

تأثير لعبة قصة مسلسل على ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة ثانوية سونان دراجات

بانجارواتي باشيران لامونجان

Arif Widodo¹, Nurul Fahmi², Luthfiah Ahdani³

¹²³ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email: arifwido@insud.ac.id¹, nurulfahmi@insud.ac.id², luthfiahahdani@gmail.com³

Abstrak: Adanya latar belakang pendidikan yang mana tidak semua siswa pernah mempelajari bahasa Arab menjadikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Proses pembelajaran bahasa Arab di Mts Sunan Drajat Banjarwati Paciran Lamongan kurang diminati oleh siswa karena bahasa Arab adalah bahasa asing bagi mereka. Permasalahan yang sering terjadi adalah siswa masih kesulitan dalam berbicara bahasa Arab dan kurang aktifnya pembelajaran bahasa Arab di kelas. Permainan cerita berantai adalah salah satu metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan metode tersebut dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan permainan cerita ini sangat signifikan terhadap peningkatan maharah kalam siswa dan memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu dapat meningkatkan antusias dan semangat siswa dalam belajar. Teknik analisis data menggunakan rumus uji t dengan hasil hitung t lebih besar daripada tabel t pada taraf signifikan 0,05/5% ($10,68 > 1,697$) atau 0,01/1% ($10,68 > 2,457$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan pengaruh positif yang signifikan dengan adanya penerapan permainan cerita berantai dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 8J Mts Sunan Drajat Banjarwati Paciran Lamongan.

Kata Kunci: *Penelitian Kuantitatif, Permainan Cerita Berantai, Keterampilan Berbicara.*

Abstract: The existence of an educational background where not all students have studied Arabic makes it a problem in the process of learning Arabic. The process of learning Arabic at Mts Sunan Drajat Banjarwati Paciran Lamongan is less attractive to students because Arabic is a foreign language for them. The problem that often occurs is that students still have difficulty speaking Arabic and the lack of active learning of Arabic in class. The chain story game is a method that can be used to improve students' speaking skills in learning Arabic. Therefore the researcher is interested in applying this method in improving students' speaking skills. The data collection techniques in this study were interviews, observations, tests and documentation. The results of this study are that the application of this story game is very significant for increasing students' maharah kalam and has a positive impact on learning Arabic, namely it can increase students' enthusiasm and enthusiasm for learning. The data analysis technique uses the t test formula with the results of the t count greater than the

t table at a significant level of 0.05/5% ($10.68 > 1.697$) or 0.01/1% ($10.68 > 2.457$), thus H_0 was rejected and H_a was accepted due to a significant positive influence with the application of a chain story game in improving the speaking skills of class 8J students of Mts Sunan Drajat Banjarwati Paciran Lamongan.

Keywords: *Quantitative Research, Chain Story Game, Speaking Skills.*

المقدمة

اللغة من أعرق مظاهر الحضارة الإنسانية بل هي أصل الحضارة وصناعة الرقي والتقدم فهي تؤلف الحد الفاصل بين شعب وشعب وبين أمة وأمة بل بين حضارة وحضارة.¹ باللغة العربية تحدث خاتم النبيين ، ثم إنها أقدم لغة حية في العالم لم يعتزها التغيير والتبديل، والعربية هي لغة اتصال عالمي كذلك وقد اكتسبت اللغة العربية مكانة علمية بين اللغات المعروفة.² وأهمية مهارة التحدث في التواصل أيضًا إذا كان للشخص مهارة الكلام الجيدة، فسيحصل المزايا الاجتماعية والمهنية. الميزة الاجتماعية مرتبطة بأنشطة التفاعل الاجتماعي بين الأفراد. والمزية المهنية ستحصل عند استخدام اللغة لطرح الأسئلة ونقل الحقائق والمعرفة والشرح والوصف. هذه المهارات اللغوية الشفهية تسهل التواصل على الطلبة والتعبير عن الأفكار أو الأفكار للآخرين.³ أهمية إتقان مهارة الكلام للطلبة في تعلم مهارة الكلام لكي يستطيعوا تطوير القدرة في التفكير والقراءة والكتابة والاستماع. كفاءة التفكير للطلبة ستتدرب عندما ينظمون ويصورون ويوضحون ويتبسطون الأفكار والمشاعر والأفكار للآخرين شفهيًا.⁴

