تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي

الرسالة العلمية

مقدمة لاستيفاء الشروط اللازمة للحصول على درجة الجامعية الأولى في تعليم اللغة العربية

إعداد

نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢٢ م/ ١٤٤٣ هـ

تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي

الرسالة العلمية

مقدمة لاستيفاء الشروط اللازمة للحصول على درجة الجامعية الأولى في تعليم اللغة العربية

إعداد

نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأوّل : الدكتور جونتور جاحايا كيسوما، الماجستير

المشرفة الثانية : جغرافية النجاح، الماجستيرة

كلية التربية و التعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

٢٠٢٢ م/ ١٤٤٣ هـ

ملخّص

تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي

خلفية هذا البحث هي انخفاض مهارة المحادثة لدى طلبة الصف الحادي عشر أ بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي، حيث طبق المدرس طريقة لعب الأدوار من خلال قراءة نصوص الحوار، واستخدام كتب تعليمية كوسيلة تعليمية. حيث يؤثر على نتائج تعلم الطلاب أقل من الأمثل ، ونقصان اهتمام لعلامات الترقيم وضعف في فهم المعنى وترجمته. مشكلة هذا البحث هي ١) كيف يتم تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي؟، ٢) هل تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة يؤثر على ترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي؟

يهدف هذا البحث ١) لمعرفة كيفية تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي، ٢) لمعرفة مدى طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة يؤثر على ترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي. نوع هذا البحث هو البحث الإجرائي الصفي أو *Classroom Action Research* باستخدام نموذج البحث كيميس و ماك تاغات. يتكون هذا البحث من دورتين حيث تتكون كل دورة من أربع مراحل، وهي التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتأمل. في التحليل استخدمت الباحثة البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من خلال المقابلة والملاحظة والتوثيق. وكذلك من البيانات الكمية ، أي البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبارات المعطاة للطلبة في نهاية كل دورة.

ومن خلال طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة حصلت مهارة المحادثة لدى الطلبة على ترقية، ويمكن ملاحظة ذلك بناءً على نتائج الملاحظات والاختبار البعدي التي تم إجراؤها في الدورة الثانية. قبل استخدام أفلام الرسوم المتحركة ، لم تصل طلبة الصف الحادي عشر أ إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال. و يمكن اثبات هذا الحال من البيانات الأولية من نتائج الاختبار القبلي من مجموع ٢٧ طالبًا ، ٩ (٣٣٪) طلاب بالغ الاكتمال ، بينما ١٨ (٦٧٪) غير بالغ الاكتمال. في الدورة الأولى ، ١٩ طالبًا (٧٠٪) بالغ الاكتمال، بينما ٨ (٣٠٪) طلاب غير بالغ الاكتمال. أمّا في الدورة الثانية ، ٢٤ طالبًا (٨٩٪) بالغ الاكتمال، بينما ٣ طلاب (١١٪) غير بالغ الاكتمال.

فيمكن استنتاج أن من خلال تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة حصلت مهارة المحادثة على ترقية حيث حصلت ١٥ طلبة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي على ترقية.

الكلمات المفتاحية : **مهارة القراءة، أسلوب فرق التحصيل الطلابية، استخدام وسائط الفيديو**.

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لمفونج، رقم الحاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

موافقة

موضوع البحث : تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي

اسم الباحثة : نيلاندا النساء

رقم التسجيل : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

القسم : قسم تعليم اللّغة العربيّة

الكلّيّة : كلّيّة التّربيّة و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج

وافقته اللّجنة الإشرافيّة

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنها مؤهلة للمناقشة في كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامفونج

المشرف الأوّل،

الدكتور جونتور جاهايا جيسوما، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٩١٠٣٠١٩٩٧٠٣١٠٠٣

المشرفة الثانية،

جغرافية النجاح، الماجستيرة

الرقم الوظيفي: ١٩٨٩١١٣٢٠٢٠١٢٢٠١٤

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور ذو الحنان، الماجستير

الرقم الوظيفي: ١٩٦٧٠٩٢٤١٩٩٦٠٣١٠٠١

وزارة الشؤون الدّينيّة
كلّيّة التّربيّة والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلاميّة الحكوميّة لامفونج
العنوان : شارع لتكول اندرو سوراتمين سوكارامي بندار لمفونج، رقم الحاتف : (٠٧٢١) ٧٠٣٢٨٩

تصديق لجنة المناقشة

تمت المناقشة على البحث العلمي تحت الموضوع: " تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي "

الاسم : نيلاندا النساء
رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢
القسم : قسم اللّغة العربيّة
الكلية : كلية التربية و التعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم يوم جمعة التاريخ ٣٠ ديسمبر ٢٠٢٢

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة : الدكتور فخر الغازي، الماجستير (_____)
سكرتير : أحمد نور ميزان، الماجستير (_____)
المناقش ١ : الدكتور ذو الحنان، الماجستير (_____)
المناقش ٢ : الدكتور جونتور جاحايا كيسوما، الماجستير (_____)
المناقش ٣ : جغرافية النجاح، الماجستيرة (_____)

عميدة،

الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانة، الماجستيرة
رقم التوظيف: ١٩٦٤٠٨٢٨١٩٨٨٠٣٢٠٠٢

إقرار

أقر أنا الموقعة أدناه

الاسم : نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية و التعليم

أن بحثي المعنون (تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي) هو عمل خاص بي، أصيل غير متصل و لا منتحل من أي عمل منشور، كما أقر بالالتزام بالأمانة العلمية و أخلاقيات البحث العلمي في كتابة البحث المعنون أعلاه. و أتحمل كافة التبعات القانونيات جراء الحقوق الفكرية و المادية للغير، و للجامعة الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة و المترتبة على ذلك.

تحريرا ببندار لامبونج، ٢٠٢٢

الطالبة،

نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

شعار

قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِيْ صَدْرِيْ ۙ ٢٥ وَيَسِّرْ لِيْ اَمْرِيْ ۙ ٢٦ وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِّنْ لِّسَانِيْ ۙ ٢٧ يَفْقَهُوْا قَوْلِيْ ۖ ٢٨

(طٰهٰ/٢٠: ٢٨-٢٥)

Artinya : Dia (Musa) berkata, "Wahai Tuhanku, lapangkanlah dadaku, mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku agar mereka mengerti perkataanku. (Taha/20:25-28)[1]

[1] *Terjemah Kemenag* 2019, (Taha/20:25-28)

إهداء

الحمدلله رب العالمين مع روح النشاط وبعزيمة قوية، والدعاء، حصلت الباحثة على اتمام كتابة هذه الرسالة العلمية. عديد من العوائق والمصاعب ولكن الحمد لله بنعمته و هدايته تمّت الباحثة في كتابة هذه الرسالة العلمية، وهذه الأمور هي ذو قيمة لدي الباحثة، تجربة مدهشة بالنسبة للباحثة، لذلك قدّمت الباحثة هذه الرسالة العلمية إلى هؤلاء الذين يشجعون في كتابة هذه الرسالة العلمية:

١. جدتي المحبوبة ، ني أيو زينب ، التي كانت دائمًا تشجعني في كل خطوتي ولم تتوقف أبدًا عن الدعاء ودعمي حتى في أسوأ المواقف.
٢. والدي ، أبي دهنيل رازي و أمي مزنة اللذان اهتما بي وعلماني وأرشداني وربياني بحب كبير وكل التضحيات غير العادية ودائما يدعون من أجلي و الذين رافقا دائمًا رحلة حياتي من أجل نجاحي.
٣. عائلتي الكبيرة التي قدمت التشجيع على شكل تحفيز وتقدير ماديًا وجسديًا.
٤. المحاضرون و المحاضرات والموظفين في قسم تعليم اللغة العربية الذين قدموا مساعدة للباحثة في اتمام كتابة هذه الرسالة.
٥. جامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامفونج.
٦. صديقي في البحث الذي يساعد دائمًا في شكل الأفكار والطاقة بحيث يمكنني اتمام كتابة هذه الرسالة و هو سوتياوان.
٧. أحصابتي من بداية المحاضرة جاءت من مناطق مختلفة وعوملت كأنهنّ إخوة وأخوات رافقت الباحثة و هن: موتيارا النساء ، ريستي ليستياريني ، ديا أغتا سيارافينا وستي وحدية.

ترجمة الباحثة

اسم الباحثة نيلاندا النساء ولدت في لابوحان مارينجاي في التاريخ ١٩ سبتمبر ٢٠٠٠. هي بنت الأولى من ثلاث أخوات من المتزوج السيد دهنيل رازي و السيدة مازنة. بأت دراسة الباحثة من:

١. روضة الأطفال فيرماتا كارانج أنيار، لامفونج الجنوبي. السنة ٢٠٠٤-٢٠٠٦
٢. المدرسة الإبتدائية الحكومية ٣ كارانج أنيار، لامفونج الجنوبي. السنة ٢٠٠٦-٢٠٠٩
٣. مدرسة مفتاح الفلاح الإبتدائية سومبير ساري لامفونج الشرقي. السنة ٢٠٠٩-٢٠١٢
٤. مدرسة القرآن المركزي المتوسطة الإسلامية سيكوفانج، باتام كيفولاوان رياو. السنة ٢٠١٢-٢٠١٣
٥. مدرسة دار المعارف المتوسطة الإسلامية ناتار لامفونج الجنوبي. السنة ٢٠١٣-٢٠١٥
٦. مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامفونج الجنوبي. السنة ٢٠١٥-٢٠١٨
٧. و في السنة ٢٠١٨ استمرت الباحثة دراستها إلى الجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية بندار لامبونج بكلية التربية و التعليم بقسم اللغة العربية

بندار لامفونج، ٢٠٢٢

الباحثة

نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

كلمة شكر و تقدير

الحمدلله رب العالمين و الشكر له الذي قد أعطاني نعمه و هدايته حتّى أقدر على إنهاء كتابة هذه الرسالة العلمية البسيطة لإستيفاء بعض الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية و التعليم بقسم اللغة العربية بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج. و موضوع هذه الرسالة العلمية: " **تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي**"

الصلاة و السلام على النبي المصطفى محمّد صلى الله عليه و السلم و آله و أصحابه الذي قد حمل رسالته للحياة الكاملة. و يفضل الناس لطلب العلم كزاد الحياة لنفعها في جميع جوانب الحياة.

