تطبيق طريقة اللعبة الجماعية لرفع انجاز تعلم اللغة العربية للتلاميذ فى الصف العاشر بمدرسة العالية بطرا مانديرى بالمبانج

إعداد: إينوك و فطرا نور سالينا

مستخلص البحث

كانت الطريقة أهم من المادة. لذلك الطريقة الجيدة تستطيع أن تجعل الطلاب تركز في تعلمهم، مهما كانت المادة صعبة. ومن إحدى الطرق التعليمية هي طريقة اللعبة الجماعية، هذه الطريقة تجعل الطلاب أن نتعامل بعضهم بعضا حتى جرى التعليم فعالا. رأت الباحثة أن هذه الطريقة مناسبة باللتلاميذ في العالية، فطبقتها بالبحث التجريبي و المدخل الكمى. العينات فى هذا البحث هى الطلاب في الصف العاشر MIA ٢ و صف العاشر IIS ١، لكل الصف اربعين تلميذا. لتحليل البينات الموجودة، إستعملت الباحثة احصاء إختبار (t). بالنسبة إلى انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل و بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية لهما إختلاف. ونالت الباحثة t_0 =٩٩٣،٩. فبذالك t_0 أكبار من t_t من حلال ٥ % = ١،٦٩. و ١ % tt =٢،٦٤. فبذالك الفريضة البديلة مقبولة (Ha). فالطريقة اللعبة الجماعية تأثر كثيرا على انجاز التعلم عند التلاميذ فى درس اللغة العربية.

الكلمات الأساسية :طريقة اللعبة الجماعية، انجاز تعلم اللغة العربية

مقدمة

أصبحت اللغة العربية فى إندونيسيا المادة الدراسية في المؤسسة التعليمية. لدرس اللغة العربية معايير الكفاءة والمحتويات القياسية. هذا يكتب فى نظام الوزيرة الإسلامية رقم ٢ سنة ٢٠٠٨ معاييرة الكفاءة المحتويات القياسية التربية الإسلامية واللغة العربية.

فى تعليم اللغة العربية لها دراجة المراغب الواطئ حتى حصلت دراستها واطئا ايضا. اكثر من التلاميذ يتعلمون اللغة العربية فى فصولهم فقط. بلا تكرير دراستهم التى استطعهم فى المدرسة. و غير ذلك، واطئة انجاز التعليم عند التلاميذ يسببوناقل الفعالية التلاميذ عند التعلم و التعليم. اذا كان المدرس يبيّن او يبلّغ المادة، التلاميذ يسكتون و يهتمون و يتحدثون بأصدقائهم.

و غير الاسباب المذكورة امّا السباب من وطئة انجاز التعليم عند التلاميذ هى الطريقة المستعملة فى فعالية التعلم و التعليم عدم الفعال لان فيها الدراسية إطِّرادَ النَغَمِ. عندما المدرس يبلغ عن المادة و اما التلاميذ قابلة ما بلغها فقط. فبذالك صُيّرت التلاميذ كسلان لتفكير و سريعة للمَلَلِ و عدم تعاونِ بين التلاميذ حين التعليم.

كما المسئلات المذكورة، التأثير فى ترقية عملية التعليم اللغة العربية لتطلب الانجاز كما تريد، فالتخطيط الدرس هو شيئ مطلق لوجوب معاد المدرس كإختيار الطريقة و المادة و الوسيلة و مصادر التعليم و غير ذلك الّذى سَتُعَلِّم فى عمل الدراسة، ولوكان التخطيط غير ممكن ان يتعمل، لوقوع حالة الفصل غير متفقين مما يعد، خصوصا فى استراتجية و طريقة. هذا يعنى ليصيّر الفصلَ العملي، الفارحة غير المضغوةِ حتى يساعد فى ترقية انجاز التعليم البناء على ناحية المعرفي وناحية الفعال وناحية النشاط. و بذالك تختاج طريقة الدراسة الصائبة، ليصيّر التلاميذ صحيحا اذا يتعلمون فى الفصل.

