

## الباب الأول

### المقدمة

#### أ. خلفية البحث

التعليم هو جهد واع من جانب المعلمين لإحداث تغييرات في سلوك الطلبة، حيث تتحقق هذه التغييرات من خلال اكتساب قدرات جديدة صالحة لفترة زمنية معينة ونتيجة للجهود المبذولة.<sup>1</sup> التعليم الجيد هو التعليم الذي يتم في الاتجاهين. حيث من المتوقع أن يتمكن المعلمون والطلاب من العمل معًا وتقديم ردود فعل إيجابية حتى يصبح التعليم أكثر تفاعلية. لذلك يجب على المعلمين أن يكونوا دائمًا مبدعين ومبتكرين في تحديد استراتيجيات التعليم المناسبة لظروف الفصل وأهداف التعليم. فبدون استراتيجية فعالة، تركز أنشطة التعلم فقط على الأنشطة السلبية، مثل الجلوس والاستماع وتدوين الملاحظات والحفظ. وهذا الوضع يجعل الطلاب يشعرون بالملل وقلة الاهتمام بالتعليم.<sup>2</sup> فإن تنفيذ استراتيجيات الألعاب اللغوية هو الطريقة الصحيحة لجعل التعلم أكثر متعة للطلاب. حسب رأي Soeparno فإن الألعاب اللغوية لها غرض مزدوج، وهو الحصول على المتعة من خلال اللعب، وممارسة مهارات لغوية معينة كمواد تعليمية.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Khasanah dkk, *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran* (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2022), h. 83.

<sup>2</sup> Hani Muthmainnah, Mengenal Metode Pembelajaran Jigsaw dan Langkah Penerapannya, [Berita Online Detik.com Senin, 25 November 2024 06:00 WIB], tersedia di situs: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7654149/mengenal-metode-pembelajaran-jigsaw-dan-langkah-penerapannya>, diakses pada tanggal 27 November 2024, pukul 07.10 WITA.

<sup>3</sup> Nengah Sueca, *Literasi Dasar: Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa* (Badung: NILACAKRA, 2021), h. 48.

قالت Susilawati وأصدقائها، إن التعليم المبني على الألعاب قادر على تحفيز الطلاب على مشاركة التعليم في الفصل.<sup>٤</sup> هناك العديد من أنواع الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها، ومن بينها لعبة الصواب أم الخطأ. لعبة الصواب أم الخطأ يمكن أن تدرب الطلاب المشاركين بنشاط على التركيز على الاستماع بعناية للجمل التي ذكرها المعلم. تساعد هذه اللعبة أيضاً الطلاب على أن يكونوا أكثر دقة في التعرف على الجملة.

يمكن استخدام لعبة الصواب أم الخطأ في مواضيع مختلفة، وخاصة تعليم اللغة العربية في مهارة الاستماع. وأوضح Taufik أنه في تعليم الاستماع، يتم توجيه الطلاب إلى مهارة الاستماع دون إغفال السياق. الاستماع هو المهارة الأولى التي يؤديها الشخص في تعلم اللغة. يمكن أن يكون الاستماع أداة لقياس مستوى الصعوبة التي يواجهها شخص ما في تعليم اللغة، لأنه من هذه المهارة يمكننا معرفة مدى فهم اللهجة وأنماط النطق وبنية اللغة وغير ذلك.<sup>٥</sup> يمكن للمعلمين دخول الألعاب اللغوية كشكل الإستراتيجية في تعليم مهارة الاستماع. يهدف تعليم مهارة الاستماع من خلال تطبيق إستراتيجية لعبة الصواب أم الخطأ إلى تدريب تركيز الطلاب ومشاركتهم في التعليم وجعل أنشطة التدريس والتعليم أكثر متعة.

بناءً على نتائج ملاحظة تعليم الصفي والمقابلة الأولى مع أحد معلمي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية، تم الحصول على معلومات أن كثير من الطلاب لديهم خلفيات المدرسة الابتدائية الحكومية (SD) حيث أنهم م يتعرفوا على مواد اللغة العربية إلا عند دخولهم المدرسة المتوسطة. وقال المعلم أيضاً رغم أن متوسط درجات اللغة العربية

<sup>4</sup> Purwiro Harjati, Pengaruh Penerapan Permainan Pada Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP, 11, *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 2023, h. 68.

