

الباب الثالث الدراسة الميدانية

الفصل الأول : لمحة تاريخية عن المدرسة العالية "الأشهر" أ- وصفة عن المدرسة

1. تاريخ تأسيسها

ان المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك بعض المؤسسة الأشهر التي تحتوي فيها روضة الأطفال والمدرسة الابتدائية والمدرسة الثانوية والمدرسة العالية. هذه المدرسة تنشأ على مسئولية المجتمع قرية سونجون لكاوا لاتباع تطور الشعوب بالتربية. وكان الدفع من المجتمع يسبب كثير من ابناء هذه القرية بعد يخرجون من المدرسة الثانوية "الأشهر" لا يستطيع استمرار تعلمهم الى طبقة الأعلى (MA/SMA). لأنهم من جملة الفقراء والمساكين. والأبناء من الأغنياء فقط التي تستطيع استمرار تعلمها الى طبقة الأعلى (MA/SMA) او الى المعهد في مكان اخر. من ذلك الأساس وبرحمة الله تعالى، الأمراء والمجتمع قرية سونجون لكاوا يؤسسون مدرسة العالية "الأشهر" في التاريخ 15 اغسطس 1977 م واتسعت 2519 مترا قريبا¹. وهذه المدرسة العالية من مجمع التربية المعارف نهضة العلماء.

فكانت هذه المدرسة العالية "الأشهر" قد ساعدها الأمراء والمجتمع في قرية سونجون لكاوا مباشرة او غير مباشرة في عملية التدريس وقيل ايضا انها قد ساعدها الطلاب المتخرجون من المدرسة الثانوية او المدرسة العامة لاستمرار

¹ مقابلة مع رئيس المدرسة العالية الأستاذ رفيع الأمين يوم الإثنين 25 ابريل 2011

تربيتهم. وقد إستمر الزمان, بنى المباني والفصول ومكان الدراجة المستعد فيها وغير ذلك حتى تجمل المؤسسة الأشهر.

2. موقع الجغرافي

تقع المدرسة العالية "الأشهر" أثناء قرية سونجون لكاوا. نظرا الى ذلك, فكان الموقع الجغرافي سهلا وجميلا أى في شارع رايا 33 سونجون لكاوا بونجاه كرسيك. وأما حدود هذه المدرسة فهي جانب الشمالي إقتربت الى بيوت المقيمين, وجانب الجنوبي قريب من المعهد "الطاهرية", وجانب الغربي شارع رايا سونجون لكاوا, والجانب الشرقي قريب من سد السمك (Tambak perikanan)

. رقم الهاتف 0313944357

. رقم قيد المدرسة 312352512014

. صندوق البريد 61152

. وسعة الأرض 2519 م

3. وجهة النظر والمؤشر والإرسالية والأغراض

أ. وجهة النظر (Slogan)

ان وجهة النظر فى التعليم بالمدرسة "الأشهر" هي الإسلام فى الأعمال, الإحسان فى الأخلاق, والإمتياز فى المعلومات والتكنولوجيا.

ب. المؤشر (Visi)

- الإمتياز في عملية التعليم والمتعلم
- الإمتياز في الإختبار النهائى الحكومى (UAN) والإختبار الأخير المدرسى (UAS)
- الإمتياز في مادة التكنولوجيا والمعلومات
- الإمتياز في مادة الرياضة وفن الإسلامى
- الإمتياز في أداء العبادة ونشطة الدينية

ج. الإرسالية (Misi)

- تدريب الطلاب في تفهيم الإسلام أهل السنة والجماعة, وأداء العبادة و اخلاق الكريمة
- تنفيذ عملية التعليم والمتعلم فعالية بطريقة التعليم
- ترقية حصول الإختبار النهائى الحكومى والإختبار الأخير المدرسى
- تنفيذ عملية تعليم مهارة الكمبيوتر
- تنمية عملية الرياضة وفن الإسلامى

د. أهداف المدرسة (Tujuan)

- يحصل الطلاب ومجتمع المدرسة تملكون قوية الأيمان والتقوى حتى وجود أخلاق الكريمة

- امتياز تعليم المتعلم فعالية, لتحصيل الطلاب ماهرة وابتكارية
- ترقية حصول الإختبار النهائى الحكومى قدر 6,50 والإختبار الأخير المدرسى 7,00
- تنمية موهبة ومهارة الكومبيوتر للطلاب لاتباع انتشار اكنولوجي
- يحصل الطلاب ماهرين، تملك واسع العلم، و يعتمدون بحدّ الدين الإسلام
- يحفر وتطوير مهارة الطلاب إمّا في وجه أكاديميك أو لا
- يجعل العادة الإسلامى في المدرسة
- تنمية اعمال الرياضة وفن الأسلامى للطلاب مثالها الخط (Kaligrafi), وبنجاري (Banjari), وغيرها
- 4. الهيكل التنظيمي للمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك

بحث الجامعي هيكل التنظيمي واحوال المدرسين والعمال والادوات والتسهيلات بالمدرسة العالية الأشهر سأشرح في الملحقات. وأما جملة المدرسين هذه المدرسة في السنة 2010-2011 هي 27 مدرسين واحوال الطلاب في السنة 2010-2011 سأشرح كما يلي: الفصل العاشر: 61 طلابا واما فصل الحادى عشر: 54 طلابا واما فصل الثاني عشر 31 طلابا.