و هكذا المدرسة العالية بطرا منديري بالمبانج، واحدة من المدراسات التى جعلت اللغة العربية درستا مناسبة بالمنهج كالدرسات الأخرى. ولكن فيها المسكلات عند بلاغة المادة الدراسية. هذه تعريف بالملاحظة الأولى الباحثة، انّ فى المدرسة المذكورة طريقة المدرس لبلاغة المادة الى التلاميذ اعلى، ولكنَ المدرس هو الإنسان، انّما الإنسان غير اكملٍ و الإنسان فى محال الخطاء و النسيان. فبذالك العيون عند المدرس فى بلاغة المادة هى اقل التنوُّعِ فى استراتجية، تقنيّة، و طريقة التعليم، حتى يشعرون تلاميذ مللياً عند تعليم، التخصص فى دراسة تعليم اللغة العربية و عاقبتها اكثر من التلاميذ غير المِفْهم الى مبلغ المدرس. لان المادة غير التَفهم عند التلاميذ، اكثر منهم يشعرون انّ اللغة العربية هى الدرسة الصعوبة و الخوفة، حتى يشعرون التلاميذ مللا، و غير صحيح فى الفصل حين دراسة االغة مستعملة. اذا كان الملل عند التلاميذ، للمشكلات فى الدراسة، كالوقت دون المناسب و المادة اَلأصْعاب، فيجب على المدرس ان يَنهض حماسة التلاميذ بطريقة الفارحة.

و بذلك الكاتبة ستبحث واحدةً من الطرق الدراسات التعاونية، هي اللعبة الجماعية، التى رائت الكاتبة أن هذه الطريقة مقابلة لاستخدام تعليم اللغة العربية فكانها الكاتبة تبحث بالموضوع " **تطبيق طريقة اللعبة الجماعية لرفع انجاز تعلم اللغة العربية للتلاميذ فى الصف العاشر بمدرسة العالية بطرا مانديرى بالمبانج**".

الإطار النظرى

أ.طريقة اللعبة الجماعية

اللعبة الجماعية هى واحدة من استراتيجية التعليم الجماعية المفسّر سلافين لمساعدة التلاميذ ان تقرر و تقدر مادة التعليم. قال سلافين اللعبة الجماعية انجاز ان يرفع الماهر الإبتداء، البلاغ، الموصلات الصحيحة بين التلاميذ، عِزَّةُ النفس، موقف القبول فى التلاميذ الأخرين الإختلافة (هدى، ص ١٩٧). عند ساجو نقل من كتاب روسمان فى اللعبة الجماعية يلعب التلاميذ لعبةً فى فرقتهم الأخرى ليطلبوا الثمن فى فرقتهم. اللعبة يركب المدرسَ فى الإزاحة كالوسائل فى مادة التعليم (رسمان، ص ٢٢٤). من التعريف السابق خلصت الباحثة أن اللعبة الجماعية هى الطريقة المعلمة بورط عملية التلاميذ، فيها يجب على التلاميذ ان يعملوا اللَعَبَ الجماعية، فيها يجب التلاميذ ان يفهم المادة المبلوغة مع اصدقاء فى فرقتهم.

وأما الخطوات لتطبيق هذه طريقة اللعبة الجماعية (نجالمون، ص ٢٣٥)

١. يصنع المعلم الجماعة مختلفة التى تكون من ٤-٦ التلاميذ ثم يعطى المادة و العمل التى يستعملها.
٢. يستعد المعلم مكتب اللعب مثل عشر مكاتيب و تكون الفرقة فى كل المكتب.
٣. ثم بعدها ينفيذ اللعبة و كل التلاميذ يأخذ بطاقة السؤال على كل المكتب و يعمل فى وقتها. يعمل التلاميذ اكثر من الوسائل و اما انجازها يفحص و

ثُمَنِ، حتى يطلب الثمن من مثابقة كل جماعة. اعطاء السؤال تعمل بطريقة التلاميذ ان يأخذوا السؤال لمحب.

