

الموجز

حتى الآن من المشكلات تعليم اللغة العربية هي تعليم مهارة الكلام. كثير من الطلاب يشعرون بصعوبة ومللة في تعليم مهارة الكلام اذا كانت في تعليم مهارة الكلام يستعمل الطريقة المستخدمة أو بسبب أخطأ في أساليب التدريس. يشعر الطلاب صعوبة وصعوبة ومربكة في الدماغ.

قد كان الطلاب هم لعبوا بنفسهم أو مع أصدقائها حين تعليم مهارة الكلام. هم يتحدثون بغيرها ولا يهتمون إذا كان الطلاب الآخر يتكلمون باللغة العربية لبيان مادة الدراسة امام الفصل. فلذلك لا بد على المدرس أن يعلم الطلاب ان يسعى لإستيفاد كل السهولة الموجودة في تعليم مهارة الكلام أحدها باستخدام ألعاب الحكاية لشرح مادة الدراسة حتى يستطيع أن تجلب المسرورة والرغبة للطلاب في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية.

فلذلك, بالبحث العلمي تحت الموضوع " فعالية إستخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام للطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية الأشهر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك" يريد الباحث أن يعرف دراجة فعالية إستخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام.

ريبال الطريقة (Doeble Test Double Trial Methode) الذي إستمر مع تحليل إختبار "t" (رمز فيشر) لتحليل البيانات.

ويدل نتائج البحث فروقا كبيرا بين مهارة الكلام للطلاب فرقة التجريبية وفرقة الضبطية. وهذا الإختلاف ينظر اليه من الزيادة بمتوسط درجات من 7,74 (قبل الإختبار) الى 8,32 (بعد الإختبار). وفرقة الضبطية من 8,03 (قبل الإختبار) الى 7,56

(بعد الإختبار) وهذا يدل مستوى من الأهمية البالغة في نتائج الحساب إختبار "t" يحصل "t₀" من 3,917 هذا الرقم أكبر بكثرة من "t" فى مستوى 5 % يعنى 2,000 و 1 % يعنى 2,660 (t₀ to t_t) > 2,660 <3,917> 2,000.

وهكذا يمكن أن يخلص أن تطبيق إستخدام ألعاب الحكاية نحو ترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية في الفصل العاشر بمدرسة العالية الأشهر سونجون لكاوا بونجاه كرسيك.