Arabiyya : Jurnal Studi Bahasa Arab
P-ISSN 2338-4964 (Print), E-ISSN 2615-238X (Online)
Available online: https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/arabiyya

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

Wilda Qanita[1]
Tarmizi Ninoersy[2]
Email: 180202046@student.ar-raniry.ac.id[1]
Email: tninoersy@gmail.com[2]
UIN Ar-Raniry Banda Aceh[1 2]

Abstract

Speaking skill (maharah kalam) remains a challenge in Arabic learning because instruction tends to emphasize theory rather than communicative practice. This study aims to analyze the implementation of an Arabic course program and its contribution to improving students' speaking skills at Fajar Hidayah School, Aceh. The study employed a descriptive qualitative approach using interviews, observation, and documentation. Participants included students, Arabic teachers, supervisors, and school leaders. The findings show that the program was designed based on students' needs analysis and implemented systematically through direct methods, interactive media, and continuous evaluation. The program positively improved students' speaking fluency, vocabulary mastery, and self-confidence in using Arabic. The study concludes that the Arabic course program can serve as a model for intensive extracurricular activities in developing Arabic speaking skills.

Keywords: *Arabic language course, speaking skills, extracurricular activities, communicative learning.*

Abstrak

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas 5a di MIN 3 Aceh Besar, para siswa masih kurang mampu untuk berbicara dalam bahasa Arab dengan benar, karena mereka masih tidak banyak menghafal mufradat dalam bahasa Arab. Dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media dan metode yang tepat, hanya menggunakan metode ceramah saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab, dan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen One Group Pre-test, Post-Test Design. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas

5a yang berjumlah 26 siswa. Adapun alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Spin Game untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara sangat baik, terbukti dari hasil observasi terhadap kegiatan siswa sebesar 82,5%. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media Spin Game efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan tingkat signifikasi (Asymp. Sig. 2-tailed) 0,000 < 0,05.

Kata Kunci: *Media, Spin Game, Keterampilan Berbicara.*

مستخلص البحث

اعتمادا على الملاحظة الأولى التي قامت بها الباحثة أن الطلبة في الفصل الخامس (أ) في المدرسةالابتدائية Aceh Besar 3الإسلامية الحكومية ، لم يقدروا على كلام صحيح في اللغة العربية، إنهم لا يستطيعون أن يحفظوا مفردات اللغة العربية كثيرة. وفي عملية التعليم كذلك لا تستخدم المدرسة وسيلة التعليمية وطرق التدريس المناسبة، وتستخدم الطريقة المحاضرة فقط. يهدف هذا البحث للتعرف على أنشطة الطلبة في تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية Aceh 3 Besarالإسلامية الحكومية. وللتعرف على فعالية اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية Aceh Besar 3 الإسلامية الحكومية. وفي هذا البحث، تستخدم الباحثة منهج البحث التجريبي بنوع *One Group Pre-Test, Post-Test Design*. وأخذت الباحثة عينة البحث في الفصل الخامس عددهم ٢٦ طالبا. تقوم الباحثة بالملاحظة المباشرة والإختبار القبلي والإختبار البعدي كأدوات البحث. ونتائج هذا البحث أن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية 3 Aceh Besarالإسلامية الحكومية تحصل على دراجة جيد جدا في أنشطة الطلبة بالدرجة ٨٢,٥٪ عند تحليل بيانات الملاحظة المباشرة. وإن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام، وتعتمد الباحثة على أن نتيجة من الإختبارات *(Wilcoxon Sign Rank Test)* حصلت على مستوى الدلالة *(Asymp. Sig. 2-Tailed)*0,000 وهي أضعر من نتيجة مسوتى الدلالة 0,05. وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho)مردود. أي إن تعليم اللغة العربية بوسيلة

Spin Game فعال لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 Aceh Besar.

