Al Mi'yar
Vol. 2, No. 2, Oktober 2019
P-ISSN: 2620-6749, E-ISSN: 2620-6536
DOI: 10.35931/am.v2i2.142

استخدام مرسوفيلامي الذكي في مهارة الكلام اللغة العربية

Rohmatun Nurul Hidayah
Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan
Email: h_day240990@yahoo.com

Abstrak

Mengajar kosa kata membutuhkan media pengajaran untuk membantu siswa memahaminya. Media Pengajaran bahasa adalah kebutuhan penting yang harus digunakan guru untuk mempermudah pengajaran bahasa asing. Permainan bahasa penting untuk perkembangan jiwa murid, untuk menambah pengetahuan dan kata dan lain-lain yang tidak diketahui sebelumnya. Mereka akan mempelajari kosa kata baru agar bisa berbicara dengan berbagai kata. Penggunaan permainan bahasa Marsufilami pintar dalam pengajaran bahasa Arab dua bagian: Pertama, permainan dengan pengajaran. Pembelajaran dengan permainan menggunakan permainan dalam pengajaran kosakata untuk menghilangkan menghilangkan kebosanan dalam belajar dan memberikan kesenangan kepada siswa dan mengembangkan kosa kata atau menambah kosa kata dan mempermudah mereka dalam mengajar kosa kata.

Marsufilami Cerdas adalah Permainan yang membutuhkan kecerdasan, jujur dan cepat untuk para pemain yang ada di dalamnya. Salah satu pemain akan menjadi pemenang. Permainan ini dimulai di kotak "Awal" dengan melanjutkan. Pemain yang berdiri di salah satu senjata layak untuk membelinya dengan harga yang ditentukan di papan permainan. Jika pemain tidak memilih untuk membeli dana, bank berhak menjualnya ke pemain lain. Sementara pemain berdiri di kotak "peluang", ada baiknya mengambil kartu pertanyaan.

***Kata Kunci**: Permainan Bahasa, Marsufilami Cerdas, Pengajaran*

المقدمة

اللغة العربية هي اللغة التى كرمها الله بقرآنه وأثبت على أنها حية باقية. قال الدكتور محمد عبدالعزيز: إن اللغة العربية اللغة القديمة و اللغة القرآن ليست اللغة الحديثة.أنزل الله القرآن للناس باللغة العربية وأصل جميع اللغات هي اللغة العربية. اللغة هي كل ما يعبر الإنسان عن مقاصدهم. في الحياة اليومية اللغة هي ألة الاتصال بين الناس. الاتصال الممتاز احتياج إلى كفاءة المفردات، خصوصا إذا نتكلم باللغة العربية. المفردات أشياء مهم في الأنشطة اللغوية. وعناصر اللغة العربية هي الأصوات, المفردات و القواعد. بالمفردات نعرف المعاني والكلمات من المتكلم. الاستماع و الكلام و القراءة والكتابة هي وسائل الفهم وكذلك يحتاج إلى استحدام المفردات. الانسان الذي يزيد مهارته في اللغة غذا ازداد مفرداته.[١]

الوسائل التّعليميّة تحتاج إلى تعليم المفردات لمساعدة التلاميذ فى فهمها، الوسائل التّعليميّة اللغوية هي أشياء مهم للمعلم أن يفهمها لتسهيل تعليم اللّغة الأجنبية. اللعبة اللغوية شيئ مهمّ لتنميّة نفوس التلاميذ ولزيادة المعارف والكلمات و أي شيئ آخر لايعرفوها من القبل. سيتعلّمون المفردات عن الكلمات الجديدة، كى يستطيعوا أن يتكلّموا بالكلمات المتنوّعة. استعمال اللعبة اللغوية مرسوفيلامي الذكي في تعليم اللغة العربية قسمان: الأول، اللعبة بالتعلم. التعلم باللعبة استعمال اللعبة في تعليم المفردات يزيل الملل في التعلم ويعطي سرورا إلى التلاميذ وينمي المفردات أويزيد المفردات ويسهلهم في تعليم المفردات.[٢]

---

[١] ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع تمثلة التعليم العربية لغيرالناطقين بها* (الرياض: دار المرية، ١٩٨٣). ص. ٢٣

[٢] أحمد خيري محمد كاظم وجابر عبد الحميد جابر، *الوسائل التعليمية والمنهج* (القاهرة: دار النهضة العربية، ١٩٩٧). ص.٣٥

