatḥ ʿUthmān ibn Jinnī. *Al-Khaṣāʾiṣ*. Al-Qāhirah: Dār al-Kutub al-Miṣrīyah, 2017. pp. 33

[3] Andriani, Asna. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam pendidikan Islam." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3.1 (2015): 39-56.

[4] Abdullah Mu'in, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Al-Husna Baru, 2004), hlm. 40

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

في إندونيسيا -التي أغلب سكانها مسلمون- لقد جرى تعليم اللغة العربية منذ فترة طويلة. لكن مع الأسف الشديد، لم تكن النتائج إلى حد أقصى ومثالية ومرجوة. لا تزال المشاكل المختلفة تنشأ بشكل متكرر ولم يتم حلها كاملا. مشكلة تعليم اللغة العربية تحتاج إلى علاج أو حل جدي. عدم النجاح في تعلم اللغة العربية في مختلف المراحل الدراسية بسبب عوامل عديدة متنوعة، أحدها قلة أساليب واستراتيجيات التعليم المنتجة والنشيطة والإبداعية والممتعة لدى الطلبة[5].

زاد على ذلك فتح المجيب ونيل الرحماواتي بأن قلة الابتكار في عملية تعليم اللغة العربية من جراء موت إبداع المعلمين والمدرسين والطلبة والمهتمين باللغة العربية في الاكتشاف والمشاركة لحل الظواهر والإشكاليات الأساسية في تعليم اللغة العربية[6]. علاوة على ذلك، فإن هناك عاملين رئيسين يسببان حدوث التثبيط في تعلم اللغة العربية، وهما العوامل الداخلية والخارجية. فالعوامل الداخلية تتعلق بتطبيق نظام تعلم اللغة العربية. أما العوامل الخارجية فهي تتعلق بمتغيرات خارج نظام التعلم التي تسبب بشكل مباشر أو غير مباشر يسبب التثبيط في تعلم اللغة العربية[7].

ومن بين المشاكل الداخلية التي تؤدي إلى التثبيط في تعلم اللغة العربية أن التعلم في الفصول الدراسية أكثر تركيزا على التعلم (*Learning*) بدلا من الاكتساب (*acquitision*). التعلم المركز على التعلم (*Learning*) سينتج طلابًا قادرين على فهم أشكال اللغة العربية، لكنهم غير قادرين على إنتاج اللغة العربية كوسيلة للتواصل[8]. من خلال تلك المشاكل لا بد لمعلمي اللغة العربية أن يكونوا قادرين على إيجاد الاستراتيجيات والتقنيات النشيطة الإبداعية الممتعة لدى الطلبة حتى يكون عملية التعليم داخل صفوف الفصل جذابة ويشعر الطلبة بفرح وسرور بعيدا عن الملل والكسل والنعاس.

بناء على البحث الذي قامت به ليا فترى نور ليلى فإن مشكلات تعليم مهارة الكلام من الناحية غير اللغوية التي يواجهها الطلاب ما يلي: قلة اهتمام الطلاب بالتعليم الذي

[5] Asyrofi, Syamsudin. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Pustaka Ilmu: 2021), hlm. 2

[6] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Kaktus, 2011), hlm. 6

[7] Moh. Ainin, *Metode Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Lisan Arabi, 2019) hlm. 11

[8] Ibid, hlm. 14

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

قام به المعلم، والأساليب والاستراتيجيات التي يستخدمها المعلم جامدة غير متنوعة، والبيئة غير مدعمة لتعلم اللغة العربية، وعدم وجود اهتمام قوي في تعلم مهارة الكلام[9]. لذلك، فللحصول على نتائج التعلم على حد أقصى لا سيما في تعليم مهارة الكلام يحتاج استراتيجية التعليم المناسبة كي تكون علمية التعليم متميزة[10]. فاستخدام اللعبة يعتبر من الإستراتيجيات لحل هذه المشكلات كما قال أسنو إن استخدام اللعبة تقل ملل الطلاب في عملية التعليم، وزيادة كفاءة تعلم الطلاب، وتحقيق أهداف التعلم، وتوفير معنى التعلم من خلال الخبرة، وتشجيع المشاركة الكاملة للطلاب[11].