و في كتابة هذه الرسالة العلمية وجدت الباحثة المساعدات و المعاونات من جميع الأطراف, و من اللائق قدمت الباحثة جزيل الشكر و تقدير على جميع جهة الذين شجعوا و ساعدوا الباحثة لكتابة بحثها، و بالخصوص إلى:.

١. السيدة الأستاذة الدكتورة الحاجة نيرفا ديانا، الماجستيرة كعميدة كلية التربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٢. السيد الدكتور ذو الحنان، الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. السيد رزقي جوناوان، الماجستير كسكريتير بقسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٤. السيد الدكتور جونتور جاحايا كيسوما، الماجستير كالمشرف الأوّل الذي أعطى الباحثة التوجيه و الاقراحات في إتمام كتابة هذه الأطرحة.
٥. السيدة جغرافية النجاح، الماجستيرة كالمشرفة الثانية الذي أعطت الباحثة التوجيه و الاقراحات في إتمام كتابة هذه الأطرحة.

٦. جميع المحاضرين و المحاضرات بجامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لامبونج خاصة بقسم تعليم اللغة العربية

٧. رئيس المدرسة و جميع المدرسين و المدرسات و الموظفين في مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية لامفونج الجنوبي على إعطاء الإذن و المساعدة في اتمام كتابة هذه الأطروحة.

٨. أصدقائي على إعطاء المساعدة في اتمام كتابة هذه الأطروحة.

٩. وأصدقاء بقسم تعليم اللغة العربية المرحلة ٢٠١٨ الذي لا تستطيع الباحثة ذكره واحداً فواحدا.

١٠. وأصدقاء بفرقة المحاضرة العملية الحقيقية من المنزل بقرية كارانج أنيار السنة ٢٠٢١ الذي لا تستطيع الباحثة ذكره واحداً فواحدا.

١١. وأصدقاء بفرقة ٤٤ عملية تجربية ميدانية في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية بنددار لامفونج ١٢ السنة ٢٠٢١ الذي لا تستطيع الباحثة ذكره واحداً فواحدا.

جازكم الله سبحانه وتعالى. أحسن الجزاء على الأعمال الخيرية التي قدموها للباحثة وتأمل الباحثة أن تكون هذه الرسالة مفيدة ويمكن استخدامها لجميع الأطراف المحتاجة.

بندار لامفونج، ٢٠٢٢

الباحثة،

نيلاندا النساء

رقم القيد : ١٨١١٠٢٠٢٢٢

محتويات البحث

صفحة الموضوع ..... أ
ملخص ..... ب
ورقة الموافقة ..... ج
تصديق لجنة المناقسة ..... د
إقرار ..... هـ
شعار ..... و
إهداء ..... ز
ترجمة الباحثة ..... ح
كلمة شكر و تقدير ..... ط
محتويات البحث ..... ك
قائمة الجداول ..... ن
قائمة الصور ..... ع
قائمة الملاحق ..... ف

الباب الأول. المقدمة

أ. توضيح الموضوع ١
ب. خلفية البحث ٢
ج. تركيز البحث و فرعه ٨
د. مشكلة البحث ٩
هـ. أهدف البحث ٩
و. أهمية البحث ٩
ز. البحوث السابقة ١١

الباب الثاني. الإطار النظري

أ. النظرية ١٥

١. تطبيق طريقة لعب الأدوار ١٥

أ. تعريف طريقة لعب الأدوار ١٥

ب. خطوات طريقة لعب الأدوار ١٦

ج. أهداف طريقة لعب الأدوار وأهميتها ١٩

د. مزايا و عيوب طريقة لعب الأدوار ٢٥

٢. أفلام الرسوم المتحركة ٢٣

أ. تعريف أفلام الرسوم المتحركة ٢٣

٣. ترقية مهارة المحادثة ٢٩

أ. تعريف ترقية المهارة ٢٩

ب. تعريف المحادثة ٢٩

ج. أهداف مهارة المحادثة ٣٠

د. أنواع طريقة المحادثة ٣١

هـ. دور المحادثة في الحياة ٣٢

ب. نموذج الإجراء ٣٢

ج. فرضية البحث ٣٤

الباب الثالث. منهجية البحث

أ. طريقة البحث ٣٥

ب. مكان و وقت البحث ٣٥

ج. موضوع البحث ٣٦

د. دور الباحثة ووظيفتها ٣٦

هـ. مراحل تدخل العمل ٣٦

و. نتائج تدخل العمل المتوقعة ٤٠
ز. أدوات جمع البيانات ٤٠
ح. أساليب جمع البيانات ٤٧
ط. صحة البيانات ٥٠
ي. تحليل البيانات ٥١
ك. تطوير تخطيط العمل ٥٤

الباب الرابع. نتائج البحث و مناقشتها

أ. تاريخ تأسيس مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ... ٥٥
١. الرؤية ٥٥
٢. الرسالة ٥٥
٣. ملف مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ٥٦
ب. وصف بيانات نتائج البحث ٦٢
١. الدورة التمهيدية ٦٣
٢. الدورة الأولى ٦٦
٣. الدورة الثانية ٦٨
ج. المناقشة ٧٠
١. تلخيص نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الدورة الأولى والثانية لمهارة المحادثة لد الطلاب بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٧١

الباب الخامس. الاختتام

أ. الاستنتاج ٨٣
ب. الاقتراحات ٨٤

المراجع

الملاحق

قائمة الجداول

الجدول ١.١ بيانات نتائج الاختبار القبلي لطلاب الصف الحادي عشر أ بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٤

الجدول ١.٢ البحوث السابقة ١١

الجدول ٢.١ خصائص الفيلم ٢٤

الجدول ٢.٢ خصائص الرسوم المتحركة ٢٧

الجدول ٣.١ مصبغة الأدوات ٤١

الجدول ٣.٢ ورقة ملاحظة نشاط المدرس ٤٤

الجدول ٣.٤ ورقة ملاحظة الطالب ٤٥

الجدول ٣.٥ مبادئ المقابلة مع المدرسين ٤٨

الجدول ٣.٦ مبادئ المقابلة مع الطلاب ٤٨

الجدول ٤.١ بيانات الطلبة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٥٧

الجدول ٤.٢ بيانات المرافق والبنية التحتية بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٥٧

الجدول ٤.٣ بيانات من رئيس المدرسة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٥٨

الجدول ٤.٤ مدرس بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٥٩

الجدول ٤.٥ وجود العاملين في مجال التعليم بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٦٠

الجدول ٤.٦ وجود موظف الإدارة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٦١

الجدول ٤.٧ وجود رئيس المكتبة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٦١

الجدول ٤.٨ وجود رئيس المعمل بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٦١
الجدول ٤.٩ الخدمات الخاصة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي ٦٢
الجدول ٤.١٠ معايير تقييم الاختبار القبلي ٦٤
الجدول ٤.١١ بيانات نتائج اختبار المحادثة لطلبة الصف الحادي عشر أ ٦٤
الجدول ٤.١٢ معايير الاختبار البعدي ٦٨
الجدول ٤.١٣ بيانات من الدورة الأولى نتائج الاختبار البعدي لمهارة المحادثة لدى طلاب الصف الحادي عشر أ..... ٦٩
الجدول ٤.١٤ معايير الاختبار البعدي ٧٥
الجدول ٤.١٥ بيانات من الدورة الثانية نتائج الاختبار البعدي لمهارة المحادثة لدى طلاب الصف الحادي عشر أ ٧٥
الجدول ٤.١٦ تلخيص نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الدورة الأولى والثانية لمهارة المحادثة ٨٠

قائمة الصوار

١. صورة الجو في الفصل
٢. صورة لغرفة مختبر الحاسوب
٣. صورة مع طلبة الصف الحادي عشر أ في الاجتماع الأول
٤. صورة مقابلة مع مدرس اللغة العربية
٥. صورة مع طلبة الصف الحادي عشر أ في الاجتماع الأخير
٦. صورة غرفة المدير
٧. صورة غرفة المعلم
٨. صورة غرفة المعلم
٩. صورة غرفة الإدارة
١٠. صورة ميدان المدرسة

قائمة الملاحق

١. الملحق ١: صحيفة التوثيق
٢. الملحق ٢: خطة تنفيذ تحسين المهارات
٣. الملحق ٣: ورقة الملاحظات
٤. الملحق ٤: رسالة الرد
٥. الملحق ٥: أسئلة تقييم الطالب

الباب الأوّل

المقدمة

أ. توضيح الموضوع

كالخطوة الأولى في تحديد موضوع البحث ولتجنب سوء الفهم والتفسير في فهم الموضوعع، من الضروري توضيح الموضوع أو شرح محتويات موضوع البحث، وهو "تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي". وصف المعنى من بعض المصطلحات الواردة في موضوع هذا البحث على النحو التالي:

التطبيق هو عملية أو طريقة أو فعل تطبيق أو ممارسة.[١] في هذه الحالة، ما يتم ممارسته هو طريقة لعب الأدوار.

الطريقة تأتي من اللغة اليونانية "*Greek*" أي "*Metha*" تعني من خلال و "*Hodos*" تعني الطريقة أو الأداة أو الأسلوب. بمعنى آخر، الطريقة تعني الطريقة أو الأساليب التي يجب اتباعها لتحقيق هدف معين.[٢]

وفقًا لوهاب، يتم لعب الأدوار وفقًا لدور محدد مسبقًا لأغراض معينة. يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى خلق مواقف تعليمية بناءً على الخبرة والتأكيد على أبعاد المكان والزمان كجزء من مادة التدريس.[٣]

أفلام الرسوم المتحركة هو وسيط به سلسلة من الصور مرتبة بالتسلسل. عندما يتم عرض سلسلة الصور بسرعة كافية، ستظهر السلسلة وكأنها تتحرك.[٤]

---

[1] Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), Jakarta: Balai Pustaka, h. 207

[2] H. Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta:Buna Aksara, 1987, h.97

[3] Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabata, 2007), h. 31

[4] Zeembry, *membuat animasi kartun ucapatan denga flash* (Jakarta:Gramedia, 2007), h.8

ترقية المهارة وفقًا لسوجانا هو نمط من النشاط الهادف، والذي يتطلب التلاعب والتنسيق بالمعلومات المكتسبة، والقدرة على القيام بالأشياء بشكل جيد وسريع ودقيق.

