تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان

رسالة الماجستير

إعداد:

فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبرهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير

في تعليم اللغة العربية

إعداد:

فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبرهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

استهلال

تعلّموا العربية فإنها تثبت العقل وتزيد المروءة

[عمر بن الخطاب ﷺ]

قال الإمام الشافعي:

العلم صيد والكتابة قيده * قيد صيودك بالحبال الواثقة

فمن الحماقة أن تصيد غزالة * ونفكها بين الخلائق طالقة

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى :

أبي الكريم **إمام حنبلي** وأمي الكريمة **رالشمسيّة**

عسى الله لأن يرحمهم في الدنيا والآخرة ويعطيهم طول العمر والصحة دئما

وأخاني الصغيران المحبوبان **فجر الزّوهير الفوّاز وفاتح الماش الشعباء** وأختي الصغيرة المحبوبة **فازا فجوة قطر الندا**

عسى الله لأن يرحمهم في الدنيا والآخرة ويجعلهم علما نافعا ورزقا واسعا

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدّتها الطالبة :

الاسم : فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

العنوان : تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

مالانج، ١٥ ديسمبر ٢٠٢١ م

المشرف الأول،

الدكتور محمّد فيصال الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٤١١٠١٢٠٠٣١٢١٠٠٤

مالانج، ١٦ ديسمبر ٢٠٢١ م

المشرف الثاني،

الدكتور عبد الباسط الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٢٠٢٠١٥٠٣١٠٠١

اعتمادا

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور شهداء الماجستير

رقم التزظيف:١٩٧٢٠١٠٦٢٠٠٥٠١١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان : **تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان**، التي أعدّتها الطلبة :

الاسم : فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

قد قدّمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقرّرت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الأربعاء، بتاريخ ١٢ يناير ٢٠٢٢ م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادة :

الدكتور عبد المالك كريم أمر الله الماجستير — رئيسا ومناقسا

رقم التوظيف : ١٩٧٦٠٦١٦٢٠٠٥٠١١٠٠٥

الدكتور أوريل بحر الدّين الماجستير — مناقشا خارجيا

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٥٠٩٢٠٠٣١٢١٠٠٣

الدكتور محمّد فيصل الماجستير — مشرفا ومناقشا

رقم التوظيف : ١٩٧٤١١٠١٢٠٠٣١٢١٠٠٤

الدكتور عبد الباسط الماجستير — مشرفا ومناقشا

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٢٠٢٠١٥٠٣١٠٠١

اعتماد

عميد الدراسات العليا

الدكتور واحيد موربي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٩٠٣٠٣٢٠٠٠٠٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث

انا الموقعة أدناه:

الاسم : فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

العنوان : تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

أقر أن هذا البحث الذي أعددته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبرهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسي وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. واذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعالا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبرهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي والخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو، ١٥ ديسمبر ٢٠٢١م

الطالبة،

METERAI TEMPEL 3BAJX548315258

فنيا نزول العادلة

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العرش العظيم، والصلاة والسلام على رسوله الكريم، سيدنا ومولانا مُحَمَّد رؤوف رحيم، وعلى اله وأصحابه الذين بذلوا أنفسهم وأموالهم خالصا لوجه الكريم.

فأتسعد أن أقدم خالص شكري وتقديري بمناسبة نهاية كتابة رسالتي، ومن أولئك:

١. أ. د. مُحَمَّد زين الدّين بوصفه مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. أ. د. واحيد موربي بوصفه عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٣. د. شهداء بوصفه رئيسة قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج على دعمها الروحي حتى تم إخراج هذا البحث الجامعي بهذه الصورة.

٤. د. زمُحَمَّد فيصل ود. عبد الباسط، المشرف الأول والثاني على هذا البحث، اللذين وجها الباحثة وأرشداها واشرفا عليها بكل إهتمام وصبر وحكمة في كتابة البحث.

٥. جميع الأساتذة والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا المحترمين بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الذي ينورون روحي بعلومهم وإرشاداتهم حتى تتم كتابة هذه الرسالة.

٦. معلّموا مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان، التي قد سامحت الباحثة أن تقوم بالبحث فيها.

٧. جميع الطلبة للفصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢م.