مهارة الكلام

الكلام في أصل اللغة عبارة عن : الأصوات المفيدة هو: المعنى القائم بالنفس الذي يعبر عنه بألفاظ, يقال في نفس كلام, وفي اصطلاح النحاة: الجملة المركبة المفيدة نحو: جاء الشتاء.[٣] أما التعريف الاصطلاحي للكلام فهو: ذلك الكلام المنطوق الذي يعبر به المتكلم عما في نفسه من هاجسه أو خاطره وما يجول بخاطره من مشاعر وإحساسات وما يزخر به عقله من رأي أو فكر وما يريد أن يزود به غيره من معلومات أو نحو ذلك في طلاقة وانسياب مع صحة في التعبير وسلامة في الأداء.[٤]

يعتبر الكلام جزءا أساسيا في منهج تعليم اللغة العربية, وذلك لأنه مهارة إيجابية فهو يمثل الجزء العملي والتطبيقي لتعليم اللغة, وكثيرا ما نجد أن متعلم اللغة العربية يهدف إلى التمكن من التحدث بهذه اللغة, فالكلام هو المهارة الثانية بعد مهارة الاستماع ويشكلان معا المرحلة الشفهية.[٥]

وطبيعة الكلام إنه مهارة إيجابية تتطلب من الدارس أن ينتج الأصوات المعينة والأشكال النحوية وأن يراعي ترتيب الكلمات والجمل حتى تساعده على التعبير عما يجيش بخلده في مواقف الحديث المختلفة, ولذلك يمكن القول بأن الكلام عبارة عن عملية إدراكية تتضمن دافعا للمتكلم ثم مضموما للحديث, كما أن الكلام يعتبر عملية انفعالية اجتماعية تتم بين طرفين, هما المتحدث والسامع, بحيث يتبادلان الأدوار من وقت لآخر فيصبح المتحدث سامعا والسامع متحدثا

---

[٣] أحمد فؤاد محمود عليان ،*المهارات اللغوية وماهيتها وطرائق تدريسها*، (رياض : دار المسلم للنشر والتوزيع ، ١٩٩٢), ص. ٨٦.

[٤] عبد الرحمن أحمد البرين، *اللغة العربية أصل اللغات كلها*، (درالاردان : دار الحسين ١٩٩٨).. ص. ٨٦.

[٥] مصطفى الغلايين، *جامع الدروس العربية*، (بيروت: دار الفكر،٢٠٠٤).

ويحتاج النطق إلى العمليات الذهنية المرتبطة بالتعبير الشفهي, ولذلك ليس لمتحدث واحد السيطرة التامة على الموقف من حيث اختيار الأفكار والموضوعات.[٦]

ومن هنا يمكن القول بأن الترديد والمحاكاة خلف المعلم لا تسى كلاما, ولكنها تدريبات ضرورية توصل إلى الكلام, وحتى يسمى الكلام كلاما فلابد من أمرين مهمين:[٧]

1. أن يستطيع المتعلم تبادل المحادثة اللغوية مع أهل اللغة بالسرعة التي يتكلمون بها ومن ناحية أخرى لابد أن يفهم ما يقال بالسرعة نفسها.
2. أن يستطيع المتعلم التعبير عن نفسه شفهيا في طلاقة.[٨]

هناك أهداف عامة لتعليم الكلام يمكن أن نذكر أهمها هي:[9]

1. أن ينطق المعلم أصوات اللغة العربية, وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة.
2. أن ينطلق الأصوات المتجاورة والمتشابهة.
3. أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
4. أن يعبر عن أفكاره مستخدما الصيغ النحوية المناسبة.

علي بن محمد الجرجاني، *كتاب التعرفات*، (بيروت:دار الكتب العلمية ١٩٨٨)., ص. ١٢.

[٧] عبد المجيد سيد أحمد منصور، *سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربة*، (الرياض: دار المعارف ١٩٨٣).ص١٢.

[٨] أبو الفتح عثمان بن جني، *الخصائص*، (مصر: دار الكتب المصري، دون السنة). ص. ٧٥

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. 2002. h.9

5. أن يعبر عن أفكاره مستخدما النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام.
6. أن يستخدم بعض خصائص اللغة في التعبير الشفوي مثل التذكير والتأنيث وتمييز العدد و ما أشبه ذلك.
7. أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره ومستوى نضجه وقدراته.
8. أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية المقبولة والمناسبة لعمره ومستواه الاجتماعي وطبيعة عمله.
9. أن يعبر عن نفسه تعبيرا واضحا ومفهوما في مواقف الحديث البسيطة.
10. أن يتمكن التفكير باللغة العربية والتحديث بها بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة.