من ناحية أخرى أن اللعب جزء لا يتجزأ من حياة الإنسان على هذه الأرض لما له من أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار على حد سواء. وأحلى ما في حياة الصغار هو اللعب، فيه يتطورون جسميا عقليا واجتماعيا. ومن هنا جاء الاهتمام باللعب واستخدامه في المجال التربوي فمن خلاله يتعلم الطفل ويسهم في نمو النشاط العقلي والمعرفي كما أصبح اللعب أداة تربوية تسهم في تفاعل الطفل مع بيئته وأداة تواصل بين الأطفال[12].

ومن هنا وجد الباحثون في اللعب قيمة تربوية فعالة فوضعوا النظريات المختلفة لتفسيره ودعوا إلى إدخاله في العملية التعليمية حتى نادى بعضهم بشعار التعلم من خلال اللعب إذ أصبحت اللعبة تستخدم كإستراتيجيات تعليمية في رياض الأطفال والمدارس الأساسية بشكل خاص[13]. في عملية تعليم اللغة خصوصا اللغة العربية تستخدم اللعبة اللغوية هادفة إلى اكتساب المتعة والسرور والفرح وكذلك من خلالها يمارس الطلاب المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة) بشكل فعال. وفقا لسوياتنو، أن اللعبة الصحيحة تجعل عملية التعليم والتعلم ممتعة ومثيرة للاهتمام، وتحمس

[9] Lia fatra Nurlaela, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara di Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Bindo Sastra Nasional Bahasa Arab*, 6.2 (2020), pp. 552–68.

[10] Amirul Mukminin, Aisyatul Hanun, and Ahmad Zaini, 'Pembelajaran Mahārat Al-Kalām di SMP Alam Banyuwangi Islamic School', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2022, 145–53, doi:10.35316/lahjah.v3i2.145-153.

[11] Refni Fajar, and Wati Zega, 'Preschool: Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.2 (2023), pp. 53–64.

[12] Muḥammad ʿAlī Ḥasan al-Ṣuwayrikī. *Al-Alʿāb al-Lughawīyah fī Tanmiyat Mahārāt al-Lughah al-ʿArabīyah*. ʿAmmān: Al-Maktabah al-Waṭanīyah, 2005. pp. 13

[13] Muḥammad ʿAlī Ḥasan al-Ṣuwayrikī. *Al-Alʿāb al-Lughawīyah fī Tanmiyat Mahārāt al-Lughah al-ʿArabīyah*.

HuRuf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic
http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

الطلبة[14]. بناء ذلك يهدف هذا البحث إلى وصف استخدام لعبة "التغمية" اللغوية لترقية مهارة الكلام لدى الطلبة في مدرسة المنير الابتدائية لومبوك الوسطى وكذلك مزاياها وعيوبها.

2. منهجية البحث

استخدم الباحثون في هذا البحث البحث الكيفي وهو بحث اعتنى بتحليل وتفسير النصوص ونتائج المقابلات بهدف إيجاد معنى الظاهرة[15]. يستخدم هذا البحث لاستكشاف ووصف وشرح نوعية او امتياز التأثيرات الاجتماعية التي لا يمكن تفسيرها أو قياسها أو توضيحها من خلال منهج كمي. أجري هذا البحث لأغراض معرفة ووصف تطبيق لعبة **"التغمية"** اللغوية **في** ترقية مهارة الكلام لدى الطلبة في مدرسة المنير الابتدائية لومبوك الوسطى وكذلك للكشف عن مزاياها وعيوبها **في** ترقية مهارة الكلام.

أسلوب جمع البيانات المستخدم هو المقابلة والملاحظة والتوثيق. قام الباحثون بالمقابلة مع معلمة اللغة العربية المنير وهي أستاذة يولي، بيانات الملاحظة حصل الباحثون من خلال الملاحظة المباشرة؛ اشترك الباحثون عملية التعليم بشكل سلبي هدفها لملاحظة وتحليل كيفية تنفيذ لعبة التغمية اللغوية في الفصل الدراسي وبيانات التوثيق حصل الباحثون من خلال تحليل خطة التدريس (RPP) التي استخدمها المدرس.

3. تنائج البحث ومناقشتها

ويرى أفندي أن التحدث هو الشيء الأساسي للتواصل بطريقة متبادلة من خلال اللغة. كما أوضح إمام أسراري أن التحدث هو عملية إنتاج المعنى بطريقة تفاعلية تتضمن أنشطة إنشاء المعلومات وإلقائها والحصول عليها. وبالتالي فإن مهارات التحدث مهمة جدًا في تعليم اللغة[16].

[14] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Op. Cit, hlm. 32
[15] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: CV Alfabeta, 2020), hlm.3.
[16] M Kholison and others, 'Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Pendekatan Kemahiran Berbicara', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4.1 (2023), pp. 90–102, doi:10.35316/lahjah.v4i1.90-102.