ب- تدريس اللغة العربية بالمدرسة العالية "الأشهر"

قد استعمل المدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك منهج الدراسة مسندا إلى المنهج KTSP وأهداف التدريس اللغة العربية تناسب بأهداف العامّة. وهي أربعة مهارات (قراءة، كتابة، استماع، كلام) التي تحصلها الطلاب في تدريس اللغة العربية.

وأما الطريقة التدريسية التي تستعمل أستاذ "زين العارفين" بالتدريس اللغة العربية في الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك، فهي الطريقة المباشرة التي تتكوّن على أربعة مهارات ولكن مهارة الاستماع لا يستعمل إلا نادراً، وأبدل بمادة القواعد.

وكان طريقة التدريس فيها يتعلق بالكتاب اللغة العربية من المؤسسة الدينية بجاوى الشرقية أو LKS يعنى القراءة ، القواعد، الكلام و الكتابة . في تدريس القراءة استخدم المدرس بالطريقة القراءة الجهرية، يعنى قرأ المدرس أولاً ثم يتبع الطلاب بعدها، أما في تدريس مادة القواعد يستعمل المدرس الطريقة القياسية أي بعرض تعريف القواعد ثم شرح الغرض، أما في تدريس الكلام يستخدم طريقة المحاورة المباشرة بين الطلاب وطبع مكتوبة في الكتاب استعمل وما يتعلق بمادة الذي يدرس، وفي تدريس الكتابة يستعمل الأستاذ طريقة كتابة الجملة المفيدة التي تتعلق بمادة التدريس.

وفي تدريس اللغة العربية يشعرون الطلاب أن الكلام هو أصعب المهارات التي يدرسها، عدا لهم مفردات قليل، أكثر منهم يخافون أن يتكلموا باللغة العربية لأن عند بعض

رأيهم اللغة العربية أصعب من اللغة الإنجليزية لذلك هم أحبّ من أن يتكلموا باللغة سوى العربية. لذا تريد الباحث أن يساعد الطلاب في تكلم باللغة العربية جيّدا بالاستعمال استراتيجية "العاب الحكاية" ويرجو الباحث بهذه الاستراتيجية سيسهل الطلاب في ترقية مهارة الكلام. والكتاب الذي استخدمه الطلاب في تدريس اللغة العربية هو كتاب اللغة العربية للمؤسسة الدينية بجاوى الشرقية وكتاب اللغة العربية (LKS) "الخدمة". ووقت دراسة اللغة العربية 2x45 دقائق لكل حصة. وبجانب ذلك لمساعدة ترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم القواعد وترجمة كتب الدينية في هذه المدرسة يعلم الطلاب البرنامج تدريب قراءة الكتاب (Bimbingan Membaca Kitab) كل أسبوع مرة².

الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها

أ. كفاءة الطلاب في مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك

كان أغراض تعليم اللغة العربية في الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" هو اكتساب الطلاب على أربعة مهارات يعنى مهارة القراءة و مهارة الكتابة و مهارة الكلام و مهارة الإستماع. كما قال أستاذ "زين العارفين" مدرس اللغة العربية فيها، قال أن طريقة تدريس اللغة العربية في هذه المدرسة كما في المدرسة الأخرى، يعنى بالطريقة المباشرة. ولكنّ أهمّ المدرّس على القراءة و المفردات، المثال في تدريس مفردات عن أىّ مادة مثال عن أعضاء البدان، حين

² مقابلة مع مدرس اللغة العربية "زين العارفين" في التاريخ 25 ابريل 2011

يدرس المفردات يمارس ما يقول، حين يقول رأس هو يمسك رأسه، لأنّ هذه الطريقة تستطيع أن تسهل الطلاب في تذكير و تفهيم المفردات. سوى ذلك طريقة تعليم القراءة في هذه المدرسة كما العادة يعنى أمر الطلاب أن يقرأ والمادة في وسائل الإيضاح ، ولكن قبلها يقرأ المدرس أولاً ثمّ يتبع الطلاب بعدها. وفي فهم القراءة ترجم الأستاذ مفردات على مفردات ثمّ فقرة على فقرة لكي يسهل الطلاب على فهم المقروء³.

وفي تعليم مهارة الكلام، كما العادة أمر المدرس إلى الطلاب أن تحدّثوا أمام الفصل ليشرحوا عن مادة التدريس. ولكنّ أكثر الطلاب كسلان لأنّهم يشعرون الصعب في تكلم اللغة العربية.

ولمعرفة كفاءة الطلاب في الكلام في هذه الفصل عقد الباحث المقابلة والمشاهدة مع الطلاب، أولاً أجرب الباحث تكلم مع بعض الطلاب هناك بالعربية، و الحقيقة كان منهم يستطيعون أن يتكلموا بالعربية جيداً لكن جملتهم قليلة، ثمّ سأل الباحث إحدى الطلاب إسمها "نورة العمالية"، قالت هي أنّ تعليم اللغة العربية صعب جدّاً لأنّ خلفية مدرستها من مدرسة عامة، ثمّ قال أحد الطلاب أخرى إسمه "أحمد زيني مسعود" هو أحد الطلاب في الفصل العاشر، هو يصحّ ما قالت صديقه أنّ خلفية المدرسة الطلاب في هذه المدرسة متفرقة حتى كفاءة الطلاب في فهم اللغة العربية متفرقة، و خاصة في

³ نتيجة المقابلة مع مدرس اللغة العربية "زين العارفين" في التاريخ 25 ابريل 2011

الكلام أكثر منهم يخافون وناقص الإعتماد على النفس⁴.
بالحقيقة هم يستطيعون أن ينطقوا اللغة العربية.