مرسوفيلامي الذكي

في هذه اللعبة، يتسابق اللاعب لجمع الثرية من إحدى أمور اقتصاد اللعبة التي تشتمل على الشراء وتبادل الأرض للتعليم باستخدام النقود اللعبوية، أخذ اللاعب دوره لترمي النرد ويتحرك حول لوحة اللعبة بحسب العدد المحصول من رمي النرد. نشأت هذه اللعبة في السنة ١٩٠٠ و١٩٠٤، تحت إشراف ماغي، وقضى هو ان هذه اللعبة من اللعبة التعليمية كما قال هنري جورجي. قبل هذه اللعبة، قد وجدت اللعبة المسمى بلانلوض جيم تألفها أليزبيرت ماغي وأهدافها لتسهيلا الإنسان لكي يعرف الطريقة المؤجر لغنى نفسه. في السنة

١٩١٠ ايكونوميك جيم جومفاني ينتج هذه اللعبة في ينويورك. في السنة ١٩١٣نيوبي جيم جومفاني ينتج هذه اللعبة في بريتاني رايا، في السنة ١٩٢٠ لوندون ينتج هذه اللعبة المسمي ببرير فوق برير ربيت.[١٠]

اللعبة مرسوفيلامي الذكي يحتاج إلى الذكاء والصريح والسريع للاعبين الذين فيها. واحد من اللاعبين يكون فائزا. بدأت هذه اللعبة في الصندوق "بداية" بستمرارها. فاللاعب الذي وقف في احد من صنادق المستحق لشرائها بالثمن المعين في لوحة اللعبة. إذا اللاعب لايفضل لشراء الصندوق، فالمصرف مستحق لبيعها إلى اللاعب الآخر. حين وقوف اللاعب في صندوق "الفرصة"، يستحق لأخذ بطاقة السؤال.[١]وأدوات اللعبة:

1- كان لوحة اللعبة مملوءة بصنادق لبيان آلة التدريس وفرصة
2- النرد الواحد
3- بطاقة الفرصة
4- بطاقة المستحق
5- نقود اللعبة

بعض من فوائد مرسوفيلامي الذكية محيرا الأطفال مايلي:

1- تحسين المهارات المعرفية

المهارات المعرفية المرتبطة القدرة على التعليم وحل المشكلات. هي لعبة مرسوفيلامي الذكية مثيرة في اهتمام التلاميذ لأنهم في الأساس أحبوا الأشكال والألوان الجذابة.

2- تحسين المهارات الحركات الدقيقة

---

[1] Maxine Brady. *The Game Book: Strategi and Tactics of the world’s Most Popular Game.* (Jakarta: Prenata Media. 2005). h. 45.

[1] Maxine Brady. *The Game Book: Strategi*..... h. 46.

المهارات الحراكات الدقيقة (غرامة المهارات الحركات)

تتعلق قدرة الأطفال استخدام العضلات الصغيرة خاصة في اليدين و الأصابع.

3- تحسين المهارات الإجتماعية

المهارات الإجتماعية ذات صلة مع القدرة على التفاعل مع الآخرين. و يمكن لعبة مرسوفيلامي الذكية بشكل مجموعات. و يتم ذلك من خلال لعبة الأطفال بطريقة مجموعة سوف تزيد من التفاعل الإجتماعي.

4- تنمية الفكر المنطقي

مساعدة في تدريب منطق التلاميذ، على سبيل المثال الألغاز التصويرية الإنسانية. و يتم تدريب الأطفال أين الرأس و اليدين و القدمين وقفا لمنطق.

5- الصبر الممارسة

لعبة مرسوفيلامي الذكية يتطلب الصبر و يتطلب الصبر و الوقت إلي التفكير.

استيراتيجية استخدام مرسوفيلامي الذكي:

١)- اختيار الأغراض وتحديدها

٢)- اختيار الأساليب العلمية لني الألهداف وتحديدها

٣)- تطوير الخطط التنفيذية

٤)- تنسيق النوامي المتعسلة بكل ذلك.

واستراتيجيته يعني:

1. كل االلاعبين يوجد

إستراتيجية استخدام مرسوفيلامي الذكي:

1- ينالوا اللاعيب ٢٥٠,٠٠٠ لرأس المال
2- يستخدم الدرد في هذه اللعبة
3- يقفز اللاعيب من صندوق إلى صندوق لأخرى بمناسب الأرقام الدرد
4- إذا سواء أرقام اللاعيب، وجب على اللاعيب يدخل إلى السجن
5- إذا توقف اللاعب في الصندوق التي لا يملكه اللاعيب الأخرى، صحت إلى اللاعيب لشراء، مزاد، أو لا يفعل شيئا.
6- إذا كان يتوقف اللاعيب في الصندوق التي كان يملكها اللاعيب الأخرى، وجب على اللاعيب لبدفع الإيجار وفقا لأسعار الصرف في بطاقة.