الكلمات الرئيسية: *وسيلة، Spin Game، مهارة الكلام.*

١. المقدمة

اللغة نظام من الرموز الصوتية الاعتباطية يتم بواسطتها التعارف بين أفراد المجتمع. تخضع هذه الأصوات للوصف من حيث المخارج أو الحركات التي تقوم بها جهاز النطق ومن حيث الصفات والظواهر الصوتية المصاحبة لهذه الظواهر النطقية. واللغة العربية هي لغة أجنبية تجب تعلمها للمسلمين. واللغة العربية هي الكلمات التي تعبربها العرب عن أغرضهم.[١] يتعلم اللغة العربية الآن الطلبة في الجامعاتو المدارس الإسلامية من المرحلة الأساسية حتى مرحلة الجاميعية لأنها وسيلة لفهم العلوم الإسلامية مثل التفسير والفقه والحديث وغيرها.

كما هو معروف أن مهارات في اللغة العربية تنقسم إلى أربعة أقسام : الإستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ولا شك أن مهارة الكلام هي أهم مهارة لأن بها يتصل الناس من الصغار إلى الكبار في يومياتهم وفي حياتهم. ويستخدم الناس الكلام أكثر من الكتابة أي أنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون. مهارة الكلام هي القدرة على التعبير عن الأصوات أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل أفكار أو آراء أو رغبات أو مشاعر للشخص الآخر.يعد الكلام المهارة الثانية بعد الاستماع. وهي من أهم المهارات التي يجب إتقانها لمن كان يتعلم اللغة العربية. لأن جوهر عملية تعليم اللغة وتعلمها هو إتقان مهارة الكلام.[٢]

وقامت الباحثة في الملاحظة الأولى في المدرسة الإبتدائية 3 الإسلامية الحكوميةى Aceh Besar ضعيفين في سيطرة مادة اللغة العربية وليس لهم القدرة لتكلم اللغة العربية بصحيحة، مع أنهم قد تعلموا هذه اللغة سنوات. لأن ما يحدث الآن في عالم التعليم عموما

---

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

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

يكون الطلبة أكثر صمتا بمجرد الانتباه إلى شرح المعلم، في حين أن ما يأمله المعلم هو أنه بالإضافة إلى الانتباه، يمكن للطلبة أيضا إعادة شرح المواد التي تمت دراستها من قبل. وإحدى الطرق هي طرح وسائط لم يسبق لها مثيل من قبل. ويمكن أن تكون وسائط *Spin Game* هذه مدرسا بديلا لجعل عملية التعلم أكثر تشويقا للطلبة.

و *Spin Game* هي الوسيلة البصرية التي تستخدم لوحة لتعرض المفردات أو الكلمات ثم يكتب الطلبة الجملة بتلك المفردات. تعرف كلمة *Spin Game* أيضا باسم *Spinning Wheel*،وهي ومشتقة من كلمة تدور والتي تعنى الدوران والعجلة والتي تعنى العجلة. إن استخدام وسائط *Spin Game* في البحث عن مهارة الكلام لطلبة الصف الخامس في MIN 3 Aceh Besar لتعلم اللغة العربية يهدف إلى أن يكون الطلبة أكثر نشاطا في عملية التعلم. من خلال استخدام هذه الوسائط، من المأمول أن تعزز حماس الطلبة واهتمامهم بالتعلم. من هذه الظاهرة اردت الباحثة أن تبحث عن الموضوع استخدام *Spin Game* لتحسين المهارة الكلام عند الطلبة بـ MIN 3 Aceh Besar

٢. منهج البحث

ومنهج البحث التي تعتمد الباحثة عليه في هذا البحث هو المنهج التجريبي أو ما يقال بالإنجليزية *"Experiment research"* ويعرف أيضا بالإندونيسية "penelitian Eksperimen"، وله الأثر الجلي في تقدم العلوم الطبيعية، وهذا المنهج تستطيع الباحثة بواسطته أن تعرف أثر السبب (المتغير المستقبل) على النتية (المتعير التابع).[٣]

وفي هذا البحث تستخدم الباحثة التصميمات التمهيدية يشكل تصميم المجموعة الواحدة مع إختبار قبلي وبعدي وما يقال بالإنجليزية *One Group Pre-Test Post-Test Design*، وفي هذا البحث تقوم الباحثة تعليم اللغة العربية باستخدام طريقة الحوار أو المحادثة بوسيلة *Spin Game* لترقية قدرة الطلبة على المهارة الكلام. ويسير هذا التصميم على الشكل التالي:

خ١ x خ٢

[٣]صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العبيكان: ١٤٢٧) ص. ٣٠٣

البيان :