بسبب ذلك الحال، أراد الباحث أن يجرب لمساعدة
صعوبة الطلاب في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة
الكلام باستخدام تطبيق "العب الحكاية" ويرجى هذه
الاستراتيجية يستطيع ترقية كفاءة الطلاب في مهارة الكلام.

ب. تطبيق استخدام العب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام
لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة العالية "الأشهر" سونجون
لكاوا بونجاه كرسيك

كانت طريقة تدريس مهارة الكلام في هذه المدرسة
يعلمها طريقة المحاور والمباشرة، أي كما العادة أمر
المدرس إلى الطلاب أن تحدثوا أمام الفصل ليشرحوا عن مادة
التدريس. والحاصل كان الطلاب لا يستطيعون أن ينمو
افكارهم وجعلهم سلبية وكسلانة لأنهم يشعرون الصعب في
تكلم اللغة العربية. فلذلك طبق استخدام العب الحكاية لإتاحة
الحالة الجديدة وإزالة الملل في تدريس اللغة العربية. وكانت
العب الحكاية من أحد استدرجية التعليمي. وأهدافها :

- أن تنمو مهارة الكلام والتفكير
- أن تشجع التكلم أمام الفصل
- أن يتصل آمال المدرس من الطلاب عملية لا سلبية
- أن تجذب إهتمام الطلاب في تعليم اللغة العربية في
أول الدرس

⁴ الملاحظة بالطلاب في الفصل العاشر (أ) بمدرسة العالية الأشهر في التاريخ 25 ابريل 2011

كان الباحث يستخدم أنواع ألعاب الحكاية خلال ثلاثة أسابيع. كل الأسبوع تطبق الباحث ألعاب الحكاية متفرقة ليشاهد تقدّم وترقية مهارة الكلام للطلاب في هذا الفصل. وأما خطوات ألعاب الحكاية فيما يلي :

1. المحاضرة الأولى في التاريخ 3 مايو 2011 استخدم الباحث ألعاب الحكاية " استمرار الحكاية " بالموضوع "هواية". وخطواتها :

المقدمة

- إلقاء السلام
- بيّن الباحث عن كيفية وأهداف ألعاب الحكاية "إستمرار الحكاية"
- ساعد الباحث ترقية ثقة النفس وتشجيع الطلاب

النشاط في الفصل

- ينقسم الطلاب خمسة او ستة فرقة من مجموع الطلاب.
- اعطاء المدرس قطعة الحكاية للمشاورة كل فرقة قدر 20 دقائق
- يأمر الطلاب من كل فرقة لاستمرار قطعة الحكاية عن الموضوع امام الفصل.
- يأمر الطلاب يسأل كلمات الصعبة والمدرس يجيب فيه.
- بعد الآخر من ألعاب الحكاية, مدرس شرح الموضوع تماما كاملا.
- وفي نهاية الوقت كل الطلاب يرجعون إلى أماكن أنفسهم

الاختتام

- إعطاء توضيحات على عملية التعليم، بما في ذلك الكلام من العّاب الحكاية.
- إلقاء السلام.

وبعد تطبيق العّاب الحكاية "استمرار قطعة الحكاية" في اللقاء الأول، وجد الباحث اختلافا في تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكلام. كان الطلاب الآن يشعرون فرحة وسرورا دون ملل في تعليم اللغة العربية باستخدام هذه الألعاب. هم يشجعون التكلم قلة الكلمة وتنمية افكارهم عن مادة الدراسة والموضوع بمساعدة المدرس. ولو كان من بعض الطلاب لايفهمون عن هذه العّاب الحكاية ويستحيون التكلم امام أصدقائهم. لكنهم كان التقديم في تعليم اللغة العربية جميعا خاصة لدعوة الطلاب ان تشجع التكلم امام الفصل. يمكن في اللقاء الثاني تعطي الباحث أكثر فرصة التكلم للطلاب بوقت طويل من قبلها لكي ينال الطلاب فرصة التكلم جميعا.

2. المحاضرة الثانية في التاريخ 10 مايو 2011 يستخدم الباحث العّاب الحكاية " تصوير الأشياء بالحكاية " بالموضوع " مهنة " وخطواتها :

المقدمة

- إلقاء السلام
- بيّن الباحث عن كيفية وأهداف العّاب الحكاية " تصوير الأشياء بالحكاية "
- ساعد الباحث ترقية ثقة النفس وتشجيع الطلاب للتكلم خير من قبلها

النشاط في الفصل

- ينقسم الطلاب خمسة او ستة فرقة من مجموع الطلاب.
- ينقسم المدرس البطاقة الى كل فرقة
- يعطي على الفرقة الوقت لإستعداد الحكاية من البطاقة التي يستلمها, لكنه لا يجوز عليها تذكير هذه الكلمة
- يتقدم الطلاب امام الفصل متبادلا ثم يصور البطاقة بالجملة الى اصدقائها, لكنه لا يجوز تذكير مفتاح الكلمة. ويجب على الاخرون ان يخمن الكلمة في البطاقة بتأسيس الحكاية التي بينتها
- وجبت على الفرقة الآخرين التخمن هذه الكلمة. إذا لم يتخمن فيجب على الفرقة ان يصور تفصيلا ويحكي جيدا.
- بعد الآخر من العاب الحكاية, مدرس شرح الموضوع تماما كاملا.
- وفي نهاية الوقت كل الطلاب يرجعون إلى أماكن أنفسهم

