

TATBIQ ṬARĪQAT AL-‘ĀB AL-LUGHAWIYYA AL-‘ARABIYYAH LI-TAḤSĪN MAHĀRAT AL-KALĀM WA-AL-KITĀBA LI-L-FAṢL AL-SĀBI‘ BI-MADRASAT AL-THANAWIYYA AL-MU‘ALLIMĀT NAḤḌAT AL-WAṬAN ANJĀNĪ LUMBUK AL-SHARQIYYA

تطبيق طريقة الألعاب اللغوية العربية لتحسين مهارة الكلام والكتابة للفصل السابع بمدرسة الثانوية
المعلمات نهضة الوطن أنجاني لومبوك الشرقية

Nailil Izzati Sa’adatul Asri

Universitas Islam Negeri Mataram

Corresponding Author: 220406010.mhs@uinmataram.ac.id

Abdul Azis

Universitas Islam Negeri Mataram

abdulaziz@uinmataram.ac.id

Article History

Submitted: 06 Jul 2025; **Revised:** 03 Aug 2025; **Accepted:** 13 Aug 2025

DOI 10.20414/tsaqafah.v22i2.14795

Abstract

Language games consist of two words: "games" and "language." Games are activities that develop specific skills or abilities in an enjoyable way. The enjoyment derived from games is not about winning, but rather the pleasant experiences during participation. This research is motivated by the difficulties students face in understanding Arabic lessons and the lack of proficiency among female students in using the Arabic language. The purpose of this study is to determine how the language games method is applied to enhance speaking (maharah kalam) and writing (maharah kitabah) skills in Class VII at MTs. Mu’allimat NW Anjani, as well as to identify the challenges faced when implementing these language games. This study employs a descriptive qualitative approach. Data collection techniques include observations, interviews, and documentation. The results indicate that the application of the language games method is effective, as students show enthusiasm and motivation during lessons. They are attentive and actively engaged, and their desire to learn Arabic is high, although they are not yet fully fluent in using Arabic in daily life. Challenges in applying this method include students' lack of understanding of the games, teachers' competence in teaching Arabic, and students' limited interest in Arabic lessons.

Keywords: *language games, speaking skills, writing skills*

الْمُلَخَّصُ

تتكون لعبة اللغة من كلمتين هما: اللعبة واللغة. اللعبة هي كل نشاط يُنتج مهارة معينة بطريقة ممتعة. لا تكمن المتعة في اللعبة في الفوز بها، بل في الشعور الممتع أثناء اللعبة. وتدور هذه الدراسة حول صعوبة الطلاب في فهم دروس اللغة العربية وقلة قدرة الطالبات في استخدام اللغة العربية. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية تطبيق طريقة اللعبة اللغوية في تحسين مهارة الكلام والكتابة في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية للمعلمات نهضة الوطن أنجاني، ومعرفة العوائق التي تواجهها في تطبيق هذه الطريقة. وهذه الدراسة هي دراسة وصفية نوعية. وقد استخدمت تقنيات جمع البيانات مثل الملاحظة، والمقابلات، والوثائق. وأظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق طريقة اللعبة اللغوية كان فعالاً إلى حد ما لأن الطالبات كن متحمسات وملتزمات في متابعة الدروس، كما أنهن لم يشعن بالتعب أثناء الدرس وكان لديهن رغبة قوية في تعلم اللغة العربية، رغم أنهن لم يكن فصيحاً جداً في استخدامها في حياتهن اليومية. أما بالنسبة للتحديات في تطبيق هذه الطريقة: فيتضمن عدم فهم الطلاب تماماً اللعبة التي تم تعليمها، وكفاءة المعلم في تدريس اللغة العربية، بالإضافة إلى قلة اهتمام الطالبات في مادة اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: اللعبة اللغوية، مهارة الكلام، مهارة الكتابة.

1. المقدمة

اللغة العربية هي إحدى مكونات المهمات في المجتمع، ومن أهم عوامل البناء في مختلف الحضارات والثقافات، وهي السبب الرئيسي في قيام الدول وإنشاء المجتمعات المختلفة. ولا شك علينا أن اللغة العربية هي أفصح اللغات وتمتاز عن غيرها من اللغات وشيء مهم في حياة الإنسان في العالم، اللغة والأعمال اليومية غير مفارقة لأنها مترابطة، واللغة أداة من أدوات الإتصال وسبيل للتعبير عما في النفس، واللغة في أول أمرها تبدأ بلغة الكلام المسموع كالأصوات التي ينطق بها اللسان، وهي تتركب من الالفاظ المركبة المشتملة على المعاني باعتبارها وسيلة لتبادل الأفكار بين الأفراد. فالصبي في أول نشأته يستطيع الكلام ولكن لا يستطيع الكتابة.

