المادة التعليمية للغة العربية على أسس قيم الألعاب التقليدية بإندونيسيا

Nur Lailia Rahmawati
Sekolah Tinggi Agama Islam At-Tanwir Bojonegoro
lailaabdullah899@gmail.com
DOI: http://dx.doi.org/10.18326/lisania.v2i1.44-61

Abstract
This research aims to develop Al-'Arabiyyah Li al-Athfâl (ALA) Learning Materials based on Indonesian Traditional Games for students of Arabic Education Department STAI At-Tanwir Bojonegoro by producing book and to know the validity and feasibility of Al-'Arabiyyah Li -Athfâl (ALA) based on Indonesian Traditional Games for students of students of Arabic Education Department STAI At-Tanwir Bojonegoro Arabic Study Program. The type of research used is research and development of ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The types of data include quantitative and qualitative, while data collection instruments used are questionnaires and interviews and to be analyzed by using descriptive and qualitative statistical analysis. The results show that book produced is valid and feasible to be used in Arabic learning process, seen from expert test analysis and user response test.

Keywords*: Arabic Language Materials, Traditional Games of Indonesia, students of Arabic Education Department*

Abstrak
penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Al-'Arabiyyah Li al-Athfâl* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI At-Tanwir Bojonegoro dalam bentuk produk buku dan mengetahui validitas dan kelayakan Bahan Ajar *Al-'Arabiyyah Li al-Athfâl* (ALA) berbasis Permainan Tradisional Indonesia untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI At-Tanwir Bojonegoro. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) model ADDIE *(Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate).* Jenis data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif, sedangkan instrumen pengumpul data menggunakan angket dan wawancara serta dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk buku ini valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, dilihat dari analisis uji ahli serta uji tanggapan pengguna.

Kata Kunci: Bahan Ajar Bahasa Arab, Permainan Tradisional Indonesia, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

المقدمة

المواد التعليمية تعد من أهم العناصر فى نجاح عملية تعليمية. المواد التعليمية هي كل ما يريد المعلم إيصالها من المعلومات إلى أذهان الطلاب عند عملية التعليم أي المحتوى التعليمي الذي يرغب في تقديمه بغرض تحقيق أهداف تعليمية معرفية، وهي المضمون الذي يتعلمه الطلاب في علم ما. ويقول رشدى أحمد طعيمة بأن المواد التعليمية هى مجموعة الخبرات التربوية والحقائق والمعلومات التى يرجى تزويد الطلاب بها، والاتجاهات والقيم التى يراد تنميتها عندهم، أو المهارات الحركية التى يراد اكسابها إياهم، يهدف تحقيق النمو الشامل المتكامل لهم فى ضوء الأهداف المقررة فى المنهج (طعيمة، ٢٠٠٣: ٢٠٢).

إن المواد التعليمية لها أهمية كبيرة لدى المدرسين في تعليم اللغة العربية، لأنها تساعدهم في تعليمهم، وكذلك لها أثر كبير لدى الطلبة في تعلم اللغة العربية وتساعدهم في مجتمعاتهم التي ينتمون إليها لتكوين الاستعدادات والقدرات للتعبير عن أفعالهم المحدودة وتعلم المعلومات وتقديمها باللغة العربية دون تفكير في اللغة نفسها.

ولقد استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة وممارستها، وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه، حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة.

والألعاب اللغوية هي "نشاط يتم بين الدارسين للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعة" أو بعبارة أخرى هي" مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعية تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل".

وتعرف الألعاب اللغوية إجرائيا بأنها "نشاط موجه يقوم به التلاميذ فرديا أو جماعيا وفق قواعد متفق عليها وتمتاز بالسرعة والحركة والتنافس، وتهدف إلى الاستمتاع وفهم المعلومات". ومن ناحية أخرى فهي "نشاط يتم بين الدارسين بشكل إرادي، يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة، وبتوجيه من المعلم (مصطفى,

٤٠١: ١٣). ومن خلال العرض السابق لمفهوم الألعاب اللغوية فإن الباحثة تعرفها إجرائيا بأنها مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتم داخل الفصل، لمساعدة التلاميذ على التعلم اللغوي الجيد، ولتحقيق أهداف لغوية محددة.

وأما الألعاب اللغوية فهي وسيلة لتنمية مهارات التلاميذ وكما يشير فضل الله إن استخدام الألعاب اللغوية يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة مثل التحدث، والاستماع، والقراءة، والكتابة، والألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات التلاميذ اللغوية والشفهية والكتابية (رجب، ١٩٩٩: ٧). واللغة هي مجموعة من النظم الصوتية والنحوية والصرفية والمعجمية التي تتكامل فيما بينها لتنتج عبارات وجملا لها معنى ودلالة بين فئة معينة من البشر، أو إن اللعبةكما يقول ابن بي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم (عبد الله الغال،١٩٩١: ٣٦). واللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية الهامة في العالم لاسيما في إندونيسيا، وهي لغة الدين ولغة الثقافة الإسلامية ولغة الاتصال المستخدمة في البلاد الإسلامية. وأصبحت اللغة العربية مادة هامة في المدارس والمعاهد والجامعات الإسلامية بجانب الدروس الأخرى.