انجاز التعلم

انجاز التعلم هو المدخل فى النشاط الاعتراف المستعمال شخص او فرقة فى التعليم بعد أن عمل النشاط و يتبع التعليم فسيُطلب التَثْمِين او الانجاز من الطريقة التربية. انجاز التعلم بمعنى الى اين المدخول او قدر التلاميذ فى تفهم مادة التعليم المبلغ الى المدرس فى الفصل (دليونو، ص ٥٥).

انجاز التعلم هو الأغيار الوَاقعُ الى التلاميذ، مثل ناحية المعرفى، ناحية الفعال، و ناحية النشاط فى انجاز التعلم (سوسنتو، ص ٥).

قال نواوي و ك. براهيم نقل من كتاب احمد سوسانطا انجاز التعلم هو طبقة الانجاز التلاميذ فى تعليم مادة الدراسة فى الفصل التى يجاد فى الثمن المطلب من إختبار مادة التعليم (سوسنتو، ص ٥).

كما تعريف المذكور تخلص الباحثة انّ انجاز التعليم هو الانجاز المطلب الشخص اذا تبع و تعمل الشخص التدريب.

أ. انواع انجاز التعلم

١. الناحية الفكرية (Aspek Kognitif)

ليقيس انجاز التعلم التلاميذ بوجود تفهم الفكر، يستعمل المدرس تثمين النتاج. ومع ذلك هذا تثمين النتاج قال و.س. وينقال فى كتاب احمد سوسانطا،بنتاج يتحرَّى الى اين الأهداف التعليم مطلوب، كل ذالك الأهداف هو انجاز التعلم يجب ان يطلب التلاميذ. مع هذا رأى وينقال، يعرف انّ انجاز التعلم يتعلق بأهداف التعليم التى خُطَّ التلاميذ قبل ان يستعمل عملية التعلم و التعليم. هذا تثمين يعمل بالتدريب لسانا و كتابا (ستنطو، ص ٨).

وبين ذالك، فيها انواع الأهداف، ان يصير نضير انجاز التعليم أو فعالية تعليم اللغة العربية، وهي (وهاب، ١٤٥) :

١. يعلم التلاميذ و يفهموا التلاميذ درس اللغة العربية بالجيد.
٢. يدرس التلاميذ اللغة العربية بالرغبة والنجاح والفرحان و تظهر إشتراك العملى فى التعلّم و التعليم.
٣. يظاهر المدرس الحِرْفَانِيَة فى تعليم اللغة العربية.
٤. يكون تعلم و تعليم اللغة إنسانية والفعّال والفرحان، والمنتج، حتى يشعور التلاميذ الدوافع أن يعلموا اللغة العربية إنجازاتا.
٥. انجاز تعلم اللغة العربية مفيدة لتطوير شحصية التلاميذ، ولترقية توكيل العلم الناسبة باحاجة التلاميذ و ولسدّة حاجة المجتمع.

٢. الموقف (Aspek Afektif)

قال لنجو ازور نقل من كتاب احمد سوسانطا يعنى الموقف دون ناحية الساجية فقط، ولكن فيها ناحية اجابة الظاهرة. اذا كانت الساجية الظاهرة فقط فلم يظهار ظاهر موقف الشخص مشارها. ثم قال ازور تركيب الموقف يقسم بثلاثة العُنْصُرَات التتعلقة و هى عنصرة الفكرة و الموقفية و العملية. عنصرية الفكرة هى تصوير ما يطلب فارد مالك الموقف. ناحية الموقفية هى الصعور تتعلق بالأنفعالي. و عنصرية الأعراف هى ناحية المنحارف العملة الخصصية منسبة بالموقف عند الانسان (ستنطو، ص ١٠).