البشر مخلوقات تلعب (*bomo ludens*). اللعب هو ظاهرة نموذجية للكائنات الحية، وحاجة تنشأ بشكل طبيعي في كل طفل من أطفال آدم وحواء. تنشأ الألعاب بسبب طبيعة وغريزة كل إنسان للحصول على الترفيه والمتعة والرضا والاستمتاع والفرح والسعادة في الحياة (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati: 2013). لدى كل إنسان دائماً الرغبة في جعل كل موقف أو حالة يواجهها تتوافق مع أهدافه ورغباته. وفقاً

للفلسفة اليونانية، يوجد في الألعاب دائماً عنصران رئيسيان، وهما *eros* (المتعة، الفرح، السعادة) أو المتعة والبهجة بالإنجليزية، و *agon* (النضال، الحماس) أو النضال والجهد.

الألعاب هي أنشطة تهدف إلى اكتساب مهارات معينة بطريقة ممتعة. وبشكل عام، يتم تعريف اللعب على أنه الاستمتاع بالحرية في التحرر. وهذا يعني أنه في أنشطة اللعب الحقيقية، يمارسها البشر فعلاً دون أي أهداف أو دوافع معينة. يستمتع البشر بحرية اللعب دون الحاجة إلى التفكير في الأهداف التي يحققونها في اللعبة. وبهذه الطريقة، يختبر البشر أيضاً التحرر من الأهداف أو المصلحة الذاتية، كما يحدث عادةً من خلال الأنشطة اليومية الأخرى. لقد تعلم جميع البشر اللعب وممارسة الألعاب. بما في ذلك، في المؤسسات التعليمية الرسمية، تعتبر الألعاب غذاءً إلزامياً يجب تدريسه. وذلك لأن جميع البشر يحبون الألعاب، سواء الأطفال أو المراهقين أو الكبار، الرجال والنساء، ومهما كانت حالتهم الاجتماعية والاقتصادية.

عرفنا أن اللغة تتمثل في فنون أربعة هي الاستماع و الكلام والقراءة والكتابة ولقد تحدثنا عن الاستماع في الجزء السابق وتتابع الحديث الآن عن الفن الثاني هو الكلام. أن المهارات في تعليم اللغة العربية لأربعة هي مهارة الكلام والإستماع القراءة و الكتابة (Sri Utari Nababan: 1993). ولكن مهارة الكلام قليلة من النظرية المعادلة. والمظاهر التي تدل إليها هي أن كثيرة من المظاهر النظرية التي تضغط على مهارة الإستماع ومهارة القراءة ومهارة الكتابة حتى كثير من الطلاب يستطيعون على فهم اللغة نفسها بينما لا يستطيعون أن يعبر إرادته وما في الذهن باللغة العربية.

ولا شك أن الكلام من أهم ألوان النشاط اللغوي للصغار والكبار، لذلك كان الناس يستخدمون الكلام أكثر من الكتابة، أي أنهم يتكلمون أكثر مما يكتبون ومن ثم نستطيع أن نعتبر أن الكلام هو الشكل الرئيسي للاتصال بالنسبة للإنسان. ولقد تعددت مجالات الحيات التي يمارس الإنسان فيها الكلام أو التعبير الشفوي فنحن نتكلم مع الأصدقاء وتبيع ونشتري نسأل عن الأحداث والأزمات والأمكنة وغير ذلك كلها بوسيلة الكلام. وإن النجاح ترتبط في التعليم إلى حد كبير بنجاح الطريقة فإن تطبيق الطريقة الخاطئة تأثر النجاح في التعليم، وبالعكس بالطريقة السديدة تستطيع أن تعالج كثيراً من فساد وضعف الطلاب وغير ذلك من مشكلات التعليم. والطريقة السليمة هي التي تؤدي إلى العملية المقصودة في أقل الوقت.