٨. جميع الأصحاب والصاحبات في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٩. خالص الشكر وجزيل الثناء لجميع إخواني وأخواتي الذي قد صاحبوني في هذه الفرصة النبيلة.

١٠. من الذي قد ساعدني ولم أستطع أن أذكر اسمه واحد فواحد في إتمام هذا البحث الجامعي.

مالانج، ١٢ ديسمبير ٢٠٢١ م.

الباحثة

فنيا نزول العادلة

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠٠٣٣

مستخلص البحث

العادلة، فنيا نزول. ٢٠٢١. تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. رسالة الماجستير. قسم تعليم اللغة العربية, كلية الدراسات العليا. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول : الدكتور محمّد فيصل الماجستير. المشرف الثاني : الدكتور عبد الباسط الماجستير

الكلمات المفتاحية : اللعبة اللغوية، المدخل الإنساني، مهارة الكتابة.

لم يكن تعليم اللغة العربية خاصة مهارة الكتابة أمرًا محبوبًا، حيث يهيمن الطلبة على مهارة الكلام، على الرغم أن مهارة الكتابة لا تقل أهمية في تعليم اللغة العربية. لذلك، في هذا البحث طورت الباحثة مهارة الكتابة باستخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني التي تلخيصه في وحدة المعلمة. وأهداف هذا البحث، وهي : (١) لمعرفة تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. (٢) لمعرفة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. (٣) لقياس فعالية استحدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

منهج البحث هو البحث والتطوير بنموذج ADDIE يعني تحليل الإحتياجات وتصميم الإنتاج وتطوير الإنتاج وتقويم الإنتاج. واستخدامت الباحثة مدخل البحث هو المدخل الكيفي والكمي. وأدواتها هي المقابلة والملاحظة والإستبانة والإختبار .وتحليل هذا البحث التحليل الكمي برموز المئوية وt الإحصائي الكمية زالكيفية باستخدام SPSS 16.0 وتحليل الكيفي وهي جمع البيانات وتخفيض البيانات وعرض البيانات وتخليص النتائج.

نتائج هذا البحث، هي : (١) إن اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة المطوّرة بخمس خطوات، وهي: تحليل الإحتياجات بمقابلة وملاحظة حصلت على تطوير اللعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة وتصميم الباحثة باختيار الألعاب اللغوية وهي اللعبة اكتب الوقت واللعبة صناع القصة واللعبة رمي كرة الثلج فيها عملية اللعبة ومعيارها. (٢) نتيجة الإستبانة من الخبير محتوى ولغة الوحدة المعلمة التي طوّرت الباحثة حصل على ٧٥% بمعيار جيد ونتيجة من الخبير تصميم الوحدة المعلمة حصل على ٩٧،٥% بمعيار جيد جدا وأما خطوة الأخيرة هي نتيجة الاستبانة من المعلمة حصل على ٨٧،٥% بمعيار جيد جد ونتيجة على طلبة حصل على ٨٠% بمعيار جيد. تلك النتيجة من تقويم الإنتاج. (٢) إن تطبيق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني فعال لترقية مهارة الكتابة، أما نتيجة الإختبار ياستخدام SPSS 16.0، كما يلي : paired sampel t-test من sig(2-tailed) = ٠،٠٠٠ <٠،٠٥ بمعنى فيها فرق بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي. ودرجة تاء الحساب ١٥،٣٧٧ ودرجة تاء الجدول عند المستوى الدلالة ٥% = ٢،٢٦٢. وبناء على هذه النتيجة درجة تاء الحساب أكثر من درجة تاء الجدوال (١٥،٣٧٧ >٢،٢٦٢) عرفت الباحثة أن الإختبار البعدي أحسن من الإختبار القبلي.

ABSTRACT

‘Adila, Venia Nuzulul. 2021. Development of language games based on a humanistic approach to improve writing skills at MTs Kebon Dalem Lamongan. Thesis. Departement Of Arabic Education in Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advistor 1 : Dr. H. Faisol, M.A. Advistor 2 : Dr. Abdul Basid, SS, M.Pd.

Keywords: Languages Game, Humanistic Approach, Writting Skills.