طريقة لعبة قصة مسلسل هي من إحدى الطريقتين التي يمكن استخدامها في التعلم لترقية مهارة الكلام ويمكن استخدامها لزيادة الحماسة لطلبة في تعلم الدرس. القصة المسلسلة هي طريقة لتدريس المحادثة والتي تحكي قصة للطلاب الأول، ثم يرويها الطالب الأول للطلاب الثاني، وهكذا دواليك، ثم تُروى القصة مرة أخرى للطلاب الأول. يمكن للطلاب فهم المعلومات التي يواصل بها أصدقاؤهم بالعناية والسرعة والدقة. يستمع الطلاب إلى المعلومات التي ينقلها الأصدقاء ثم ينقلون

¹. ه. حلمي خليل، مقدمة لدراسة اللغة، (الإسكندرية: دار المعرفة، ١٩٩٦)، ٥.

². ه. محمود إسماعيل صيني، العربية للناشئين (المملكة العربية السعودية: وزارة المعارف، دون السنة)، ٥.

³ (جاكارتا: ديف ديك بود، ٢٠٠٥)، ١٧٨. *Pendidikan Bahasa Indonesia* 2. سوفريادي وإخوانه،

⁴ نفس المراجع، ١٧٩.

المعلومات إلى أصدقائهم بجوارهم بالتسلسل في مجموعات. ٥ بهذه الطريقة، سيحدث التعلم بشكل أكثر فاعلية وأكثر تركيزًا وإثارة للاهتمام. بالإضافة إلى ذلك، سيزداد إبداع الطلبة أيضًا وسيكون هناك تفاعل بين الطلبة مع بعضهم بعضًا.

والباحثون سيستخدمون لعبة قصة مسلسل في تعليم اللغة العربية بهدف أن يكون الطلاب أكثر نشاطًا في التحدث باللغة العربية ويتم تحفيز الطلاب ليكونوا متحمسين لتعلم اللغة العربية. تعتبر لعبة القصة المسلسلة هذه مناسبة للتطبيق على مستويات المبتدئين المتقدمة الذين يتعلمون التحدث باللغة العربية البسيطة. في هذه الدراسة مشكلتنا البحث وهما:

١. كيف تطبيق لعبة قصة مسلسل في ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة متوسطة سونان دراجات بانجارواتي باشيران لامونجان؟
٢. كيف تأثير لعبة قصة مسلسل على ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة متوسطة سونان دراجات بانجارواتي باشيران لامونجان؟

منهج البحث

هذا البحث بحث كمي تجريبي بطريقة مجموعة واحدة من تصميم الاختبار القبلي والبعدي (one group pretest-posttest design). ففي هذا البحث استخدمت الباحثة نوعا من البحث الكمي. مناسب باسمه، فإن النوع من هذا البحث مطلوب لاستخدام الأرقام. بدءًا من جمع البيانات، وتفسير البيانات، وكذلك المظهر والنتائج. وبالمثل فهم استنتاجات البحث أو وجهات النظر الأخرى. بالإضافة إلى البيانات في شكل أرقام، يوجد في البحث الكمي أيضًا بيانات في شكل معلومات نوعية أو كيفية.^٦ هذا البحث الكمي يستخدم البحث التجريبي لتحديد تأثير المتغير المستقل (العلاج) على المتغير التابع (النتيجة) في ظل ظروف خاضعة للرقابة.^٧

المجتمع هو منطقة تعميم تتكون من أشياء أو مواضيع لها كميات وخصائص معينة تحددها الباحثة لدراساتها ثم استخلاص النتائج. لذا فإن المجتمعة ليست أشخاصًا فحسب، بل هي من أشياء

(سورابايا: س ١ ج، ٢٠١٤)، ١٢٨. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra* سويانتو،^٥

(جاكارتا: ف ت رينيك جفتا، ٢٠١٣)، ٢٧. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* سوهرسيمي أريكونو،^٦

نفس المرجع، ١١١.^٧

وأشياء طبيعية أخرى أيضًا. لا يمثل المجتمع أيضًا المقدار الموجود في الكائن أو الموضوع قيد الدراسة، ولكنها تشمل جميع الخصائص أو الصفات التي يمتلكها الموضوع أو الكائن.^٨ وأما مجتمع هذا البحث مجموعتها ١٨٠ طالبًا من طلبة الصف الثاني من مدرسة ثانوية سونان درجات بانجارواقي باشيران لامونجان في سنة ٢٠٢٣.