الاختتام

- اعطاء توضيحات على عملية التعليم، بما في ذلك الكلام من العاب الحكاية.
 - إلقاء السلام.
- وبعد تطبيق العاب الحكاية " تصوير الأشياء بالحكاية " في اللقاء الثاني، وجد الباحث اختلافا كثيرة خاصة في تقدّم وترقية مهارة الكلام للطلاب هذا الفصل. كان جميع الطلاب الان يشجّعون التكلم وتنمية افكارهم عن مادة الدراسة وموضوعها. ولو كان من بعض الطلاب التكلم باللغة العربية

بتدريب ومساعدة المدرس. لكنهم كان الترقية في مهارة الكلام للطلاب جميعا, هم لا يستحيون التكلم ولا يخفون الخطاء في تكلمهم امام الفصل. لأن الباحث والمدرس سيصدق إذا وجدنا الخطاء على تكلمهم. يمكن في اللقاء الأتى يعطي على الطلاب جعل الحكاية منفردة-منفردة لتنمية مفردات اللغة العربية وترقية مهارة كلامهم بلا مساعدة المدرس أو الباحث.

3. المحاضرة الثالثة في التاريخ 20 مايو 2011 يستخدم الباحث العاب الحكاية " جعل الحكاية من الصورة " بالموضوع "مهنة" وخطوتها :

المقدمة

- إلقاء السلام
- بيّن الباحث عن كيفية وأهداف العاب الحكاية " جعل الحكاية من الصورة "

النشاط في الفصل

- ينقسم المدرس الطلاب الى المجموعات
- كل مجموعة تتكون من اربعة الى خمسة طلاب
- يعطى الصورة الى كل مجموعة ويطلبون انشاء الحكاية بتأسيس ترتيب الصورة, هم يحرون بدل مكان ترتيبها بشرط حكايتها منطقية.
- كل مجموعة يحرون تفسير الصورة بتفكيرهم وقدرتهم
- عين المدرس الوقت لإنشاء الحكاية قدر عشرون دقائق
- في آخر الدرس, يعطي الفرصة على كل طلاب

من المجموعات متبادلاً لبيان صورتهم امام الفصل

- بعد الآخر من العاب الحكاية, المدرس شرح الموضوع تماماً كاملاً.
- وفي نهاية الوقت كل الطلاب يرجعون إلى أماكن أنفسهم

الإختتام

- اعطاء توضيحات على عملية التعليم، بما في ذلك الكلام من العاب الحكاية.
- سيعين المدرس الفائزة من الحكاية الإبداعية.
- إلقاء السلام.

وبعد تطبيق العاب الحكاية " جعل الحكاية من الصورة " في اللقاء الثالث، وجد الباحث تقدماً كثيرة في ترقية مهارة الكلام للطلاب هذا الفصل. كان جميع الطلاب الان يشجعون التكلم وتنمية افكارهم عن مادة الدراسة وموضوعها بلا مساعدة الطلاب. هم يتكلمون باللغة العربية عن موضوع الدراسة جيداً. هم يختارون انواع الكلمات والمفردات ويرتبونها لجعل الحكاية ابداعية وسهولة للتفهم على الطلاب الآخر.

والنتيجة من تطبيق استخدام العاب الحكاية هي مساعدة الطلاب للتشجيع التكلم امام الفصل وترقية مهارة كلامهم موسعا حتى يسهل الطلاب أن يشرحوا و يتكلموا باللغة العربية اى في الطريقة الأولى قبل تطبيق استخدام العاب الحكاية يتكلم الطلاب بدون مساعدة حتى يصعبهم أن يتكلموا

ويخفون الخطأ، لكن بعد تطبيق استخدام ألعاب الحكاية شعر الطلاب سهلاً ومسرورة أن يتكلم باللغة العربية.

ج. فعالية استخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية الأشهر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

ولمعرفة تطبيق استخدام ألعاب الحكاية لترقية مهارة الكلام للطلاب الفصل العاشر في المدرسة العالية الأشهر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك، لا أخذ الباحث طريقة واحدة بل الطرائق المتنوعة وهي : التجربة (Uji Coba), والملاحظة (Observasi), والمقابلة (Wawancara), والوثائق والكتاب (Dokumentasi), والإستبيانات (Angket), والإختبار (Tes) وعرض الباحث البيانات أو المعلومات كما يلي:

1. التجربة (Uji Coba)

كما يقدم الباحث في الباب الأول، تكون خطوات تجريبية للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك مناسب للإقتراح الأول. تعلم عملية التجربة في التاريخ 26 ابريل 2011 ووقتها 2x45 دقائق.