المحادثة هو اسم مصدر ميم مشتق من كلمة حدّث – يحدّث على وزن فعّل – يفعّل والتي تعني المحادثة. محادثة هي مهارة في حد ذاتها تتطلب الاتساق من الشخص الذي يتعلم القدرة على التعبير عن الكلمات بشكل صحيح ومفصل ومتسق من قواعد اللغة والكلمات والأرقام والجمل بحيث يمكن أن تساعده في القياس حسب رغبة المتحدث في تجويد اتصاله.[٥]

مؤسسة التعليمية الإسلامية دار المعارف، ناتار، لامبونج الجنوبي هي مؤسسة تعليمية إسلامية تحت رعاية وزارة الدين، تسهل على الطلاب اكتساب المعرفة الدينية، ليصبحوا جيلًا مرنًا في مواجهة العصر. والآن يوجد ١٣٨ طالبًا و ٢١ هيئة التدريس في مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية.

ب. خلفية البحث

اللغة هي أداة اتصال مهمة للغاية في التفاعل مع أي شخص في هذا العالم، لأنه من خلال اللغة يمكن للمرء أن يتواصل بسهولة مع الآخرين.[٦] وظيفة اللغة هي أدوات الاتصال والتعبير عن الذات وأدوات التفاعل والتكيف الاجتماعي وكأداة للتواصل الاجتماعي. مع وجود لغة، يمكن لأي شخص التواصل، سواء عند تلقي أخبار من أشخاص آخرين أو عند نقل شيء ما في ذهنه. وبالتالي لا يمكن فصل اللغة عن حياة الإنسان لأن البشر هم من يستخدمون اللغة للتفاعل مع الآخرين. وأوضح مصطفى الغليني أن: "اللغة هي كلمة أو لفظ يستخدمه الجميع للتعبير عن نواياهم أو رغباتهم".[٧]

---

[5]Terjemah, Ahmad Abdullah Basyir, *Mudzakarotu Ta'lim al- Kalam (al Muhadatsah), Saudi Arabiyah Li-Daurat at-Tadribiyat al-Maksyafah*, 1971), h. 1

[6]Nandang Sarip Hidayat, "*Problematika Keterampilan Bahasa Arab*," Jurnal Pendidikan Islam, Vol 37 No 1(Januari-Juni 2012), h. 82

[7]Muhtadi Anshor Ahmad, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*, (Yogyakarta: SUKSES Offset,2009), h. 2

تلعب اللغة العربية دورًا مهمًا خاصة بالنسبة للمسلمين لأنها ليست لغة المعرفة فحسب، بل أيضًا لغة العلوم الدينية الأخرى، مثل التفسير والحديث والفقه والتوحيد لأنها مكتوبة باللغة العربية. كلا التعاليم الإسلامية واردة في القرآن والسنة اللتين تستخدمان اللغة العربية. بحيث تكون اللغة العربية هي المفتاح لفهم التعاليم الدينية بشكل صحيح.

بعد رؤية ظاهرة عالمية عن اللغة العربية، يجب أن نرى أيضًا ظاهرة سكان هذا البلد تجاه اللغة العربية فيما يتعلق برغبتهم في تعلم اللغة العربية. نشهد استمرار الشباب من بين نشطاء الحرم الجامعي. إنهم مثل الأشخاص الذين يستيقظون من النوم ويتعلمون اللغة العربية. إنهم مثل الأشخاص المتعطشين لتعلم اللغة العربية والإسلام. لذلك، تقف العديد من مؤسسات مهارات اللغة العربية والإسلامية حول الجامعة العامة أو العلمانية.

مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي هي مؤسسة إسلامية تستوعب وتسهل على الطلاب دراسة الإسلام واللغة العربية. و عن الدكتورة ممتيعة، التي كانت احدى المدرسات منذ إنشائها، وقد قامت هذه المؤسسة بتدريس اللغة العربية، بدءًا من المدرسة الإبتدائية إلى المدرسة الثانوية، وخاصة في المدرسة الثانوية. في البداية كان هناك ٣ أقسام في هذه المؤسسة، كان أحدها قسم اللغات حيث كانت اللغة التي تم تدريسها هي اللغة العربية.[٨]

ومع ذلك، هناك أشياء ملحة للغاية لملاحظة أن أنشطة الكلام أو المحادثة تختلف تمامًا عن المهارات اللغوية الأخرى. نعلم أن هناك أربع مهارات في إتقان اللغة العربية، وهي الاستماع، والكلام (المحادثة)، والقراءة، والكتابة. المحادثة هي إتقان لغوي يعطي الأولوية للتواصل في شكل الكلام بدلاً من القواعد.

بالنسبة لهذا البحث، استخدمت الباحثة أفلام الرسوم المتحركة كدعم في تطبيق طريقة لعب الأدوار. الفيلم هو أداة اتصال تساعد حقًا في عملية زيادة المهارات، لأن ما

[8] Mumtingah, Wawancara dengan penulis, Madrasah Aliyah Daarul Ma'arif, 28 Februari 2021

تراه العيون وتسمعه الأذنين، سيتم تذكره بسرعة وسهولة أكبر مما يُقرأ أو يُسمَع فقط.[٩] يعتبر استخدام الأفلام في عالم التعليم أمرًا مهمًا للغاية، لأنه من خلال الفيلم ستتم عملية تحسين المهارات بشكل أكثر وضوحًا وسرورًا لأنها قادرة على جذب اهتمام الطلاب ويمكنها إقناع الطلاب بالمادة المعنية.[١٠] تماشياً مع ذلك، فإن أفلام الرسوم المتحركة قادرة على إثراء خبرات الطلاب وكفاءاتهم في مواد تعليمية مختلفة لأن أفلام الرسوم المتحركة قادرة على تقديم عروض بصرية أقوى للظواهر المختلفة والمعلومات المجردة التي تلعب دورًا مهمًا للغاية في تحسين جودة مهارة المحادثة.[١١]

تشمل أنواع طريقة المحادثة وفقًا لأسيف هيرماوان ما يلي: (أ) الحوار الجماعي، (ب) لعب الأدوار (التثيل)، (ج) تطبيق التعبيرات الاجتماعية، (د) الممارسة في المجتمع، (هـ) حل المشكلات. من الطرق العديدة المذكورة أعلاه، حاولت الباحثة تطبيق طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة كحل لمشكلات زيادة مهارات المحادثة في المؤسسة. والذي ستقوم الباحثة لاحقًا بإعداد أفلام الرسوم المتحركة باللغة العربية يعمل كوسيط حتى يتمكن الطلاب من فهم الشخصيات التي سيتم لعبها بسهولة أكبر عند تطبيق طريقة لعب الأدوار. هذه الطريقة هي شكل من أشكال زيادة المهارات النشطة، أي توفير الفرصة للطلاب ليكونوا نشطين في التعبير عن قدراتهم الأساسية. في حين أن منصب المدرس هو فقط كميسر يدعم مسار أنشطة التدريس والتعلم. من خلال إشراك الطلاب جسديًا وعقليًا، ستكون عملية أنشطة التعلم المحادثة قادرة على تطوير المهارات المستهدفة.

تبدأ مراحل ممارسة الكلام من أبسطها، وهي المرحلة الأولية حيث يمارس الطلاب الاستماع والتقليد أو التلاوة. تمرين الاستماع والتقليد هو مزيج من مهارات

---

[9]Yudhi Munadi, Media Keterampilan: Suatu Pendekatan Baru, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), Cet. 1, h. 116.

[10]Muslih Aris Handayani, *Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan*, INSANIA, Vol. 11, 2006, h. 176-186, (http://ejournal.stainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/download/144/141).

[11]Muhammad Rahmattullah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Keterampilan Film Animasi terhadap Hasil Belajar*, 2012, h. 178-186, (http://ejournal.unesa.ac.id/article/4272/19/article.pdf).

الانتباه الأساسية ومهارة الكلام، والفرق هو أن الهدف النهائي لمهارات الانتباه هو القدرة على فهم ما يتم الاستماع إليه بينما الهدف النهائي من تمرين مهارات المحادثة هو نقل الأفكار أو خواطر أو رسائل للآخرين شفهيا. المراحل التالية هي التدريب على نمط الجملة، وممارسة المحادثة، ورواية القصص، والمناقشة، والمقابلات، والتمثيلية، والخطابة.[١٢]

هناك خمسة جوانب من المؤشرات المستخدمة لقياس مهارات الكلام لدى الطلاب، وهي (١) الطلاقة في الكلام، (٢) الاختيار الصحيح للكلمات (الإلقاء)، (٣) تركيب الجملة، (٤) المنطق (التأمل)، و (٥) التواصل أو الاتصال بالعين.[١٣]

ركزت الباحثة في هذا البحث على أنواع مهارات الكلام التي تم إجراؤها من خلال المحادثة.

بناءً على الخلفية أعلاه، حاولت الباحثة في هذا البحث تطبيق طريقة لعب الأدوار في محاولة لترقية الاهتمام بتعليم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكلام.