العينة هي جزء من عدد الخصائص التي يمتلكها المجتمع، والعينة هي جزء أو ممثلة للمجتمع محل الدراسة. وهنا الباحثة ستستخدم العينة المستهدفة بأخذ المعاينة في فصل ج بمجموع ٣١ طالبة. الباحثة تأخذها لأن المفعول أكثر من ١٠٠. فتكون المعاينة في فصل ج من الصف الثاني من مدرسة ثانوية سونان درجات بانجارواقي باشيران لامونجان في سنة ٢٠٢٣.

البيانات أهم جزء في البحث. لجمع هذه البيانات ستحاول الباحثة في حصول البيانات وجمعها على الأكثر. حيث استخدمت الباحثة بعض الأسلوب في هذا البحث.^٩ وأما أسلوب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هو: المقابلة والملاحظة والاختبار والتوثيق.

نتائج البيانات ومناقشتها

١. تطبيق لعبة قصة سلسلة في ترقية مهارة الكلام للطلبة

تطبيق لعبة قصة سلسلة في ترقية مهارة الكلام للطلبة في اللقاء الثاني في يوم السبت، ٢٧ مايو ٢٠٢٣ عند تعليم اللغة العربية. لعبة قصة سلسلة تأخذ حماسة الطلبة عند التعليم. خطوات تنفيذ لعبة قصة سلسلة هي أولاً الباحثة فتحت الدرس بالسلام والدعاء وتساءل أحوال الطلبة وتعطي إهداء الحالة (Ice Breaking) للطلبة وتتحقق من قائمة حضور الطلبة وتراجع المادة السابقة وتنقل أهداف التعليم وكذلك المادة الجديدة تحت الموضوع "المهنة" وتشرحها للطلبة ثم الباحثة تشرح الغرض من لعبة قصة سلسلة. الباحثة تقسم الطلبة إلى ٦ مجموعات. وتتكون كل مجموعة من ٥-٦ طلبة ثم الباحثة تشرح الخطوات من لعبة قصة سلسلة وتطلب من نيابة المجموعة لأخذ لفات الورق التي قدمتها الباحثة وفي كل لفة الورق قصة مختلفة. وكانت القصة يقرأها الطلبة ويحفظونها بعد ذلك الباحثة تعطي كل مجموعة فرصة

^٨ نفس المرجع، ١٢٦.

^٩ (جاكارتا: رينيكافينا، ٢٠٠٦)، ١٨٢. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* سوهرسيمي أريكونتو،

للتقدم إلى الأمام دورا. بدأت اللعبة، الطالبة الأولى تروي القصة دون نظر النص إلى الطالبة الثانية والطالبة الثانية يرويها إلى الطالبة الثالث ثم الطالبة الثالثة يرد القصة إلى الطالبة الآتية وهكذا مستمرا. الباحثة تقوم بتقييم النتائج أو ما رويها الطلبة والباحثة تقدر كل مجموعة على شجاعتهم في التقدم. وبعد اللعبة، الباحثة تقوم بتقييم وتقوية المادة وتختتم الدرس. الباحثة توفر دافع التعليم للطلبة ليكونوا دائما مجتهدين في التعلم وأخيرا الباحثة تختتم الدرس بقراءة الحمدة والدعاء والسلام.