2. الملاحظة (Observasi)

بعد عملية التجربة يتناول الباحث البيانات عن تطبيق استخدام ألعاب الحكاية بملاحظة أحوال الطلاب في الفصل العاشر، وعرف الباحث أن وجود الفرق بين مفهوم الطلاب قبل استخدام ألعاب الحكاية وبعد استخدامها، كان الارتفاع

مهارة الكلام الطلاب بعد استخدام ألعاب الحكاية (يشترحها الباحث في البحث الأتي)

3. المقابلة (Wawancara)

في هذه المنهج يتناول الباحث التصريح من مدرس اللغة العربية والطلاب عن تطبيق إستخدام ألعاب الحكاية في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك. ومن هذه المقابلة حصل الباحث على أنّ تطبيق ألعاب الحكاية أجود من الاستراتيجية القديمة في دوافع الطلاب ورغبته و نتيجته.

4. الوثائق والكتاب (Dokumentasi)

في هذا المنهج يتناول الباحث صفحة عن المدرسة العالية " الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك (كما في الملحقات)

5. الإستبيانات (Angket)

هيا الأسئلة المكتوبة البيانات و المعلومات من المستجيبين وهي التقرير عما في أنفسهم ويعرفونه. والاستبيانات المستخدمة في هذه البحث هي الاستبيانات المغلقة، هي اختيارة الإجابة الصميمة من المجموعة الإجابة الذى يطلب من المستجيبين. أمّا الرمز الذى استخدم الباحث لتحليل الاجوبة الطلاب هو الرمز المائوية (Rumus Prosentase)

تقرير الأجوب:

وهو : $\% 100 \times \text{عدد المستجيبين} = P$

أعطى الباحث هذه الاستبيانات إلى الطلاب الذين يكونون عينة البحث في الفرقة التجريبية التي تستخدم الاستراتيجية ألعاب الحكاية فقط، لأنّ الاستبيانات تتعلق باستخدام هذه الإستراتيجية. ولأنّ أخذ الباحث في هذه البحث العينة القصدية (Purpose Sampling)، فعدد المستجيبين (N) في هذه الاستبيانات واحد وثلاثون (31) طلباً أي فصل العاشر (أ) فقط. وأما أجوبة المستجيبين شرحها الباحث في اللوحات التالية :

اللوحة 1

إستجابة الطلاب عن رغبتهم في إستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	موافق	31	100
ب	متردد	-	-
ج	غير موافق	-	-
مجموع		31	100

اللوحة 2

إستجابة الطلاب عن الإقتناع في إستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	23	74,1
ب	أحياناً	7	22,6

ج	لا	1	3,3
مجموع		31	100

اللوحة 3

إستجابة الطلاب عن عملي في إستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	20	64,5
ب	أحيانا	9	29,1
ج	لا	2	6,4
مجموع		31	100

اللوحة 4

إستجابة الطلاب عن سهولتهم لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة)
باستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	20	64,5
ب	أحيانا	10	32,2
ج	لا	1	3,3
مجموع		31	100

اللوحة 5

إستجابة الطلاب عن لا يشعر ملل لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة) باستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	22	71,0
ب	أحيانا	7	22,6
ج	لا	2	6,4
مجموع		31	100

اللوحة 6

باستخدام ألعاب الحكاية مسرورا لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة)

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	26	83,9
ب	أحيانا	4	12,8
ج	لا	1	3,3
مجموع		31	100

اللوحة 7

إستجابة الطلاب عن قوة تذكرتهم على الدرس لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة) في إستخدام ألعاب الحكاية

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
-------	------------------	---	---

أ	نعم	25	80,6
ب	أحيانا	5	16,1
ج	لا	1	3,3
مجموع		31	100

اللوحة 8

باستخدام ألعاب الحكاية مستعد في عملية الدرس لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة)

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	26	83,9
ب	أحيانا	5	16,1
ج	لا	-	-
مجموع		31	100

اللوحة 9

إستجابة الطلاب عن الإختار ألعاب الحكاية لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة)

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	25	80,6
ب	أحيانا	5	16,1
ج	لا	1	3,3

100	31	مجموع
-----	----	-------

اللوحة 10

باستخدام ألعاب الحكاية مؤثر لترقية مهارة الكلام (هوايات ومهنة)

الرقم	الأجوبة المختارة	F	%
أ	نعم	26	83,9
ب	أحيانا	5	16,1
ج	لا	-	-
	مجموع	31	100

اللوحة : لتصريح الفهم عن الإستبيانات في اللوحات السابقة,
فيقدم الباحث التلخيص عن جميع الإستبيانات في اللوحات التالية
:

الرقم	أ	ب	ج
1	100	0	0
2	74,1	22,6	3,3
3	64,5	29,1	6,4
4	64,5	32,2	3,3
5	71,0	22,6	6,4
6	83,8	12,8	3,3
7	80,6	16,1	3,3
8	83,9	16,1	0

9	80,6	16,1	3,3
10	83,9	16,1	0
مجموع	786,9	183,7	29,4
المتوسط	78,69	18,37	2,94

بناءً على اللوحات السابقة أنّ 78,69 من الطلاب يقولون أنّ استخدام هذه ألعاب الحكاية جيّدًا، ويساعد في تسريع وصول العلوم وذكر المعلومات الكثيرة.

بعد ظهر الباحث الأجوبة من المستجيبين في اللوحة السابقة عن فيض استخدام طريقة، نعرف أنّ أكثر الطلاب يختارون الإجابة (أ) و (ب) بمعنى أنّهم يرغبون التدريس باستخدام هذه ألعاب الحكاية، ويشعرون سهلاً في فهم الدرس، وهم موافقون باستخدام هذه الألعاب وتطويرها. هذه البيانات تدل على تجريبية تطبيق استخدام ألعاب الحكاية لترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك جيّد جدًا، وتطوير هذه الاستراتيجية مهمّة في ترقية مهارة الكلام⁵.