خ^{1} : الاختبار القبلي

X : التجربة

خ^{2} : الاختبار البعدي

المجتمع والعينة

إن المجتمع هو كل من يمكن أن يعمم عليه نتائج البحث، وأما العينة فهي ماجرى من المجتمع أي يقال أيضا بجزء من المجتمع. تعتمد الباحثة في اختبار العينة لهذا البحث على الطريقة العمدية *(purposive Sampling)* أي سميت بالطريقة المقصودة أو اختبار بالخبرة، وتعنى أن أساس الإختبار خبرة الباحثة ومعرفته بأن هذه المفردة أو تلك تمثل مجتمع البحث.[٤]

يكون المجتمع لهذا البحث جميع الطلبة في مرحلة الإبتدائية بـAceh Besar 3 MIN الإسلامية الحكومية. فأخذت الباحثة العينة لهذا البحث الطلبة في الفصل الخامس أ.

طريقة جمع البيانات وأدواتها

أما طريقة جمع البيانات استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

١. الاستبانة، حيث استخدمت الباحثة الاستبانة في هذا البحث لمعرفة استجابة الطلبة على استخدام طريقة المحاكة بوسيلة *Spin Game* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

٢. الاختبارات، حيث تقوم الباحثة في هذا البحث بالاختبار القبلي والاختبار البعدي.

طريقة تحليل البيانات

١. البيانات عن الملاحظة المباشرة

استخدام دليل الملاحظة لجمع المعلومات التي تمكن أن تستخدمها الباحثة في الإجابة عن أسئلة البحث فهي انتباه المقصود والموجه نحو سلوك الطلبة في أثناء تدريس مهارة الكلام بتطبيق وسيلة *Spin Game*.

[٤]صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، الطبعة الثانية، (الرياض: المكتبة العبيكان، ٢٠٠٠ م)، ص. ٩٩

اعتمد الباحثة في تحليل البيانات على عدد القانون المقرر. ويحسب البيانات من أنشطة الطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستخدام القانون:

$$P = \frac{N}{T} \times 100\%$$

البيان :

P : النسبة المائوية

N : مجموع القيمة للحصول إليها

T : النتيجة الكاملة

ويحدد المسند لأنشطة الطلبة عند إجراء عملية التعليم يسند إلى خمسة معيار:

٨١–١٠٠٪ = ممتاز

٦١–٨٠٪ = جيد جدا

٤١-٦٠٪ = جيد

٢١-٤٠٪ = مقبول

٠-٢٠٪ = راسب

٢. تحليل البيانات عن الاختبارات

قامت الباحثة لتحليل البيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باختبار *(Wilcoxon Sign Rank tets)* أو اختبار *(Paired Sample T-Test)* باستخدام البرنامج الاحصائ "SPSS". وأخذت الباحثة مجموع نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي والنتيجة المعدلة لإجراء اختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)* أو اختبار *(Paired Sample T-Test)*. وإن كانت البيانات طبيعة (*Normal*)ومتناجس (*Homogen*) فقامت الباحثة باختبار *(Paired Sample T-Test)*. وإن كانت عكسها فقامت الباحثة باختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)*. Uji)ولمعرفة ذلك تحتاج الباحثة إلى القيام بالاختبار الطبيعي (Normalitas ثم الاختبار المتناجس (Uji Homogenitas) وستتضح بيانهما فيها يلي:

- الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

الاختبار الطبيعي هو الاختبار الذي يعرف به أن البيانات الطبيعية أو غير طبيعية. وإن كان عدد العينة أقل من 0,05 فأخذت الباحثة نتيجة *(Kolomogrov-Smirnov)*. وفي هذا البحث أخذت الباحثة تنيجة *(Shapiro-Wilk)* لأن عدد العينة ٣٥ طالبا.

- الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas)

الاختبار المتجانس هو الاختبار الذي يعرف به أن البيانات متجانس أو غير متجانسة. وإن كان مستويا بالدلال *(sig)* أكثر ٠,٠٥ وإن متجانسة وإن كان أقل من ٠,٠٥ فتكون البيانات غير متجانسة.

إن كانت البيانات طبيعية ومتجانسة يعد القيام بالاختبار الطبيعي ولاختبار المتجانسي فقامت الباحثة باختبار *(Paired Sample T-Test)* وإن كانت عكسها فقامت الباحثة باختبار *(Wilcoxon Sign Rank Test)*.