٢. تأثير لعبة قصة مسلسل على ترقية مهارة الكلام للطلبة

تحليل البيانات باستخدام تحليل بيانات البحث قبل تجريبية الاختبار القبلي والاختبار البعدي تصميم مجموعة واحد (*Pre-experimental Pretest And Post-test One Group Design*) مع صيغة اختبار "ت" يحصل على نتيجة متعددة ١٠,٦٨. وجدول توزيع "ت" الذي يدل على عمود مستوى أهمية ٠,٠٥ هي ١,٦٩٧ و ٠,٠١ هي ٠,١ (%). هي ٢,٤٥٧. إذن نتيجة التحليل من حساب "ت" أكثر من جدول "ت" أي $١٠,٦٨ < ١,٦٩٧$ و $٢,٤٥٧$. لذلك يكون الفرضية الصفرية مرفوضا والفرضية الإيجابية مقبولا.

ملخص نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الرقم	الاختبار البعدي	الاختبار القبلي	متوسط الفرق (d)	Md	Xd	X2d
١	٨٠	٦٠	٢٠	١٦,٥٥	٣,٤٥	١١,٩٠٣
٢	٧٥	٥٥	٢٠	١٦,٥٥	٣,٤٥	١١,٩٠٣
٣	٩٨	٧٥	٢٣	١٦,٥٥	٦,٤٥	٤١,٦٠٣
٤	٧٥	٥٠	٢٥	١٦,٥٥	٨,٤٥	٧١,٤٠٣
٥	٩٥	٦٥	٣٠	١٦,٥٥	١٣,٤٥	١٨٠,٩
٦	٨٥	٦٠	٢٥	١٦,٥٥	٨,٤٥	٧١,٤٠٣
٧	٨٥	٦٥	١٠	١٦,٥٥	٣,٤٥	١١,٩٠٣
٨	٩٥	٧٠	٢٥	١٦,٥٥	٨,٤٥	٧١,٤٠٣

۱۳۳,۴	-۱۱,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۸۰	۸۰	۹
۱۳۳,۴	-۱۱,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۸۰	۸۰	۱۰
۷۱,۴۰۳	۸,۴۰	۱۶,۰۰	۲۰	۰۰	۷۰	۱۱
۴۲,۹۰۳	-۶,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۷۰	۸۰	۱۲
۱۸۰,۹	۱۳,۴۰	۱۶,۰۰	۳۰	۴۰	۷۰	۱۳
۴۲,۹۰۳	-۶,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۶۰	۷۰	۱۴
۱۱,۹۰۳	۳,۴۰	۱۶,۰۰	۲۰	۷۰	۹۰	۱۵
۷۱,۴۰۳	۸,۴۰	۱۶,۰۰	۲۰	۰۰	۷۰	۱۶
۲۷۳,۹	-۱۶,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۸۰	۸۰	۱۷
۱۳۳,۴	-۱۱,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۸۰	۹۰	۱۸
۱۳۳,۴	-۱۱,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۷۰	۷۰	۱۹
۲,۴۰۲۰	-۱,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۶۰	۷۰	۲۰
۱۸۰,۹	۱۳,۴۰	۱۶,۰۰	۳۰	۴۰	۷۰	۲۱
۲,۴۰۲۰	-۱,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۰۰	۷۰	۲۲
۱۳۳,۴	-۱۱,۰۰	۱۶,۰۰	۰	۷۰	۷۰	۲۳
۴۲,۹۰۳	-۶,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۶۰	۷۰	۲۴
۲,۴۰۲۰	-۱,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۷۰	۸۰	۲۵
۴۲,۹۰۳	-۶,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۷۰	۸۰	۲۶
۱۱,۹۰۳	۳,۴۰	۱۶,۰۰	۲۰	۰۰	۷۰	۲۷
۴۲,۹۰۳	-۶,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۷۰	۸۰	۲۸
۲,۴۰۲۰	-۱,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۷۰	۹۰	۲۹
۲,۴۰۲۰	-۱,۰۰	۱۶,۰۰	۱۰	۶۰	۷۰	۳۰
۷۱,۴۰۳	۸,۴۰	۱۶,۰۰	۲۰	۶۰	۸۰	۳۱
۲۲۳۹,۷			۰۱۳	۲۰۱۰	۲۰۲۳	

للحصول على النتائج المهمة، فتستخدم الباحثة في هذا البحث أسلوب تحليل البيانات التجريبي مع صيغة اختبار "ت" باستخدام تحليل بيانات البحث قبل تجريبية الاختبار القبلي والاختبار البعدي تصميم مجموعة واحد (*Pre-experimental Pretest And Post-test One Group Design*) على المراحل ومنها:

