

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تُعدُّ مهارة الكلام (مهارة الكلام) القُدرة على إيصال أو التعبير عن "الأصوات أو الكلمات" للتعبير عن الأفكار مثل الآراء، والرغبات، أو المشاعر إلى "شريك الحديث". مهارة الكلام هي واحدة من المهارات اللغوية الإنتاجية، بمعنى أنها قدرة يمتلكها الشخص لنقل الأفكار والمعلومات ليتم فهمها من قبل الآخرين. كما يُعتبر إتقان مهارات اللغة العربية "رأس مال فكري أساسي" لكل معلم للغة العربية في تطوير "مادة التعليم".¹

إن تعليم مهارة الكلام (مهارة الكلام) ليس أمرًا سهلاً بل هو أصعب مقارنة باللغة الأم (Mother Tongue)، لأن اللغة العربية تُعد لغة أجنبية. لذلك، يجب على معلم اللغة أن يمتلك الكفاءة التربوية، بما في ذلك الاستفادة من التكنولوجيا أو وسائل التعليمية².

في عملية التعليمية، تلعب الوسائل التعليمية دوراً بالغ الأهمية. فلا تقتصر الوسائل التعليمية على كونها أداة مساعدة في تقديم المادة التعليمية، بل تساهم أيضاً في زيادة اهتمام الطلاب ودافعيتهم، وتوضيح الفهم، وخلق تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وفعالية. تلعب الوسائل دوراً في تعزيز نجاح توصيل الرسائل التعليمية إلى الطلاب. من خلال استخدام الوسائل المناسبة، يمكن للمعلم خلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وتفاعلية، مما يجعل الطلاب يشاركون بفعالية أكبر في عملية التعلم³.

¹ Ria Meri, Dkk Metode, Penerapan Metode Langsung Dalam Penerapan Maharah Kalam” Lisanuna Vol.10, No.2 (2020), hlm. 3

² Journal of Education and Religious Studies (JERS) Vol.01 No.03, Desember (2021), hlm.2

³ Prosiding Seminar Nasional FKIP Vol.2, No.1, (2019), hlm. 470 -477

بالنظر إلى عملية تعلم اللغة العربية في الصف الحادي عشر بمدرسة ميفتاح القلوب الثانوية الإسلامية بطوار غوندانغ، تبين أن مهارة الطلاب في تعلم اللغة العربية، خاصة مهارة الكلام، لم تصل بعد إلى المستوى الأمثل. تم اكتشاف ذلك بناءً على تجربة الباحث أثناء تنفيذ برنامج التعرف على المدارس في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب" أثناء سير عملية التعلم، حيث وُجد أن غالبية الطلاب يواجهون صعوبة في الإجابة على الأسئلة.

من بين ٢٧ طالبًا، لم يتمكن سوى ٧ طلاب من الإجابة على أسئلة مهارة الكلام حول موضوع "العناية بالصحة". واعتبروا أن اللغة العربية، خاصة في مهارة الكلام، هي واحدة من أصعب المواد الدراسية في المدرسة، وشعروا بالخوف من التحدث باللغة العربية. ويرجع ذلك إلى أن طريقة تدريس اللغة العربية السابقة كانت رتيبة، مما جعل غالبية الطلاب يشعرون بالارتباك عند الإجابة على الأسئلة ويعتبرون الكلمات الجديدة غريبة، خاصة عند محاولة النطق باللغة العربية.

قلة التنوع في عملية تقديم المادة التعليمية تعد واحدة من العقبات الرئيسية في هذا السياق. فالتعلم الذي يبدو رتيبًا، مخيفًا، ومملًا يؤدي إلى قلة اهتمام الطلاب بتطوير مهاراتهم في التحدث باللغة العربية.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

لعبة التحدي بالكلام هي واحدة من الألعاب التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة العربية، خاصة في مهارة الكلام، لجعل الطلاب أكثر اهتمامًا بالتحدث باللغة العربية. هذه اللعبة هي تطوير مبتكر من لعبة البطاقات "تحدث أو تجرأ".

تم تصميم اللعبة باستخدام الموسيقى الصوتية وبطاقات "تحدث أو تجرأ" التي يقدمها المعلم. يتم تشكيل الطلاب في دائرة على شكل زهرة عباد الشمس، ويتم تشغيل الصوت، وعندما

⁴ Alifah nur hafisah, Moh. Ainin "Pengembangan Kartu permainan talk or dare untuk pembelajaran Kemahiran berbicara bahasa arab siswa kelas v" hlm, 764

يحين دور أحد الطلاب، يتقدم للأمام ويأخذ بطاقة أعدها المعلم مسبقًا. لهذا السبب، سميت هذه اللعبة بـ "تحدي الكلام". تشمل هذه اللعبة المعلم والطلاب معًا بهدف خلق جو تعليمي أكثر حيوية وممتعة.