في هذه الدراسة ستقوم الباحثة بإجراء بحث في مدرسة الثانوية المعلمات نفضة الوطن أنجاني لومبوك الشرقية. لماذا في مدرسة الثانوية المعلمات نفضة الوطن أنجاني لومبوك الشرقية؟ لأن النظام التجاري المتعدد الأطراف. معلمات إن دبليو أنجاني هي إحدى المؤسسات التابعة لمؤسسة مدرسة الشيخ زين الدين إن دبليو أنجاني الداخلية. وهذه المؤسسة هي مدرسة تستوعب طلابها. وفي السكن يطلب من الطلاب التحدث باللغتين العربية والإنجليزية. ولذلك تقوم المهاجع والمدارس بتعليم الطلاب كيفية التحدث بهاتين اللغتين. لذلك، في تعلم اللغة العربية، من المتوقع أن

يعرف الطلاب كيفية التحدث باللغة الإنجليزية وخاصة العربية. في تعلم اللغة العربية، يتم تعليمهم كيفية التحدث باللغة العربية بشكل جيد وصحيح. ومن خلال نتائج الملاحظات المؤقتة، يستخدم المعلم في أسلوبه التعليمي أسلوب الألعاب اللغوية، والذي من المتوقع أن يسهل على طالباته حفظ اللغة العربية والتحدث بها وكذلك كتابتها.

2. الإطار النظري

وبحسب جي جيبس في ناشف مصطفى، فإن الألعاب اللغوية هي نشاط يحدث حيث يساعد الطلاب بعضهم البعض أو يتنافسون مع بعضهم البعض لتحقيق أهداف تم تحديدها بقواعد معينة. إن دور وسائط اللعبة لا يقل أهمية عن دور كفاءة المعلم الكافية في عملية التدريس والتعلم. لأن وسائط الألعاب يمكن أن توفر المزيد من الفرص للحصول على أقصى قدر من نتائج التعلم بالمقارنة مع عملية التعلم التي تتجاهل وسائط الألعاب كدعم للتعلم الناجح. الهدف من الألعاب اللغوية هو: اكتساب المتعة وممارسة مهارات لغوية معينة. ومع ذلك، ليس المقصود منه قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب. لأن الألعاب اللغوية تستخدم كمنهج للتعلم لتسهيل تحقيق أهداف تعلم اللغة. وبحسب ناصيف مصطفى فإن فوائد الألعاب اللغوية في أنشطة التعلم هي: 1. تعزيز روح المنافسة الصحية، أو التفوق على بعضها البعض. 2. التشجيع على تعلم المشاهدة والمشاركة في الألعاب المختلفة. 3. حفز نفسك لتقديم أفضل ما لديك. 4. تعلم كيفية العمل معاً في وظيفة ما، أو تحقيق النصر.

تعريف التطبيق

جاء من معجم الوسيط أن التطبيق هو إخضاع المسائل والقضايا، لقاعدة علمية أو قانونية أو نحوها. ثم يأتي المثلث من معجم عربي عامة: برنامج حاسب آلي يقدم مجموعة وظائف ضرورية لإحدى خدمات تكنولوجيا المعلومات، وكل تطبيق يتم تشغيله على واحد أو أكثر من أجهزة الخادم أو أجهزة المتصفح. ثم من معجم النبي أن التطبيق حاول تطبيق القاعدة: تجريبها، نقلها إلى مجال التنفيذ وينبغي تطبيق القانون بمعنى ممارسة القانون بإخضاع كل حالة من الحالات لنص قانوني عام. ومعنى الأخير من يأتي من المعجم اللغة العربية المعاصر أن التطبيق هو إخضاع المسائل والقضايا لقاعدة علمية أو قانون أو نحوية (المثال: يقوم المدرس بتطبيق المسائل النظرية أو يسعى لتطبيق التعليمات طبقاً للقانون) والتطبيق هو إجراء تعليمي يهدف لتحفيز التعلم من التجارب. كلمة الطريقة اللعب تتركب من كلمتين وهي الطريقة واللعب، كلمة الطريقة جمعها طرق وطرائق بمعنى "وسيلة" واصطلاحاً هي الأسلوب الذي يستخدمه المعلم في معالجة نشاط التعليم ليحقق وصول المعارف إلى تلاميذه بأيسر وأقل الوقت والنفقات (محمد القادر أحمد: د.س.).

طريقة اللعب اللغوي

تتكون الألعاب اللغوية من كلمتين هما اللعبة واللغة. الألعاب هي جميع الأنشطة التي تنتج مهارات/قدرات معينة بطريقة ممتعة (Dwo Juli Priyono: 2022) المتعة التي يتم الحصول عليها في اللعبة ليست من الفوز بلعبة بل من الشعور اللطيف أثناء اللعبة. في اللعبة، يتم تضمين قدرات/مهارات معينة لأنه في كل لعبة هناك عناصر من التحديات التي يجب مواجهتها.