من نتائج ملاحظات الباحثين السابقين استخدم المدرس طريقة لعب الأدوار في تعليم اللغة العربية. حيث يقوم المدرس في عملية التعلم بتقسيم الطلاب وفقًا للأدوار أو الأشكال الموجودة في نص الحوار، ولكن حتى الآن تعد طرق تحسين المهارات المستخدمة أقل فعالية لأن المدرس يسمح للطلاب بالحضور إلى مقدمة الفصل عن طريق إحضار كتب العمل الطلاب كأداة تساعدهم في المحادثة، لذلك عند لعب الأدوار في حوار، لا يزال الطلاب يقرؤون النص. لا يزال من الممكن القول بأن أنشطة التعلم المحادثة رتيبة للغاية، ولا توجد اختلافات في ترتيبات الفصل والألعاب والأشياء المماثلة. وقد تعزز

---

[12]Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012), h.56

[13] Samsul, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 4 SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan*, (Tadulako:Universitas Tadulako, Vol.04 ,No.8, 2014), hlm. 175

ذلك من خلال نتائج المقابلات مع مدرس اللغة العربية الذين قالوا إنهم لم يجدوا الطريقة الصحيحة بحيث كان الطلاب أقل اهتمامًا بتحسين مهارة المحادثة.[١٤]

الأساليب التي استخدمها المدرس حتى الآن كان لها تأثير على مهارة المحادثة لدى الطلاب كما هو موضح في البيانات التالية:

الجدول ١.١

بيانات نتائج الاختبار القبلي لطلاب الصف الحادي عشر أ

بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي

الرقم	الاسم	الحد الأدنى من معايير الاكتمال	النتيجة	البيان
١	A ١	٧٥	٣٥	غير بالغ الاكتمال
٢	A ٢	٧٥	٥٥	غير بالغ الاكتمال
٣	A ٣	٧٥	٨٠	بالغ الاكتمال
٤	A ٤	٧٥	٦٠	غير بالغ الاكتمال
٥	A ٥	٧٥	٦٠	غير بالغ الاكتمال
٦	A ٦	٧٥	٧٥	غير بالغ الاكتمال
٧	A ٧	٧٥	٤٠	غير بالغ الاكتمال
٨	A ٨	٧٥	٦٠	غير بالغ الاكتمال
٩	A ٩	٧٥	٤٥	غير بالغ الاكتمال
١٠	A ١٠	٧٥	٧٥	غير بالغ الاكتمال
١١	A ١١	٧٥	٥٠	غير بالغ الاكتمال
١٢	A ١٢	٧٥	٤٠	غير بالغ الاكتمال
١٣	A ١٣	٧٥	٤٥	غير بالغ الاكتمال

[14] Nurhasannah, Wawancara dengan Penulis, Madrasah Aliyah Daarul Ma'arif, 21 April 2022

١٤	A ١٤	٧٥	٨٥	بالغ الاكتمال
١٥	A ١٥	٧٥	٧٥	بالغ الاكتمال
١٦	A ١٦	٧٥	٧٥	غير بالغ الاكتمال
١٧	A ١٧	٧٥	٧٥	بالغ الاكتمال
١٨	A ١٨	٧٥	٤٠	غير بالغ الاكتمال
١٩	A ١٩	٧٥	٤٥	غير بالغ الاكتمال
٢٠	A ٢٠	٧٥	٣٥	غير بالغ الاكتمال
٢١	A ٢١	٧٥	٨٠	غير بالغ الاكتمال
٢٢	A ٢٢	٧٥	٧٥	بالغ الاكتمال
٢٣	A ٢٣	٧٥	٥٠	غير بالغ الاكتمال
٢٤	A ٢٤	٧٥	٦٥	غير بالغ الاكتمال
٢٥	A ٢٥	٧٥	٦٥	غير بالغ الاكتمال
٢٦	A ٢٦	٧٥	٦٠	غير بالغ الاكتمال
٢٧	A ٢٧	٧٥	٤٥	غير بالغ الاكتمال
٢٨	A ٢٨	٧٥	٣٥	غير بالغ الاكتمال
متوسط النتيجة			**٥٨**	
الطلاب بالغ الاكتمال			**٩ (٣٣٪)**	
الطلاب غير بالغ الاكتمال			**١٨ (٦٧٪)**	

معايير تقييم الاختبار القبلي:

١. الطلاقة في الكلام

٢. دقة اختيار الكلمات (الإملاء)

٣. تركيب الجملة

٤. المنطق (التأمل)

٥. التواصل / الاتصال بالعين

بناءً على نتائج الاختبار القبلي لمهارة الكلام الذي أجراه الباحثة على الطلاب في الفصل الحادي عشر أ مدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي، أظهر أنّ من بين ٢٧ طالبًا، كان ٩ طلاب (٣٣٪) بالغ الاكتمال، أما ١٨ طالبا (٦٧٪) غير بالغ الاكتمال. هذا يدل على أن معظم الطلاب لم يحصلوا على النتائج المثلى.

بناءً على الحقائق المذكورة أعلاه، ترغب الباحثة بإجراء البحث في تلك المؤسسة. تحاول الباحثة إيجاد حلول لأسباب بطء مستوى كفاءة الطلاب. تحاول الباحثة تتطبيق طريقة لعب الأدوار (Role play) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة، لمعرفة الفرق بين الطريقة القديمة والطريقة الجديدة ومدى تأثيرها.

ج. تركيز البحث و فرعه

١. تركيز البحث

من وصف خلفية البحث أعلاه، حددت الباحثة محور بحثها، و هو تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي.

٢. التركيز الفرعي

أ. تطبيق طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة

ب. فعالية طريقة لعب الأدوار في ترقية مهارة المحادثة

د. مشكلة البحث

بناءً على وصف الخلفية وتحديد المشكلات الموضحة أعلاه، فإن المشكلة الرئيسية التي سيتم دراستها من خلال هذا البحث هي:

١. كيف يتم تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي؟
٢. هل تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة يؤثر على ترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي؟

هـ. أهداف البحث

بناءً على المشكلات المذكورة أعلاه، فإن أهداف هذا البحث هي:

١. لمعرفة كيفية تطبيق طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة لترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي
٢. لمعرفة مدى طريقة لعب الأدوار (*Role Play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة يؤثر على ترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي.

و. أهمية البحث

من المتوقع أن تساهم نتائج هذا البحث في تحسين جودة التعليم في المرسة الثانوية، خاصة للباحثة نفسها. أهمية هذا البحث هي:

١. للمؤسسة

من المتوقع أن يقدم هذا البحث أهمية في دراسة وتطوير مفهوم وتأثير طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة في ترقية مهارة المحادثة في مؤسسات التربية الإسلامية، وخاصة في المدرسة الثانوية.

٢. للمدرسين

حتى يعرف المدرسون بشكل صحيح الاستخدام الصحيح لطريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة كطريقة وأداة في عملية التعليم لدى طلابهم.

٣. للطلاب

حتى يعرف الطلاب الهدف من استخدام طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة كشكل من أشكال تحسين المهارات الفعالة للطلاب.

٤. للباحثة

كأحد متطلبات للحصول على درجة البكالوريوس في كلية التربية بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج، وتوفير الخبرة في إجراء البحث وإضافة نظرة ثاقبة حول كيفية تحسين جودة و تحسين المهارات، بالإضافة إلى مرجع في تنفيذ عملية التدريس في المستقبل

٥. للباحثين الآخرين

كمرجع ومقارنة لإجراء البحوث المتعلقة بنفس المشكلة في مواقع مختلفة.

٦. للقراء

حتى يفهم القراء بشكل أفضل تعريف طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة في عملية التعليم في مؤسسات المدرسة الثانوية.

ز. البحوث السابقة

تدرك الباحثة أن لا يوجد باحثون خالصون يحيدون تمامًا عن الأفكار الشخصية. لذلك، حصلت الباحثة في هذا البحث على معلومات مهمة من مصنفات علمية أخرى من أجل إنشاء نظرية جديدة. هناك العديد من الدراسات المماثلة التي يمكن استخدامها كأدبيات بحثية لهذا البحث، وهي:

الجدول ١.٢

البحوث السابقة

الرقم	موضوع البحث	نتائج البحث	الطريقة	المساواة	الاختلاف
١	تطبيق طريقة لعب الأدوار لتحسين قدرات الطلاب على المحادثة في مادة اللغة العربية.	هناك ترقية في مهارة المحادثة لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة مفتاح الهدى الإبتائية الإسلامية، مدينة باندونغ في المواد العربية بعد تطبيق طريقة لعب الأدوار.	البحث الإجرائي الصفي	يستخدم هذا البحث مع البحث السابق نفس الطريقة، وهي البحث الإجرائي الصفي	يبحث بحث دينا أريانتي أكثر في تحسين مهارة المحادثة، بينما يبحث هذا البحث أكثر في كيفية تأثير طريقة لعب الأدوار القائمة على أفلام الرسوم المتحركة في ترقية مهارة المحادثة.

٢	تطبيق طريقة لعب الأدوار في تحسين مهارة الأخلاق و العقيدة في تحسين سلوك الطلاب في مدرسة المحمدية الثانوية الإسلامية ٣ سورابايا	تم تنفيذ طريقة لعب الأدوار في هذا البحث بشكل جيد. على الرغم من وجود عدد من الأشياء التي لا تتوافق مع الخطة الأصلية، إلا أنها لم تتسبب في تدخل كبير في عملية تنفيذ طريقة لعب الأدوار.	البحث النوعي الوصفي	يكمن تشابه هذا البحث مع البحث السابق في استخدام أساليب جمع البيانات، أي باستخدام طريقة الملاحظة والمقابلة والتوثيق.	الفرق بين هذا البحث والبحث السابق في منهج البحث، فقد استخدم الباحث السابق منهجًا وصفيًا نوعيًا بينما استخدم هذا البحث أسلوب البحث الإجرائي الصفي.
٣	تطبيق طريقة لعب الأدوار لترقية نشاط تعلم الطلاب في ماة التاريخ لدى طلاب الصف العاشر ١٠ بالمرسة الثانوية الحكومية ٣	أظهرت نتائج البحث بعد تطبيق طريقة لعب الأدوار أن نشاط تعلم الطلاب في موضوع التاريخ لدى طلاب الصف العاشر ٣ كان يعمل بشكل فعال، وكان يظهر	البحث الإجرائي الصفي	يستخدم هذا البحث أيضًا البحث الإجرائي الصفي كما تم في البحوث السابقة	يستخدم الباحثة خير النعمة نموذج عمل كورت ليوين، بينما تستخدم الباحثة في هذا البحث نموذج

	مدينة كيديري	الترقية في نشاط تعلم الطالب في كل إجراء.			كيميس و ماك تاغات.
٤	استخدام أساليب لعب الأدوار لتحسين مهارات ومواقف التعاون في مسرحية التمثيلية لدى طلاب الصف الثامن ب في مدرسة جامعة الإندونيسي المتوسطة يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٥	نجح استخدام طريقة لعب الأدوار في ترقية مهارات ومواقف التعاون في لعب التمثيل لدى طلاب الصف الثامن ب في مدرسة جامعة الإندونيسي المتوسطة يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٥.	البحث الإجرائي الصفي	تكمن أوجه التشابه في المشكلات التي يواجهها الطلاب فيما يتعلق بضعف قدرة المحادثة والطريقة المستخدمة تستخدم البحث الإجرائي الصفي من خلال دورتين.	يكمن الاختلاف بين بحث سيسيليا براديتا نوفيتا ساري وهذا البحث في موقع البحث

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. النظرية المستخدمة

١. تطبيق طريقة لعب الأدوار

أ) تعريف طريقة لعب الأدوار

طريقة لعب الأدوار هي طريقة لإتقان المواد التعليمية من خلال تنمية خيال الطلاب وتقديرهم. يتم تطوير الخيال والتقدير من قبل الطلاب من خلال لعبهم كشخصيات حية أو كائنات غير حية. يتم لعب هذه اللعبة بشكل عام من قبل أكثر من شخص، وهذا يعتمد على ما يتم لعبه.[١٥] اسم آخر لهذا الدور هو التمثيل الاجتماعي، في اللغة العربية طريقة لعب الأدوار تسمى أيضًا طريقة التسرحية.