Learning Arabic, especially writing skills, is not popular, because students dominate speaking skills even though writing skills are equally important in learning Arabic. So that in this study the researchers developed writing skills with language games based on a humanistic approach which was summarized in the teacher module. The purpose of this study was : 1) to determine the development of language games based on the Humanistic Approach to improve writing skills at MTs Kebon Dalem Lamongan. 2) to determine the feasibility of a language game based on a humanistic approach to improve Writing Skills at MTs Kebon Dalem Lamongan. 3) to find out how effective a language game based on the Humanistic Approach is to improve Writing Skills at MTs Kebon Dalem Lamongan.

In this study using research and development methods with the ADDIE model. Researchers used qualitative and quantitative research approaches. while the research instruments were interviews, observations, questionnaires and tests. The analysis of this research is quantitative analysis using percent formula and t-test qualitative and quantitative using SPSS 16.0 and qualitative analysis.

The results of this study are: (1) the researcher develops the product in five steps, namely: Needs analysis with interviews and observations resulted in the development of a language game based on a humanistic approach to writing skills, as for the product design by choosing the appropriate language game, namely: the game write the time , story making games and snowball throwing games in which there is a game process and rules, in addition to analysis and design. (2) the researcher describes the results of the questionnaire from content and language experts that the researchers developed obtained 75% with good standards and the results from design experts got a score of 97.5% with standard very good, while for the last step the results of the questionnaire from the teacher got a score of 87.5% with a very good standard, and a student score of 80% with a good standard this is the result of product evaluation. (3) The application of language games based on the Humanistic approach is effective for improving writing skills, while the test results using SPSS 16.0 are as follows: paired sample t test of sig(2-tailed) = 0.000> 0.05, which means that there is a difference between the results of the pre-test and post-test. The results of the t-count of 15.377, and the t-table at a significance level of 5% = 2.262. Based on this result, the result of t-count is greater than t-table (15.377 < 2.262), the researcher knows that the post-test is better than the pre-test.

ABSTRAK

‘Adila, Venia Nuzulul. 2021. Pengembangan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan keterampilan menulis di MTs Kebon Dalem Lamongan. Thesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Pascasarjana. Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing 1 : Dr. M. Faisol, M.Ag. Pembimbing 2 : Dr. Abdul Basid, SS, M.Pd.

Kata Kunci : Permainan Bahasa, Pendekatan Humanistik, Keterampilan Menulis**.**

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan menulis, tidak populer, karena siswa mendominasi keterampilan berbicara walaupun keterampilan menulis juga sama pentingnya dalam pembelajaran bahasa arab. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan keterampilan menulis dengan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik yang terangkum dalam modul guru. penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui pengembangan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan keterampilan menulis di MTs Kebon Dalem Lamongan. 2) untuk mengetahui kelayakan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di MTs Kebon Dalem Lamongan. 3) untuk mengetahui seberapa efektif permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di MTs Kebon Dalem Lamongan.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Adapun instrumen penelitian adalah wawancara, observasi, angket dan test. Analisis penelitian ini adalah analisis kuantitatif menggunakan rumus persen dan t-test kualitatif dan kuantitatif menggunakan spss 16.0 dan analisis kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) peneliti mengembangkan produk dalam lima langkah, yaitu: Analisis kebutuhan dengan wawancara dan observasi menghasilkan pengembangan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk keterampilan menulis, adapun desain produknya dengan memilih permainan bahasa yang sesuai, yaitu : permainan tulislah waktunya, permainan membuat cerita dan permainan snowball throwing didalamnya terdapat proses permainan dan peraturannya, selain analisis dan desain. (2) peneliti memaparkan hasil angket dari ahli isi dan bahasa yang peneliti kembangkan didapatkan 75% dengan standar baik dan hasil dari ahli desain mendapat nilai 97,5% dengan standar sangat baik, sedangkan untuk langkah terakhir hasil angket dari guru mendapat nilai 87,5% dengan standar sangat baik, dan nilai siswa 80% dengan standar baik ini adalah hasil dari evaluasi produk. (3) Penerapan permainan bahasa berbasis pendekatan Humanistik efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis, adapun hasil tes menggunakan SPSS 16.0, sebagai berikut: uji t sampel berpasangan dari sig(2-tailed) = 0,000> 0,05 artinya ada perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil t-hitung sebesar 15,377, dan t-tabel pada taraf signifikansi 5% = 2,262. Berdasarkan hasil ini, hasil t-hitung lebih besar dari pada t-tabel (15,377 < 2,262), peneliti mengetahui bahwa post-test lebih baik daripada pre-test.