من المتوقع أن تسهم هذه الدراسة في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، وجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وابتكارًا وإبداعًا، بالإضافة إلى تعزيز رغبة الطلاب في التحدث باللغة العربية. تهدف هذه الدراسة إلى قياس فعالية استخدام لعبة "تحدي الكلام" في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية ميفتاح القلوب.

ب. صياغة المشكلة

استنادًا إلى خلفية المشكلة التي تم شرحها، فإن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. كيف قدرة مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب"؟
٢. كيف تتم عملية تعليم اللغة العربية في مهارة الكلام باستخدام لعبة "تحدي الكلام"؟
٣. كيف فعالية لعبة "تحدي الكلام" كوسيلة تعليمية للغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب"؟

ج. أهداف البحث

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

استنادًا إلى صياغة المشكلة التي تم ذكرها، فإن أهداف البحث هي

١. لمعرفة قدرة مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب"
٢. لمعرفة على عملية تعلم مهارة الكلام باستخدام لعبة "تحدي الكلام" في الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب"

٣. لمعرفة فعالية لعبة "تحدي الكلام" في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب

د. فوائد البحث

من المتوقع أن تسفر نتائج هذا البحث عن الفوائد التالية

١. الفوائد النظرية

يُتوقع أن يسهم هذا البحث في إثراء المعرفة والمعلومات كمصدر مرجعي في تنفيذ عملية تعلم اللغة العربية. كما يُتوقع أن يكون هذا البحث أساسًا أو مرجعًا للباحثين الآخرين الذين يرغبون في استكشاف وسائل تعليم اللغة العربية بشكل أعمق.

٢. الفوائد العملية

يُتوقع أن يقدم البحث الفوائد التالية

(١) للبحث

يُعد هذا البحث خطوة لتطبيق المعرفة والخبرة المكتسبة من النظريات والتطبيقات التي تم تعلمها خلال التعليم الجامعي.

(٢) للطلاب

يُتوقع أن يشجع هذا البحث الطلاب على أن يكونوا أكثر حماسًا في فهم المادة التعليمية، ويزيد من دافعيتهم للتعلم.

(٣) للمعلمين

يُمكن أن يزود هذا البحث المعلمين بمعلومات عن لعبة "تحدي الكلام" كوسيلة تعليمية تُساعد على تحقيق أهداف التعليم بفعالية.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

٤) للمدرسة

يُساهم هذا البحث في تحسين جودة تعلم اللغة العربية، مما ينعكس إيجابًا على تحسين جودة التعليم في المدرسة^٥.

هـ. فرضية البحث

وفقًا لما ذكره ويليام جي. زيكماند في كتابه بعنوان أساليب البحث في الأعمال التجارية، فإن الفرضية هي اقتراح لم يتم إثباته علميًا بعد. بمعنى أن الفرضية لا تزال مؤقتة، ولذلك يجب إثباتها تجريبيًا من خلال عملية بحث تتبع المنهجية المناسبة.

الفرضية عبارة عن تخمين مؤقت حول العلاقة بين متغيرين أو أكثر، وتربط بشكل عام أو خاص بين متغير وآخر. لذلك، يمكن تعريف الفرضية بأنها إجابة مؤقتة لصياغة المشكلة، حيث لا تزال صحتها بحاجة إلى التحقق باستخدام البيانات التي تم جمعها من الميدان.

الفرضية المؤقتة التي تُستخدم كإجابة على مشكلة البحث والتي لا تزال بحاجة إلى إثباتها تجريبيًا هي كما يلي:

H₀ : استخدام لعبة "تحدي الكلام" ليس فعالًا في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف

الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب"

H_a : استخدام لعبة "تحدي الكلام" فعال في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف

الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية "مفتاح القلوب".

⁵ J.Febrianto, Jurnal Universitas atma jaya Yogyakarta)Vol.2,no 1.(2021),hlm.12

و. الدراسات السابقة وأصالة البحث

no	اسم الباحث، العنوان، السنة	أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
١.	محمد عين الحق، "تأثير لعبة Truth or Dare على مهارة التحدث باللغة العربية لدى الطلاب"، ٢٠٢١	استخدام طريقة البحث الكمي	استخدام بطاقات كوسيلة تعليمية، بينما يستخدم الباحث البطاقات والصوت في التعلم
٢.	صفا موهاميين، "تطبيق وسيلة Truth or Dare لتحسين فهم المادة في تعلم مادة التربية الوطنية لدى طلاب الصف الخامس بمدرسة ابتدائية إنبرس جوجابا، منطقة تامالاتي، مدينة مكاسر"، ٢٠٢٤	كلاهما يستخدم لتحسين فهم المادة	تُستخدم في مادة التربية الوطنية، بينما يستخدم الباحثها في مادة اللغة
٣.	نور عيني ميجا بوتري، "تنفيذ وسيلة لعبة Truth or Dare على بطاقات تعتمد على Play (TODP) في مادة الفقه لتحفيز تعلم الطلاب في الصف السابع بمدرسة متوسطة إسلامية حكومية ١ في بربولينجو"، ٢٠	استخدام طريقة البحث الكمي	تُستخدم في مادة الفقه، بينما يستخدم الباحثها في مادة اللغة العربية
٤.	رحمة النور الهداية، "تطوير وسيلة لعبة بطاقات Talk or Dare لتحفيز التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف السابع بمدرسة متوسطة إسلامية الإصلاحية سوكينندو مانتب لامونجان	كلاهما لعبة مطورة لتعليم اللغة العربية	الموضوع يتعلق بطلاب الصف السابع، بينما يتعلق بحث الباحث بطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية
٥.	أليفة نور نفيصة، "تطوير لعبة بطاقات Talk or Dare لتعلم مهارة التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس"، ٢٠٢١	لهدف نفسه وهو تطوير مهارة الكلام لدى الطلاب	الموضوع يتعلق بطلاب الصف الخامس، بينما يتعلق بحث الباحث بطلاب الصف الحادي عشر