٣. الناحية الحركية (Aspek Psikomotorik)

لتدريب هذه المهارة، يبين الخلوق المقصود معا، كالإبكاري و تعون المسؤولية و النِّظام المناسب بتخصص قسم تعليمها. قالت إندرا وتى فى كتاب احمد سوسانطا، مهارة العملية هى كل مهارة العلمية الموجة (الفكرِ و العملية) المستعمل لتطلب الفكرة، لتنشُرَ الفكرة التى كانت قبلها او

ليعلم انكرا الكشف. فى مهارة العملية عندها السادس النواحى: ملاحظة، تصنيفة، مواصلات، اعطائة بيانات، و استعملة التجربية (ستنطو، ص ١٠).

منهجية البحث

استعملت الباحثة في هذا البحث المدخل الكمى، وأما المنهج المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي. لذلك المنهج التجريبي المراد بطريقة البحث التى تستخدم ليبحث تأثر التّعامل الخاصة فى الحال المقيد على الأخرى. و المجتمع فى هذا المبحث هو التلاميذ بالمدراسة العالية بطرا مانديرى بالمبانج. العينات فى هذا البحث هي العينة البسيط لأنها العينات المأخوذة من المجتمع دون نظام بلا تعريف الصف فى المجتمع. لتحليل البينات الموجودة فى هذا البحث استعملت الباحثة إختبار "t" $t_0=\frac{M_1-M_2}{SE_{M_1-M_2}}$

عرض البيانات و تحليلها و مناقشها

أ. انجاز تعلم عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية

قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية، إستعملت الباحثة طريقة المحاضرة التى عملتها مدرسة اللغة العربية فى مدرسة العالية بطرا مانديرى بمادة هواية الطلاب أما خطواتها كما يلي:

١. الإبتداء

أ. يرتب المدرس خطوات التعليم كل اللقاء.

ب. إستعد المدرس أصول المادة المبلوغة.

٢. العمالية

أ. يبلغ المدرس مادة التعليم التى إستعدت بالخير. فى هذه الحالة يجب على التلاميذ أن يفهموا المادة من المدرس.

ب.أعطى المدرس السؤال الى التلاميذ المادة الماضية.

ج. إذا فهمت مادة، تطوّل المدرسة الى المادة الأخر.

٣. الاختتام

أ. يدعو المدرس التلاميذ أن يخلصوا المادة المفهوم.

ب.أعطى المدرس الحثّ الى التلاميذ أن يجتهدوا فى التعلم.

بناء على البحث، عملت الباحثة إختبار القبلى الى التلاميذ فى صف السيطرة (IIS 1) بخمس و عشر السؤال فى القاء الثالث، فى يوم الثلاثاء تاريخ ٩ مايو ٢٠١٧. اما انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية هو :

١. يطلب Range برموز :

R = H-L+1
= 68-30+1
= 39

٢. تقرر فرقة الفصل

$$i = \frac{R}{i} = \frac{39}{3} = 13$$

٣. إستعاد الجدول توزيع تكرّرِ التثمن عن انجاز تعلم اللغة العربية قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية فى صف التجربية. أما صف التجربيةالمتغيرة المأثورة(variabel y) :

الجدول ٩

الحساب من mean،deviasi standar، و standard error

متغيرة المأثورة	F	X	y'	fy'	fy'^2
66-68	1	67	+6	6	36
63-65	1	62	+5	5	25
60-62	2	61	+4	8	64
57-59	2	58	+3	6	36

64	8	+2	55	4	54-56
16	4	+1	52	4	51-53
0	0	0	49	6	48-50
25	-5	-1	48	5	45-47
16	-4	-2	43	2	42-44
81	-9	-2	43	3	39-41
256	-16	-3	40	4	36-38
100	-10	-4	37	2	33-35
576	-24	-5	34	4	30-32
$\sum fy'^2$= 1303	$\sum fy'$= -31			N=40	