محتويات البحث

استهلال ..... أ

إهداء ..... ب

موافقة المشرف ..... ج

اعتماد لجنة المناقشة ..... د

إقرار أصالة البحث ..... هـ

شكر وتقدير ..... و

مستخلص البحث ..... ح

ABSTRACT ..... ط

ABSTRAK ..... ي

محتويات البحث ..... ك

قائمة الجدوال ..... س

الفصل الأول

الإطار العام

أ. المقدّمة ١

ب. أسئلة البحث ٦

ج. أهداف البحث ٧

د. مواصفات المنتج (الوحدة) ٧

هـ. فوائد البحث ٨

و. فريضة البحث ٩

ز. حدود البحث ٩

ح. تحديد المصطلحات..... ١٠
ط. الدراسات السابقة..... ١٠

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : الألعاب اللغوية..... ١٨
أ. مفهوم الألعاب اللغوية ١٨
ب. فوائد الألعاب اللغوية ١٩
ج. خصائص اللعبة اللغوية الجيدة ٢٠
د. مزايا وعيوب الألعاب اللغوية ٢١
هـ. تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية..... ٢٢
و. مراحل تطوير اللعبة..... ٢٣
المبحث الثاني : مدخل الإنساني..... ٢٤
أ. مفهوم مدخل الإنساني ٢٤
ب. أهداف مدخل الإنساني ٢٦
ج. خطوات مدخل الإنساني..... ٢٧
د. طريقة فولاو فريري التعليمية..... ٢٨
المبحث الثالث : مهارة الكتابة ٣٠
أ. مفهوم مهارة الكتابة ٣٠
ب. أهداف مهارة الكتابة : ٣٤
ج. أهمية مهارة الكتابة ٣٥

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه..... ٣٧
ب. إجراءات البحث والتطوير ٣٨

ج. تجربة المنتج ٤١
د. طريقة جمع البيانات ٤٤
هـ. طريقة تحليل البيانات ٤٧

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول : تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان..... ٥٢
أ. تحليل الإحتياجات ٥٢
ب. تصميم الإنتاج ٥٥
ج. تطوير الإنتاج ٦١
د. تجربة الإنتاج ٦٦
هـ. تقويم الإنتاج..... ٦٧
المبحث الثاني : صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان..... ٧٣
أ. التصديق من خبير المحتوى واللغة ٧٣
ب. التصديق من خبير التصميم..... ٧٧
المبحث الثالث : فعالية استخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. ٨٤
أ. نتائج الاختبار القبلي ٨٥
ب. نتائج الاختبار البعدي ٨٦
ج. تحليل نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي ٨٨

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

أ. تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ٩١
ب. صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. ٩٣
ج. فعالية استخدام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. .. ٩٤

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة ٩٥
ب. الافتراحات ٩٦
قائمة المصادر والمراجع **٩٨**

قائمة الجدوال

الرقم الجدول	موضوع	صفحة
الجدول ١.١	الدراسات السابقة حول الموضوع	١٥
الجدول ٣.١	البيانات ومصادرها	٤٣
الجدول ٣.٢	مقياس ليكريت	٤٦
الجدول ٣.٣	معيار النتيجة الطلبة	٤٧
الجدول ٣.٤	معيار نتائج الاستبانة بمقياس ليكريت "Likert"	٥١
الجدول ٤.١	البيانات للدلالة على تصميم الإنتاج	٥٥
الجدول ٤.٢	ترتيب مضمون الوحدة المعلمة	٦٢
الجدول ٤.٣	معايير درجة الإستبانة	٦٦
الجدول ٤.٤	الإستبانة والإجابة من المعلمة اللغة العربية	٦٧
الجدول ٤.٥	تقدير نتيجة من الإستبانة المعلمة	٦٩
الجدول ٤.٦	الأسئلة في الإستبانة إلى الطلبة	٧٠
الجدول ٤.٧	نتيجة الإستبانة من الطلبة	٧٢
الجدول ٤.٨	تقدير نتيجة من الإستبانة الطلبة	٧٣
الجدول ٤.٩	الإستبانة والإجابة من خبير محتوى ولغة	٧٥
الجدول ٤.١٠	تقدير نتائج من خبير المحتوى واللغة	٧٦
الجدول ٤.١١	تعديل وتصحيح مجال محتوى ولغة	٧٧
الجدول ٤.١٢	الإستبانة والإجابة من خبير تصميم	٧٩
الجدول ٤.١٣	تقدير نتائج من خبير التصميم	٨٠
الجدول ٤.١٤	تعديل وتصحيح مجال تصميم	٨٤
الجدول ٤.١٥	معايير نتيجة الطلبة من الإختبار القبلي والإختبار البعدي	٨٥
الجدول ٤.١٦	نتائج الاختبار القبلي	٨٦

