lughati
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
P-ISSN : XXXX-XXXX
E-ISSN : XXXX-XXXX

فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ سنوري

(Efektifitas Penerapan Permainan *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan *Maharah Kalam* Siswa Kelas VIII di MTs Mamba'us Sholihin 8 Senori)

Nurul Sri Wulandari
SMA Roudlotul Muta'alimin Lamongan, Indonesia
nurulsriwullandary@gmail.com

Diterima Redaksi: 12-11-2023 | Selesai Revisi: 17-11-2023 | Diterbitkan Online: 17-11-2023

Abstrak

Speaking skills are one of the skills that must be achieved in teaching modern languages, including Arabic. Teaching speaking skills is not easy, but more difficult than the first language, because Arabic is a foreign language. So that there are several obstacles in learning Arabic speaking skills at SMP Mambaus Sholihin 8, most of them still experience difficulties in communicating using Arabic. Therefore, to increase students understanding of the lesson, especially speaking skills, and researcher is interested in applying it to speaking skills subjects. This research aims to improve students' speaking skills through the use of truth or dare game. In this study, researcher used a quantitative approach. The type used by researcher is experimental (Pre-Experimental Design), the first trial and the pre-test and post-test groups. Researcher used the data in this study in the form of tests and documents. The result of the research from the data analysis is "The Effectiveness Of Implementing The Game "Truth Or Dare" To Improve The Speaking Skills Of Class VIII Students Of SMP Mambaus Sholihin 8 Katerban Senori Tuban. Depending on the statistical data analysis with the symbol T test, the result is 18.84, so the interpretation of this value in the 1% table of the number of samples (degree of succession) 28 is 2.76, and at the 5% degree is 2.05. Because the calculated T value obtained is greater than the table T value both at 1% and 5% secnificase. The alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected.

Keywords: Media, Truth or Dare, Speaking Skills.

مقدمة

ومن المعروف أن اللغة العربية لديها أربعة مهارات، وهي: مهارة الاستماع، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة، ومهارة الكلام. المهارات الأربع مترابطة وتؤثر على بعضها البعض. لا استثناء، مهارة الكلام وهي المهارة الرئيسية في تعلم اللغة العربية. فمهارة الكلام نوع من المهارات التي يجب تحقيقها في تدريس اللغات الحديثة بما في ذلك اللغة العربية.[١] ستكون عملية تعلم الكلام بلغة أجنبية سهلة إذا كان المتحدث مشاركًا بنشاط فيالتواصل.[٢] جهود للتواصل بالطبع مع التعود، التعود نفسه هو شكل من أشكال الممارسة المتكررة. يتم تقييم اللغة كجزء من عادات اللغة أو السلوك الذي يكتسبه الطفل الصغير تدريجيًا من الاستماع والتقليد والتكرار حتى تتقن اللغة جيدًا وتصبح عادة.[٣]

وأما تعليم مهارة الكلام ليست سهلة بل هي أصعب من اللغة الأولى لأن اللغة العربية لغة أجنبية. بحيث توجد عدة مشاكل في تعلم اللغة العربية في الصف الثامن المتوسطة منبع الصالحين ٨ بسبب الطريقة المستخدمة أقل فعالية، مثل استخدام طريقة المحاضرة فقط في نقل الموضوع. بحيث لا يهتم الطلبة بتعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الكلام. والمشكلة اللتي تقع على الطلبة في مهارة الكلام، أن معظمهم يواجهون صعوبة في التواصل باستخدام اللغة العربية. لذلك لتحسين فهم الطلبة للدرس وخاصة مهارة الكلام، يجب أن يتمتع مدرس اللغة بكفاءات تربوية بما في ذلك استخدام التكنولوجيا أو وسائل التعلم وإحدى هذه الكفاءات هي الوسائل لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth and Dare*.