٤. يطلب mean، deviasi standar، و standar eror منmeanالمتغيرة المأثورة(variabel y):

$$M_2 = M' + i\left(\frac{\sum fy'}{N}\right)$$
$$= 49 + 3\left(\frac{-31}{40}\right)$$
$$= 49 + 3\ (0{,}775) = 40 + 2{,}325 = 51{,}325$$

$$SD_2 = i\sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N} \quad \left(\frac{\sum fy'}{N}\right)^2}$$
$$= 3\sqrt{\frac{1303}{40} \quad \left(\frac{-31}{40}\right)^2}$$
$$= 3\sqrt{32{,}575 \quad 0{,}600} = 3\sqrt{31{,}975} = 3 \text{ x } 5{,}654 = 16{,}962$$

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N-1}} = \frac{16{,}962}{\sqrt{40-1}} = \frac{16{,}962}{\sqrt{39}} = \frac{16{,}962}{6{,}244} = 2{,}716$$

٥. تقرر النتيجة العالية، النتيجة المتوسطة، و النتيجة المنخفضة برموز :

⟶ النتيجة العالية(nilai atas)

M + 1 SD

⟶ النتيجة المتوسطة(nilai tengah)

M – 1 SD

⟶ النتيجة المنخفضة(nilai bawah)

النتيجة العالية :

M + *1*SD
= 46,9 + 1 . 16,962
= 46,9 + 16,962 = 63,86

النتيجة المنخفضة:

$$M - 1\ SD$$
$$= 46,9 - 1 \cdot 16,962$$
$$= 46,9 - 16,962 = 29,938 = 30$$

النتيجة المتوسطة هى النتيجة بين النتيجة العالية و النتيجة المنخفضة. فالنتيجة المتوسطة هى > ٣٠ أو < ٦٣،٨٦.

كما الحساب المذكور يعرف أن انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية من إختبار القبلى توجد النتيجة العالية، النتيجة المتوسطة، و النتيجة المنخفضة. ذلك الحال سننظر الجدول الأتية :

الجدول ١٠

النتيجة العالية، المتوسطة، و المنخفضة فى الصف السيطرة

نتيجة التلاميذ	الجملة	المائوية
النتيجة العالية	٢	%٥
النتيجة المتوسطة	٣٦	% ٩٠
النتيجة المنخفضة	٢	% ٥
مجموعة	٤٠	%١٠٠

بناء على الجدول المذكور، انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية هى ثلاث فرقة تعنى النتيجة العالية ٢ التلاميذ أو ٥%، ثم النتيجة المتوسطة ٣٦ التلاميذ أو٩٠%، و النتيجة المنخفضة٢ التلاميذ أو ٥%.

بناء على النتيجة المذكورة لنعريف أكثر التلاميذ فى النتيجة المتوسطة تعنى بين النتيجة> ٣٠ و < ٦٣،٧٦.

ج. انجاز تعلم اللغة العربية بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية

طبقت الباحثة هذه الطريقة بمادة "المهنة و الحياة" وخطواتها كما يلي :

١. الإبتداء

أ. يرتب المدرس RPP كل القاء.

ب. صنع المدرس بطاقة العداد كل اللعب.

ج. علق المدرس المادة القادمة ووصل بالمادة الأتية.

٢. العمالية

فى هذه المدرجة ترتب الباحثة الخطوات فى إستعمال البحث. أما الخطوات عند تطبيق اللعبة الجماعية هى :

أ. إستعدَ المدرس الفصل بإلقاء المادة كتاب الإرشاد. فى هذا الحال يجب على التلاميذ ان يهتموا لفهم المادة المبلوغة.

ب. إنقسم المدرس التلاميذ الى اربعة فرق الكبيرة. فى هذه الفكرة يجب على التلاميذ أن يكرروا المادة التى يبلغونها و يبحثونها مع اصدقاء فى فرقتهم.

ج. بلغ المدرس المقصد الى التلاميذ قبل أن يعملوا اللعب.

د. يعمل التلاميذ اللعب المناسب بالمادة التى يدرسون بالمستريح و الصحيح.

٣. الإختتام

أ. حسب المدرس الثمن كل فرقة لمسابقة الأتية.