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

المعلم له دور مهم في تعيين جودة التعلم. وإحدى الطرق لتعيين هذه الجودة استراتيجية التعلم الممتعة. وهذه الإستراتيجية سوف تنجح إذا كان الطلاب يستمتعون بعملية التعلم بشكل مريح، هناك طرق كثيرة لجعل الطلاب مستمتعين بعملية التعليم على سبيل المثال من خلال بيئة مواتية وتصميم الفصول الدراسية بشكل جذابة واستخدام الموسيقية وفكاهية واللعبة اللغوية وما إلى ذلك. كذلك في تعليم المهارات اللغوية جو عملية التعليم لا بد أن يكون مريحا مفرحا حتى لا يشعر الطلاب بالخجل والخوف وعدم الثقة بالنفس. فوجود اللعبة اللغوية في عملية التعليم يساعدهم على إزالة هذا الشعور.

عندما تعلم اللغة العربية بطريقة جامدة وبدون استراتيجيات متنوعة فيه، فلا يظهر للطلاب سوى الأشياء الصعبة والمخيفة. ومن ناحية أخرى، إذا قدمت اللغة العربية بطريقة وأنشطة ممتعة، فحرص الطلاب وانجذابهم واهتمامهم في بداية التعلم له تأثير إيجابي. قال أوبرمان (87:1998) في كتاباته إن استخدام الألعاب يحفز ويسلي ويعلم ويجسد القدرة التواصل والطلاقة اللغوية[17].

أ. تطبيق لعبة "التغمية" في ترقية مهارة الكلام

وتطبيق هذه اللعبة في مدرسة المنير الابتدائية يبدأ من إعداد المعلم خطة التدريس مناسبا لموضوع الدرس وهو أعضاء الجسم حيث ينقسم المدرس إلى ثلاث مراحل بدءا من المقدمة ومرورا بالنشاط الرئيسي ووصولا إلى الختام.

تتصور نشاطات تلك المراحل الثلاث كما يلي:

1) مرحلة المقدمة

أ) هذه المرحلة لبدء وبناء جو الفصل بشكل اتصالي، بدأ المدرس بالسلام ودعاهم بالدعاء جماعيا.

ب) لتكون عملية الاتصال بين المدرس والطلاب تفاعلية، حيث بدأ المدرس بسؤال حضورهم واستعدادهم للمشاركة في عملية التعليم.

[17] Maitri Rahmadhani and Neneng Sri Lestari, '"Sharing for Caring: Bersama Berbagi Ilmu dan Manfaat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games"', *Jpkm*, 2.1 (2021), pp. 41–51 <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

ج) لاحياء حماسة الطلاب واستعدادهم في عملية التعليم، قام المدرس بعملية كسر الجمود (*Ice Breaking*) وهو لعبة التصفيق. بعد ذلك شجع المدرس الطلاب للاجتهاد والتركيز والحماسة في عملية التعليم ليكونوا فاهمين للمواد الدراسية بسهولة.

د) ألقى المدرس أهداف التعليم، ومن بينها القدرة على تطبيق إظهار أفعال الكلام وطلب المعلومات حول أعضاء الجسم.

2) النشاط الأساسي

أ) هذه المرحلة لبناء موقف تعليمي ممتع، حيث يبدأ المعلم الدرس الرئيسي بدعوة الطلاب

أن ينظروا الصور حول أعضاء الجسم.

ب) بعد ذلك أمر المدرس الطلاب بالتخمين في العربية كل الصور التي عرضها المدرس أمام الفصل. إن لم يستطيعوا أخبرهم. وهذا يجري حتى يحفظ الطلاب المفردات المتعلقة بأعضاء الجسم.

ج) لتعويد على مهارة الكلام حَوْلَ الموضوع المَدْرُوس طبق المدرس لعبة التغمية فالهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلاب على موضوع الاستفهام واستيعاب المفردات المتعلقة بأعضاء الجسم وأن الجواب عنها يكون بتعيين المسؤول عنه وعلى استعمال بعض الأفعال مع الفاعل والمفعول به.

د) يقسم المدرس الطلاب إلى ثلاث فئات. وكل فئة تتكون من سبعة أشخاص.

ه) لكل فئة أن يفد أحد أعضائه ليتقدم إلى الأمام حال كونه مغمى عليه أي عينه مستور.