وأهمية استخدام هذه لعبة ا "الحقيقة أو التحدية" يمكن أن تحفّز الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم والتدريس، حيث يمكن لوسائط اللعبة هذه توفير ردود فعل تساعد على جعل عملية التعلم والتدريس أكثر حيوية وفعالية، ويمكنها أيضًا

---

[١] سيف المصطفى, *اللغة العربية ومشكلة تعليمها* (مالانج: مطبع جامعة مولنا مالك إبراهيم, ٢٠١١). ١٨٨

[2] Furqanul Aziez & Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996). 40

[٣] أناس محمد أحمد قاسيم, *مقدمة في سلوكية اللغة* (بيروت: مركز الإسكندرية للكتاب, ٢٠٠٠). ٤٠

زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم سواء بشكل فردي أو جماعي. وبالتالي، يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.[٤]

وبالإضافة إلى ذلك، يتفاقم هذا الوضع بسبب سيطرة المعلم في الفصل، حيث يقتصر استخدامه على طريقة المحاضرة في تقديم المواد الدراسية. المعلم لا يستغل أبدًا المرافق المدرسية مثل الوسائط ومصادر التعلم المتعلقة بالموضوع المدرس، مثل ما بحثته إلى، يدل على أن هناك تأثير التعلم باستخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة على نتائج تعلم الرياضيات لدى الطلاب في المادة الرئيسية لعمليات الجمع الكسري في الفصل الخامس بندر خليفة.[٥] بناءً على الوصف أعلاه، فإنه من الضروري اتخاذ جهد لتعزيز مهارات الكلام لدى طلاب اللغة العربية من خلال تطبيق وسيلة تعليمية مثل لعبة بطاقات "الحقيقة أم الجرأة". لذا، يشعر الباحثة بالاهتمام بتطبيق ذلك في مادة مهارات الكلام، تحت عنوان البحث "تأثير لعبة الحقيقة أم الجرأة في تدريب مهارات الكلام لطلاب الصف السابع في مدرسة ممباوس شوليحين الإسلامية المتوسطة".

منهجية البحث

إن المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي ونوعيته التجريبي، المنهج التجريبي هو أقرب مناهج البحوث لحل المشاكل بالطريقة العلمية كما يعد هو منهج البحث الوخيد الذي يمكنه الاختبار الحقيقي لفروض العلاقات الخاصة بالسبب أو الأثر.[٦]

في هذا البحث تستخدم الباحثة منهج التجرريبي الأول (*pre experimental design*) هي المجموعة التي تتعرض للتغيير التدريجي،[٧] أو المتغير المستقل لمعرفة

---

[4] Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri, "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008).

[5] Daitin Tarigan and Elma Saskia, "Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah," in *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED*, vol. 2, 2019, 84–95.

[٦] محمد علي الخول, *المهارات الدراسية* (عمان: دار الفالح, ٢٠٠٠). ٥٧

[7] Farid Qomaruddin, "Penggunaan Media Mapping Nahwu Terhadap Efektifitas Pengajaran Nahwu," *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 396–411.

فعالية هذا المتغير فيها.[٨] واختارت المجموعة الاختبار القبلي والاختبار البعدي *(one-group pretest-posttest)*، فذلك في هذه المنهج يوجد الاختبار القبلي قبل يعطي المعاملة، ويوجد الاختبار البعدي بعد يعطي المعاملة. بهذا الاختبار النتيجة المعاملة مضبوطة، لأن يستطيع أن يقابل بالحال قبل وبعد يعطي المعاملة.[٩] مجتمع في هذا البحث هو جميع الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان وعددهم ٢٩ طلبة. وتأخذ الباحثة العينات المشبعة *(Sampel jenuh)* التي تأخذ جميع المجتمع البحث ليكون عينية البحث لأنّه أقل من ثلاثين طلبة. أما عينة في هذا البحث هو جميع الطلبة من الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان وعددهم ٢٩ طلبة. عند سوكيونو إذا كان عدد مجتمع البحث أكثر من مائة، فيجوز تأخذ عينة البحث ولكن إذا كان عدد مجتمع أقل من مائة فلذلك على الأحسن أخذ جميع المجتمع.[١٠]

نتائج البحث ومنافشتها

تطبيق وسائل لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* بمعهد منبع الصالحين

وأم تطبيق وتنفيذ وسائل لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* بمعهد منبع الصالحين هناك عدة خطوات يجب أن يأخذ المعلم في الاعتبار قبل استخدام هذه اللعبة الإعلامية. فيما يلي كما رأي الخبراء في خطوات التعلم بوسائل الإعلام لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare*. وهناك ثلاث مراحل في تطبيق وتنفيذ وسائل اللعبة:

المرحلة الإعدادية

في هذه المرحلة يقسم المعلم الطلاب إلى ست مجموعات. بعد ذلك، يشرح المعلم قواعد اللعبة.