6. الإختبار (Tes)

أما الإختبار الذي إستخدم الباحث في هذه التجريبية وقوعاً بمرتين يعني الإختبار الأول (Pre Test) والإختبار النهائي

⁵ نتيجة الإستبيانات من فرقة التجريبية، 25 مايو 2011

(Post Test) لذلك, يتقدّم الباحث نتيجة الإختبار الأولي للفرقة التجريبية والفرقة الضبطية كما يلي :

اللوحة 11

عن نتائج الطلاب للفرقة التجريبية باستخدام ألعاب الحكاية (متغير x) في الإختبار الأولي
قبل عملية التجربة, طلب الباحث البيانات عن درجة فهم الطلاب من الفصل العاشر في مهارة الكلام باللغة العربية. في هذا البحث بأن يوزع الإستبيانات لنعرف طبعهم. ونال الباحث البيانات كما يلي :

النمرة	اسم التلاميذ	النتيجة من الأسئلة
1	أحمد ألف فهمي	8
2	أحمد تامع	7
3	أحمد زكي رشيدي	8
4	أنوار الحكام	6
5	محمد فجر اريانتو	8
6	محمد مولد البهاء الدين	7
7	محمد مفلح كمال	7
8	محمد فردوس فناني	9
9	أحمد زيني مسعود	7
10	محمد نور هادي	8
11	ايوان هرماوانتو	7
12	عبد الحارس	7
13	أولياء راراساتي	9

7	اليس فتماواتي	14
9	هداية للناس	15
7	إسفة الزونية	16
7	لولؤ ديانة العفيدة	17
6	نور اوريفة	18
7	نورة العمالية	19
8	نور الهداية	20
9	نور عفيفة السعدية	21
8	سكينة العلمية	22
9	سيتي زولياتين	23
9	اوليز زكية المسكية	24
9	وحدة الكريمة	25
7	زهرة العلما صالحة	26
9	زيادة النفيدة	27
7	علي مرتضى	28
7	اولى الأبصار	29
9	حسنية الزهرة	30
8	أحمد زهرين نافس	31
240	مجموع	

اللوحة 12

عن نتائج الطلاب للفرقة الضبطية بدون استخدام ألعاب
الحكاية (متغير y) في الإختبار الأولي

النمرة	اسم التلاميذ	النتيجة من الأسئلة
1	أحمد علي شريف الدين	7
2	فتح الرداء	7
3	محمد بنتار الفندري	8
4	محمد رفيقين	9
5	ماس عين اليقين	8
6	محمد سليمان	7
7	محمد إخلاص العمل	7
8	محمد شيف الدين	7
9	محبّ العمل	8
10	شاكر العظيم	9
11	شمس الضحى	8
12	الين هداية الأمة	9
13	الي كورنياواتي	8
14	هداية الفريزة	7
15	عنابة الفائزة	8
16	خالصة عمالية	9
17	مرينا مرجان	9
18	نور أليفة ليلي	8
19	نور خيرية	8
20	نور المحصونة	9
21	راتنا واحيوني	7
22	سكينة	8

23	سيتي عائشة	8
24	سيتي ليلة نور جنة	8
25	أمي سعدة الحميراء	8
26	ويديّة الصالحة	9
27	زمرة الليلي	8
28	حزامة الحكمة	8
29	سراذ القهار	8
30	إسمية الحفيضة	9
مجموع		241

بناء على اللوحات السابقة، تدلّ على وجود الفرق ذو معنى بين مهارة الكلام للفرقة التجريبيّة (7,74) والفرقة الضبطيّة (8,03). اذن يستطيع أن يواصل بالتجربيّة.⁶

أ. ترقية مهارة الكلام باستخدام ألعاب الحكاية للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك

لمعرفة ترقية مهارة الكلام باستخدام ألعاب الحكاية للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك، فعرض الباحث عن نتائج الطلاب في الفرقة التجريبيّة والفرقة الضبطيّة في الإختبار النهائي.

ولمعرفة القيمة والمسافة بينهما، يستخدم الباحث رمز Mx :

⁶ نتيجة الإختبار للفرقة التجربة والفرقة الضبطيّة في التاريخ 26 إبريل 2011

$$M_x = \frac{\sum x}{N_x}$$

Σx = مجموع النتيجة من المتغير x

N_x = عدد المستجيبين من المتغير x

M_y = المتوسط (Mean) من المتغير y Variabel y .