يتم كل العمليات السابقة باستخدام البرنامج الإحصائي أو يسمى SPSS، من النظام المحسوب باستعانة الحساب على الأدوات الرقمية "SPSS *Statistics* 22" كما يلي:

١) إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة *(sig.)* أصغر من ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري مردود وفرض البديل مقبول.
٢) إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة *(sig.)* أكبر من ٠,٠٥ فهذا يدل على أن الفرض الصفري مقبول وفرض البديل مردود.

٣. نتائج البحث ومناقشتها

Spin Game

تعرف كلمة *Spin Game* أيضا باسم Spinning Wheel، وهي مشتقة من كلمة تدور والتي تعلى الدوران والعجلة والتي تعلى العجلة. لذلك يتم تعريف لعبة الغزل بأنها عجلة دوارة. وفقا لـ Subki، فإن عجلة الدوارة أو وسائط تعلم لعبة الدوران هي أداة على شكل دائرة دوارة بداخلها صور مختلفة تدور وفقا لمحورها وتتوقف عند جزء واحد من الصورة. وفي الوقت نفسه، ووفقا لهدى، فإن وسائط الألعاب الدورانية هي وسيلة تشجع

الطلاب على المشاركة في حل المشكلات، وتحديدا في شكل أسئلة الممارسة في التعلم التي قدمها المعلم.

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

استعادا إلى آراء الخبراء أعلاهن يمكن الاستنتاج أن وسائط الألعاب الدورانية هي أداة دورة على شكل دائرة يتم تعبئتها لتشجيع وتدريب نشاط الطلاب في حل المشكلات في شكل أسئلة الممارسة. والمراد بوسيلة *Spin Game* هي وسيلة التي تساعد المدرس أن ترابط بين المراد الدراسة اللغة العربية وحالات بيئة الطلبة، ويدفع الطالبة ليعلقوا بين المعلومات وتطبيقها في يومتهم.

تحليل البيانات مناقشتها

١) تحليل البيانات بالإختبار القبلي والإختبار البعدي

قبل استخدام وسيلة *Spin Game* لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربي، فتقوم الباحثة بالإختبار القبلي. بعد أن استخدام وسيلة *Spin Game* في تعليم اللغة العربية، فتقوم الباحثة بالإختبار البعدي لمعرفة قدرتهم على مهارة الكلام. وأما النتيجة التي حصلت عليها الطلبة في الإختبار القبلي والبعدي فيما يلي:

الجدول ٣,١

نتائج الإختباؤ القبلي والبعدي

الرقم	الطلبة	الإختبار القبلي	الإختبار البعدي
١	الطالبة ١	٤٠	٧٠
٢	الطالبة ٢	٦٠	٩٠
٣	الطالبة ٣	٧٠	٨٠
٤	الطالبة ٤	٨٠	٩٠
٥	الطالبة ٥	٥٠	٧٠

٦	الطالبة ٦	٤٠.	٧٠.
٧	الطالبة ٧	٧٠.	٩٠.
٨	الطالبة ٨	٦٠.	٨٠.
٩	الطالبة ٩	٧٠.	٩٠.
١٠	الطالبة ١٠	٧٠.	٩٠.
١١	الطالبة ١١	٥٠.	٧٠.
١٢	الطالبة ١٢	٤٠.	٧٠.
١٣	الطالبة ١٣	٥٠.	٨٠.
١٤	الطالبة ١٤	٦٠.	٨٠.
١٥	الطالبة ١٥	٦٠.	٨٠.
١٦	الطالب ١٦	٣٠.	٩٠.
١٧	الطالب ١٧	٧٠.	٧٠.
١٨	الطالب ١٨	١٠٠.	٩٠.
١٩	الطالب ١٩	٧٠.	١٠٠.
٢٠	الطالب ٢٠	٧٠.	٨٠.
٢١	الطالب ٢١	٣٠.	٩٠.
٢٢	الطالب ٢٢	٥٠.	٨٠.
٢٣	الطالب ٢٣	٤٠.	٨٠.
٢٤	الطالب ٢٤	٥٠.	٧٠.
٢٥	الطالب ٢٥	٦٠.	٨٠.
٢٦	الطالب ٢٦	٧٠.	٩٠.
	المجموع	١٥١٠.	٢١٣٠.
	معدلال	٣٩,٢٦	٨١,٩٢