ولعل الذي يميز الألعاب اللغوية أنها تشجع العمل الجماعي الثقافي، وكما يذكر شلبي: تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التأمل والعمل الجماعي التعاوني وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وتمنحهم ثقة بأنفسهم، وتجعلهم يحترمون الآخرين (شلبي، ٢٠٠٠: ٤٣٤). وكما ترى الباحثة أن الألعاب التقليدية أسس جذابة في صناعة المواد التعليمية.

اعتمادا على ما سبق، كتبت الباحثة هذا البحث تحت العنوان المادة التعليمية على أسس قيم الألعاب التقليدية بإندونيسيا (بحث تطويري لدى طلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة التنوير الإسلامية بوجونغارا). وفي هذا البحث ركزت الباحثة على هدفين، فالهدف الأول هو تلبية حاجة طلبة قسم تعليم اللغة العربية بتطوير المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية. وأما الهدف التالي من هذا البحث هو الكشف عن مدى صادق المادة التعليمية وصالحها على أساس الألعاب التقليدية لدى طلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة التنوير الإسلامية بوجونغارا. حيث تُتطبّق اللغة العربية سياقيا في تكوين

قدرة المتخرجين بالكفاءات التي تحتوي على السلوك والمعلومة والمهارة في مهنة تعليم اللغة العربية .

منهجية البحث

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير، وهو طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج معين وتجربة فعالية لذلك الإنتاج (سوغيونو، ٢٠١٣: ٤٠٨). وهي طريقة البحث لإنتاج شيء جديد أو لإتمام شيء معين. وبهذا البحث التطويري استهدفت الباحثة للحصول على إنتاج المادة التعليمية في اللغة العربية. وأما الخطوات التي يستخدمها الباحثة في إجراء هذا البحث بطريقة *ADDIE*. وينقسم هذا البحث إلى خمس خطوات، وهي: الدراسة المبدئية، والتصميم، والتطوير، والتجربة، والتعديل.

ومصادر البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الكتب التي تضم النظريات المتعلقة بهذا البحث، وأما مصادر البيانات التالية هي الخبير في المحتوى الدراسي، والخبير في تصميم المادة التعليمية، ومعلمة مادة اللغة العربية في قسم تعليم اللغة العربية والطلبة في قسم تعليم اللغة العربية .وأما أدوات البحث المستخدمة لجمع البيانات هي الاستبانة والمقابلة. وتحليل هذه البيانات عن طريق التحليل الوصفي.

مفهوم الألعاب التقليدية في تعليم اللغة العربية

الألعاب التقليدية فهي اللأنشطة الترويحية التي لعبها المجتمع ويمكنها أن تصبح وسيلة من الوسائل التربية ووسيلة للحفاظ على الثقافة. العديد من الأطفال اليوم تستخدم الكثير من الوقت للعب أمام الحاسوب دون فائدة لا قيم فيه. واللغة أمر مهم في الألعاب التقليدية لأنها وسيلة للإتصال. ونستطيع استخدام الألعاب التقليدية كوسيلة في تعليم اللغة. الألعاب التقليدية في إندونيسيا كثيرة منها "أنجونج-أنجونج"، و"أنجاك أليس"، و"بنتنجان"، و"غوباك سودور" وغير ذلك. وفي المواد التعليمية أسس الثقافة ومنها الألعاب التقليدية لأن فيها قيم عظيمة مفيدة. إن اللغة عنصر أساسي من عناصر الثقافة، ونعبر عن الثقافة باللغة، ولا يمكننا أن نتحدث باللغة بمعزل عن الثقافة، فاللغة

وعاء الثقافة. فتعليم اللغة الأجنبية هو تعليم حضارة أصحاب اللغة أيضا. لذلك لابد لدارس اللغة الأجنبية أن يتعرف على حضارة المجتمع.

كما قال وديو نوغراها في بحثه أن القيم في الألعاب التقليدية تنقسم إلى أربعة أقسام وهي قيم تتعلق بنفسه و قيم تتعلق بالآخرين و قيم تتعلق بالبيئة و قيم تتعلق بالوطنية. وفيما يلي البيان لكل قسم من الأقسام الأربعة:

الجدول ١. القيم في الألعاب التقليدية

علاقة القيم	الرقم	القيم
القيم التي تتعلق بنفس التلاميذ	١	الصدق
	٢	المسؤولية
	٣	صحة الحياة
	٤	الانضباط
	٥	النشاط
	٦	الاعتماد على النفس
	٧	مستقل النفس
القيم التي تتعلق بالآخرين	٨	الوعي بالحقوق والواجبات
	٩	الطاعة بالدستور
	١٠	الأدب والتهذيب
	١١	الديمقراطية
القيم التي تتعلق بالبيئة	١٢	الاهتمام بالبيئة والمجتمع
القيم التي تتعلق بالوطنية	١٣	الوطنية
	١٤	احترام التنوع