و) ثم أمر المدرس الفئة المعينة للمس عضو من أعضاء الجسم الطالب المغمى

ز) بعد ذلك سألت الفئتان الباقيتان الطالب المغمى بسؤال؛ من لمس أذنك أو من يدك أو من لمس شعرك وغير ذلك حسب العضو الملموس.

ح) الطالب المغمى أجاب بتخمين الطالب الذي لمس عضوا من أعضاء جسمه مثلا لمس أذني أحمد، لمس يدي رحمة، لمست أذني ديانا. إذا كانت الإجابة صحيحة فله

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

نتيجة واحدة ويعود الطالب المغمى إلى فئته. بعد ذلك يتقدم عضو من فئة أخرى مثل الطالب قبله وتستمر اللعبة على هذا المنوال

ط) الطالب المغمى يعطى ثلاث فرص للإجابة عن السؤال. إن كان لا يستطيع الإجابة لا يجد النتيجة. الفرقة التي حصلت على أكثر النتائج تكون فائزة.

3) الختام

أ) في مرحلة الختام يعزز المدرس خبرات التعلم لدى الطلاب من خلال تلخيص نتائج المناقشات والمداولات التي تم تنفيذها وكذلك تقديم الاقتراحات والتقدير لخبرات التعلم التي تم اكتسابها.

ب) يضع المعلم أسئلة عديدة من خلال الإجابة عليها ويحصل على معرفة مدى نجاح اللعبة أو فشلها ومدى استفادة الطلبة منها وهل حققت اللعبة الهدف الذي قدمت من أجله أم لا.

ج) اختتم المدرس التعليم بالدعاء والسلام

بناء على ذلك، فإن لعبة التغمية اللغوية المطبقة داخل الفصل في هذه المدرسة تكون مبنية على خطة واضحة وأهداف صريحة ترتكز على علمية مدروسة حيث يقدر الطلاب على استيعاب المفردات وتطبيقها في الجملة نتيجة هذه تعوّد الطلاب على مهارة الكلام، وهذا مناسب لما قاله عبده بأن اللعبة اللغوية تقنية تعليمية تجعل متعلم اللغة نشاطا وفعالية أثناء اكتساب للحقائق والمفاهيم والمبادئ والتعليمات ضمن مواقف التعليمية مشابهة للواقع وأن ذلك يحصل من خلال تفاعل المتعلم مع المواد التعليمية أو مع غيره من المتعلمين لتحقيق الأهداف التي يسعى المعلم إلى تحقيقها.

أما أبو لوم وهاني فقد ذكرا أن اللعبة اللغوية نشاط هادف يتضمن أفعالا معينة يؤديها المعلم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة. فاللعبة اللغوية تتمتع بمميزات كثيرة ومتعددة تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية إذا أحسن المعلم اختيارها وتوظيفها بشكل مطلوب.

من خلال ملاحظة الباحثين في عملية التعليم داخل الفصل أن تطبيق اللغة اللغوية تجعل الطلاب فرحين ومسرورين، وذلك يتجلى في حماستهم على مشاركة عملية التعليم لا سيما توجد فيها الجائزة للفئة التي حصلت على أكثر النتائج. وهذا يجعل

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

الطلاب متسابقين لتكونوا فائزين. وإلى جانب ذلك فإن تطبيق هذه اللعبة داخل صفوف الفصل لا يصعب على الطلاب فهم قواعدها ومناسب لأعمار الطلاب.

هذا مناسب لما قاله محمد علي حسن الصويركي إن لاختيار الألعاب اللغوية كثيرا من المعايير العامة التي يجب على المعلم الانتباه لها من أجل الحصول عن الفوائد التربوية المرجوة، ومن بينها ما يأتي[18]:

1) أن تكون اللعبة جذابة للطفل تتمكنوا من استشارة وتوفر المتعة والتسلية والتشويق قدر الإمكان لأن المتعة تدفع الطفل إلى التعلم.
2) أن تكون اللعبة معروفة من حيث قواعدها ونشاطاتها والمهارات اللازمة لها.
3) أن تكون مناسبة لأعمار الطلاب ومتفقة مع ميولهم ومستواهم العمر والمعرفي وان تكون في مستوى إدراك الطفل وخبراته.
4) أن تكون ذات صلة بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى المتعلمين.
5) وأن تحقق الأهداف بشكل أفضل من أية وسيلة تعليمية أخرى.
6) أن تكون قابلة للتنفيذ بحيث تخلو من التعقيد وربما تكون معقلة إلى حد يصعبهم قواعدها أو تشكل خطرا على حياة المتعلمين نتيجة لاستخدامها.
7) أن تكون قابلة للقياس بمعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة محددة يمكن قياسها.