وأساليب اختيار اللعبة مرسوفيلامي الذكي

لماذا اختيار الباحثة هذه اللعبة ؟ فهناك حجة مهمة:[١٢]

أ- أن معلمي اللغة العربية يحتاج إلى الوسائل التعليمية والدار سينيحبونا لتعليم بالوسائل التعليمية والألعاب اللغوية.

ب- أن الإنسانية يحب الألعاب، لاسيما الأولاد. واللعبة بهاذا اللعبة مناسب للدارسينفيا لمرحلة المتوسطة أوأعلىمنهم .كمايربجيان بيجت (Gean Piaget) أن الأولاد في١١ سنة منعمرة أو أكثر، يحبون اللعبة بالنظام. وهم يلعبون مرات ويشجعون لتحصيل الإنجاز العالي.

[1] Syaiful Bahri Djamarâh. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.* (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2000). h. 24.

ج- يفترضت الباحثة أن هذه اللعبة مناسب لتعليم المفردات. لإن هذه اللعبة استخدامها مملوءة المفردات.

منهجية البحث

منهج البحث الذي تستخدم الباحثة هذا البحث التجريبي بالمدخل الكمي، وتستخدم الباحثة في هذا البحث مجموعتين كمجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية، مجموعة التجربة هي المجموعة التي تتعرض للمتغير التجريبي المستقل لمعرفة تأثير هذا المتغير عليها، أما المجموعة الضابطة فهي المجموعة التي لا تتعرض للمتغير التجريبي وتبقي تحت ظروف عادة.[١٣]

انتاج البحث

مرسوفيلامي الذكي هو بعض من اللعبة مونوفولي. مرسوفيلامي الذكية له عظيمة في القطار ذكاء الأطفال، لأن مع هذه اللعبة الطفل دفدعت حقا القدرة على التفكير لتكون قادرة على وضع الموقف صورة في المكان المناسب.

1. استعداد

وضع لوحة اللعبة على المكتبة الكبيرة وبطاقة الفرصة وضع على فندوق باالشكل المقلوب. إعطاء النقود ١٠٠٠٠٠ لكل اللاعب في آوائل اللعبة. تسلما جميع البطاقة إلى المصرف.

[١٣] ذوقان عبيدات، *البحث العلمي: مفهومه – أدواته – أساليبه*، (عتمان: دار الفكر للنشر والتوزيع، ١٩٩٢)، ص: ٢٤٦.

2. بداية

حذف اللاعب النرد متبادلا، من ينال الإحصاء العالي، عنده الفرصة الأولى للعبة. بدأت اللعبة في صندوق "البداية"، اذا وقف آلة اللعبة المستخدمة في عمليتها فاللاعب يجوز لشراء الصندوق في اللوحة اللعبة.

3. راتب

بعد مرور بداية الصّندوق لكلّ من اللاعب ينال راتب ب ٢٠٠٠٠ روبية من المصرف.

4. اللّاعب الواقف على الصّندوق دون المملوك لغيره

لو وقف اللّاعب على الصّندوق غير المملوك (برمي النرد أو باجبار بطاقة "الفرصة") فينال اللّاعب حقّا لاشتراء ذالك الصّندوق بثمن معيّن من المصرف. بعد نيل الصّندوق وبطاقة حقّ الملك من المصرف، لا بدّ لتلك البطاقة تؤخذ تمدُّدة فوق المكتب. لكن لوكان اللّاعب لا يريد اشتراء ذالك الصّندوق له، لا بدّ له أن يُعيد الى المصرف للمبيع الى المُساوم الاعلى.

5. الوقف على الصّندوق المملوك لغيره

لو وقف اللّاعب على الصّندوق المملوك لغيره بوسيلة رمي النرد أو باجبار بطاقة الفرصة أو المنحة العامّة، فيجوز مالك الصّندوق ان يأخذ أجرة الصّندوق موافقا بالأجرة المعيّنة في البطاقة. ثمّ لو بُني على الصّندوق

البيوت أو الفندق فالاجرة تؤخذ أكثر من الصّندوق غير المبنيّ. وأمّا الصّندوق المرهون الى المصرف لا يجوز أخذ الأجرة وعلى البطاقة تضع معكوسة.

6. التنبيه

لو نسي مالك الصّندوق أخذ الأجرة وقت شوطه تضيّع حقّه (يمنع أخذ الأجرة).