المادة التعليمية للغة العربية على أسس قيم الألعاب التقليدية بإندونيسيا

إنّ الخطوات في تطوير المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية فهي كما يلي:

الدراسة المبدئية

الخطوة الأولى في منهج البحث والتطوير هي الدراسة المبدئية أو تحليل الاحتياجات لنيل المعلومات الأولى. وللحصول عليها فنُفّذت المقابلة مع مدرسة اللغة العربية لمادة اللغة العربية الأولى بقسم تعليم اللغة العربية وهي الأستاذة دوي خيرة النساء الماجستير وطلبة قسم تعليم اللغة العربية. ونتائج هذه المقابلة هي: (١) من جهة عملية التعليم: أنّ أكثر عملية التعليم في هذه المادة هي أنشطة القراءة والكتابة. (٢) من جهة المادة المستخدمة: أنّ المواد مأخوذة من المصادر المتنوعة دون استخدام الكتاب المقرر الخاص. فالموضوعات غير مناسبة بحاجاتهم في مجال تعليم اللغة العربية. (٣) من جهة كفاءة المعلّمة: أنّ الكفاءة أكثرها لترقية مهارة القراءة والكتابة أي هناك قلة التوازن في الحصول على الكفاءات أو المهارات الأربعة وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. (٤) من جهة إتاحة الفرصة للطلبة: أنّ المعلمة لم تتيح الفرصة لجميع الطلبة لتطوير مهاراتهم. (٥) من جهة ارتفاع قدرة الطلبة:لم ترتفع قدرتهم كثيرا بعد اشتراك أنشطة التعليم. (٦) اعتمادا على المعلومات السابقة، قبل القيام بتصميم المادة التعليمية فالخطوة هي ملاحظة الكتب المتنوعة والمراجع الأخرى المناسبة ومراجعتها ثم تعيين الموضوعات في المادة التعليمية نسبة إلى حاجات الطلبة والمعلم. وتحتوي المادة التعليمية على سبعة موضوعات، وهي: التعارف، وفي السوق، والبحث عن العمل، ووكالة السفر، وفي البنك، وفي بيت المال، والفن اليدوي.

التصميم

بعد القيام بالدراسة المبدئية ونيل المعلومات الكافية وتعيين الموضوعات فالخطوة الثانية هي التصميم. وفي هذه الخطوة حُدّدت المشكلات المناسبة مع ميدان البحث مثل أهداف التعليم أو الكفاءة الأساسية، والمؤشرات، ومحتوى المادة التعليمية، ونموذج عرض المواد، والتدريبات أو التقويم. وعملية تعيين الكفاءة

الأساسية والمؤشرات أعدّها الباحثة بنفسه لأنّ المنهج الخاص لمادة اللغة العربية بقسم تعليم اللغة العربية غير موجود.

والكفاءة الأساسية هي أنْ تكون للطلبة قدرة على تعبير الآراء والأفكار والشعور شفويا ووتحريريا في اللغة العربية عن موضوعات تعليم اللغة العربية السياقية. وأما المؤشرات فهي كما يلي: (١) قدرة الطلبة على نطق المفردات عن موضوعات مجال تعليم اللغة العربية نطقا سليما جيدا. (٢) قدرة الطلبة على نطق الحوار عن موضوعات مجال تعليم اللغة العربية نطقا صحيحا مناسبا بتنغيم اللغة العربية. (٣) قدرة الطلبة على تطبيق الحوار باللغة العربية عن موضوعات مجال تعليم اللغة العربية مع المخاطب. (٤) قدرة الطلبة على إلقاء الرأي والفكرة والشعور شفويا عن موضوعات مجال تعليم اللغة العربية باللغة العربية. (٥) قدرة الطلبة على قراءة النص البسيط بتنغيم اللغة العربية ونطقها بشكل صحيح جيد. (٦) قدرة الطلبة على ترجمة الجملة البسيطة ترجمة صحيحة سليمة. (٧) قدرة الطلبة على تلخيص النص المقروء بلغتهم تلخيصا صحيحا حسنا. (٨) قدرة الطلبة على إعطاء حركات الكلمات وترتيب الجملة البسيطة بشكل صحيح. (٩) قدرة الطلبة على تعبير الرأي والفكرة والشعور عن موضوعات تعليم اللغة العربية كتابة بسيطة صحيحة.

وبعد تثبيت الكفاءة الأساسية والمؤشرات فنُفّذ أداء تطوير الأدوات التقييمية. وتتعلق هذه الأدوات بالكفاءة الأساسية المرجوة التي تعتمد على المؤشرات المعينة، والأدوات لقياس محتوى الكتاب المطور وتصميم التعليم. والأدوات التي تتعلق بالكفاءة الأساسية هي الأسئلة والاختبار، وأما الأدوات التي تتعلق بمحتوى المادة وتصميم التعليم هي الاستبانة.