الجدول ٤.١٧	نتائج الاختبار البعدي	٨٧
الجدول ٤.١٨	المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي	٨٨
الجدول ٤.١٩	وصف الإختبار القبلي والإختبار البعدي	٨٩
الجدول ٤.٢٠	نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي	٨٩
الجدول ٤.٢١	العلاقة بين نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي	٩٠
الجدول ٤.٢٢	المقارنة بين نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي	

الفصل الأول

الإطار العام

أ. المقدّمة

الألعاب اللغوية هي أنشطة ممتعة لتعلم اللغات، وذهب سوبارنو نقلا عن راء محمودة وعبد الوهاب راسيدي أن الألعاب اللغوية لها غرضان وهما إعطاء الفرح وتدريب اللغة[١]. بل، ألعاب اللغوية ليست مجرد أنشطة ممتعة، ولكنها تكون طريقة من طرق التدريس حتى يتمكن الطلبة على تطبيق المهارات اللغوية فيها بالفرح[٢]. واللغة المستخدمة في حياة اليومية ليست أداة اتصال لإشارة الواقعية فحسب ولكنها لعبارة الأفكار. إذا يرتب اللغة صريحا، فيمكن وضعها في شكل مجاز بحيث يظهر أشكال اللعبة في اللغة. أما مصطلح "لعبة في اللغة" في أي وقت وفي أي مكان لمستخدمة اللغة التي تستخدمها كلعبة، مثل ألعاب الكلمات المجازي والأخطاء الإملائية. لذلك، لابد لمستخدم اللغة يفهم سياق اللغة التي استخدمها لاتصال حتى لايدرك على أخطاء المعنى من اللغة.

أن استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعلم لابد عن تناسب شخصية المختلفة للطلبة. وطبقت طرق اللعبة اللغوية لتعلم اللغة العربية الممتعة ولكن توصيف اللعبة المستخدمة هي لعبة تواصلية غالبا، مما يجعل الطلبة تفاعلاً في التواصل[٣]. لعبة التواصلية يركّز على الطلبة لتواصل لفظيًا وفقًا عن الأهداف

[1] Umi Machmudah and Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Kedua. (Malang: UIN-Maliki Press, 2016). Hlm. 175

[2] Nurdiniawati and Nurlaila, "Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab," *Al-Af'idah* 3, no. 1 (n.d.): 2019.

[3] Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Jurnal Al-Ta'lim* 1, no. 3 (November 2012): 209–215.

محددة، وتجعل الطلبة غير يشعرون بالمرح في اللعبة[٤]. أما تحقيق الألعاب مشهور بشكل عام لها مبدأ عدم الإجبار حتى يشعر الطلبة بأن الأنشطة التي قدمها المعلم هي وقت ومكان قيمة للتعلم مع اللعبة ولايشعر اضطراب حين أنشطة واقعية[٥].

غالبًا ما يوجد اللعب في مختلفة العمرية والأنشطة، سواء للأطفال أو الكبار. يمكن استخدام اللعبة في الداخل أو الخارج غرفةً أنها تتوافق مع القواعد التي تم وضعها. كل لعبة لها مراحل مختلفة مثل الطفولة المبكرة الذين يعتمدون على حواسهم وحركات أجسادهم، بينما يبدأ المراهقون لعبة باستخدام المنطق ليقودوا إلى المباريات[٦]. على الرغم من اختلاف مراحل لعب الأطفال، إلا أنهم يعودون إلى طبيعة اللعب التحريري، حيث يُمنح كل طلبة فرصة الاستمتاع دون نسيان قواعد اللعب. من خلال ممارسة الأنشطة، يمكن للطلبة الاستفادة من كل خطوة على الطريق التعلم بشكل طبيعي. حتى لا يشعروا بالإكراه ويقبلوا بسهولة المعرفة التي حصلوا عليها.