هذه التحديات تكون على شكل مشاكل تحتاج إلى حلول أو مسابقات، وبهذه الطريقة نتعلم قدرات معينة. ولذلك، إذا كانت المهارات المكتسبة في اللعبة هي مهارات لغوية، فإن اللعبة تسمى لعبة لغة. هناك عدة تعريفات للألعاب اللغوية أوضحها الخبراء، منها الألعاب اللغوية وهي استراتيجية جديدة/حديثة في تعلم اللغات الأجنبية يمكن أن تساعد الطلاب على إتقان اللغة التي يتعلمونها. يتم تعريف الألعاب اللغوية أيضاً على أنها مجموعة من الأنشطة الصفية التي تهدف إلى إعداد المعلمين والطلاب لممارسة عناصر اللغة بطريقة ممتعة.

عدة أمور يجب مراعاتها في الألعاب اللغوية هي (Dwo Juli Priyono: 2022): 1. الألعاب اللغوية هي أداة مساعدة في التدريس وليست هدفاً في سلسلة مواد تعلم اللغة العربية. 2. تغيير النموذج الذي يفترض أن الألعاب اللغوية مناسبة لأعمار الأطفال فقط. لأن الألعاب في تعلم اللغة العربية يمكن تطبيقها على مستويات الشباب أو البالغين أو كبار السن. 3. لا يقتصر هدف الألعاب اللغوية على مجرد التخلص من الملل والتعب في أنشطة تعلم اللغة العربية، بل تنفيذ هذه الألعاب في إتقان مادة اللغة العربية التي يتم تدريسها. 4. عند تحديد الألعاب اللغوية يجب الانتباه إلى المصطلحات اللغوية التي يتم تدريسها وإجراءات تنفيذ اللعبة وغيرها. وبحسب ناصيف مصطفى فإن هناك عدة مبادئ عامة في الألعاب اللغوية هي: 1. الألعاب اللغوية هي أنشطة مليئة بالتعاون. 2. الألعاب اللغوية تهدف إلى تحفيز التعلم في استخدام اللغة بهدف أن تكون أداة تواصل. 3. الألعاب اللغوية تجعل المعرفة والأفكار الموجودة بين اللاعبين أكثر وضوحاً.

مهارة الكلام

الكلام هو عملية التعبير عن الآراء والأفكار والمشاعر وشرحها ونقلها إلى أشخاص آخرين باستخدام لغة منطوقة مفهومة. مؤشرات مهارات الكلام في هذه الدراسة هي الدقة الصوتية، ونغمة الصوت، ودقة الكلام، والترتيب الصحيح للكلمات، والطلاقة. يقول اللغويون أن "التحدث هو اللغة". التحدث هو مهارة لغوية تتطور طوال حياة الطفل، ولا تسبقها إلا مهارة الاستماع (Imam Bagus Basuki: 2024). وأوضح كل من دينسمينا يونيتا وابدرون ويانسن ألبرت ريبا أن التحدث هو نشاط لغوي منتج لنقل الأفكار والآراء والمشاعر والتعبيرات اللفظية الموجودة في ذهن المتحدث (Densemina Yunita Wabdaron:). مهارة الكلام هي قدرة تعبير الكلمات كتعبير الأفكار والرغبات والآراء حتى المشاعر للمخاطب (إبراهيم محمد عطا: ١٤٤٧).

يعد الكلام الفن الثانية من فنون اللغة الأربعة بعد الاستماع. وهو ترجمة اللسان عما تعلمه الانسان عن طريق الاستماع والقراءة والكتابة. وهو من العلامات المميزة للإنسان، فليس كل صوت كلاماً، لأن الكلام هو اللفظ والإفادة. واللفظ هو الصوت المشتمل على بعض الحروف، كما أن الإفادة. هي ما دلت على معنى من المعاني، على الأقل في ذهن المتكلم.

أهمية مهارة الكلام

من أهم مهارات الكلام التي ينبغي إكسابها للمتعلمين ما يلي:

- (1) النطق الصحيح لأصوات العربية.
- (2) إنتاج الأصوات المتجاورة في المخرج.
- (3) التمييز في النطق بين الحركات الطويلة والحركات القصيرة.
- (4) التفريق في الاستخدام بين المذكر والمؤنث.
- (5) الاجابة عن الأسئلة.
- (6) التعبير عن الحاجات في جمل مفيد.
- (7) التعبير عن الحاجات في جمل مفيدة (مصطفى رسلان: ٢٠٠٥).