<sup>5</sup> Lady Farah Aziza dan Ariadi Muliandyah, Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komprehensif, 19, *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 2020, h. 60-61.

لطلاب الصف الثامن تجاوز الحد الأدنى لمعايير الاكتمال، لكن في الحقيقة بعض الطلاب يميلون إلى الكسل ويفتقرون إلى الثقة في التعبير عن الآراء أو توجيه الأسئلة والأجوبة فيما يتعلق بالمادة الموجودة في الفصل. ينشط بعض الطلاب فقط في طرح الأسئلة والتعبير عن الآراء أثناء عملية تعليمية.

غالبًا ما يستخدم تعليم اللغة العربية استراتيجيات عادية وأقل تنوعًا. وبعد إجراء مناقشة أكثر تعمقًا مع أحد معلمي اللغة العربية، تم الحصول على معلومات حول مشاكل التعليم التي يواجهها المعلم، وهي أقل فعالية التعليم الذي تم تنفيذه حتى الآن. إن أقل التنوع في استراتيجيات التعليم يجعل الطلاب يشعرون بالملل سريعًا وأقل اهتمامًا بالتعليم ويتسبب في نقص التفاعل بين الطلاب وتفاعل المعلم مع الطلاب، وبعده يؤثر على اهتمام الطلاب ودافعيتهم للتعليم. لعبة الصواب أم الخطأ هي إستراتيجية تعليمية حيث يمكن للطلاب التعلم أثناء اللعب.

ظهرت في السنوات القليلة الماضية، كثيرة من الدراسات التي طبقت لعبة الصواب أم الخطأ كاستراتيجية التعليم، مثل تطبيق لعبة الصواب أم الخطأ لتعليم الفزياء وتعليم الفقه وتعليم الكيمياء وكثيرة من لعبة الصواب أم الخطأ التي تطبق في التعليم. تشير نتائج بعض الدراسات أن تطبيق لعبة الصواب أم الخطأ فعالاً في تحسين نتائج التعلم ودافعية التعلم لطلاب.

بناءً على نتائج المقابلة الأولى مع أحد الطلاب في مدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر، فقد ذكر أنه في تعليم الاستماع للصف الثامن، لم يتم تطبيق استراتيجية لعبة الصواب أم الخطأ مطلقاً في أنشطة التعليم. وعادة يتعلمون باستخدام استراتيجية التقليدية. خاصة تعليم الاستماع بمجرد سماع نطق المعلم.

بناءً على الوصف أعلاه، تعتزم الباحثة إجراء بحث بعنوان: "فعالية لعبة الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية".

## ب. التعريف الإجرائي

### ١. الفعالية

كلمة فعالية تأتي من اللغة الإنجليزية، وهي *effective* التي تعني ناجح أو شيء تم إنجازه بنجاح. ويعرف القاموس العلمي الشهير الكفاءة بأنها دقة الاستخدام أو النتائج المفيدة أو الأهداف الداعمة.<sup>٦</sup> بحسب Siti Asiah، إن الفعالية هي الشيء الذي يوضح مستوى تحقيق الهدف. أن النتائج القريبة من الهدف تعني مستوى عال من الفعالية. ومن ناحية أخرى، إذا كانت النتائج بعيدة عن الهدف، فإنها ستكون أقل فعالية.<sup>٧</sup>

ومن التعريفات المتعددة التي تم ذكرها يمكن استنتاج أن الفعالية هي الشيء الذي يوضح مدى نجاح المستوى أو الهدف في تحقيق أهدافه. الفعالية هنا هي مدى تأثير تطبيق اللعبة اللغوية "الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع للطلاب. وفي هذه الحالة، يتم قياس الفعالية من خلال نتائج تعلم الطلاب. إذا زادت نتائج تعلم الطلاب، فيمكن القول بأن استراتيجية التعليم المطبقة فعالة، وعلى العكس من ذلك، إذا انخفضت نتائج تعلم الطلاب، فإن استراتيجية التعليم المطبقة تعتبر غير فعالة.

<sup>6</sup> Iga Rosalina, Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kecamatan Karangrejo Kabupaten Magetaan, 1, *Publika*, 2014, h. 3.