ب. أعطى المدرس الحثّ الى التلاميذ أن يجتهدوا فى التعلم.

بناء على البحث، عملت الباحثة إختبار البعدى الى التلاميذ فى صف التجربية (MIA 2)بخمس و عشر السؤال فى القاء الثالث يعنى فى يوم الجمعة تاريخ

١٩ مايو ٢٠١٧. اما انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ بعد تطبيق اللعبة الجماعيةهو :

١. يطلب Range

R = H-L+1
= ٩٠-٥٢+1
= 39

٢. تقرر فرقة الجماعة

$$i = \frac{R}{i} = \frac{39}{3} = 13$$

٣. إستعاد الجدول توزيع تكرّرِ التثمن عن انجاز تعلم اللغة العربية بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية فى صف السيطرة. أما صف السيطرة المتغيرة المؤثرة(variabel x) :

الجدول ١١ :

الحساب من mean،deviasi standar، و standard error

fx'^2	fx'	x'	X	F	المسافة
36	6	+3	89	2	88-90
36	6	+2	86	3	85-87
25	5	+1	83	5	82-84
0	0	0	80	12	79-81
16	-4	-1	77	4	76-78
64	-8	-2	74	4	73-75
81	-9	-3	71	3	70-72
64	-8	-4	68	2	67-69
25	-5	-5	65	1	64-66
36	-6	-6	62	1	61-63
49	-7	-7	59	1	58-60
64	-8	-8	56	1	55-57
81	-9	-9	53	1	52-54
$\sum fx'^2 =$ 577	$\sum fx' =$ -47			N= 40	

٤. يطلب mean، deviasi standar، و standar eror منmeanالمتغيرة المؤثرة (variabel x) :

$$M_1 = M' + i\left(\frac{\sum fx'}{N}\right)$$

$= 80 + 3\left(\frac{-47}{40}\right)$
$= 80 + 3\ (1{,}175) = 80 + 3{,}525 = 83{,}525$

$SD_1 = i\sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N} \quad \left(\frac{\sum fx'}{N}\right)^2}$
$= 3\sqrt{\frac{577}{40} \quad \left(\frac{-47}{40}\right)^2}$
$= 3\sqrt{14{,}425 \quad 1{,}380} = 3\sqrt{13{,}045} = 3 \text{ x } 3{,}61 = 10{,}83$

$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N-1}} = \frac{10{,}83}{\sqrt{40-1}} = \frac{10{,}83}{\sqrt{39}} = \frac{10{,}83}{6{,}244} = 1{,}734$

٥. تقرر النتيجة العالية، النتيجة المتوسطة، و النتيجة المنخفضة برموز :

⟶ النتيجة العالية(nilai atas)
M + 1 SD
⟶ النتيجة المتوسطة(nilai tengah)
M – 1 SD
⟶ النتيجة المنخفضة(nilai bawah)

النتيجة العالية :

M + *1*SD
= 76,6 + 1 . 10,83
= 76,6 + 10,83 = 87,43

النتيجة المنخفضة:

M – *1* SD
= 76,6 – 1 . 10,83
= 76,6 – 10,83 = 65,77

النتيجة المتوسطة هى النتيجة بين النتيجة العالية و النتيجة المنخفضة. فالنتيجة المتوسطة هى ٦٥،٧٧< أو <٨٧،٤٣ .

كما الحساب المذكور يعرف أن انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية من إختبار البعدى توجد

النتيجة العالية، النتيجة المتوسطة، و النتيجة المنخفضة. ذلك الحال سننظر الجدول الأتى :

الجدول ١٢

النتيجة العالية، المتوسطة، و المنخفضة فى الصف التجربية

نتيجة التلاميذ	الجملة	المائوية
النتيجة العالية	٢	%٥
النتيجة المتوسطة	٣٣	%٨٢،٥
النتيجة المنخفضة	٥	%١٢،٥
مجموعة	٤٠	%١٠٠

بناء على الجدول المذكور، انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية هى ثلاث فرقة تعنى النتيجة العالية ٢ التلاميذ أو ٥%، ثم النتيجة المتوسطة٣٣ التلاميذ أو٨٢،٥%، و النتيجة المنخفضة ٥ التلاميذ أو١٢،٥%.