ومن أهم خصائصها أنها قادرة على تقوية وتحسين المهارات اللغوية الأربع والعناصر اللغوية.[19] في الوقت نفسه تدريب مهارة الكلام داخل الفصل يجري على مايرام ويشارك الطلاب عملية التعليم بشكل فعال. الطلاب يتكلمون باللغة العربية جيدا إلا أن بعضهم قد يخطأ في تلفظ بعض الكلمات. ولكن بشكل عامة الطلاب يتحدثون بدون خوف وخجل. طرح السؤال والجواب من قبل الطلاب داخل صفوف الفصل مباشرة يجعلهم متفاعلين في الفصل، الأسئلة الجيدة مع تقنيات التقديم الصحيحة ستثير اهتمام الطلاب وفضولهم حول المشكلة التي تتم مناقشتها[20].

---

[18] Muḥammad ʿAlī Ḥasan al-Ṣuwayrikī. *Al-Alʿāb al-Lughawīyah fī Tanmiyat Mahārāt al-Lughah al-ʿArabīyah*. ʿAmmān: Al-Maktabah al-Waṭanīyah, 2005. pp. 29

[19] Hurriyatus Sa'adiyah and others, 'Strategi Penerapan Al-Lu'Bah Al-Lugawiyah Dalam Pembelajaran Mufradat', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2024), 107–19 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v5i1.107-119>.

[20] Wardani Wardani dan Almanna Wassalwa, 'Implementasi Game Bahasa Model Uji Pengetahuan untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1.1 (2020), pp. 37–42, doi:10.35316/lahjah.v1i1.575.

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

بشكل عام، تهدف مهارة الكلام إلى أن يكونوا قادرين على التواصل لفظيًا بشكل جيد وطبيعي باستخدام اللغة التي يتعلمونها مما يعني نقل الرسائل إلى أشخاص آخرين بطريقة مقبولة اجتماعيًا.

بناء على ذلك، فإن هذه اللعبة تدعم تعليم مهارة الكلام قال مشكوري إن هناك العوامل التي تدعم قدرة الطلبة على استيعاب مهارة الكلام. أولاً، من خلال إتقان المفردات، استيعاب المفردات الذي يسهل للطلاب التعبير عما خطر ببالهم وأفكارهم بشكل ميسر، فإذا لم يتقن الطلاب المفردات فلن تتمكن من الكلام. ثانياً: الثقة بالنفس في نطق أو التحدث باللغة العربية حتى لو كان خطأ. ثالثا، يتعاون الأصدقاء أو ويتدارسون من البيئة اللغوية. البيئة لها أثر كبير في نجاح مهارة كلام،لأن الكلام يحتاج إلى صديق أو البيئة[21].

ب. مزايا تطبيق لعبة "التغمية" وعيوبها في ترقية مهارة الكلام

هناك بعض الأشياء التي تجعل هذه اللعبة مناسبا للطلاب في ترقية مهارة الكلام

1) هذه اللعبة تعود الطلاب على الكلام باللغة العربية. لأن كل أحد منهم يملك فرصة للتعبير عما في أذهانهم وأفكارهم.
2) توجد في اللعبة المنافسة بين الطلاب، وهذه تجعل عملية التعلم ممتعة وجذابة ويبعث حماستهم للتعلم.
3) تقليل الشعور بالملل والنعسان في عملية التعليم لأن كل طالب أجبر على طرح السؤال والجواب وهذا يجلب السرور والمتعة
4) هذه اللعبة يعزز العلاقات الجماعية وتنمية الكفاءة الاجتماعية بين الطلاب.
5) تتيح اللعبة فرصة مفتوحة أمام الطلاب لاستخدام حواسهم، فيلاحظون، ويتساءلون، ويكتشفون، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات.

وإلى جانب ذلك تتعرض اللعبة عدة مزايا في تطبيقها، وهي كالآتي:

1) تقتصر هذه اللعبة على جمل محددة معينة

[21] Maskuri, Miftachul Taubah, and Aisyatul Hanun, 'Analisis Kesalahan dalam Menggunakan Lahjah Arabiyah pada Maharah Kalam', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4.2 (2023), pp. 159–70, doi:10.35316/lahjah.v4i2.159-170.