١. حساب d

$$d = \text{نتائج الاختبار البعدي} - \text{الاختبار القبلي}$$

(كما ذكرته الباحثة في الجدول السابق)

٢. حساب Md

$$16,55 = \frac{513}{31} = \frac{\sum d}{N} = Md$$

٣. حساب Xd

$$Md - d = Xd$$

(كما ذكرته الباحثة في الجدول السابق)

حساب $X2d$

$$Xd \times Xd = X2d$$

(كما ذكرته الباحثة في الجدول السابق)

٤. حساب رمز اختبار ت

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$\frac{16,00}{\sqrt{\frac{2239}{(31)30}}} = ت$$

$$\frac{16,00}{\sqrt{\frac{2239,7}{930}}} = ت$$

$$\frac{16,00}{\sqrt{2,41}} = ت$$

$$\frac{16,00}{1,55} = ت$$

$$10,68 = ت$$

بناء على نتائج التحليل السابقة، كانت نتيجة حساب "ت" هي 10,68. وأما معايير قبول الفرضية أو رفضها مقبولة مهما كان حساب "ت" أكثر من جدول ت عند مستوى أهمية 0,05 (%.5) و 0,01 (%.1) باستعمال أحكام جدول توزيع "ت". وكذلك التحليل من نتائج إعطاء أسئلة الاختبار القبلي (*pretest*) قبل تطبيق لعبة قصة مسلسل ثم بعده تعطي الباحثة أسئلة الاختبار البعدي (*posttest*) لمعرفة مدى النتائج من تطبيق لعبة قصة مسلسل.

وبعد الرجوع إلى جدول توزيع "ت" في عمود مستوى أهمية 0,05 (%.5) يحصل جدول "ت" على 1,697 و 0,01 (%.1) يحصل جدول "ت" على 2,457. وذلك أن نتيجة التحليل من حساب "ت" أكبر من جدول "ت" أي 10,68 < 1,697 و 2,457. وكان في هذا البحث تأثير كبير عند استخدام لعبة قصة مسلسل في ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة متوسطة سونان دراجات بانجراواتي باشيران لامونجان.

الخلاصة

أن تطبيق لعبة قصة مسلسل مناسب ومساعد للغاية في تعليم اللغة العربية خاصة في ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة ثانوية سونان دراجات بانجراواتي باشيران لامونجان.

وأدت الباحثة العلاج باستخدامها في اللقاء الثاني في يوم السبت، ٢٧ مايو ٢٠٢٣ عند تعليم اللغة العربية. وهذه اللعبة تأخذ حماسة الطلبة عند التعليم.

على تحليل البيانات باستخدام تحليل بيانات البحث قبل تجريبية الاختبار القبلي والاختبار البعدي تصميم مجموعة واحد (*Pre-experimental Pretest And Post-test One Group Design*) مع صيغة اختبار "ت" يحصل على نتيجة متعددة ١٠,٦٨. وجدول توزيع "ت" الذي يدل على عمود مستوى أهمية ٠,٠٥ (%٥) هي ١,٦٩٧ و ٠,٠١ (%١) هي ٢,٤٥٧. إذن نتيجة التحليل من حساب "ت" أكثر من جدول "ت" أي $١٠,٦٨ < ١,٦٩٧$ و $٢,٤٥٧$. فالمخلص هو كان في هذا البحث تأثير ممتازة بوجود تطبيق لعبة قصة سلسلة في ترقية مهارة الكلام لطلبة الصف الثاني ج من مدرسة ثانوية سونان دراجات بانجارواتي باشيران لامونجان.

المراجع

- خليل، حلمي، مقدمة لدراسة اللغة، (الإسكندرية: دار المعرفة، ١٩٩٦)
- صيني، محمود إسماعيل، العربية للناشئين (المملكة العربية السعودية: وزارة المعارف، دون السنة)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- _____ *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Supriyadi dkk, *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*, Jakarta: Depdikbud, 2005.
- Suyatno, *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Satra*, Surabaya: SIC, 2014.