وفقًا لجيليان بورتر لادوس، يأتي كلمة "*Role Play* " من كلمة "*role*" والتي تعني المشاركة في نشاط خاص و "*play*" مما يعني أن الدور يتم أخذه أو استخدامه في بيئة حيث يمكن للطلاب تطوير الإبداع واللعب بشكل كامل.[١٦]

تقنية المهارات اللغوية في طريقة لعب الأدوار جيدة جدًا لتعليم الطلاب استخدام اللغات المختلفة. تختلف طريقة حديث الوالدين بالتأكيد عن طريقة حديث الأطفال. تتطلب وظيفة ودور الشخص طريقة معينة في الكلام واللغة أيضًا. في لعب الأدوار، يتصرف الطلاب، يطبقون ويتحدثون وفقًا لدور الشخص الذي يلعبونه. على

[15]Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogjakarta: Diva Press, 2011), h.49

[16]Mail Gostik (media on line dan education center), Role *Playing Dalam Bahasa Indonesia*, (http://mail-chaozkhaky-costikcomunity.blogspot.co.id), akses pada bulan Januari 2022, pukul 20.14

سبيل المثال كمدرسين وأولياء الأمور والشرطة والقضاة وما إلى ذلك. تتطلب كل شخصية يتم لعبها خصائص معينة أيضًا.[١٧]

ب) خطوات طريقة لعب الأدوار

فيما يلي خطوات تنفيذ طريقة تحسين المهارات من خلال لعب الأدور:

أ. يقوم المدرس بترتيب أو إعداد السيناريو الذي سيتم عرضه.

ب. تعيين بعض طلاب لدراسة السيناريويومين قبل عملية التدريس

ج. يكون المدرس مجموعات من ٥ أعضاء أو أكثر

د. تقديم شرح للكفاءات المطلوب تحقيقها.

هـ. استدعاء الطلاب الذين تم تعيينهم لتشغيل السيناريوهات التي تم إعدادها.

و. يجلس كل طالب في مجموعته، ثم يراقب كل طالب السيناريو الذي يعرضه اللاعبون.

ز. بعد الانتهاء من العرض، قدمت كل مجموعة استنتاجاتها.

ح. يعطي المدرس استنتاجات وتقييمات عامة.[١٨]

أمّا عند حمزة أونو، فإن إجراء لعب الأدوار يتكون من تسع خطوات، وهي:

أ. تحذير

يقدم المدرس أولاً ما هو لعب الأدوار.

---

[17]Djago Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986), h.122

[18]Nasih dan Kholidah, *Metode dan Teknik Keterampilan*, h.79-80

ب. اختر لاعب

يقسم المدرس الطلاب إلى عدة مجموعات، ثم يعطي المواد التي سيتم استخدامها.

ج. إعداد الملاحظة

يعين المدرس العديد من الطلاب الآخرين، الذين لم يحصلوا على دور، ليكونوا مراقبين.

د. تمهيد المسرح

يناقش المدرس والطلاب الأدوار التي يجب لعبها، وما هو مطلوب أثناء لعب الأدوار.

هـ. لعب الأدوار

تنفيذ لعب الأدوار من قبل كل مجموعة على محمل الجد.

و. المناقشة والتقييم

يطلب المدرس من الطلاب مناقشة وتقييم أو إعطاء آراء حول الأدوار التي تم تنفيذها

ز. إعادة الدور

بعد إجراء المناقشة، يُطلب من الطلاب لعب الدور مرة أخرى. الهدف هو أن الثانية يمكن تنفيذها على النحو الأمثل.

ح. المناقشة الثانية والتقييم

في هذه المرحلة، لا يختلف الأمر كثيرًا عن المناقشة والتقييم في المرحلة الأولى. هنا يطلب المدرس من كل مجموعة إجراء مناقشات وتقييم الأدوار التي تم تنفيذها.

ط. تبادل الخبرات والاستنتاجات.

يتم دعوة الطلاب من قبل المدرس لمشاركة خبراتهم حول الأدوار التي تم تنفيذها والاستمرار في التوصل إلى استنتاجات لهذا النشاط.[١٩]

من بين الخطوات العديدة التي وصفها الباحثون أعلاه، يستخدم الباحثون هنا الخطوات التالية:

أ. ينقل المدرس المادة التي ستتم دراستها أو مناقشتها

ب. يشرح المدرس للطلاب حول المادة التي يتم دراستها

ج. يلعب المدرس أفلام الرسوم المتحركة للطلاب

د. يقسم المدرس أدوار الطلاب حسب الشخصيات في فيلم الرسوم المتحركة

هـ. يوجه المدرس الطلاب إلى الانتباه إلى أدوار كل منهم وفهم محتوى فيلم الرسوم المتحركة الذي يتم عرضه

و. يلعب الطلاب الدور وفقًا لما هو موجود في فيلم الرسوم المتحركة

ز. يدعو المدرس الطلاب لطرح أسئلة حول المواد غير المفهومة

ح. يقوم المدرس بإجراء اختبارات لمعرفة مدى فهم الطلاب وقدراتهم

ط. يقوم المدرس والطلاب بإجراء التقييمات

[19] Uno, *Model Keterampilan*, h. 26-28.

ي. يعطي المدرس الاستنتاج.

ج) أهداف طريقة لعب الأدوار وأهميتها

أهداف طريقة لعب الأدوار تناسب بنوع التعلم، منها:[٢٠]

١) التعلم بالممارسة. يؤدي الطلاب أدوارًا معينة وفقًا للواقع الفعلي. الهدف هو تطوير المهارات التفاعلية أو المهارات التفاعلية.
٢) التعلم من خلال التقليد. يتعرف الطلاب الذين يشاهدون الدراما على أنفسهم مع الممثلين (الممثلين) وسلوكهم.
٣) التعلم من خلال الملاحظة. يعلق المراقبون (الرد على) سلوك اللاعبين أو أصحاب الأدوار الذين تم عرضهم. الهدف هو تطوير الإجراءات والمبادئ المعرفية التي تكمن وراء سلوك المهارات التي تم تصويرها بشكل درامي.
٤) التعلم من خلال التقييم والتقويم والتكرار. يمكن للمشاركين تحسين مهاراتهم من خلال تكرارها في الأداء التالي. من الوصف أعلاه يمكن الاستنتاج أن الغرض من طريقة لعب الأدوار هو زيادة المهارات التي تهدف إلى تمثيل مادة التدريس التي من المتوقع أن يتمكن الطلاب من تلقي واستيعاب المواد التي يقدمها المدرس.

يحب جميع الطلاب حقًا لعب الأدوار لأنه يعبر عن خيالهم بناءً على التجارب التي يشهدونها. يمكن أن يوفر لعب الأدوار مثل الحروب والمنازل والأطباء وما إلى ذلك كثير من الأهمية لتنمية الأطفال. من بين هذه الأهمية:

١) تطوير الإبداع.

من خلال لعب الأدوار، يطور الأطفال الإبداع في صنع سيناريوهات القصة وتمثيل الشخصيات بشكل عفوي. سيستخدم الأطفال أيضًا إبداعهم في صنع واستخدام أدوات مثل صنع السيوف من الورق أو استخدام الحوض كطبل.

---

[20]Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan pendekatan sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h.198

٢) تطوير الخيال.

الخيال نشاط إيجابي لتنمية الأطفال. من السهل جدًا على الأطفال تخيل كونهم طبيبًا ومدرسا وسائقًا وما إلى ذلك، لذا فهم يستمتعون به حقًا ولا يملون سريعًا من الأدوار التي يلعبونها.

٣) تحسين المهارات الاجتماعية

إذا تم لعب الأدوار بشكل جماعي يتكون من عدة أطفال، فيمكن أن يؤدي ذلك إلى تحسين مهارات التنشئة الاجتماعية. يميل الأطفال الذين يلعبون عادة في مجموعات إلى الاختلاط الاجتماعي بسهولة أكبر في بيئات جديدة.

٤) زيادة الثقة.

يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى زيادة الثقة بالنفس. يحب الأطفال إظهار أدوارهم للأقران والآباء. يميل الأطفال أيضًا إلى استخدام خيالهم في التعبير عن أنفسهم دون تنظيم.

٥) تحسين مهارات اللغة.

يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى تحسين المهارات اللغوية لأن الأطفال سيستخدمون لغة رسمية كما يرون ويسمعون من الشخصيات التي يقلدونها.

٦) توليد روح التعاون والاحترام المتبادل.

عادة ما يتم لعب الأدوار بشكل جماعي على أساس الاتفاق المتبادل. هذا يمكن أن يزيد من روح التعاون والاحترام المتبادل.

٧) تحسين المهارات الحركية.

يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى تحسين المهارات الحركية الإجمالية (مثل المشي والرفع والسحب وما إلى ذلك) وتحسين المهارات الحركية الدقيقة (مثل أزرار الدوران والكتابة والقطع وما إلى ذلك).

٨) ممارسة الاستقلالية.

يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى تدريب الاستقلال لأن الأطفال لا يحتاجون إلى أن يكونوا برفقة والديهم. عند لعب الأدوار، غالبًا ما يحاول الأطفال تعلم

القيام بأشياء يقوم بها الكبار، على سبيل المثال، تنظيف الأرض، وصب المشروبات، وتقديم المشورة، وما إلى ذلك.

د) مزايا و عيوب طريقة لعب الأدوار

يؤدي لعب الأدوار في هذه الطريقة إلى جعل الطلاب مهتمين باتباع الدرس، لأن لعب الطلاب دورًا مثل شخص آخر يعد تجربة جديدة بالنسبة لهم. يجب على الطلاب أيضًا أن يضعوا أنفسهم مثل شخصية الشخص الآخر.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي لعب الأدوار أيضًا إلى توسيع التفاعل الاجتماعي وتطوير المهارات الاجتماعية. في هذه الحالة، يتعلم الطلاب كيفية المشاركة والعيش معًا والتسامح واحترام آراء الآخرين وتعلم كيفية العيش في المجتمع بشكل عام.