بناء على النتيجة المذكورة لنعريف أكثر التلاميذ فى النتيجة المتوسطة تعنى بين النتيجة> ٦٥،٧٧ و < ٨٧،٤٣.

د. مقارنة بين انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل و بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية

لتعريف التأثير عن انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل و بعدتطبيق طريقة اللعبة الجماعية، تعمل الباحثة البحث الذى تعَبِّرُ عن تحليل الإحصاء بإعمال test t هو:

١. يطلب standar eror تأثير meanالمتغيرة المؤثرة(variabel x)و المتغيرة المأثورة(variabel y):

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}2 + SE_{M_2}2}$$
$$= \sqrt{1{,}734^2 + 2{,}716^2}$$
$$= \sqrt{3{,}006 + 7{,}376}$$
$$= \sqrt{10{,}382} = 3{,}222$$

٢. يطلب t_oالمتغيرة المؤثرة(variabel x)و المتغيرة المأثورة(variabel y)فى الصف التجربية برموز :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}}$$

t_0 = angka perbedaan mean
M_1 = mean variabel x
M_2 = mean variabel y
SE = Standar eror

ترجمتها:

t_0 = نتيجة الإختلاف من نتيجة المتوسطة

M_1 = نتيجة المتوسطة من المتغيرة المؤثرة(variabel x)

M_2 = نتيجة المتوسطة من المتغيرة المأثورة(variabel y)

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{83{,}525 - 51{,}325}{3{,}222} = \frac{32{,}2}{3{,}222} = 9{,}993$$

٣. يعطى البيانات الى t_o هى :

Df = (N*1*+N*2-2*)
= (*40*+*40-2*) = *80-2* = *78*

لتعريف معيار المناسب ٥% و معيار المناسب ١% فسننظر من جدول نتيجة tل df الأتية :

الجدول ١٣

الإرشاد "t" فى معيار المناسب

df أو db	جدول الإرشاد t فى معيار المناسب	
	٥%	١%
26	2,06	2,78
27	2,05	2,77
28	2,05	2,76
29	2,04	2,76
30	2,04	2,75
35	2,03	2,72
40	2,02	2,71
45	2,02	2,69
50	2,01	2,68
60	2,00	2,65
70	2,00	2,65
80	1,99	2,64
90	1,99	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,98	2,61

فبذلك df ٧٨ لا يكون فى جدول الإرشاد، فالاستعمل dfالأقربة ب df 78 هى df 80، تبلغ البيانات t :

- فى الِمعْيَار المناسب ٥% tt = 1,99
- فى الِمعْيَار المناسب 1% tt =2,64

بناء على $t_0 9{,}528$ أكبار من t_t معيارً المناسب ٥% أو ١%. فبذالك فروضة الصفرية (Ho) المرضض حتى فروضة البدلية (Ha) المقبول، يعنى بين المتغيرة المؤثرة(variabel x)و المتغيرة المأثورة (variabel y) يوجد تأثير المناسب.

مخلص من تحليل الذى تستعمل test t هى أن انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ بين قبل و بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية عندها تأثير المناسب، حتى حصلت تطبيق طريقة اللعبة الجماعية لتساعد التلاميذ فى رفع انجاز تعلم اللغة العربية. هذا الحال يسبّب فى طريقة اللعبة الجماعية عندها الأحوال الأتية :

١. إستعمال الوقت لتعمل الوجبية أكثر.
٢. تقدر المادة تماما.
٣. عملية التعلم و التعليم بفعلى التلاميذ.
٤. لذّة التعلم العلية.

فبذالك طريقة اللعبة الجماعية مبلوغ الذة الى التلاميذ، حتى ظهر الحث فى مفهوم مادة التعليم. هذا الحال ظاهر من تثمن اللغة العربية بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية رافع واحسن مناسبا لو قُورِن بقبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية.