رمز M_y :

$$M_y = \frac{\sum y}{N_y}$$

Σy = مجموع النتيجة من المتغير y

N_y = عدد المستجيبين من المتغير y

وتفسير القيمة كما يلي :

5 = كاد كافيا	10 = ممتاز
4 = ناقص	9 = جيد جدا
3 = ناقص جدا	8 = جيد
2 = قبيح	7 = أكثر من كافي
1 = قبيح جدا	6 = كافي

أما نتيجة الطلاب الذين يكونون عينة في هذا البحث في اللوحة التالية :

اللوحة 13

عن نتائج الطلاب للفرقة التجريبية باستخدام ألعاب الحكاية
(متغير x)

النمرة	اسم التلاميذ	النتيجة من الأسئلة
1	أحمد ألف فهمي	9
2	أحمد تامع	8
3	أحمد زكي رشيدي	9
4	أنوار الحكام	8
5	محمد فجر اريانتو	7
6	محمد مولد البهاء الدين	8
7	محمد مفلح كمال	8
8	محمد فردوس فناني	8
9	أحمد زيني مسعود	9
10	محمد نور هادي	7
11	ايوان هرماوانتو	8
12	عبد الحارس	8
13	أولياء راراساتي	9
14	اليس فتماواتي	9
15	هداية للناس	9
16	إسفة الزونية	8
17	لولؤ ديانة العفيدة	8
18	نور اوريفة	7
19	نورة العمالية	9
20	نور الهداية	9

21	نور عفيفة السعدية	9
22	سكينة العلمية	8
23	سيتي زولياتين	9
24	اوليز زكية المسكية	9
25	وحدة الكريمة	9
26	زهرة العлма صالحة	8
27	زيادة النفيدة	9
28	علي مرتضى	7
29	اولى الأبصار	8
30	حسنية الزهرة	9
31	أحمد زهرين نافس	8
	مجموع	258

$$Mx = \frac{\sum x}{N_n} \text{ في الإختبار النهائي}$$

$$= \frac{258}{31} = 8,32$$

القيمة التي حصل عليها الفرقة التجريبية هي 8,32 وبناء على تفسير القيمة هذه القيمة بمعنى جيد. أما القيمة التي حصل عليها الفرقة الضبطية كما يلي :

اللوحة 14

عن نتائج الطلاب للفرقة الضبطية بدون استخدام ألعاب الحكاية (متغير y)

في الإختبار النهائي

النمرة	اسم التلاميذ	النتيجة من الأسئلة
1	أحمد علي شريف الدين	8
2	فتح الرداء	7
3	محمد بنتار الفندري	7
4	محمد رفيقين	8
5	ماس عين اليقين	7
6	محمد سليمان	7
7	محمد إخلاص العمل	7
8	محمد شيف الدين	8
9	محبّ العمل	7
10	شاكر العظيم	6
11	شمس الضحى	8
12	الين هداية الأمة	8
13	الي كورنياواتي	8
14	هداية الفريزة	7
15	عنابة الفائزة	8
16	خالصة عمالية	9
17	مرينا مرجان	7
18	نور أليفة ليلي	7
19	نور خيرية	9
20	نور المحصونة	8
21	راتنا واحيوني	7
22	سكينة	7

23	سيتي عائشة	9
24	سيتي ليلة نور جنة	7
25	أمي سعدة الحميراء	7
26	ويدي الصالحة	9
27	زمرة الليلي	7
28	حزامة الحكمة	7
29	سراذ القهار	7
30	إسمية الحفيضة	9
مجموع		227

$$My = \frac{\sum y}{N_y}$$

$$= \frac{227}{31} = 7.32$$

القيمة التي حصل عليها الفرقة الضبطية هي 7,56 وبناء على تفسير القيمة هذه القيمة بمعنى أكثر من الكافي. ولذلك, بناء على اللوحات السابقة ونتيجة المتوسط (Mean) من الفرقة التجريبية والفرقة الضبطية نعرف ان القيمة للفرقة التجريبية التي تستخدم ألعاب الحكاية أجيد من قيمة الفرقة الضبطية.⁷

ب. مهارة الكلام في فصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك

⁷ نتيجة الاختبار النهائي للفرقة التجريبية والفرقة الضبطية في التاريخ 25 مايو 2011

لمعرفة فعالية باستخدام ألعاب الحكاية لترقية مهارة الكلام في الفصل العاشر بمدرسة العالية "الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك, فيقدّم الباحث أولاً. المقارنة بين مهارة الكلام للفرقة التجريبية (Kelompok Eksperimen) باستخدام ألعاب الحكاية والفرقة الضبطية (Kelompok kontrol) بدون استخدام ألعاب الحكاية (كما قدّم في اللوحات السابقة)

ولمعرفة النتيجة الفروض هل الفرضية الصفرية (H_0) مقبولة أم لا؟ إذا لا يوجد الفرق بين المتغيرين أو نتائج الطلاب للفرقة التجريبية التي تستخدم ألعاب الحكاية (المتغير x) ونتائج الطلاب للفرقة الضبطية التي لا تستخدمها ألعاب الحكاية (المتغير y) فهذا يدلّ على أنّ الفرضية الصفرية (H_0) مقبولة. وبالعكس إذا هناك الفرق بين نتيجة المتغيرين فهذا يدلّ على أنّ الفرضية الصفرية (H_0) مردودة

وأما النتيجة الأخير يدلّ على أنّ الفرضية البديلة (H_a) مقبولة بمعنى أنّ تجريبية استخدام ألعاب الحكاية يؤثر لترقية مهارة الكلام. ولمعرفة هذه الفروض يستخدم الباحث رمز المقارنة التي تعرف برمز Fisher .