إحدى المدارس التي ترغب في تطوير مهارة الكتابة العربية في لامونجان هي مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. تتطلب هذه المدرسة من الطلبة عن تعلم اللغة العربية جيدة وصحيحة، على الرغم من أن قدرة اللغة العربية لطلبة مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية تختلف بسبب عوامل بيئية مختلفة، يعيش بعضهم في معهد وبعض الآخر لا يعيش فيها، بحيث يتركز اهتمام المعلم على ترقية مهارة كتابة الطلبة على قدم المساواة دون إعطاء حدود المعينة

[4] Nanang Triasmosari, Herpratiwi Herpratiwi, and Muhammad Sukirlan, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Permainan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2015).

[5] Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (DIVA Press, 2011).

[6] Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Pertama. (Jakarta: Kencana, 2019).

حتى يتمكن الطلبة من تعلم مع أصدقائهم أيضا ليس من المعلم فحسب. في هذه الحالة، يميل الطلبة الذين يعيشون في المعهد أن يكونوا قادرين على فهم اللغة العربية لأنهم يتعلمون كتاب التراث باللغة العربية مباشرة وتطبيقها، وأما الطلبة الذين لا يعيشون في المعهد لديهم مهارات أقل من اللغة العربية. بعض االنواقص لدى الطلبة مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية لتعلم اللغة العربية في المدرسة هي أقل ممارسة الكتابة من التحدث. عدم الاعتياد على استخدام تراكيب في كتابة اللغة العربية، والاختلافات في القدرات التي تجعل الطلبة غير واثقين من نفسه على تحصيلها. من بعض النواقص، فتحقيق التوازن بين مهارات الكتابة لدى الطلبة يحتاج إلى تطبيق طريقة مناسبة في تعلم اللغة العربية. تعتبر الألعاب اللغوية على أساس المدخل الإنساني جسرًا في ممارسة مهارة الكتابة لدى الطلبة بحرية لما تعلموها.

الألعاب في العالم تتزايد شكلا كبيرا لترقية أن أبحاث الألعاب أصبحت موضوعًا جادًا للألعاب في مختلف المجالات، في البداية كانت الألعاب مجرد ترفيه، مع تطور هذا عصر جعل الألعاب هدفًا أكثر جدية مثلا تعليم اللغة[٧]. تطوير الجاد للألعاب كأدوات مفيدة وفعالة لدعم التدريس والتعليم والتدريب والتقييم بشكل أفضل[٨]. كثير من المتحمسين لأبحاث الألعاب في هذا الوقت، مع أنهم جعلوا اللعبة موضوعًا للبحث مشكلة قد تحدث مثل بلاء تسونامي، صنعها مشروع صناعة الألعاب من أجل الاهتمام الشامل بالتعامل مع شيء قد

[7] Hanny Haryanto and Wellia Shinta Sari, "Serious Game Berbasis Konsep Open World sebagai Sarana Belajar Mandiri dalam Pengenalan Bahasa Mandarin untuk Anak" 11, no. 4 (n.d.): 9.

[8] Angga Ari Wijaya, Saiful Bukhori, and Nelly Oktavia, "Perancangan dan Pembuatan Serious Game Sebagai Simulasi Aktivitas Bisnis dan Akuntansi Menggunakan Pendekatan Agent-Based Modelling," *BERKALA SAINSTEK* 5, no. 2 (October 13, 2017): 66.

يحدث[9].حتى جعل البحث الجاد عن اللعبة موضوعًا ساخنًا للمناقشة، يمكن استخدامها في دوائر مختلفة. من هذا يصبح النقطة المحورية أن اللعبة لها قيمة عالية جدًا لتثقيف الجمهور.