وتعتمد قدرة المتكلم على توصيل رسالته على عدة أمور منها:

- (1) قدرته على فهم عناصر النظام الصوتي للغة وستعمالها مثل نطق الأصوات، النبر، التنغيم.
- (2) قدرته على استعمال إشارات اللغة الجانبية مثل تعبيرات الوجه والإشارات.
- (3) قدرته على التمييز بين التعبير الحقيقي والمجازي.
- (4) ألفته بموضوع الحديث وخبرته السابقة به.
- (5) معرفته باتجاهات المستمع وميوله وقيمه (رشدي أحمد طعيمة: ١٩٨٩).

مهارة الكتابة

مهارات الكتاب نشاط الكتابة هو المهارة اللغوية الأخيرة بعد المهارات اللغوية الأخرى. وإذا تم تقسيمها حسب المستوى، فإن ترتيب المهارات اللغوية هو الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، وكل منها يرتبط ارتباطاً وثيقاً. هذا التسلسل مستوحى من صورة طفل صغير يمر بمراحل النمو يعتبر العديد من متعلمي اللغة أن الكتابة مهارة آخر.

وذلك لأنه من الضروري في الكتابة إتقان العناصر اللغوية المختلفة التي يتكون منها محتوى الكتابة، حتى تصبح كتابة متماسكة ومتماسكة. وأما مهارة الكتابة فهي القدرة على وصف محتويات أفكاره أو التعبير عنها، بدءاً

من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة وهي التأليف. تعريف الكتابة حسب اللغة هي مجموعة من المعاني التي هي منظم ومنظم. والمعنى المعرفي للكتاب هو مجموعة كلمات مرتبة وتحتوي على معنى، لأن الكتاب لن يتشكل إلا إذا كانت هناك كلمات منتظمة ومع الكتابة يستطيع الإنسان التعبير عن قلبه بحرية حسب ما يفكر فيه. بالصب ومن المؤمل أن يتمكن القراء من فهم ما يريد المؤلف التعبير عنه في التعبيرات المكتوبة (Acep hermawan: 2014).

مفهوم مهارة الكتابة

إن تعريف الكتابة هذا أمر بالغ الأهمية، حتى لا يظن ظان أن الكتابة هي التعبير الكتابي المدرسي فقط، وهو ما يطلق عليه التعبير التحريزي)، لذلك أنه من الضرورة أن نحدد مفهوم الكتابة الشامل هنا. فالكتابة في اللغة تعني محمد غفار على الجمع والنشد والتنظيم، كما تعني: الاتفاق على الحرية، فالرجل يكتب عبده على مال يؤديه منجما، أي يتفق معه على حريته مقابل مبلغ من المال. كما تعني القضاء والإلزام والإيجاب، قال تعالى: (كتب الله لأغلين أنا ورسلي إن الله قوي عزيز) المحادلة آية.

3. طريقة البحث

استخدم هذا البحث مدخل الكيفي. وأن مدخل البحث الكيفي هو المدخل المفيد على الإكشاف والفهم نحو الظواهر المركزية. وهذا التعريف يوافق على قول غريسويل (Ahmad Fawaid, dkk: 2016) أن المدخل الكيفي بمعنى عملية الاستكشاف ومعنى سلوك الأفراد أو المجتمع، فإنه صوّر على مشاكل الاجتماعي والإنساني. اختارت الباحثة هذا المدخل نظرا لأسباب هي: استطاع الباحثة من هذا المدخل أن يستكشف مشاكل البحث ما وقع في ميدان البحث. ويعمل الباحثة الملاحظة والمقابلة لحصول البيانات. لقد عقدت الأنشطة في ميدان البحث ولكن لوقوع الغموض في بعض المشاكل ما لا يوافق نظرية. وسبب الآخر لاختيار هذا المدخل أن المدخل الكيفي هو البحث المقامي أو تشكيل المشترك، ويتعاون بالمشترك وانطباق البيانات. واستخدم هذا البحث تحليلا وصفيا. هذا المدخل هو عملية جمع البيانات ما يوافق على الواقعة ثم عملية تحليل البيانات للحصول إلى التصور عن المشاكل الواقعية (Jhon W. Creswell: 2012).