الخلاصة

بناء على انجاز البحث الّتى قد علمت بأسئلة البحث، فالمخلص الأتية :

١. بناء على إستعمل البحث انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعية تعرف على ثمن mean هو ٤٦،٩ بمعيار النتيجة العالية هى ٢ التلاميذ (٥%) و النتيجة المتوسطة هى ٣٦ التلاميذ (٩٠%) و النتيجة المنخفصة هى ٢ التلاميذ (٥%). فبذلك انجاز تعلم اللعة العربية عند التلاميذ فى صف السيطرة قبل تطبيق طريقة اللعبة الجماعيةهى المتوسطة تعنى بين النتيجة> ٣٠ و < ٦٣،٧٦.
٢. ثمّ انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية تعرف على ثمن meanهو ٧٦،٦ بمعيار النتيجة العالية هى ٢ التلاميذ (٥%) و النتيجة المتوسطة هى ٣٣ التلاميذ (٨٢،٥%) و النتيجة المنخفصة هى ٥ التلاميذ (١٢،٥%). فبذلك انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ فى صف

التجربية بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعيةهى المتوسطة تعنى بين النتيجة< ٦٥،٧٧ و> ٨٧،٤٣.

٣. ثمّ بعد استعمال الإختبار القبلى و إختبار البعدى تعرف تأثير انجاز تعلم اللغة العربية عند التلاميذ قبل و بعد تطبيق طريقة اللعبة الجماعية عندها التأثير المناسب فى صف السيطرة (متغيرة المأثورة) و فى صف التجربية (المتغيرة المؤثرة). فبذالك الحصول على t من الحسابt_0 =٩،٩٩٣. فبذالك t_0 أكبار من t_t معيار المناسب ٥% أو ١%، الذى يوجد فى جدول الإرشاد df ٧٨ تبع الى df ٨٠ :

- فى الِمعْيَار المناسب ٥% tt = ١،٩٩
- فى الِمعْيَار المناسب 1% tt =٢،٦٤

فبتلك فروضة الصفرية (Ho) المرضض حتى فروضة البدلية (Ha) المقبول، يعنى بين صف السيطرة (متغيرة المأثورة) و صف التجربية (المتغيرة المؤثرة) يوجد تأثير المناسب.

المخلص من تحليل هو تطبيق طريقة اللغبة الجماعية حصلت لترقية انجاز تعلم اللغة العربية.

المراجع

محمد على السمان. **التوجية فى تدريس اللغة العربية (كتاب المعلم و الباحث فى طرق تدريس اللغة العربية)**. كورنيش النيل: دار المعارف. ١٩٨٧م.

رشدي احمد طعيمة. **تعليم العربية اغير الناطقين بها مناهجه و اساليبه.** مصر:منشورات المنظمة الاسلامية التربية و العلوم و الثقافة. ١٩٨٩م.

عريفة، سامى سلطي.**مدخل الى التربية.** الأردن: المطابع المركزية. ٢٠٠٦م.

الغلابين، مصطفى.**جامع الدروس العربية.** بيروت: المكتبة العصرية. ١٩٧١ م.

مدكر، على احمد.**منحج التربية التصور الإسلامي**.فاكس: دار الفكر العربي. ٢٠٠٢م

Abdul Wahab, Muhbib.2008. *Epistemologi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah.

Annur,Saipul.2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palembang: Grafiko Telindo Press.

Arifin, Muhammad. 2000. *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dalyono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeth.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1995. Jakarta : Balai Pustaka.

Khodijah, Nyayu. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Palembang: CV. Grafika Telindo.

Ngalimun. 2011. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Aktif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Diva Press.

Peraturan menteri agama RI nomor 2 tahun 2008 tentang standar kompetensi dan standar isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Jakarta: Menteri Agama.

Rusmaini. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Palembang : Pustaka Felicha.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualikatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Medi