التطوير

في هذه الخطوة طُوّرت المادة التعليمية. وأما مواصفات المادة التعليمية المطورة على أساس الألعاب التقليدية فهي كما يلي:

الإنتاج من هذا البحث هو الكتاب التعليمي. حجم الورق من هذا الكتاب هو قرطاس كوارتو أو A4. يتكون الكتاب التعليمي من: الغلاف، وكلمات الشكر

والتقدير، ووصف استخدام الكتاب، والكفاءة الأساسية، والمؤشرات، والفهرس ومحتويات الكتاب.

والأنشطة المستخدمة في تعليم الاستماع منها: يكرر المعلم والطلبة كلمة فكلمة متبادلا فرديا أو جماعيا، يجلس الطلبة في المجموعات ثم يشير كل واحد إلى الصورة ويجيب الآخر عن اسمها متبادلا. والأنشطة المستخدمة في تعليم الحوار منها: يفهم الطلبة الحوار فهما جيدا، يجلس كل الطلبة في المجموعات ثم يطبقون الحوار متبادلا، يبدل الطلبة الحوار لتطور مهارة الكلام، يستخدم الطلبة الحوار مع زملاءهم، يعبر الطلبة القصة من الصور المؤيدة متبادلا ثم يعلقون بعضهم بعضا. والأنشطة المستخدمة في تعليم القراءة منها: يسمع الطلبة النص ويكرر قرائته في المجموعات جهرا وحسنا من جهة التنغيم والنطق، يفهم الطلبة النص بتكوين السؤل والجواب عن النص أو بتكوين السؤال عن الجواب المؤيد ثم يناقشونه، يترجم الطلبة الجمل البسيطة ويناقشونها في المجموعات، يلخص الطلبة النص بلغتهم ثم يناقشون الخلاصة ويتعالقونها في المجموعات. والأنشطة المستخدمة في تعليم الكتابة منها: يفهم الطلبة أسلوب الجملة الصحيحة، يعبر الطلبة أسلوب الجملة بتكوين الجملة الجديدة من الكلمات المؤيدة، يعبر الطلبة الرأي والفكرة والشعور كتابة ثم يقومون بتعليق نتائج الكتابة بعضهم ببعض متبادلا، يعطي الطلبة حركات الكلمات والجمل بشكل صحيح، يرتب الطلبة الجمل المبعثرة ويغيرونها إلى جمل كاملة. وقائمة المفردات باللغة العربية مع الصور.

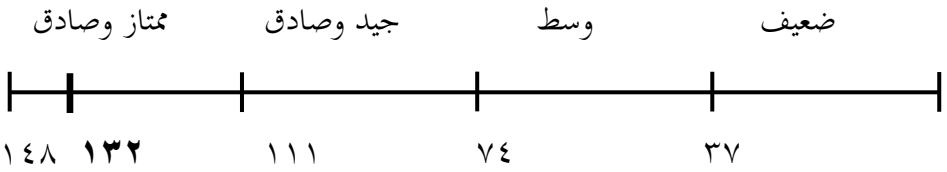
يتميز هذا الكتاب بشتى أنواع من حيث التصميم الملوّن والصور المأخوذة من الإنترنت والوثائق الذاتية بتفضيل مناسبة الصور بالموضوع وثقافة الجامعة والمنطقة. يتميز هذا الكتاب بالألعاب التقليدية ، والذي يتمثل في أنّ الكتاب: يعطي الطلبة الفرصة الواسعة للمساهمة في عملية التعليم، يجعل المعلم وسيطا ومشجعا ومخططا في أنشطة التعليم، يجعل الطلبة عاملين في التعليم السياقي، يجعل التعليم عملية مفيدة ونافعة، يكون أنشطة التعليم عديدة ومتنوعة، يريح الطلبة في

عملية التعليم، يجعل الطلبة متفاعلين بينهم ببعض وبالمعلم لبناء التفاعل الاجتماعي ومهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

وبعد نهاية التصميم وتطوير المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية فنُفّذ صديق الخبير في المحتوى الدراسي المطور وهو الدكتور مُحَمَّد عبد الحميد الماجستير معلم في الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج والخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة وهو مُحَمَّد أحسن الدين الماجستير معلم في قسم الأدب العربي بجامعة مالانج الحكومية.

