ملخص

وداد. ٢٠٢٥ " اللعبة اللغوية "من أنا" على مهارة الكلام لدى طلبة الفصل الثاني في المدرسة الثانوية سونان جيندانا كوايار بانكالان. بحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية جامعة كياهي عبد الله فقية غرسيك. المشرف عين الحق الماجستير

الكلمة الأساسية : لعبة "من أنا"،مهارة الكلام، سونن جيندانا

يستعمل هذا البحث في المدرس سونان جيندانا كوانيار بانكالان الثانوية لإيجاد المشاكل التي تحدث في الفصل الدراسي، وهي أن معظم الطلبة يجدون صعوبة في تعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكلام. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير لعبة من آنا على مهارة الكلام للفصل الثاني الثانوية في المدرسة سونان جندانا كوانيار . لأن تعلم مهارة الكلام مهم جدا في تعلم اللغة العربية. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها لدعم تعلم مهارة الكلام هي استخدام اللعبة التعليمية، مثل اللعبة ''مان آنا''.

استخدمت الباحثة المدخل الكمي بنوع التجريبي.كان عدد عينية البحث ٢١ طلاب.أما أسلوب جمع البيانات هو الملاحظة والاختبار الذي ينقسم إلي قسمين وهو الاختبار القبلي والاختبار البعدي. للتحليل البيانات استخدمت الباحثة SPSS الاختبار فرضية البحث والاختبار الشروط الاول لتحليل وهو اختبار الحلالة الطابيعية للبيانات(Normality Test)

قد نلت الباحثة الحاصل من ذالك الحساب تدل يوجد يوجد تأثير اللعبة اللغوية من أنا على مهارة الكلام لدى طلبة الفصل الثانى في المدرسة الثانوية سونان جيندانا كوانيار بانكالان. لأن قدرة الطلاب خير من قبل بنظر نتائج الاختبار البعدي ١٥٢٠ أكبر من نتائج الاختبار١١٩٥ القبلي هناك فرق من الاختبارين. ونظرة أيضا الى نتائج إذا كانت القيمة التائية (t) التي تم الحصول عليها عند مستوى دلالة ٥٪ هي ٢،٠٨ وهي أكبر من ٢،٠٩، وعند مستوى دلالة ١٪ هي ٢،٨٣ وهي أكبر من ٢,٨٤، فإن ذلك يدل على وجود تأثير بين المتغيرين. من المعروف أن قيمة point estimate cohen's d هو ٥،٠٥٣ التى تدل إلى فعال كبير.