4. التحليل والمناقشة

إن تطبيق أساليب الألعاب اللغوية لتحسين مهارة الكلام ومهارة الكتابة يدعم تحسين فهم الطالبات لتعلم اللغة العربية. ومن الضروري تطبيق هذه الأساليب في نظام التعليم والتعلم للقضاء على الملل لدى الطالبات. وفي هذا الصدد، قالت شريفة عيني: " ما دمناُ استخدم أسلوب الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، فإن الطالبات

يشعرون بحماس كبير، ويشعرون بالحماس أيضًا ولا يستسلمون للنعاس أثناء عملية التعليم والتعلم، ويزداد إتقانهم للمفردات العربية".

أسلوب اللعب اللغوي ليس مجرد لعبة، بل يُعزز أيضًا الشخصية الاجتماعية التي تُدرّس بشكل غير مباشر في سياقها الاجتماعي. يتوافق هذا الأسلوب مع نظرية فيجوتسكي البنائية، التي تنص على أن التعلم يكون أكثر فعالية إذا شارك الطالبات بنشاط في العملية الاجتماعية واستخدموا اللغة في سياقات واقعية. يتيح أسلوب اللعب اللغوي للطالبات استخدام اللغة العربية في المواقف التواصلية، مما يُسرّع من إتقان مهارة الكلام والكتاب. ويشير تحليل الباحث إلى أنه يدعم أسلوب اللعب في تعلم اللغة العربية. وخاصة في دراسة علم الكلام والكتاب، وتدعم نظرية البنائية ليفجوتسكي لتطبيقها في تعليم وتعلم اللغة العربية.

وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن أسلوب الألعاب اللغوية لا يعد استراتيجية تعليمية ممتعة فحسب، بل يعد أيضًا استراتيجية فعالة ومتكيفة. كما تعالج هذه الطريقة تحدي عدم وجود خلفية لدى الطالبات باللغة العربية، وتزيد من الدافعية للتعلم من خلال الوسائط القريبة من عالمهن، ويمكن تطبيقها على مستويات مختلفة من قدرات الطلاب لأنها مرنة.

بالإضافة إلى تطبيق أسلوب اللعبة باللغة الأم، فإن سيريفاه توازنه أيضًا مع أساليب أخرى مثل أسلوب الميسيروح، وأسلوب المحاضرة، وأيضًا أسلوب الحفظ.

من نتائج الملاحظات والمقابلات التي أجراها الباحثة مع معلمة اللغة العربية وطالباتها، يُمكن القول إن تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية هذا فعال، إذ يُثير حماس الطالبات واهتمامهم لمتابعة الدروس، كما أنهم لا يشعرون بالنعاس أثناء الدراسة، ويزيد من رغبتهم في تعلم اللغة العربية بهذه الطريقة، على الرغم من أنهم لم يتقنوها بعد. ورغم عدم فاعليتها التامة، إلا أن الباحثين ما زالوا يُؤيدون استخدام أسلوب الألعاب اللغوية، إذ يُمكنه من خلال تطبيقه أن يجعل تجربة التعليم والتعلم ممتعة، ويُساعد على زيادة حماس الطالبات للتعلم. تقول نصف اليلى : " في بداية تعلم اللغة العربية، كنا نشعر بالنعاس ونفتقر إلى الحماس، ولكن بعد أن درّستنا المعلمة باستخدام أسلوب اللعب هذا، شعرنا بحماس أكبر ولم نعد نشعر بالنعاس، وأصبح تعلم اللغة العربية ممتعًا ". وأضافت أنيسة: " بعد أن درّست معلمتنا باستخدام أسلوب الألعاب، أصبحنا أكثر قدرة على إتقان اللغة العربية أو حفظها بسهولة، على الرغم من أننا لم نكن قادرين على ممارستها بشكل كامل في أنشطتنا اليومية ".

ومع ذلك، تتأثر فعالية هذه الطريقة بشكل كبير بمدى استعداد المعلمين لتصميم ألعاب مناسبة وهادفة. وتقول شريفة عيني : " يمكن أن تتحسن مهارات التحدث لدى الطلاب مع تكرار استخدام هذه الطريقة (الألعاب اللغوية) ". فالتفاعلات اللفظية التي تُجرى في جو غير رسمي تُخفف من شعور الطلاب بالضغط، بل تُكسبهم الثقة والشجاعة للتحدث باللغة العربية أمام أصدقائهم.