بالنسبة إلى مقياس ليكرت (*Likert*) تتصورت النتيجة من تصديق الخبير في المحتوى الدراسي المطور كما يلي:

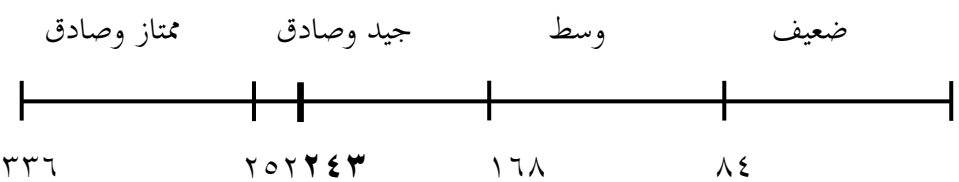
صورة ١: مقياس ليكرت من نتيجة تصديق الخبير في المحتوى الدراسي المطور



وفي أداة تصديق الخبير في المحتوى الدراسي ٣٧ أسلوبا بعرض الدرجة ١-٤. وتدل الدرجة ١ على الضعيف والدرجة ٣ على الوسط والدرجة ٣ على الجيد والصادق والدرجة ٤ على الممتاز والصادق. وإذا ضربت الأساليب في الدرجة فعدد الدرجة القصوى ١٤٨ والدرجة الدنيا هي ٣٧. ونتيجة تصديق الخبير في المحتوى الدراسي بعدد الدرجة ١٣٢ تدل على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية على مستوى ممتاز وصادق.

وأما بالنسبة إلى مقياس ليكرت (*Likert*) تتصورت النتيجة من تصديق الخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة كما يلي:

صورة ٢: مقياس ليكرت من نتيجة تصديق الخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة



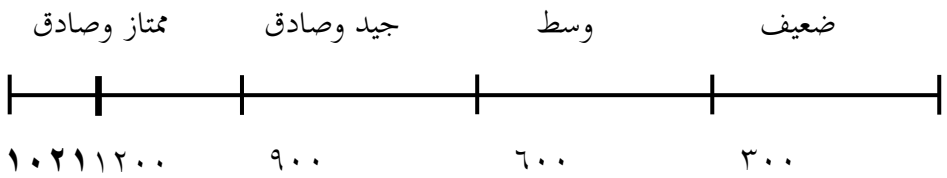
وفي أداة تصديق الخبير في تصميم المادة التعليمية ٨٤ أسلوبا بعرض الدرجة ١-٤. وتدل الدرجة ١ على الضعيف والدرجة ٣ على الوسط والدرجة ٣ على الجيد والصادق والدرجة ٤ على الممتاز والصادق. وإذا ضربت الأساليب في الدرجة فعدد الدرجة القصوى ٣٣٦ والدرجة الدنيا هي ٨٤. ونتيجة تصديق الخبير في تصميم المادة التعليمية بعدد الدرجة ٢٣٤ تدل على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية على مستوى جيد وصادق.

ومن هاتين النتيجتين حصلت المعلومات على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية جذابة. وهذا الحال يناسب بمفهوم فراسطاوا (٢٠١٥: ١٨) أنّ من خصائص المادة التعليمية الجيدة جذابة وابتكارية ومتفننة وسياقية ومناسبة بحاجة الطلبة. ومن هاتين النتيجتين أيضا تدل على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية صالح وصادق للاستخدام في تعليم اللغة العربية.

التجربة

وبعد الحصول على المادة التعليمية والقيام بتصديق الخبراء والتصحيح، فنُفذت التجربة لعشرين طالبا في المستوى الأول بقسم تعليم اللغة العربية بجامعة التنوير الإسلامية بوجونغارا ولمعلمة مادة اللغة العربية. وبعد القيام بالتجربة وُزعت الاستبانة لهم لمعرفة آرائهم وأجوبتهم نحو المادة التعليمية. وتتصورت نتائج الاستبانة من الطلبة بالنسبة إلى مقياس ليكرت كما يلي:

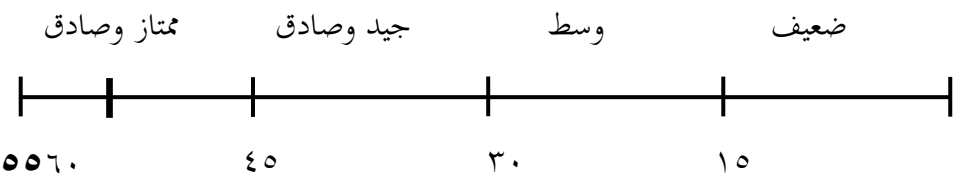
صورة ٣: مقياس ليكرت من نتيجة التجربة للطلبة



وفي أداة التجربة للطلبة ١٥ أسلوبا بعرض الدرجة ١-٤. وتدل الدرجة ١ على الضعيف والدرجة ٣ على الوسط والدرجة ٣ على الجيد وصادق والدرجة ٤ على الممتاز والصادق. وإذا ضربت الأساليب في الدرجة فعدد الدرجة القصوى هي ١٢٠٠ والدرجة الدنيا هي ٣٠٠.

ونتائج الاستبانة من المعلمة بالنسبة إلى مقياس ليكرت كما يلي:

صورة ٤: مقياس ليكرت من نتيجة التجربة للمعلمة



وفي أداة التجربة للمعلمة ١٥ أسلوبا بعرض الدرجة ١-٤. وتدل الدرجة ١ على الضعيف والدرجة ٣ على الوسط والدرجة ٣ على الجيد والصادق والدرجة ٤ على الممتاز والصادق. وإذا ضربت الأساليب في الدرجة فعدد الدرجة القصوى هي ٦٠ والدرجة الدنيا هي ١٥.