يوفر لعب الأدوار ظروفًا يمكن أن تقضي على الخوف أو القلق، لأنه في لعب الأدوار يمكن للأفراد التعبير عن أنفسهم بحرية دون خوف من "العقوبات" الاجتماعية على أفعالهم.

ووفقًا لما قاله السيد باسير الدين عثمان، فإن مزايا طريقة لعب الأدوار هي:

أ. يتم تدريب الطلاب ليكونوا قادرين على تمثيل شيء ما وممارسة شجاعتهم أيضًا.

ب. سيصبح الفصل أكثر حيوية لأنه يجذب انتباه الطلاب

ج. يمكن للطلاب الارتقاء إلى مستوى الحدث، لذلك من السهل استخلاص استنتاجات بناءً على الملاحظات.

د. يتم تدريب الطلاب على تأليف الأفكار بانتظام.[٢١]

[21]Roestiyah N.K , *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2008), cet. VII, h.90

المزايا الأخرى إلى جانب ما سبق هي:

أ. يمكن للطلاب التدرب على تدريب أنفسهم ليكونوا قادرين على فهم محتويات المادة التي سيتم تشغيلها وتذكرها.

ب. سيتم تدريب الطلاب على التأمل الإبداعي

ج. يستطيع تنمية المواهب الفنية الموجودة لدى الطلاب.

د. يمكن تنمية التعاون بين الفرق وتعزيزه بشكل صحيح

هـ. اعتاد الطلاب على قبول المسؤولية ومشاركتها مع زملائهم الأصدقاء.

و. يمكن تدريب لغة الطلاب المنطوقة على أن تصبح لغة جيدة، بحيث يسهل فهمها من قبل الآخرين.

على الرغم من أن هذه الطريقة لها العديد من المزايا في استخدامها لتحسين المهارات، فقد تبين أن هذه الطريقة تحتوي أيضًا على العديد من نقاط الضعف، بما في ذلك:

أ. إذا لم يكن الطلاب مستعدين جيدًا، فمن المحتمل ألا يتم إجراؤها بجدية.

ب. قد لا يتم لعب الأدوار وفقًا للخطة إذا لم يكن الجو داعمًا.

ج. قد لا يؤدي لعب دور بالضرورة إلى الاتجاه المتوقع.

د. إذا لم يتم توجيه الطلاب بشكل جيد في لعب الأدوار، فسوف يواجهون صعوبات.

هـ. يستغرق لعب الأدوار كثير من الوقت.[٢٢]

٢. أفلام الرسوم المتحركة

أ) تعريف أفلام الرسوم المتحركة

الفيلم عبارة عن سلسلة من الصور في إطارات. يتم تشغيل كل إطار بسرعة وبالتناوب بحيث يبدو حيًا ومتحركًا ويوفر تصورًا مستمرًا.[٢٣] الفيلم هو وسيلة لها قدرات كبيرة في المساعدة في عملية التعليم والتعلم، مع الأخذ في الاعتبار أن الأفلام تحتوي على صوت وصور أيضًا.

أفلام الرسوم المتحركة تأتي من تخصصين. الفيلم متجذر في عالم التصوير الفوتوغرافي والرسوم المتحركة متجذرة في عالم الصور.[٢٤] ذكر شابيب ووهيو أن الأفلام تستخدم لتوصيل فكرة ورسالة وواقع. في هذه الحالة، فهذا يعني أن الفيلم يستخدم للتواصل أو تقديم الموضوع.

كانت الفكرة الأولية لصنع الفيلم عندما تم وضع سلسلة من الصور الثابتة بشكل متسلسل معًا بإحكام وعرضها بالتناوب بسرعة عالية بحيث يشعر المشاهد أن الفيلم يتحرك وينبض بالحياة. في الوقت الحاضر، تعتبر التطورات التكنولوجية سريعة جدًا ورقمية تمامًا، مما يسهل على الممارسين التربويين أن يكونوا أكثر إبداعًا وابتكارًا في صناعة الأفلام لتحسين المهارات.

فيلم تحسين المهارات نفسه عبارة عن مزيج من العروض التقديمية الخيالية والواقعية والتقنية.[٢٥] يقال إنها خيالية لأن صناعة الأفلام تتطلب الخيال. يقال إنها واقعية

---

[22]Hamzah B. Uno, *Model Keterampilan Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), h. 25-26

[23]Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op. cit.*, h. 64

[24]Chabib Syafrudin & Wahyu Pujiyono, Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphic, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol. 1, 2013, 387-398

[25]Daryanto, *op. cit.*, h. 85.

لأن الخيال يحتوي على معلومات حول مواد الدراسة التي سيتم نقلها إلى الطلاب. ويقال إنها تقنية لأن صناعة الأفلام يجب أن تستند إلى خصائص الطلاب والكفاءات الأساسية التي يجب تحقيقها.

تمتلك الأفلام حقًا إمكانية تحفيز وتقدير الطلاب. يمكن للقصص المعروضة من خلال الأفلام أن تساعد الأطفال على فهم الحياة من حولهم والاستجابة لها.[٢٦] يتم تقديم الأفلام كوسيلة للمهارات لأخذ الرسائل من سطر القصة وفقًا للموضوعات والموضوعات التي يتم تدريسها، بحيث يفهم الطلاب بسهولة ويتعلمون الدروس من الأفلام التي يشاهدونها.

يمكن رؤية الفوائد والخصائص الأخرى، وفقًا لمنادي، في الجدول التالي:[٢٧]

الجدول ٢.١

خصائص الفيلم

المزايا	العيوب
أ. التغلب على قيود المسافة والوقت ؛ ب. يمكن تكرار الفيلم عند الضرورة، لمزيد من الوضوح ؛ ج. تسليم الرسائل بسرعة وسهولة ؛ د. تنمية خيال الطلاب. هـ. توضيح الأشياء المجردة ورسم صورة أكثر واقعية و. تنمية الاهتمام والدافع للتعلم ؛	أ. التأكيد على أهمية المادة على عملية تطوير المادة ب. يعتبر استخدام الفيلم باهظ التكلفة ؛

[26]Tim Pustaka Familia, *Warna Warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya,* (Yogyakarta: Kansius, 2010), cet. Ke-5, h. 182

[27]Munadi, *Media Keterampilan: Sebuah Pendekatan Baru,* (Cipayung: Gaung PersadaPress, 2008), cet. Ke-1, h. 116

إن قدرة الفيلم على التغلب على قيود المسافة والوقت تعني أن الفيلم قادر على تقديم حدث يقع في مكان بعيد أو مختلف عن الموقع الذي نعيش فيه. يمكن للفيلم أيضًا معالجة حدث قد يستغرق عادةً أسبوعًا أو أسبوعين إلى دقيقة أو دقيقتين. يمكن أيضًا تكرار الأفلام إذا لزم الأمر. خاصة في العمليات التي تصف خطوة أو تسلسل الأحداث التي يجب تذكرها، على سبيل المثال عملية التمثيل الضوئي.

بالإضافة إلى خصائص الأفلام أعلاه، تصف أرشاد أيضًا بعض مزايا وعيوب الأفلام، ومنها:[٢٨]

١. أكمل خبرات الطلاب الأساسية عندما يقرؤون ويناقشون ويمارسون. على سبيل المثال، جرب مشاهدة كيفية عمل معدل ضربات القلب.
٢. وصف عملية ويمكن مشاهدتها بشكل متكرر.
٣. زيادة الدافع والجوانب العاطفية الأخرى.
٤. يمكن للأفلام دعوة الأفكار والمناقشات في مجموعات الطلاب.
٥. يمكن أن تقدم أحداثًا خطيرة إذا تم عرضها بشكل مباشر.
٦. يمكن استخدامها لمجموعات كبيرة أو مجموعات صغيرة.
٧. بمهارته وتقنيته، يمكن مشاهدة فيلم يستغرق أسبوعًا بالسرعة العادية في بضع دقائق فقط. على سبيل المثال، عملية تتفتح الزهور.

إلى جانب نقاط قوته، يصف أرشاد أيضًا بعض نقاط الضعف من الفيلم، بما في ذلك:

١. يتطلب عمومًا تكاليف باهظة ووقتًا طويلاً.
٢. عندما يتم عرض الفيلم وتتحرك الصور بشكل مستمر، لا يمكن لجميع الطلاب متابعة المعلومات التي سيتم نقلها.

[28]Arsyad, *op. cit.*, h. 49

٣. الأفلام المتوفرة لا تتوافق دائمًا مع الاحتياجات والأهداف التعليمية المرغوبة، ما لم تكن الأفلام مصممة خصيصًا لوسائط التعلم.

للأفلام أيضًا إمكانية تحفيز وإثارة تقدير الأطفال. يمكن للقصص المعروضة من خلال الأفلام أن تساعد الأطفال على فهم الحياة من حولهم والاستجابة لها. بصرف النظر عن ذلك، يوفر الفيلم أيضًا الترفيه الخاص به للطلاب حتى لا يشعرون بالملل عند المشاركة في جلسة تحسين المهارات، لكنهم سيتلقون الرسالة التي يتم تدريسها من هذا الفيلم.

تأتي الرسوم المتحركة من الكلمة اللاتينية "*anima*" والتي تعني الروح والحياة. بالإضافة إلى ذلك، تأتي كلمة الرسوم المتحركة أيضًا من كلمة *animation* التي تأتي من الكلمة الأساسية *to anime* في القاموس الإندونيسي الإنجليزي تعني تحريك. الرسوم المتحركة بمعنى الرسوم المتحركة يطلق عليها ن. إمامة، وهي محاولة لتحريك شيء لا يستطيع التحرك من تلقاء نفسه.[٢٩] الرسوم المتحركة هي أيضًا شاشة عرض تجمع بين النص والرسومات والوسائط الصوتية في نشاط الحركة. يقول نيو في منير أن الرسوم المتحركة هي تقنية يمكنها جعل الصور الثابتة تظهر حية، ويمكن أن تتحرك وتتصرف وتتحدث.[٣٠] بهذه الطريقة، الرسوم المتحركة تعني أنها نتيجة عملية الجمع بين مختلف الكائنات أو الرسوم الثابتة. يتم نقل الكائن أو الصورة من خلال تغييرات تدريجية ويتم إطلاقها بسرعة عالية ويتم إضافة الصوت بحيث تظهر الصورة وكأنها تعمل، حية، متحركة وقادرة على الكلام.