:

من البحث السابق، يمكن الاستنتاج أن استخدام بطاقات اللعب كوسيلة تعليمية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بالتعلم ويحسن مهاراتهم اللغوية، خاصة في مهارات التحدث وفهم المفردات. ومع ذلك، مع مرور الوقت، أصبح استخدام لعبة بطاقات الكوارتر أقل ملاءمة. لذلك، هناك حاجة إلى تطوير الوسائل التعليمية لدعم الأنشطة التعليمية. بناءً على هذا الأساس، اختار الباحث تطوير بطاقات الكوارتر إلى لعبة تحمل اسم "تحدي بالكلام". في هذه اللعبة، لا يمكن للمشاركين اختيار "تحدث أو تحدّ" بأنفسهم، ولكنهم يلتزمون بما يسحبونه من الصندوق المعد مسبقًا والذي يحتوي على بطاقات "تحدث أو تحدّ". لذلك، تم تسمية هذه اللعبة "تحدي بالكلام".

ز. توضيح بعض المصطلحات

١. لعبة تحدي الكلام

لعبة تحدي الكلام هي ابتكار جديد من لعبة "تحدث أو تحدى" كلام أو يجرو (تتيح للمُعلِّم أو المدرس تصميم عملية تعليمية مبتكرة من خلال دمج الموسيقى في بداية اللعبة، حيث يقوم الطلاب بتشكيل دائرة تشبه زهرة دوار الشمس. وعندما تتوقف الموسيقى، يتقدم الطالب الذي يحين دوره لأخذ إحدى البطاقات من بطاقات "تحدث أو تحدى" التي تم إعدادها مسبقًا. ومع ذلك، لا يُسمح لهم بالاختيار، لأن هذه اللعبة تُعرف بـ "لعبة تحدي الكلام". تُعد هذه اللعبة مناسبة جدًا لاستخدامها في تعلم اللغة العربية، حيث تُشرك دور المعلم والطلاب بشكل أكثر تفاعلية خلال عملية التعلم.

٢. مهارة الكلام (Maharah Kalam)

تُعَدُّ مهارة الكلام (المهارة الكلامية) من الناحية الوظيفية مهارةً استقبالية، تعبيرية، وإنتاجية^٦ تُعَدُّ مهارة الكلام واحدة من الجوانب المهمة في إتقان اللغة العربية. مهارة الكلام هي مهارة إنتاجية تهدف إلى إيصال المعلومات للآخرين من خلال أصوات اللغة. ولتحقيق هذه المهارة، يتطلب الأمر استخدام منهجية مناسبة مثل المنهج التواصلية.

هذه المهارة لا تقتصر فقط على القدرة على التحدث باللغة العربية بطلاقة، بل تشمل أيضًا قدرة المتعلمين على فهم الجوانب الاجتماعية، وبنية النصوص، والعناصر اللغوية (الصوت، الكلمة، والمعنى) المتعلقة بالموضوعات التي تتضمن أفعال الكلام. تُعَدُّ مهارة الكلام من أكثر المهارات اللغوية أساسية وأهمية التي يجب أن يمتلكها المتعلمون عند دراسة اللغة العربية^٧.

في جانب مهارة التحدث، يجب على المربين الآن أن يكونوا أكثر ابتكارًا في العصر الرقمي، وذلك من خلال الاستفادة من وسائل التكنولوجيا المتاحة حاليًا^٨

تُعَدُّ مهارة الكلام (المهارة الكلامية) من الناحية الوظيفية مهارةً استقبالية، تعبيرية، وإنتاجية^٩

⁶ Mohammad Nurkholis mamonto, IAIN Sultan AMAI Gorontalo, Solusi efektif dalam pembelajaran Bahasa Vo.2, No.1, (2022), hlm.9

⁷ Z.Nafisah, jurnal inovasi Pendidikan Bahasa dan sastra "Vol2.No4.November(2022), hlm.13

⁸ Ibnu fikri (2025) Mengoptimalkan Maharah Al-kalam Mahasiswa dengan aplikasi duolingo ;Solusi efektif dalam pembelajaran bahasa, hlm.12