ونتيجة التجربة للطلبة بعدد الدرجة ١٠٢١ ونتيجة التجربة للمعلمة بعدد الدرجة ٥٥ تدلان على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية على مستوى ممتاز وصادق. ومن هاتين النتيجتين حصلت المعلومات على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية لطلبة قسم تعليم اللغة العربية بجامعة التنوير الإسلامية بوجونغارا صالح وصادق للاستخدام في عملية التعليم.

التعديل

الخطوة الأخيرة في تطوير المادة التعليمية هي التعديل. وفي هذه الخطوة قامت الباحثة بتصحيح المادة التعليمية وتحسينها حسب المداخلات من قبل الخبير ومعلمة المادة والطلبة. وأما المداخلات من الخبير في المحتوى الدراسي المطور والخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة فهي: (١) تحسين الأخطاء الكتابية في صفحة الغلاف؛ (٢) تفصيل كل المهارات في دليل استخدام الكتاب؛ (٣) كتابة قائمة المحتويات باللغة العربية؛ (٤) مراجعة أخطاء استخدام المصطلاحات في المعجم؛ و(٥) تكثير عدد التدريبات.

وبعد القيام بتصحيح المادة التعليمية فنُفذ التحسين عليها فهي: (١) تحسين أخطاء الكتابة في صفحة الغلاف؛ (٢) تفصيل كل المهارات في دليل استخدام الكتاب؛ (٣) تغيير كتابة قائمة المحتويات باللغة العربية؛ (٤) تحسين أخطاء

استخدام المصطلاحات؛ و(٥) تكثير نوع التدريبات في كل المواد. وفي عملية التعديل ما وجدت المداخلات من نتيجة التجربة للطلبة ومعلمة مادة اللغة العربية. وفقا لذلك الحال فهذا الكتاب التعليمي صالح وصادق ومتوافق مع حاجة المستخدِم.

مناقشة نتائج البحث

إن أنشطة التعليم ليست جامدة، ولكنها عملية ديناميكية وابتكارية وتقدمية (عين، ٢٠١٤: ٨٥). وللحصول إليها فالتعليم في أمس الحاجة إلى محاولة إبداعه المتواصلة. وفي هذا السياق أنّ البحث والتطوير حل نظامي موضوعي شاملي على أساس إنتاج التعليم الجودي مع تقدم العلوم والتكنولوجيا.

قال سوكيونو أنّ البحث والتطوير هو طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج معين وتجربة فعالية ذلك الإنتاج. وكيفية عمل هذا البحث لا تتعلق مع مشكلات البحث وأسئلته فقط (سوغيونو، ٢٠١٣: ٤٠٨)، بل تميل إلى النتاج والآلة المنتجة. وأما البحث وتطوير المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية باستخدام طريقة *ADDIE* فيرتبط على الدراسة المبدئية، والتصميم، والتطوير، والتجربة، والتعديل).

وفي الخطوة الأولى أو الدراسة المبدئية نفذ تحليل الاحتياجات لنيل المعلومات الأولى. وللحصول عليها فنُفذت المقابلة مع مدرسة اللغة العربية لمادة اللغة العربية الأولى بقسم تعليم اللغة العربية وهي الأستاذة نور ليلى رحمواتي الماجستير وطلبة قسم تعليم اللغة العربية. والمقابلة هي إحدى الخطوات في جمع البيانات. قال أريكونطا أنّ المقابلة هي المحادثة التي قام بها المقابِل لنيل المعلومات من المقابَل. وفي هذه العملية أُستخدمت استمارة المقابلة لنيل المعلومات الأولى من جهة عملية التعليم والمادة المستخدمة والكفاءة المعلَّمة وإتاحة الفرصة للطلبة وكفاءة الطلبة.

وفقا لنتائج المقابلة المذكورة فقبل تصميم المادة التعليمية وجب على القيام بملاحظة المراجع التي تتوافق مع الحاجة ثم تعيين الموضوعات المناسبة مع حاجة الطلبة

والمعلمة. وهذا الحال يتناسب مع رأي أشعري في دارماواتي أنّ حاجة الطلبة وأهدافهم معيار حيوي في عملية إعداد المادة التعليمية.

إضافة إلى نتائج تحليل الاحتياجات من المعلمة والطلبة فيما يتعلق بالموضوع في المادة التعليمية فتحتوي على سبعة موضوعات، وهي: التعارف، وفي السوق، والبحث عن العمل، ووكالة السفر، وفي البنك، وفي بيت المال، والفن اليدوي.