أما خطوات تحليل البيانات فهي :

(1) يصنع لوحة الحساب (Tabel Perhitungan)

(2) يطلب متوسط (Mean) من المتغير (Variabel X) X

وأما رمز (Mx) Mean :

$$Mx = \frac{\sum x}{N_x}$$

$\sum x$ = مجموع النتيجة من المتغير x

N_x = عدد المستجيبين من المتغير x

(3) يطلب المتوسط (Mean) من المتغير Y (Variabel Y) M_y رمز :

$$M_y = \frac{\sum y}{N_y}$$

$\sum y$ = مجموع النتيجة من المتغير y

N_y = عدد المستجيبين من المتغير y

(4) يطلب انحراف النتيجة (Standar Deviasi Skor) المتغير X $x = X - M_x$

X = انحراف النتيجة (Standar Deviasi Skor) من المتغير X

X = النتيجة من المتغير X

(5) يطلب انحراف النتيجة (Standar Deviasi Skor) من المتغير Y $y = Y - M_y$

y = انحراف النتيجة (Deviasi Skor) من المتغير y

Y = النتيجة من المتغير y

(6) يطلب نتيجة (t_0) باستعمال رمز ⁸:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2)(N_1 \cdot N_2)}}$$

⁸ يترجم من :

(7) يعطي
التأويل عن نتيجة (t₀) بسند على نتيجة (t_i) في جدول رقم "٢"

الرقم	X	Y	x	y	x^2	y^2
1	9	8	0,68	0,44	0,46	0,19
2	8	7	-0,32	-0,56	0,10	0,31
3	9	7	0,68	-0,56	0,46	0,31
4	8	8	-0,32	0,44	0,10	0,19
5	7	7	-1,32	-0,56	1,74	0,31
6	8	7	-0,32	-0,56	0,10	0,31
7	8	7	-0,32	-0,56	0,10	0,31
8	8	8	-0,32	0,44	0,10	0,19
9	9	7	0,68	-0,56	0,46	0,31
10	7	6	-1,32	-1,56	1,74	2,43
11	8	8	-0,32	0,44	0,10	0,19
12	8	8	-0,32	0,44	0,10	0,19
13	9	8	0,68	0,44	0,46	0,19
14	9	7	0,68	-0,56	0,46	0,31
15	9	8	0,68	0,44	0,46	0,19
16	8	9	-0,32	1,44	0,10	2,07
17	8	7	-0,32	-0,56	0,10	0,31

0,31	1,74	-0,56	-1,32	7	7	18
2,07	0,46	1,44	0,68	9	9	19
0,19	0,46	0,44	0,68	8	9	20
0,31	0,46	-0,56	0,68	7	9	21
0,31	0,10	-0,56	-0,32	7	8	22
2,07	0,46	1,44	0,68	9	9	23
0,31	0,46	-0,56	0,68	7	9	24
0,31	0,46	-0,56	0,68	7	9	25
2,07	0,10	1,44	-0,32	9	8	26
0,31	0,46	-0,56	0,68	7	9	27
0,31	1,74	-0,56	-1,32	7	7	28
0,31	0,10	-0,56	-0,32	7	8	29
2,07	0,46	1,44	0,68	9	9	30
-	0,01	-	-0,32	-	8	31
19,36 $\Sigma y^2 =$	14,77 $\Sigma x^2 =$	0,20 $\Sigma y =$	0,08 $\Sigma x =$	227 $\Sigma y =$	258 $\Sigma x =$	المجموع

$X =$ النتيجة من المتغير X

$Y =$ النتيجة من المتغير y

$x =$ انحراف النتيجة (Deviasi Skor) من المتغير X

انحراف النتيجة (Deviasi Skor) من المتغير y

$$x = X - M_x$$

$$y = Y - M_y$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_y}$$

$$M_x = \frac{\sum x}{N_x}$$

$$= \frac{227}{31} = 7,34$$

$$= \frac{208}{31} = 6,71$$

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2 - 2)(N_1 \cdot N_2)}}$$

$$t_0 = \frac{6,71 - 7,34}{\sqrt{\frac{(14,77 + 19,36)(31 + 30)}{(31 + 30 - 2)(31 \cdot 30)}}$$

$$= \frac{0,63}{\sqrt{\frac{(34,14)(61)}{(59)(930)}}$$

$$= \frac{\frac{0.76}{\sqrt{\frac{2081.93}{54870}}}}{0.76} = 3.917$$

ويعطي التأويل عن t_0 وهو :

$$\begin{aligned} df &= (N_x + N_y) - 2 \\ &= (31 + 30) - 2 \\ &= 59 \end{aligned}$$

وبعد ذلك يستنشر بجدول رقم t_t لأنّ في جدول ليس رقم 59 فقريبه يعنى 60

5 % من جدول $t_t = 2,000$

1 % من جدول $t_t = 2,660$

ومن هنا يعرف أن t_0 أكبر من t_t جدول رقم :

$$2,000 < 3,917 > 2,660 \quad (t_0 > t_t)$$

ذلك يدل على أن الفرضية الصفريّة (H_0) مردودة،

والفرضية البديلية (H_a) مقبولة بمعنى يوجد فرق بين نتيجة

الفرقة التجريبية (X) بإستخدام ألعاب الحكاية ونتيجة الفرقة

الضبطية (Y) بدون إستخدام ألعاب الحكاية بمدرسة العالية

"الأشهر" سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.

والتلخيص الذى نأخذه من هذا الباب أنّ هناك وجود
العلاقة والتأثير بشدة القوة بين فعالية ألعاب الحكاية لترقية
مهاره الكلام (هوايه ومهنه) للطلاب في الفصل العاشر
بمدرسه العاليه "الأشهر" سونجون لكوا بونجاه كرسيك.