<sup>7</sup> Siti Asiah, Efektifitas Kinerja Guru, 4, *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2016, h. 1.

## ٢. استراتيجيات التعليم

استراتيجيات التعليم هي الخطط والإجراءات والأدوات التي سيتم استخدامها أثناء عملية تعليمية في الفصل لتحقيق الأهداف محددة سلفاً. ويقال استراتيجيات التعليم هي إجراءات التعليم التي يجب أن يقوم بها المعلمون والطلاب لتحقيق الأهداف التعليم بفعالية وكفاءة.<sup>٨</sup> ويرى بعض الخبراء أن استراتيجيات التعليم تعتبر أحد مكونات التعليم أيضاً.

## ٣. اللعبة اللغوية

الألعاب اللغوية تستخدم على حصول في المتعة المهارات اللغوية آفهم المعرفة وممارسة مهارات الأربع وهي مهارة الكتابة ومهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة. اللعبة هي تعطي المعلومات وإعطاء السعادة وإدخال الأفكار على ذهن الأولاد.<sup>٩</sup>

الألعاب اللغوية من الأنشطة التي تساعد الطلاب في تنمية مهاراتهم اللغوية الأربع. الألعاب هي الأنشطة التي لديها مهارات ودور مهم في اكتساب اللغة والوسيلة لتعلم الطلاب للتغلب على الصعوبات التي يواجهها بطريقة مشجعة. الألعاب اللغوية لها هدفان، وهي لاكتساب الإثارة كوظيفة اللعب وممارسة بعض المهارات اللغوية.<sup>١٠</sup>

<sup>8</sup> Hotmania Siregar dan Jesi Ramadani, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Mahārah Al-Kalām pada Kelas VII MTs di Pesantren Ulumul Qur'an Medan, 5, *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 2024, h. 3.

<sup>9</sup> Hana Khoirany Sinaga, Ahmad Zaky, Ilham Tumanggor "الكلمات المتقاطعة" على استيعاب الطلاب القواعد الإملائية (بحث تجريبي في الفصل الثاني المتوسط بالمدرسة الإسلامية المتوسطة الحكومية ليما فولوه باتو بارا)، ٤، *Anwarul: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, ٢٠٢٤، ص. ٦٠١.

<sup>10</sup> Umi Machmudah dan Ahmad Nur Cholis, مهارة التفكير العليا عند المتدئين ة من خلال "مهارات التفكير العليا عند المتدئين ة من خلال", Presented at Proceeding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literacy, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 6-7 November 2019.

#### ٤. اللعبة اللغوية "الصواب أم الخطأ"

هناك ثلاثة أنواع من ألعاب الصواب أو الخطأ يمكن التعرف عليها وهي الصواب أم الخطأ،<sup>١١</sup> صيغة الصحيح والخطأ،<sup>١٢</sup> مربع الصحيح أو الخطأ.<sup>١٣</sup> ومن بين أنواع الألعاب الثلاثة، قامت الباحثة بدمج الثلاثة ثم تعديلها لتناسب مع الأهداف التعليمية المراد تحقيقها.

ولأن هذه اللعبة عبارة عن مجموعة ثلاثة الألعاب، فإن طريقة اللعب في هذه الحالة هي اختيار ما إذا كانت العبارات المذكورة صحيحة أو خاطئة معاً في عدة مجموعات، تصطف منهن في الخلف. إذا كانت الجملة المذكورة صحيحة، فيجب على كل مجموعة أن يقفز إلى اليمين وقل "صحيح" وإذا كانت الجملة المذكورة خاطئة، فيجب على كل مجموعة أن يقفز إلى اليسار وقل "خطأ". في هذه البحث، استخدمت الباحثة أسئلة الصواب والخطأ. وبعدها، عرضت الباحثة تلك أسئلة في لعبة الصواب أم الخطأ كتقويم التعليم.