تجد الباحثة من هذا الجدول أن نتيجة الإختبار القبلي المعدلة بتقدير ٣٩,٢٦، ونتيجة الإختبار البعدي المعدلة بتقدير ٨١,٩٢. ولتحليل بيانات الإختبار القبلي والإخبتار

البعدي، قامت الباحثة أولا بالإختبار الطبيعي (Uji Normalitas) باستخدام برنامج "SPSS 22"، وتتضح نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٣,٢

نتيجة الإختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

Tes		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pretest	,197	26	,010	,867	26	,003
	postest	,222	26	,002	,808	26	,000

a. Lilliefors Significance Correction

ومن هذا الجدول يدل على أن نتائج الإختبار القبلي للصف الثاني "أ" كالمجموعة التجربية بعد إجراء الإختبار الطبعي (Uji Normalitas) بمستوى الدلالة *(sig)* ٠.٠٣ أقل من ٠,٠٥ ونتيجة الإختبار البعدي بمستوى الدلالة *(sig)* ٠.٠٠ أقل من ٠,٠٥، ومن تلك نتائج يدل على هذا البيانات لم يكن الطبيعي (tidak normal)

ثم تقوم الباحثة بالإختبار المتجانس (uji homogenitas)، نتيجة في الجدول التالي:

الجدول ٣,٣

نتيجة الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,092	2	23	,352
Based on Median	,977	2	23	,391
Based on Median and with adjusted df	,977	2	19,946	,394
Based on trimmed mean	1,075	2	23	,358

بناء على هذا الجدول فنتيجة الإختبار المتجانسي (Uji Homogenitas)حصلت على مستوى الدلالة (sig) ٠,٣٥٨ أكثر من ٠,٠٥ فتشير أن البيانات متجانسة (homogen).

اعتمادا على هذين الإختبارين فيدلان على أن البيانات غير طبيعية ومتجانسة. ولتحليل الإختبار البعدي فتقوم الباحثة بإختبار *(Wilcoxon Sign Rank)*. ونتيجة كما في جدول التالي:

الجدول ٤ -١٠

نتيجة الإختبار *(Wilcoxon Sign Rank)*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postest – pretest	Negative Ranks	0[a]	,00	,00
	Positive Ranks	26[b]	13,50	351,00
	Ties	0[c]		
	Total	26		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

ومن الجدول السابق يدل على سلبية *Ranks* أو فرق بين نتاج تدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* للإختبار القبلي والبعدي هو ٠، لكل من نتيجة N ومعدل *Ranks* ومجموع *Ranks*. هذه النتيجة ٠ تشير إلى عدم وجود انخفاض في نتائج الإختبار القبلي والبعدي.

إيجابية *Ranks* أو الفرق بين نتائج تدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* لإختبار القبلي والبعدي. يوجد هنا بيانات N ٢٦، بمعنى أن الطلبة الذي يبلغ عددهم ٢٦ الطلبة قد وجودا زيادة في نتائج تدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* من نتيجة ما قبل الإختبار إلى نتيجة ما بعد الإختبار.ومعدل *Ranks* هو ١٣,٥٠ وأما مجموع *Ranks* هو ٣٥١,٠٠.

Ties هو نشابة نتائج الإختبار القبلي والبعدي. ونتيجة *Ties* هنا ٠، لذلك لا توجد متساوية بين الإختبار القبلي والإختبار البعدي.

الجدول ٤ -١١

نتيجة الإختبار*(Wilcoxon Sign Rank)*

Test Statistics[a]

	postest – pretest
Z	-4,054[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

بناء على نتيجة إختبار *Statistic* فمستوى الدلالة *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* ٠,٠٠٠ وهو أصغر من ٠,٠٥ فتشير الفرض البديل (Ha) مقبول، وهذا يدل على تدريس اللغة العربية لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