وفي خطوة التصميم حُددت المشكلات المناسبة مع ميدان البحث مثل أهداف التعليم أو الكفاءة الأساسية، والمؤشرات، ومحتوى المادة التعليمية، ونموذج عرض المواد، والتدريبات أو التقويم. وبدأت هذه العملية تحليل المنهج من جهة أهداف التعليم والكفاءة الأساسية والمؤشرات في مادة اللغة العربية بقسم تعليم اللغة العربية. وتحليل المنهج أمر ضروري لإجابة ثلاثة أحوال وهي: (١) هل الكفاءة التي سيحصل عليها الطلبة مصيّغة في معيار الكفاءة والكفاءة الأساسية والمواد الأساسي؟؛ (٢) كيف الطريقة للحصول عليها التي فصّلت في أنشطة التعليم وعدد الوقت وأدوات أو مصدر التعليم المستخدم كيف معرفة حاصل الكفاءة بوجود إعداد المؤشرات كالمرجع في تعيين الجنس والأسلوب المقوّم (لستاري، ٢٠١٣ :٢٣).

وفقا لتحليل المنهج وأهداف التعليم المتبعة فالخلاصة أنّ أهداف تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة العربيةلم تجب تلك الأسئلة المذكورة. بالكلمة الأخرى أنّ الكفاءة الأساسية والمؤشرات والمواد لا تتناسب مع حاجة الطلبة. لذلك أُعدت الكفاءة الأساسية والمؤشرات والمواد والتقويم بصفته الأسئلة الجديدة المكتوبة في الكتاب التعليمي. وهذه الكفاءة المرادة تتناسب مع السياق في مجال تعليم اللغة العربية .

وفي خطوة التطوير كُتبت المادة التعليمية وتصميمها. في البداية عين اسم هذا الكتاب وهو "اللغة العربية للاقتصاد الشرعي، الكتاب التعليمي لطلبة الجامعة بقسم تعليم اللغة العربية ". ثم أُستخدم تنفيذ *Microsoft Word* في تصميم محتوى الكتاب وتنفيذ *Photoshop* في تصميم غلافه.

والثانية القيام بتعيين نظام الكتاب التعليمي الذي يحتوي على الغلاف والمقدمة ودليل استخدام الكتاب والكفاءة الأساسية والمؤشرات وقائمة المحتويات والمواد (أنشطة

تعليم المفردات والكلام والقراءة والكتابة ثم التدريبات). والمواد تحتوي على سبعة موضوعات، وهي التعارف، وفي السوق، والبحث عن العمل، ووكالة السفر، وفي البنك، وفي بيت المال، والفن اليدوي.

وبعد تعيين نظام الكتاب التعليمي فالخطوة التالية هي القيام باختيار مقياس الكتاب المطور. واستخدم هذا الكتاب التعليمي مقياس B5. والمواد المكتوبة في أربعة أنشطة هي مواد جديدة مطورة واستخدمت الصور المأخوذة من الإنترنت والصور من الوثائق الذاتية. واستخدم وجه هذا الكتاب التعليمي تصميما ملوّنا.

إنّ اختيار الموضوعات في هذا الكتاب مطابقة بنظرية التعليم السياقية. فقال مجيد أنّ التعليم السياقي هو عملية التعليم الكلي الذي يهدف لحفز الطلبة على فهم المواد التعليمسة والتربط عليها بسياقة حياتهم اليومية إما السياق الشخصي والاجتماعي والثقافي حيث يملك الطلبة المعلومات والمهارات المطبقة من السياق الواحد إلى السياق الآخر. بالكلمة الأخرى أن الموضوعات في هذا الكتاب مناسبة بجهة الألعاب التقليدية، لأنّها مناسبة بالأحوال والسياق المستخدم في مجال تعليم اللغة العربية.

وكذلك في عملية التعليم أنّ كل الموضوعات مناسبة بخصائص التعليم السياقي. والمراد بالخصائص هي أسلوب التعاون، والتداعم، والمريح، والتدريس بالرغبة والحماس، والطلبة الفعالون، والمناقشة مع الأصدقاء، والطلبة الناقدون، والمعلم المبتكر. وإضافة إلى ذلك أنّ مواصفات هذا الكتاب مناسبة بالأهداف المرجوة في الأساس السياقي.

وبعد انتهاء نموذج الكتاب التعليمي فالخطوة التالية هي تصديق الخبير. واستخدم هذا البحث والتطوير خبيرين، الخبير في المحتوى الدراسي المطور والخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة. ونُفّذ تصديق الخبير لمراجعة الانتاج الأوّل وإعطاء المداخلة لتحسينه. والمعنى أنّ القيام بتصديق الخبير لمعرفة درجة صادق المادة التعليمية الذي ارتكز على ملائَم المادة التعليمية بالأساس النظري في تطويره (سعيد أكبر، ٢٠١٥: ١٨).

ومن نتيجتَي تصديق الخبير في المحتوى الدراسي المطور والخبير في تصميم المادة التعليمية المطورة في الصورة ١ و٢ فالخلاصة أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب

التقليدية جذابة. وهذا الحال يتناسب معقول فراسطاوا أنّ من خصائص المادة التعليمية الجيدة جذابة وابتكارية ومتفننة وسياقية ومناسبة بحاجة الطلبة.