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

2) بعض الطلاب متحيرون في تعبير الجمل. لذا، فلا بد للمدرس قبل تطبيق هذه اللعبة أن يؤكد جميع الطلاب على أنهم قد حفظوا المفردات والجمل المستخدمة في اللعبة وقواعدها،

3) عادة في تطبيق هذه اللعبة حدث الضحك وهتاف بين الطلاب، وهذا يؤدي إلى انزعاج تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى.

4) هذه اللعبة مناسبة لموضوع الدرس المعين، وقد لا تتناسب مع موضوع آخر.

4. خاتمة

من خلال نتائج البحث وتحليلها في استخدام لعبة "التغمية" اللغوية في ترقية مهارة الكلام في هذه المدرسة استنتج الباحثون أن: (1) تطبيق هذه اللعبة في المدرسة يبدأ من إعداد المعلم خطة التدريس مناسبا لموضوع الدرس وهو أعضاء الجسم حيث يقسم المدرس أنشطة التعليم إلى ثلاث مراحل بدءا من المقدمة ومرورا بالنشاط الرئيسي ووصولا إلى الختام. (2) ومن مزايا تطبيق هذه اللعبة في ترقية مهارة الكلام أنها تعود الطلاب على الكلام باللغة العربية، وتغرس في أنفسهم المنافسة مما يجعل عملية التعلم ممتعة وجذابة ويبعث حماستهم للتعلم، وتقلل من الشعور بالملل والنعسان في عملية التعليم، وتعزز العلاقات الجماعية وتنمية الكفاءة الاجتماعية بينهم. وتتيح فرصة مفتوحة لهم لاستخدام حواسهم، فيلاحظون، ويتساءلون، ويكتشفون، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات. وأما عيوب تطبيق هذه اللعبة فهي أنها تقتصر على جمل محددة معينة، وتجعل بعض الطلاب متحيرين في تعبير عن الجمل، وقد تجعل الضحك وهتاف بينهم، مما يؤدي إلى انزعاج تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى.

المراجع

ʿAlī Ḥasan al-Ṣuwayrikī, Muḥammad. *Al-Alʿāb al-Lughawīyah fī Tanmiyat Mahārāt al-Lughah al-ʿArabīyah*. ʿAmmān: Al-Maktabah al-Waṭanīyah, 2005.

Abdullah Mu'in, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia*, Jakarta: Al-Husna Baru, 2004.

al-Fatḥ ʿUthmān ibn Jinnī, Abū. *Al-Khaṣā'iṣ*. Al-Qāhirah: Dār al-Kutub al-Miṣrīyah, 2017.

Asna, A. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.03, No.01, Juni 2015.

http://dx.doi.org/10.30983/huruf.v4i2.8794
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Some rights reserved

Asyrofi, Syamsudin. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Pustaka Ilmu: 2021.

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Kaktus, 2011.

Kholison, M, Aidillah Suja, Cahya Edi Setyawan, and Ramandha Rudwi Hantoro, 'Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kemahiran Berbicara', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4.1 (2023), 90–102 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i1.90-102>

Maskuri, Miftachul Taubah, and Aisyatul Hanun, 'Analisis Kesalahan Dalam Menggunakan Lahjah Arabiyah Pada Maharah Kalam', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4.2 (2023), 159–70 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i2.159-170>

Mukminin, Amirul, Aisyatul Hanun, and Ahmad Zaini, 'Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Di Smp Alam Banyuwangi Islamic School', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2022, 145–53 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v3i2.145-153>

Nurlaela, Lia fatra, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Bindo Sastra Nasional Bahasa Arab*, 6.2 (2020), 552–68

Pendidikan, Jurnal, Refni Fajar, and Wati Zega, 'Preschool: Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Anak Usia Dini*, 4.2 (2023), 53–64

Rahmadhani, Maitri, and Neneng Sri Lestari, '"Sharing for Caring: Bersama Berbagi Ilmu Dan Manfaat Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Games"', *Jpkm*, 2.1 (2021), 41–51

Sa'adiyah, Hurriyatus, Indra Saputra, Ira Aniati, Nara Pranata Deviona, and Mardi Yati, 'Strategi Penerapan Al-Lu'Bah Al-Lugawiyah Dalam Pembelajaran Mufradat', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2024), 107–19 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v5i1.107-119>

Wardani, Wardani, and Almanna Wassalwa, 'Implementasi Game Bahasa Model Uji Pengetahuan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1.1 (2020), 37–42 <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.575>