7. الوقف على الفرصة أو المنحة العامّة

أخذ اللّاعب البطاقة العالية بعد اتباع الاشارات المذكورة فيها، وهذه البطاقة تُعاد إلى الأدنى إلّا بطاقة " الخروج من الحبس " تجوز للامساك حتّى تستخدم أو تباع إلى اللاعب الأخر.[١٤]

مرسوفيلامي الذكي المسمي مونوفولي وكذالك الاستراتجية التّعليميّة مساعدة التلاميذ فى استيعاب مفردات والوسائل التّعليميّة اللغوية ليخفط التعليم التسهيل في اللغة العربية. وأهداف هذه اللعبة في تعليم اللغة العربية هي:

1- ان يسهل للتلاميذ تعليم اللغة العربية
2- ان يجعل الفصل ممتعا
3- ان يدفع التلاميذ من تفكير نقدي
4- ان يعطي سرورا إلى التلاميذ و ينمي المفردات أو يزيد المفردات و يسهلهم في حفظ المفردات.

[1] Dian Alimatussholikha. *Permainan Edukatif Monopolo dan Ular Tangga sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Sifat Bahasa Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I.* (Yogyakarta: Pendidikan Fisika dan Teknologi SAINTEK). 2008

الخاتمة

الوسائل التّعليميّة تحتاج إلى تعليم المفردات لمساعدة التلاميذ فى فهمها، الوسائل التّعليميّة اللغوية هي احتياج هام لابد أن يفهمها المعلم لتسهيل تعليم اللّغة الأجنبية. اللعبة اللغوية شيئ مهمّ لتنميّة نفوس التلاميذ ولزيادة الكلمات والمعارف عن الأشياء لايعرفوها فى السّابق. هم سيتعلّمون المفردات عن الكلمات الجديدة، كى يستطيعوا أن يتكلّموا بالكلمات المتنوّعة. استعمال اللعبة اللغوية مرسوفيلامي الذكي في تعليم اللغة العربية قسمان: الأول، اللعبة بالتعلم. التعلم باللعبة استعمال اللعبة في تعليم المفردات يزيل الملل في التعلم ويعطي سرورا إلى التلاميذ وينمي المفردات أويزيد المفردات ويسهلهم في تعليم المفردات.

مرسوفيلامي الذكي هي اللعبة تحتاج إلى الذكاء والصريح والسريع للاعبين الذين فيها. واحد من اللاعبين يكون فائزا. بدأت هذه اللعبة في الصندوق "بداية" بستمرارها. فاللاعب الذي وقف في احد من صنادق المستحق لشرائها بالثمن المعين في لوحة اللعبة. إذا اللاعب لايفضل لشراء الصندوق، فالمصرف مستحق لبيعها إلى اللاعب الآخر. حين وقوف اللاعب في صندوق "الفرصة"، يستحق لأخذ بطاقة السؤال.

المراجع

البرين، عبد الرحمن أحمد، *اللغة العربية أصل اللغات كلها*. درالاردان : دار الحسين ١٩٩٨.

جابر، أحمد خيري محمد كاظم وجابر عبد الحميد، *الوسائل التعليمية والمنهج*. القاهرة: دار النهضة العربية،١٩٩٧.

الجرجاني، علي بن محمد، *كتاب التعرفات*. بيروت:دار الكتب العلمية ١٩٨٨.

جني، أبو الفتح عثمان بن ، *الخصائص*. مصر: دار الكتب المصري، دون السنة.

العزيز ،ناصف مصطفى عبد، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع تمثلة التعليم العربية لغيرالناطقين بها*. الرياض: دار المرية، ١٩٨٣.

عليان، أحمد فؤاد محمود، *المهارات اللغوية وماهيتها وطرائق تدريسها*. رياض : دار المسلم للنشر والتوزيع ، ١٩٩٢.

الغلايين، مصطفى، *جامع الدروس العربية*. بيروت: دار الفكر،٢٠٠٤.

منصور، عبد المجيد سيد أحمد، *سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربة*. الرياض: دار المعارف ١٩٨٣.

Alimatussholikha, Dian. *Permainan Edukatif Monopoli dan Ular Tangga sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Sifat Bahasa Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I.* Yogyakarta: Pendidikan Fisika dan Teknologi SAINTEK. 2008.

Arsyad, Azhar *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. 2002.

Brady, Maxine *The Game Book: Strategi and Tactics of the world’s Most Popular Game.* Jakarta: Prenata Media. 2005.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta: PT Rineka Cipta. 2000.