#### ٥. تعليم مهارة الاستماع

التعلم أو في اللغة الإنجليزية يُنطق عادةً *Learning* هي كلمة تأتي من *to learn* أو الدراسة. ومن الناحية النفسية فإن معنى التعليم هو عملية يقوم بها الأفراد لتحقيق تغيير شامل في السلوك. شرحا Tutik Rachmawati وDaryanto أن التعليم هو عملية يقوم بها الأفراد للحصول على تغيير جديد في السلوك ككل، نتيجة لتجربة الفرد الخاصة في التفاعل مع بيئته.<sup>١٤</sup>

<sup>11</sup> Apri Damai Sagita Krissandi, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA Disertai Kompetensi Dasar dan Pembahasan Soal AKM Literasi-Numerasi SMA* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), h. 118

<sup>12</sup> Wahyu Eko Handayani, *120+ Ice Breaking dalam Pembelajaran* (Cirebon: Goresan Pena, 2022), h. 139

<sup>13</sup> Sri Haryati, *Buku dalam Bidang Pendidikan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022), h. 17-19.

<sup>14</sup> Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2015), h. 39.

مهارة الاستماع هي أحد العناصر الأربعة للمهارات اللغوية التي يجب أن يتقنها الطلاب الذين يدرسون اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية. قال Teuku Sanwil تهدف مهارة الإستماع إلى قدرة الطلاب على فهم الأصوات أو الألفاظ باللغة العربية بشكل صحيح وسديد.<sup>15</sup>

ومن التعريفات المتعددة للتعليم التي تم ذكرها يمكن استنتاج أن التعليم هو عملية تفاعل بين الطلاب والمعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعليم من أجل توجيه الأطفال حتى تحدث تغييرات في السلوك نحو الأفضل. ومهارة الاستماع يمكن تعريفها بأنها نشاط يتضمن الاستماع إلى أصوات الكلام والتعرف عليها ومراقبتها، ثم الاستجابة لمعنى المادة المسموعة باللغة العربية بشكل صحيح وسديد. لذلك، يمكن تعريف تعليم مهارة الاستماع هو عملية التي يقوم بها الأفراد لفهم الأصوات أو الألفاظ باللغة العربية بشكل صحيح وسديد.

### ج. أسئلة البحث

- بناءً على خلفية البحث التي شرحت قبلها، فإن المشكلة التي يمكن صيغتها في هذا البحث هي:
١. كيف فعالية لعبة "الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية؟
  ٢. ما العوائق من استخدام لعبة الصواب أم الخطأ في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية؟

<sup>15</sup> Teuku Sanwil, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 89.

#### د. أهداف البحث

بناءً على أسئلة البحث، يهدف هذا البحث:

١. لمعرفة فعالية لعبة "الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية
٢. لمعرفة عوائق من استخدام لعبة "الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية

#### هـ. أهمية البحث

١. أهمية النظرية
  - أ) كمرجع إضافي لكلية التربية والتعليم لتطور المعرفة، وخاصة لمرشح معلم اللغة العربية، لزيادة الرؤية للكاتب والقارئ.
  - ب) كمواد مرجعية للباحثين الآخرين الذين يرغبون في تطور الأبحاث المتعلقة بهذه المشكلة من المختلفة المنظورية.
٢. أهمية العملية
  - أ) يؤمل هذا البحث أن يرفق فوائد للقارئ، والفوائد المتوقعة هي كما يلي:
    - أ) كمادة إعلامية للجمهور عن أهمية المعلم بتنفيذ التعلم الممتع حتى لا يشعر الطلاب بالملل في تلقي الدروس.
    - ب) مساعدة فكرية تكشف أن المعلمين لديهم مكانة مهمة للغاية ويحدد نجاح عملية التعليمية.
    - ج) كمادة إعلامية للقارئ لزيادة البصيرة والمعرفة حول تعليم مهارة الاستماع.
    - د) كتوصية في تعزيز المعرفة اللغوية، وخاصة العربية، وهو الوجود لا بد منه كمواطن إندونيسي، وخاصة كمسلم.