يمكن شرح العمليات البيولوجية المعقدة بسهولة للطلاب. في عملية التدريس، غالبًا ما يواجه الطلاب مواد مجردة وخارج التجربة اليومية بحيث يصعب على الطلاب

[29]N. Imamah, Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Keterampilan Kooperatif Berbasis Kontruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan, *JurnalPendidikan IPA Indonesia*, Vol. 1, 2012, h. 32-36

[30]Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008),cet. Ke-1, h. 18.

قبول الموضوع وفهمه. تخصص الرسوم المتحركة هو أنها تصور المفاهيم المجردة التي يصعب ممارستها في الفصل.

يوضح الجدول التالي مزايا وعيوب الرسوم المتحركة:

الجدول ٢.٢

خصائص الرسوم المتحركة

المزايا	العيوب
أ. تجميع المعلومات الدقيقة معًا في شكل أساسي يتم عرضه ؛ ب. التركيز، لأن تغيير العناصر ونقلها يمكن أن يجذب انتباه الجمهور لرؤية الموضوع وتحفيز المستخدم على اتخاذ إجراء ؛ ج. يوفر جسراً بصرياً ويجذب انتباه المستخدم دون وعي من الموضوعات المقدمة ؛ د. سيتعلم المتعلمون بشكل أسرع، وسيكون لديهم موقف أفضل تجاه تحسين المهارات ؛ هـ. تحسين المهارات التفاعلية مع الرسوم المتحركة الحية والمحاكاة والفيديو والصوت والرسومات والتعليقات ومشورة الخبراء ؛ و. المرونة والأمان ز. القضاء على الإحباط ح. عملي؛ ط. ثابتة؛ ي. لفت الانتباه.	أ. يتطلب تطويرها وجود خبراء محترفين، وليس فقط أي شخص يمكنه ذلك ؛ ب. يتطلب تطويرها وقتًا طويلاً ؛ ج. يتطلب المزيد من الذاكرة ومساحة التخزين ؛ د. يتطلب معدات هـ. خصيصًا للعروض التقديمية عالية الجودة.

تم تصنيف الرسوم المتحركة أعلاه بناءً على نقاط القوة والضعف فيها. بشكل عام، للرسوم المتحركة مزايا تتعلق بقدرتها على جذب انتباه الطلاب. بسبب قدرته على التأكيد على أجزاء معينة من المفهوم مع التغييرات في الحركة. إلى جانب ذلك، فإن الرسوم المتحركة مثيرة للاهتمام أيضًا لأنها يمكن أن تكون جسرًا مرئيًا للمفاهيم المجردة بمرونتها. في حين أن ضعف الرسوم المتحركة بشكل عام، هو التركيز بشكل أكبر على عملية التصنيع التي لا يمكن إجراؤها إلا من قبل خبراء أو محترفين لديهم أدوات خاصة ووقت إنتاج طويل.

ذكر هاريسون وهاميل في رحمة الله أن أفلام الرسوم المتحركة قادرة على إثراء تجارب الطلاب وكفاءاتهم في مواد تعليمية مختلفة. أوضحت أجينا أيضًا في رحمة الله أن استخدام أفلام الرسوم المتحركة في أنشطة تحسين المهارات يمكن أن يحسن جودة عمليات و نتائج التعلم.[٣١] أفلام الرسوم المتحركة ككل، وفقًا لـ بوجياجيس و هيت في سوكمانيار، قادرة أيضًا على زيادة الاهتمام والفهم والمهارات في العمل الجماعي.[٣٢]

بهذه الطريقة، فهذا يعني أن أفلام الرسوم المتحركة هي أداة مهارة يمكن أن تسهل على الطلاب قبول الرسالة المنقولة. على وجه الخصوص، نظرًا لأن فيلم الرسوم المتحركة له مزايا عديدة في تسجيل عملية ما، فإنه له أيضًا قيمة ترفيهية خاصة به للطلاب.

---

[31]Muhammad Rahmattullah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Keterampilan Film Animasi terhadap Hasil Belajar*, 2013, h. 178-186, (http://ejournal.unesa.ac.id/article/4272/19/article.pdf).

[32]Fahma Sukmaniar, Ngadino, dan Karsono, *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan MenggunakanMediaKeterampilanAnimasi*,2013,(http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2010/2124).

٣. ترقية مهارة المحادثة

أ) تعريف ترقية المهارة

تندرج مهارة المحادثة في تعلم اللغة العربية في فئة تعلم اللغة العربية النشط، وهي حالة يقوم فيها شخص يتعلم اللغة العربية بتنفيذ أنشطة الكلام باستخدام اللغة العربية. يحتاج الطلاب إلى التعلم النشط من أجل الحصول على أقصى قدر من نتائج التعلم. السمة المميزة للتعلم النشط هي أنه عندما يقوم الطلاب بمعظم العمل الذي يجب القيام به، فإنهم يستخدمون عقولهم لدراسة الأفكار وحل المشكلات وتطبيق ما تعلموه.[٣٣]

لذلك يمكن القول أن مهارة المحادثة كشكل من أشكال تعلم اللغة العربية مدرجة في فئة تعلم اللغة النشط، وفي هذه الحالة فإن المحادثة ستساعد في تحقيق هدف تعلم اللغة العربية، أي كوسيلة للتواصل، بينما تعلم اللغة العربية بشكل سلبي يعني متى شخص ما يستمع إلى شخص آخر يتحدث العربية أو عندما يقرأ شخص ما نصًا باللغة العربية. إن تعلم اللغة العربية بشكل سلبي مطلوب لتحقيق هدف تعلم اللغة العربية، أي كأداة لفهم الكتب الدينية الإسلامية إلى جانب القرآن والحديث.

ب) تعريف المحادثة

المحادثة هي جزء من إتقان مهارة اللغة من مهارة الكلام. المحادثة هي اسم مصدر مشتقة من كلمة حدّث–يحدّث على وزن فعّل–يفعّل والتي تعني المحادثة. محدثة هي مهارة في حد ذاتها تتطلب الاتساق من الشخص الذي يتعلم القدرة على التعبير عن الكلمات بشكل صحيح ومفصل ومتسق من قواعد اللغة والكلمات والأرقام والجمل بحيث يمكن أن تساعده في القياس حسب رغبة المتحدث. في تجويد اتصاله.[٣٤]

---

[33] Melvin L. Silberman, Active Learning, *101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2010), h. 28

[34]Terjemah, Ahmad Abdullah Basyir, *Mudzakarotu Ta'lim al- Kalam (al Muhadatsah), Saudi Arabiyah Li-Daurat at-Tadribiyat al-Maksyafah*, 1971), h. 1

باختصار، المحادثة هي قدرة الطلاب على المحادثة أو الكلام باستخدام اللغة العربية وتطبيقها في مواقف مختلفة. سيتم تحقيق هذه الكفاءة إذا كان الطلاب قادرين حقًا على الكلام باللغة العربية بشكل صحيح وصحيح.

ج) أهداف مهارة المحادثة

الأهداف من مهارات المهارة عند الأستاذ الحاج الدكتور محمود يونس هو:

أ. جعل الطلاب مألوفين ليكونوا جيدين في الكلام باللغة العربية بطلاقة.

ب. درب الطلاب على أن يكونوا جيدين في شرح ما يخطر ببالهم وما يمكن أن تدركه حواسهم الخمس بكلمات صحيحة ومنظمة بشكل صحيح.

ج. تدريب الطلاب ليكونوا قادرين على تكوين آراء صحيحة وشرحها بكلمات واضحة لا لبس فيها.

د. قم بتعريف الطلاب بحيث يجيدون اختيار الكلمات وترتيبها وفقًا لقواعد اللغة، كما يجيدون وضع كل كلمة (لفظ) في مكانها.[٣٥]

د) أنواع طريقة المحادثة

أنواع طريقة المحادثة هي:[٣٦]

١. الحوار الجامعي

الأدوات التي يجب توفيرها هي مسجل علامات تبويب لتسجيل جميع المحادثات. في فصل واحد، يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعات وفقًا للاحتياجات. يتم إعطاء كل مجموعة عنوان قصة بسيط. قبل تنفيذ التمرين، يُسمح للطلاب بالتشاور مع

[35]Mahmud Yunus, *Metode Khusus Bahasa Arab* (Jakarta: Hidakarya Agung, 1983), h. 68.

[36] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 140

الأصدقاء. في هذا التمرين، يتناوب الطلاب على قول شيئًا ما يرتبط به زملائهم في المجموعة. لذلك تصبح هذه قصة. يتنقل المدرس في هذا التمرين من مجموعة إلى أخرى ويجيب على الأسئلة عندما يسأل الطلاب. بعد الانتهاء من النشاط، يتم تشغيل التسجيل لمناقشته مع الطلاب فيما يتعلق بالمحتوى والنمط والتنغيم وما إلى ذلك.

٢. لعب الأدوار (التمثيل)

في هذا النشاط، يعطي المدرس مهام دور معينة يجب أن يقوم بها الطلاب. يجب تعديل الدور المعطى لمستوى إتقان لغة الطلاب. بالطبع الأدوار المخصصة لمستويات المبتدئين ليست هي نفسها التي تم تعيينها للمستويات المتوسطة والمتقدمة. لعب هذا الدور هو أسلوب مفيد جدًا في ممارسة السلوك اللغوي. يمكن القيام بهذه المهمة بالبدء من طريقة بسيطة جدًا إلى طريقة معقدة تتطلب إتقان أنماط معقدة.

٣. ممارسة التعبير الاجتماعي (تثبيق التابيرات الاجتماعية).

تعني التعبيرات الاجتماعية السلوكيات الاجتماعية عند التواصل والتي يتم التعبير عنها شفهيًا، على سبيل المثال تقديم الاحترام والتعبير عن الإعجاب والفرح وكلمات الفراق والإطراء والتهنئة وما إلى ذلك.

٤. تطبيق التعبيرات الاجتماعية

تعني الممارسة الميدانية التواصل مع متحدثين أصليين من خارج الفصل الدراسي. بالطبع، لا يمكن القيام بهذا النشاط إلا في الأماكن التي يوجد بها متحدثون أصليون للغة العربية. هذه الممارسة الميدانية مفيدة للغاية لتطوير مهارات اللغة العربية، لأن الكلام مع متحدثين أصليين يمكن أن يؤدي بشكل غير مباشر إلى إجراء تصحيحات لغوية في جوانب مختلفة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن استخدام أنشطة الكلام في هذا المجال كمقياس لتطور تعلم اللغة.