٢) مناقشة البيانات

لقد جرى هذا البحث بـ MIN 3 Aceh Besar في الفصل الخامس "أ" للمرحلة الإيتدائية. إن هذا البحث يجري في العامة الدارسة ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وأما أهداف البحث هي التعارف على فعالية تدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar. لنيل البيانات استخدمت الباحثة بإختبار القبلي والبعدي. ثم لتحليل البيانات بإجراء *Rank Test* باستخدام برنامج "SPSS22" الذي يدل على أن الفرض البديل (Ho) مودود فتدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

إن أنشطة الطلبة في إجراء عملبة تدريس اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* جيد جدا. بناء على تحصيل *Ranks Test* أن *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* ٠,٠٠٠ أصغر من مستوى الدلالة *(sig)* ٠,٠٥. وهذا الدليل يدل على إن وسيلة *Spin Game* يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام.

أما استراجية التعليم الكلام على مستوى المبتدئية في البدء فبنسخ وحدات لغوية بسيطة، وبعد ذلك يتم توجيه الطلبة لتعلم كلام لغة بسيطة وعبارات ونشائط

ومتحمسين ومبدعى الطلبة فاستخدمت الباحثة وسيلة *Spin Game* في تدريس اللغة العربية.

٤. الخاتمة

انتهت الباحثة عرض بحثة في الفصل السابق عما تتعلق بتعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar. وتقدم الباحثة الخلاصة وهي أن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin game* على مهارة الكلام يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلم، وتعتمد الباحثة على أن نتيجة من الإختبارات *(Wilcoxon Sign Rank Test)* حصلت على مستوى الدلالة *(Asymp. Sig. 2-Tailed)* ٠,٠٠٠ وهي اصغر من نتيجة مستوى الدلالة ٠,٠٥. وهذا يدل على أن الفرض البديل (Ha)مقبول والفرض الصفري (Ho)مردود. أي إن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin Game* فعالا لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar.

وكذلك أن تعليم اللغة العربية بوسيلة *Spin game* على مهارة الكلام بـ MIN 3 Aceh Besar تحصل على دراجة جيد جدا في أنشطة الطلبة بالدرجة ٨٢,٥٪, عند تحليل بيانات عن الملاحظة المباشرة.

المراجع

إبراهيم محمد عطا. (٢٠٠٦) **المرجع في تدريس اللغة العربية**. القاهرة: مصر الجديدة.

أحمد فؤاد عليان، **المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تدؤيسها**، الطبعة الأولى، (رياض: دار السلام للنشر والتوضيح، ١٥٤١ ه)

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

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

رشدي أحمد طعيمة، **المراجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى**، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٦)

رضا فطري النور، **تطبيق اسلوب***Two StayTtwo Stray***لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام بـ**MAS Darul Ihsan Aceh Besar دار السلام بندا أتشيه ٢٠١٨

صالح ابن حمد العساف، **المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية**، (الرياض: مكتبة العبيكان: ١٤٢٧)

عبد الرحمن كدركك، **تكنولوجيا تعليم**، الطبعة الأولى، (الرياض، دون ناشر ٢٠٠٠ م)

محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية للناطقين بلعات أخرى**، (مكة المكرمة: جامعة أم القرىء ١٩٨٥ م)

محمد على السمان، **التوجيه في تدريس اللغة العربية**، (مصر: دار المعارف، ١٩٨٢ م)

مصطفى الغلاييني، **جامع الدروس العربية** (بيروت: المكتبة العصرية، ١٤٢٥ ه)

رشيد احمد طعيم. **المراجع في تعليم اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى، القسم الثاني.** مكة المكرمة: جامعة أم القرى معهد اللغة العربية.

نايف خرما. (١٩٨٨) **اللغة الأجنبية تعليمها وتعلمها**. الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

يران مسعود، **معجم اللغوي عصرى**، (بيرات: دار العلوم المبيين، ١٩٨١)

Arsyad Azhari, *Media Pembelajaran* edisi Revisi, (cetakan ke-17, Raja Grafindo Persada, Jakarta: Rajawali Pers, 2014)

Mamlu'atul Ni'mah, dan Abd. Wahab Rosyidi. (2011). Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: Uin Maliki Press.

Munir. (2017). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Mohd Matsna dan Erta Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*, (Tangerang Selatan : Alkitabah, 2012)

Sultan dan Sudi Yahya. (2020). *Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Sebuah Pengantar)*. Mataram: Sanabil.