ومن نتيجة تجربة الطلبة في الصورة ٣ وتجربة المعلمة في الصورة ٤ تدلان على أنّ المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية لطلبة قسم تعليم اللغة العربية جامعة التنوير الإسلامية بوجونغارا صالح وصادق للاستخدام. والمعنى أنّ هذه المادة التعليمية تتناسب مع حاجة الطلبة والمعلمة في عملية تعليم اللغة العربية.

والخطوة الأخيرة في هذا البحث والتطوير هي التعديل. وفي هذه الخطوة نُفذ تصحيح المادة التعليمية وتحسينها حسب المداخلات من قبل الخبير. وبعد القيام بتصحيح المادة التعليمية فنُفّذ التحسين عليها فهي: (١) تحسين أخطاء الكتابة في صفحة الغلاف؛ (٢) تفصيل كل المهارات في دليل استخدام الكتاب؛ (٣) تغيير كتابة قائمة المحتويات باللغة العربية؛ ٤() تحسين أخطاء استخدام المصطلاحات؛ و(٥) تكثير نوع التدريبات في كل المواد. وفي عملية التعديل ما وجدت المداخلات من نتيجة التجربة للطلبة ومعلمة مادة اللغة العربية.

الخلاصة

إن المواد التعليمية لها أهمية كبيرة لدى المدرسين في تعليم اللغة العربية، لأنها تساعدهم في تعليمهم، وكذلك لها أثر كبير لدى الطلبة في تعلم اللغة العربية وتساعد الطلبة في مجتمعاتهم التي ينتمون إليها لتكوين الاستعدادات والقدرات للتعبير عن أفعالهم المحدودة وتعلم المعلومات وتقديمها باللغة العربية، دون تفكير في اللغة نفسها. لقد استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة وممارستها، وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه، حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة.

فالمادة التعليمية المطورة على أساس الألعاب التقليدية تضم على المواد والأنشطة السياقية أن يستخدمها المعلمة في عملية التعليم. والرجاء لمدير الجامعة ورؤساء الأقسام

أن يشجع المعلمين للقيام بتطور المادة التعليمية الجيدة. ينبغي للمعلم أن يتعمق في أهداف تعليم اللغة العربية لأغراض خاصة وخصائصها ومحتوياتها حسب الحاجات وتقترح الباحثة على أن يستفيد المعلم من المادة المطورة في عملية التعليم. إن هذه المادة التعليمية على أساس الألعاب التقليدية مازالت محددة بثلاثة عشرة موضوعا، ولم تجرب الباحثة فعاليتها في مجتمع البحث الأكبر. فينبغي للباحثين الآخرين أن يطوروا الموضوعات الآخرى حسب الحاجات ويجربوا هذه المادة التعليمية في مجتمع البحث الأكبر لمعرفة مدى فعاليتها. وفقا لذلك الحال فهذا الكتاب التعليمي صالح وصادق ومتوافق مع حاجة المستخدِم.

المراجع

أحمد، فوزي طه ورجب أحمد الكلزة. *المناهج المعاصرة*. الأسكندرية: منشأة المعارف، ٢٠٠٥.

بحر الدين، أوريل. *مهارات التدريس*. مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١١.

دارماواتي، رضى. *تطوير مواد مهارة القراءة لأغراض أكاديمية خاصة لقسم التربية الإسلامية عبر تطبيقات Google Apps for Education دافعية التعلم والتحصيل الدراسي (بالتطبيق على جامعة أنتاساري الإسلامية الحكومية بكاليمانتان الجنوبية*. مجموعة بحوث اللغة العربية أساس الثقافة الإنسانية. مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٥.

شلبي، مصطفى. *تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية*. القاهرة: دار الشمس، ٢٠٠٠.

عيساني، عبد المجيد. *نظريات التعلم وتطبيقاها في علوم اللغة*. القاهرة: دار الكتاب الحديث، ٢٠١٢.

الغالي، ناصر عبد الله وعبد الحميد عبد الله. *أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بها*. الرياض: دار الغالي، ١٩٩١.

الهدى، مفتاح. *تعليم اللغة العربية لأغراض خاصة (تجربة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق إندونيسيا)*. مجموعة بحوث اللغة العربية أساس الثقافة الإنسانية. مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٥.

فضل الله، مُحَمَّد رجب. *الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة*. القاهرة: عالم، ١٩٩٩.

Ainin, Moh. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera, 2014.

Ainin. *Metodologi Peneltian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal, 2010.

Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Al Gali, Abdullah dan Abdullah, Abdul Hamid. *MenyusunBahan Ajar Bahasa Arab*. Padang: Akademia, 2012.

Asrori, Imam. *Strategi Belajar Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2011.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.

Ghazali, Syukur. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2010.

Komara, Endang. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.

Lestari, Ika. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia, 2013.

Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.

Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.

Sitepu, Bintang Petrus. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Suja'i. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Strategi dan Metode Pengembangan Kompetensi*. Semarang: Walisongo, 2008.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Suyono dan Harianto. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

Zainuddin, Radliyah. *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Grup, 2005.