في عملية التعلم، يستخدم المعلمون اللغتين العربية والإندونيسية كلغة تدريس، إلا أنهم يُهيمون على اللغة العربية ليعتاد الطلاب على الاستماع إلى الجمل العربية. ويثبت ذلك تصريحات عدد من الطلاب بأن المعلمين يستخدمون لغات مختلطة، إلا أنهم يستخدمون اللغة العربية أكثر ليعتاد الطلاب على اللغة العربية. أما بالنسبة لألعاب اللغة المكتوبة مثل تكوين الجمل من الكلمات العشوائية، فيقال أنها فعالة لأن هذه الألعاب أثبتت أنها تساعد الطلاب في تكوين هياكل الجمل بشكل صحيح، وتطوير الأفكار المكتوبة باللغة العربية والقدرة على استخدام المفردات وفقاً للسياق أو قواعد اللغة التي يتم تدريسها. يُظهر تطبيق أسلوب الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية لدى الطالبات الصف السابع في مدرسة المعلمات نخضة الوطن انجاني ارتباطاً إيجابياً بين الأسلوب التفاعلي وتحسن المهارة اللغوية لدى الطالبات. وبناءً على النتائج الميدانية، يُطبق هذا الأسلوب عادةً عبر ثلاث مراحل رئيسية:

أ. مرحلة التحضير

يُعِدُّ المعلمُ المفردات المستخدمة في اللعبة، ويُعطي الطلاب وقتاً كافياً لحفظها. تُعدّ هذه الاستراتيجية مهمةً لتقوية الأساس اللغوي قبل تطوير المهارات الإنتاجية.

ب. مرحلة التنفيذ

تُجري المعلمة ألعاباً مثل تخمين الكلمات، ونوروكيزو، وتكوين جمل عشوائية. في هذه المرحلة، تستخدم الطالبات المفردات التي تعلمنها بنشاط شفويًا وكتابيًا.

ج. مرحلة التأمل والتقييم

بعد اللعبة، يقدم المعلم ملاحظات حول أخطاء النطق والتهجئة وبنية الجملة. يتم إجراء هذا التقييم بشكل مفتوح حتى تتمكن الطالبات من الحصول على التعلم المباشر من خلال ممارسة اللغة. من خلال نتائج الملاحظات والمقابلات مع الباحثين، أظهرت الدراسة أن أسلوب الألعاب اللغوية له أثر إيجابي على مهارات الطلاب في اللغة العربية. وبشكل عام، يتجلى تحسن مهارات الكلام والكتاب من خلال المؤشرات التالية:

د. زيادة المشاركة النشطة

أصبح الطالبات الذين كانوا سلبيين سابقاً أكثر نشاطاً في المشاركة في أنشطة الصف. أظهرت شجاعةً في التحدث أمام الصف وحماساً في المشاركة في الألعاب، حتى التنافسية.

هـ. اكتساب المفردات بشكل أسرع

لقد ثبت أن استراتيجية حفظ المفردات قبل اللعبة تساعد الأطفال على استخدام اللغة بشكل أكثر عملية. يتم استخدام المفردات المحفوظة مباشرة في اللعبة، مما يجعل تذكرها أسهل.

و. زيادة الثقة بالنفس

إن بيئة التعلم التفاعلية والخالية من الضغوط تجعل الطالبات أكثر ثقة، سواء في التعبير عن آرائهن شفهيًا أو في كتابة أفكار بسيطة باللغة العربية.

ز. تنفيذ التعلم السياقي

تضع الألعاب اللغوية الطلاب في سياقات استخدام اللغة الحقيقية، وهي ذات صلة بالحياة اليومية للطالبات في بيئة المدرسة الداخلية.

5. الختام

أن تطبيق طريقة اللعبة اللغوية كان فعالاً إلى حد ما لأن الطالبات كن متحمسات وملتزمات في متابعة الدروس، كما أنهن لم يشعرن بالتعب أثناء الدرس وكان لديهن رغبة قوية في تعلم اللغة العربية، رغم أنهن لم يكن فصيحات جداً في استخدامها في حياتهن اليومية. أما بالنسبة للتحديات في تطبيق هذه الطريقة: فيتضمن عدم فهم الطلاب تمامًا اللعبة التي تم تعليمها، وكفاءة المعلم في تدريس اللغة العربية، بالإضافة إلى قلة اهتمام الطالبات في مادة اللغة العربية.