٥. حل المشكلات

عادة ما يتم حل المشكلات في شكل المناقشة. يهدف هذا النشاط إلى حل مشكلة تمت مواجهتها أو الدخول في اتفاق حول خطة. تتمتع المناقشة بمستوى صعوبة أعلى من الحوار، لأن المناقشة تتضمن بالفعل القدرة على تحليل الحقائق وتقييمها وتخزينها. في هذا النشاط، يجب على المدرس أيضًا أن ينظر إلى مستوى قدرة الطلاب في اللغة العربية. بالنسبة للمستوى المبتدئ، يجب أن يكون مستوى المشكلات المراد حلها بسيطًا، ولا يستبعد الأنشطة التي يجب على الطلاب القيام بها بناءً على مساعدة خيال المدرس إذا تطلب الموقف ذلك.

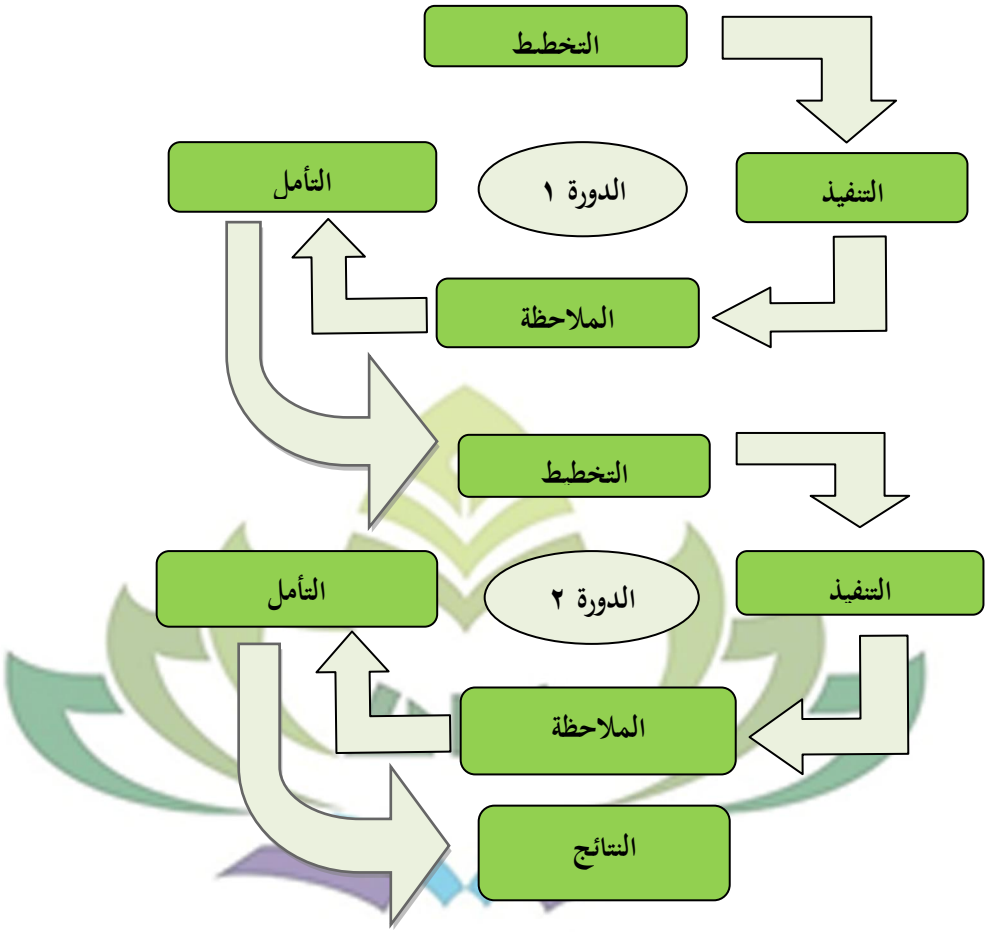
هـ) دور المحادثة في الحياة

يتم تضمين كلمة محدثة في فئة التعلم النشط للغة العربية، وهي حالة يقوم فيها الشخص الذي يتعلم اللغة العربية بأنشطة الكلام باللغة العربية. يحتاج الطلاب إلى التعلم النشط من أجل الحصول على أقصى قدر من النتائج. السمة المميزة للتعلم النشط هي أنه عندما يقوم الطلاب بمعظم العمل الذي يتعين عليهم القيام به، فإنهم يستخدمون عقولهم لتعلم الأفكار وحل المشكلات وتطبيق ما تعلموه.[٣٧]

إحدى وظائف اللغة هي كونها وسيلة للتواصل المباشر مثل الانتباه والكلام أو التواصل غير المباشر مثل القراءة والكتابة. كوسيلة للتواصل، تُستخدم اللغة لنقل الأفكار والمشاعر التي يمكن التعبير عنها بالعلامات الصوتية أو المكتوبة. الاتصال باستخدام الكلام يعني القدرة على فهم والاستجابة لما يقوله الآخرون. لهذا السبب، يجب أن يحصل الطلاب الذين يدرسون اللغة المنطوقة على تمرينات جيدة للتعرف على الصوت، وتمييز الصوت عن صوت آخر، أو الجمل من الجمل الأخرى.

[37]Mell Sillberman, *Active Learning, 101 To Teach Any Subjeck*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2000), h. 13

البحث الإجرائي الصفي عند كيميس و ماك تاغات



في هذا البحث، استخدمت الباحثة نموذج البحث الذي اقترحه كيميس وماك تاغارت في تخطيط هذا البحث استخمت الباحثة نظام حلزوني ذاتي التأمل يبدأ بالتخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل، والتخطيط مرة أخرى كاستعا لحل المشكلات.

ج. فرضية البحث

الفرضية هي إجابة مؤقة للمشكلة التي يجب حلها من خلال البحث، والتي تمت صياغتها بناءً على المعرفة والمنطق الحاليين والتي سيتم بعد ذلك اختبارها لمعرفة الحقيقة من خلال البحث الذي سيتم إجراؤه.[٣٨] الفرضية في هذا البحث هي: "طريقة لعب الأدوار (*Role play*) القائمة على أفلام الرسوم المتحركة تقر على ترقية مهارة المحادثة بمدرسة دار المعارف الثانوية الإسلامية ناتار لامبونج الجنوبي".

[38] Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa, (Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2019)*, 73

المراجع

Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *"Memahami Konsep Dasar Peningkatan keterampilan Bahasa Arab"* (Malang : UIN Maliki Press, 2011)

Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabata, 2007)

Abdullah Mujib, *Implementasi Metode Role play ing pada Peningkatan keterampilan Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya*, (Sskripsi S-1, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2013).

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Agung Widhi Kurniawan, Zahra Pustpitaningtyas, *Metodo Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku)

Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2009)

Al-Hidayat, *Biografi Habib Muhammad Assegaf, On-Line*, http://alhidayatgerning.blogspot.com/2015/04/habib-muhammad-assegaf-lampung.html?m=1, diakses pada tanggal 13 Maret 2022)

Arsyad, *Media Peningkatan Keterampilan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011)

ARYANTI, Dina. *Penerapan metode role play ing untuk meningkatkan kemampuan muhadatsah siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab* : penelitian tindak kelas di kelas IV MI Miftahul Falah Dege Kota Bandung. PhD Thesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2016)

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Peningkatan Keterampilan: Manual dan Digital*,(Bogor: Ghalia Indonesia, 2013)

Chabib Syafrudin & Wahyu Pujiyono, Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphic, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol. 1, 2013, 387-398

Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Keterampilan: Mengenal, Merancang, danMempraktikkannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011)

Djago Tarigan, *Teknik Keterampilan Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1986)

Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Keterampilan Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012)

Fahma Sukmaniar, Ngadino, dan Karsono, *Peningkatan keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Media Peningkatan keterampilan Animasi*, 2013, (http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2010/2124).

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Peningkatan Keterampilan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Hamzah B. Uno, *Model Peningkatan keterampilan Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara),

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

Khoirun Ni'mah, "*Penerapan Metode Peningkatan keterampilan Role play ing untuk Meningkatakan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*", (Skripsi S-1, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahin Malang, 2015)

Mahmud dan Tedi Priatnam, *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik* (Bandung : Tsabita, 2008)

Mahmud Yunus, *Metode Khusus Bahasa Arab* (Jakarta: Hidakarya Agung, 1983)

Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa*, (Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2019)

Mail Gostik (media on line dan education center), *Role play ing Dalam Bahasa Indonesia*, (http://mail-chaozkhaky-costikcomunity.blogspot.co.id), akses pada bulan Maret 2022, pukul 20.14

Mell Sillberman, *Active Learning, 101 To Teach Any Subjeck*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2000),

Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Yogjakarta: Diva Press, 2011),

Muhammad Rahmattullah, Pengaruh Pemanfaatan Media Peningkatan keterampilan Film Animasi terhadap Hasil Belajar, 2013, (http://ejournal.unesa.ac.id/article/4272/19/article.pdf).

Mumtingah, Wawancara dengan peneliti, MA Daarul Ma'arif, 28 Februari 2021

Munadi, *Media Peningkatan Keterampilan: Sebuah Pendekatan Baru*, (Cipayung: Gaung PersadaPress, 2008), cet. Ke-1

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Keterampilan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011)

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Peningkatan Keterampilan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, (Bandung: Taristo, 2003)

Oemar Hamalik, *Perencanaan Keterampilan Berdasarkan pendekatan sistem*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001)

Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2011)

Roestiyah N.K , *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2008), cet. VII

Sesilia Pradita Novita Sari," *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role play ing) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerjasama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP* Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015 / 2016", (Skripsi S-1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet. 3

Terjemah, Ahmad Abdullah Basyir, *Mudzakarotu Ta'lim al- Kalam (al Muhadatsah), Saudi Arabiyah Li-Daurat at-Tadribiyat al-Maksyafah*, 1971)

Tim Pustaka Familia, *Warna Warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya*, (Yogyakarta: Kansius, 2010), cet. Ke-5

Samsul, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 8, 2013, ISSN 2354-614X

Melvin L. Silberman, Active Learning, *101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2010),