## و. الدراسات السابقة المناسبة

وتدرج الباحثة في هذا القسم الدراسات السابقة المناسبة بالبحث الذي سيجريه. ويستخدم هذا البحث كمقارنة للأبحاث الموجودة سواء من حيث الفائض أو النقص التي كانت موجودة سابقاً. ولذلك استخدم المؤلف عدة مراجع منها:

١. مجلة عملية سوچي فرمتا ساري، كيكي أريانينجروم، فوجي أيو رحمواتي، ٢٠٢٢ من برنامج دراسة تعليم المعلمين الإبتدائي، جامعة PGRI بالمبانغ بعنوان:

“Efektivitas Strategi True Or False dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA di SD”

في هذا البحث، الارتباط ببحث أطروحتي هو أن كلاهما يطبق إستراتيجية "الصواب أم الخطأ". لكن، فإن الفرق يكمن في التعليم الذي سيتم بحثه. ويتناول الباحث حول مهارات التفكير النقدي على الدراسة الاجتماعية، في حين أن البحث الذي سيقوم به المؤلف يدور حول تعليم اللغة العربية، وخاصة تعليم مهارة الاستماع.

٢. مجلة عملية ديلا نورليلي الجنة، أسيس سيف الدين، ألف يانوار رحمن، ٢٠٢٠، من برنامج دراسة تعليم المعلمين الإبتدائي، جامعة سونان غونونج جاتي الإسلامية الحكومية بندونغ بعنوان:

“Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran True Or False Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI Nurul Huda Cigentur”

في هذا البحث، الارتباط ببحث أطروحتي هو أن كلاهما يطبق إستراتيجية "الصواب أم الخطأ". لكن، فإن الفرق يكمن في التعليم الذي سيتم بحثه.

٣. البحث العملي روحية إنتان فوجي سفتيان، ٢٠١٨، من برنامج دراسة تعليم المعلمين الإبتدائي، جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج بعنوان:

“Pengaruh Strategi True Or False dengan Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Al Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”

في هذا البحث، الارتباط ببحث أطروحتي هو أن كلاهما يطبق إستراتيجية "الصواب أم الخطأ". لكن، فإن الفرق يكمن في التعليم الذي سيتم بحثه. يدرس الباحثون هنا نتائج تعلم الرياضيات، في حين أن البحث الذي سيجريه المؤلف يدور حول تعليم اللغة العربية، وخاصة تعليم مهارة الاستماع.

### ز. فرضية البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة لمشكلة البحث التي تعتبر الأكثر احتمالاً أو لديها أعلى مستوى من الحقيقة. وسيتم اختبار صحة الفرضية من خلال البيانات التي تم الحصول عليها من عينة البحث.<sup>١٦</sup> هناك نوعان من الفرضية البديلة (Ha) والفرضية الصفرية (Ho). الفرضية البديلة (Ha) هي الفرضية المراد اختبارها والتي ترد في جملة موجبة، بينما الفرضية البديلة (Ho) ترد في جملة سلبية. وبناء على هذا التفسير فإن الفرضية التي صيغت في هذا البحث هي:

فرضية البديلة (Ha) : يوجد تأثير لعبة الصواب أم الخطأ في تعليم مهارة الاستماع لطلبة.

فرضية الصفرية (Ho) : لا يوجد تأثير لعبة الصواب أم الخطأ في تعليم مهارة الاستماع لطلبة.

### ح. هيكل البحث

ولتسهيل الكتابة وفهم محتويات هذا الاقتراح، قسمه الباحثة إلى خمسة فصول بالترتيب المنهجي الآتي:

<sup>16</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), Cet. 9, h. 68.

الباب الأول: المقدمة، ويتكون من خلفية البحث، أسئلة البحث، أهداف البحث، أهمية البحث، تحديد البحث، الدراسات السابقة، والافتراضات الأساسية وفرضيات البحث، هيكل البحث.

الباب الثاني: الإطار النظري، يحتوي على النظريات باللعبه اللغوية "الصواب أم الخطأ" وتعليم مهارة الاستماع. يحتوي الإطار على خرائط المفاهيم التي تمت مناقشتها في الإطار النظري.

الباب الثالث: منهجية البحث، يحتوي على أنواع ومدخل البحث، موقع البحث، مجتمع وعينة البحث، بيانات ومصادرها، أسلوب جمع البيانات، أسلوب تحليل البيانات، أسلوب الصحة البيانات.

الباب الرابع: تقرير عن نتائج البحث، يحتوي على الوصف العام لموقع البحث، تقديم البيانات وتحليل البيانات.

الباب الخامس: الخاتمة، يحتوي على خلاصة ومقترحات البحث.