المصادر والمراجع

ممدوح نور الدين عبد رب النبي، طريقة تعليم اللغة العربية في المؤسسات الرسمية وغير الرسمية، مقدم للندوة الوطنية

لغة العربية المنعقد في الجامعة عاجه مادا، بجوجكرتا بتاريخ 15-16 أكتوبر 1988

معجم الاكترونية المعاني تاريخ الوصول 16 أكتوبر 2023

<https://www.almaany.com/ar/dict/ar>

محمد القادر أحمد، طرق تعليم اللغة العربية، الطبعة الأولى، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية

إبراهيم محمد عطا، المرجع في تدريس اللغة العربية، (مصر؛ مركز الكتاب، 1427)

مصطفى رسلان، تعليم اللغة العربية، (مصر؛ دار الثقافة للنشر و التوزيع، 2005م)

رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه، (مصر: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية

والعلوم والثقافة، 1989)

مقابلة مع معلمة اللغة العربية

سوفاردي، قراءة في جمع البحث، (جوججكرتا: كونيا كلام سامستا 2010)

Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (Cct IV; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

- Achmad Fawaid, Eianayati Kusmini Pancasari, Terjemahan (John W. Creswell *“Research Design, qualitative, Quantitative and Mixed Methode Approaches*), Cetakan ke-4 (Yogyakarta, Penerbit PUSTAKA PELAJAR, 2016)
- Achmad Fawaid, Eianayati Kusmini Pancasari, Terjemahan (John W. Creswell *“Research Design, qualitative, Quantitative and Mixed Methode Approaches*): 254
- Dea Adinda, Era Fazira, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Maharah Al-Kitabah dengan Metode Pembelajaran In Sya’iyah*, Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, Vol. 2, No.1 Januari 2024
- Densemina Yunita Wabdaron, Yansen Alberth Reba, “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat,” Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi dan Pendidikan Dasar, Vol. 2 no. 1 (2020): h. 28, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>
- Dwi Cahyadi Wibowo, Aspek-Aspek Keterampilan dalam Pendidikan Bahasa, <http://DWI CAHYADI WIBOWO: aspek-aspek keterampilan dalam pendidikan Bahasa>
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, (Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press, 2013)
- H. Ahyar, “Penguasaan Mufrādat Dan Qawā’id Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab,” *AlMahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* (2018), <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/almahara/article/view/2122>.
- Handri Nawawi, (*Metode Penelitian Bidang Sosial*), Yogyakarta: Gajah Mada Pres, 1985
- Iman Bagus Basuki, “Modul 1 hakikat berbicara”, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PBIN433002-M1.pdf>, diakses 19 Juni 2024
- John W. Creswell *“Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating, Qualitative and Quantitative Resaerach”* (Boston, Parson Education Inc, 2012)
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)
- Linguis, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2021)
- M. Anas and M. Muassomah, “Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabab,” *’A Jamij: Jurnal Bahasa dan ...* (2021), <http://repository.uin-malang.ac.id/9008/>.
- M. H. Aziz, “Pembelajaran Maharah Kalam Pada Program Kursus Bahasa Arab Pondok Pesantren Darul Lughah Wad Dirasatil Islamiyah,” *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab* (2020), <http://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/8630>.
- Mughniatur Rosidah, dkk, “Penerapan Maharoh Kitabab dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Diskusi dan Latihan di SMP Islam Mathooli’ul Anwar Lampung Tengah”, *Al-Maghazi: Arabic Language In Higher Education*, vol. 2, No. 1, June 2024.
- Rahman, “Optimalisasi Kemampuan Maharah- Al Kalam Melalui Penerapan Authentic Assessment Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di SD Al-Qodiri Jember.”

- Sri Utari Nababan, *Metode Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Gramedia, 1993)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 100.
- Tarigan, Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: ANGKASA Anggota IKAPI, 1990.
- Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press)
- Zuniar Kamaluddin Mabruri, Ferry Aristya, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan, Naturalistic", *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2, 2017.
- Willy A. Renandya & Handoyo Puji Widodo, "English Language Teaching Today: Linking Theory and Practice", (Singapore: Springer, 2018)
- Jack C. Richards, "Curriculum Development in Language Teaching", 2nd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2022)
- Wright, Andrew, David Betteridge, and Michael Buckby, *Games for Language Learning*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2006)
- Hadfield, Jill, *Intermediate Communication Games*, (Harlow: Longman, 1990)