---

[٨] رجاء وحيد دويدري, *البحث العلمي أساسياته النظرية وممارسة العلمية* (دمشق: دار الفكر, ٢٠٠٠). ٢٢٥

[9] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, XXIV (Bandung: Alfabeta, 2016). 74

[10] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017). 118

المرحلة الأساسية

تبدأ اللعبة من المجموعة الأول. يرمي ممثل المجموعة الأول عملة معدنية لرسم نوع البطاقة التي سيتم لعبها. إذا كانت النتيجة وجه العملة المكتوب عليها حرف "T" في الأعلى، فإن ممثل المجموعة يأخذ إحدى بطاقات الحقيقة *Truth* التي قدمه المعلم أمام الفصل. والعكس صحيح، إذا كانت النتيجة عملة معدنية مكتوب عليها "D" في الأعلى، فإن ممثل المجموعة يأخذ بطاقة التحدّية *Dare* واحدة. ثم يقرأ ممثل المجموعة الأمر أو السؤال المكتوب على ظهر البطاقة. أجابت المجموعة الأول على السؤال بناءً على مناقشة المجموعة خلال مهلة تسعة دقائق. إذا كانت الإجابة صحيحة، فيحق لها الحصول على القيمة ١٠٠. إذا كانت الإجابة لا يمكن الإجابة عليها أو كانت الإجابة خاطئة، فسيتم طرح السؤال على المجموعة التالية. ثم استمرت نفس لعبة المجموعة الأول في المجموعة الثاني، ثم المجموعة الثالث وهكذا. والمجموعة التي تحصل على أكبر عدد من النقاط هي الفائزة في هذه لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare*.

المرحلة الختامية

في هذه المرحلة تم العثور على الفائز بلعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare*. يعطي المعلم جائزة للمجموعة الفائزة. يتم ذلك لتحفيز المجموعات الأخرى على أن تكون أكثر حماسة في مزيد من التعلم. بعد ذلك يعطي المعلم شرحا ويكمل إجابات الطالب على اللعبة التي تم القيام بها.

تطبيق وسائل لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام بمعهد منبع الصالحين

تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* في تنمية مهارة الكلام لدى الطلبة بمعهد منبع الصالحين يمكن أن يتم عن طريق الخطوات التالية:

١. إعداد الموضوع: حدد الموضوع أو المادة التي ترغب في تقديمها للطلاب. تأكد من أن الموضوع ذو صلة بالمهارة اللغوية التي ترغب في تطويرها.

٢. تقسيم الفصل إلى مجموعات: قسم الطلاب إلى مجموعات صغيرة. يتكون كل مجموعة من عدد من الأعضاء، حسب عدد المشاركين.
٣. قواعد اللعبة: شرح قواعد لعبة "الحقيقة أم الجرأة" للطلاب. قدم شرحًا واضحًا حول كيفية لعب هذه اللعبة، مثلاً، يجب على اللاعبين اختيار بين الإجابة بصدق على الأسئلة أو قبول التحديات المطروحة.
٤. الأسئلة ذات الصلة: قم بإعداد سلسلة من الأسئلة المتعلقة بالموضوع المدروس. تأكد من أن هذه الأسئلة تحفّز التفكير وتشجع على النقاش.
٥. التحديات المحفّزة: قم أيضًا بإعداد عدد من التحديات التي تحفّز الطلاب على تطوير مهاراتهم اللغوية. على سبيل المثال، طلب منهم أن يتحدثوا بشكل عفوي عن موضوع معين لمدة دقيقة واحدة أو ممارسة خطاب قصير.
٦. تناوب الأدوار: خلال اللعبة، قم بتناوب الأدوار بين المشاركين. تأكد من أن كل عضو في المجموعة يحصل على فرصة للإجابة على الأسئلة أو قبول التحديات.
٧. ردود الفعل: بعد كل جولة، قدم ردود فعل بناءة للطلاب حول قدراتهم في الكلام. قدم الثناء على النجاحات واقتراحات للتحسين.
٨. ممارسة مستمرة: استخدم هذه اللعبة كأداة للممارسة المتكررة لمساعدة الطلاب على تحسين مهارات الكلام لديهم. قم بإجراء جلسات لعبة "الحقيقة أم الجرأة" بانتظام خلال عملية التعلم.

من خلال تطبيق لعبة "الحقيقة أم الجرأة" في تطوير مهارة الكلام، سيحصل الطلاب على فرصة لممارسة الكلام بشكل عفوي، وزيادة الثقة بالنفس، وتعزيز فهم الموضوع المدروس، وتحسين مهارات الاتصال الفعالة.

فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان

تحاول الباحثة في هذا البحث مناقشة البيانات ونتائج تحليل الاختبار واختبار الفرضية التي توصل إليها في الباب الرابع والخامس. وتكون تلك البحوث كما يلي: توجد

فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام، ومدى فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام.

لمعرفة إذا كانت فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان، نظرا إلى نتائج من الاختبارين يعني اختبار القبلي واختبار البعدي. واعتمادا على نتائج الاختبارين هناك فرق بين النتيجة الاختبار القبلي والنتيجة الاختبار البعدي لأن النتيجة الاختبار القبلي ١٩٧٠ والنتيجة الاختبار البعدي ٢٢٠٥ فلذالك أن تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" لها فعالية لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان لأن النتيجة الاختبار البعدي أكبر من النتيجة الاختبار القبلي. وقيمة T test أكبر من قيمة T tabel.

مدى فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان

لمعرفة مدى فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان، نظرا على نتيجة الإحصائي بالرمز T test فيما يلي:

$$t_o = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$= \frac{8{,}103}{0{,}43} = 18{,}84$$

إن نعرف قيمة T test بالنسبة إلى هذا فتفسر هذه القيمة بجدول في درجة ١% و ٥% فتجد في درجة الدلالة ٥% لعدد العينة ٢٨ ٢,٠٥ في درجة الدلالة١% هي ٢,٧٦ فتعرف بالمقارنة T test المتحصل عليها هي ٢,٠٥<١٨,٨٤>٢,٧٦ لأن أكبر من قيمة T table

فالفرضية البدلية (h_a) مقبول والفرضية الصفرية (h_o) مردود. بمعنى وجود فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان بمدى ١٨,٨٤.

خلاصة

بناء على نتيجة البحث في الباب الربع السابق تريد الباحثة أن تلخص تلك النتائج عن فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان فيما يلي: أولا، توجد فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان. لأن نتيجة الاختبار البعدي أكبر من نتيجة الاختبار القبلي هناك فرق من الاختبارين. له أثر قيمة T test أكبر من قيمة T tabel فالفرضية البدلية (H_a) مقبول والفرضية الصفرية (H_o) مردود.

وثانيا، أن مدى فعالية تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان، نظرا على نتيجة الإحصائي برمز T test بالنسبة إلى هذا ١٨,٨٤ فتفسير هذه القيمة بجدول في درجة ١% و ٥% فتجد في درجة الدلالة ٥% لعدد ٢٨ هي ٢,٠٥ وفي درجة ١% هي ٢,٧٦ فتعرف بالمقارنة القيمة الجدول T test المتحصل عليها هي ٢,٠٥<١٨,٨٤>٢,٧٦. لأن قيمة T test المتحصل أكبر من قيمة الجدول T tabel إما في سكنيفيكاسي ١% وسكنيفيكاسي ٥%. فالفرضية البدلية (h_a): مقبول والفرضية الصفرية (h_o): مردود. كذلك على أن هذا البحث ذو معنى أن تطبيق لعبة "الحقيقة أو التحدّية" *Truth or Dare* لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة المتوسطة منبع الصالحين ٨ كاتربان سنوري طوبان بمدى ١٨,٨٤.

مراجع

Alwasilah, Furqanul Aziez & Chaedar. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996.

Priatmoko, Sigit, Achmad Binadja, and Seli Triana Putri. "Pengaruh Media Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Dengan Visi Sets." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2008).

Qomaruddin, Farid. "Penggunaan Media Mapping Nahwu Terhadap Efektifitas Pengajaran Nahwu." *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 396–411.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. XXIV. Bandung: Alfabeta, 2016.

———. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Tarigan, Daitin, and Elma Saskia. "Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah." In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED*, 2:84–95, 2019.

الخول, محمد علي. *المهارات الدراسية*. عمان: دار الفالح, ٢٠٠٠.

المصطفى, سيف. *اللغة العربية ومشكلة تعليمها*. مالانج: مطبع جامعة مولنا مالك إبراهيم, ٢٠١١.

دويدري, رجاء وحيد. *البحث العلمي أساسياته النظرية وممارسة العلمية*. دمشق: دار الفكر, ٢٠٠٠.

قاسيم, أناس محمد أحمد. *مقدمة في سلوكية اللغة*. بيروت: مركز الإسكندرية للكتاب, ٢٠٠٠.