لا يتطلب التعلم دائمًا ألعابًا، والألعاب ليست دائمًا في عملية التعلي، ولكن الألعاب التي ينفعها بحكمة أن يستطيع تزويد التنوع والحماس والاهتمام لبعض عملية التعليم[10]. الألعاب مفضلة لدى المراهقين، يعتقد العديد من الوالد أن الألعاب لا يمكنها تطوير إمكانات الطلبة فحسب الأنشطة الترفيهية التي ليس لها نتائج[11]. ولكن في هذا الوقت تعتبر اللعبة العامل الرئيسي الذي يحدث في هذا العصر لها فوائد ومزايا وفقًا لاستخدامها. على الرغم من أن الألعاب تستخدم عادة كإلهاء في التعليم ومن ناحية أخرى الإيجابيات مثلا استرخاء عقول الطلبة الجادة جدًا بشأن تلقي الدروس حتى يشعرون بالملل.

استخدم بعض الألعاب الموجودة على المدخل التواصلي أكثر من المدخل الإنساني. الفرق بينهما أن اللعبة بالمدخل التواصلي تشبه اللعبة الزوجية، وعكس ذلك اللعبة باالمدخل الإنساني تركز شخصية الطلبة في التعبير عن الأفكار بالتحريري[12]. وتهدفان إلى اكتساب الفرح وتدريب المهارات اللغوية للطلبة. وإن كانت الألعاب تسبب الفرح فحسب دون ممارسة المهارات اللغوية، فلا يُطلق بالألعاب اللغوي بل اللعبة تجرد المفرحة فحسب. تطبّق الألعاب اللغوية على عدة عناصر و المهارات اللغوية. في هذه البحث، تقديم لعبة لغوية

[9] Steven Hawthorn, Rui Jesus, and Maria Ana Baptista, "A Review of Digital Serious Games for Tsunami Risk Communication," *International Journal of Serious Games* 8, no. 2 (June 4, 2021): 21–47.

[10] Jauhar Ali, "PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI AKTIF LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB" (2018), accessed June 10, 2021, https://osf.io/jk5xh/.

[11] Ma'ruf Harsono, "Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja" (n.d.): 114.

[12] Ela Isnani Munawwaroh, "Humanistic Method Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2018): 109–115.

تعتمد على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة، لأن مهارة الكتابة لدى الطلبة لايكفي مقارنة مع مهارة الكلام. يميل الطلبة يطبق التحدث غالبًا بعد استماع المفردات فيميل غير إهتمام على كتابة الكلمات أو الجمل، الحقيقة الأصوات في اللغة العربية تؤثر على كتابة الطلبة.

نادرًا ما وجدت الدراسات السابقة في تعليم اللغة العربية باستخدام النظرية الإنسانية. لكن النظرية قد طبقت في تعليم اللغة العربية لأن اللغة العربية هي لغة التفاعل الاجتماعي الذي يشمل البشر، لذلك يجب أن يشارك النظرية الإنسانية في تطوير اللغة العربية. يرتبط هذا البحث بالبحث الآخر في تعليم اللغة العربية التي احتياجة المدخل الإنساني في تطبيقها، يشير المدخل الإنساني في هذا البحث إلى شخصية فولاو فريري لتطوير نظرية إنسانية في تعلم اللغة العربية ، وخاصة مهارة الكتابة باستخدام الألعاب اللغوية لأن الألعاب اللغوية تظهر اتجاه حرية الطلبة في تنظيم عقليات الطلبة في التفاعل والتعبير عن الأفكار الرئيسية بحرية[١٣].

التشابه في هذا البحث هو النظرية الإنسانية المستخدمة، وبينما الاختلاف هو من حيث عناصر اللغة وليس من حيث المهارات اللغوية. في هذا البحث المهارات اللغوية المطبقة هي مهارة الكتابة باستخدام طريقة اللعبة اللغوية[١٤]. بالإضافة إلى البحث أعلاه، فإن قيمة الألعاب التقليدية لها دور تعليمية إنسانية للغاية بحيث يمكنها تقوية أن اللعبة اللغوية على أساس المدخل

[13] Paulo Freire, *Pendidikan Pembebasan : Pendidikan Yang Memanusiakan, Dalam Menggugat Pendidikan Fundamentalis, Konservatif, Liberal, Dan Anarkis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002).

[14] Asri Solikhati, "Implementasi Pendekatan Humanistik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MIPA MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018" (UIN Sunan Kalijaga, 2018).

الإنساني تطبيقها لترقية مهارة الكتابة[١٥]. من البحثين، لا تزال الألعاب اللغوية ذات المدخل الإنساني نادراً ما توجد في نطاق التعليم، حتى في هذا البحث تطوير اللعبة اللغوية على أساس الإنساني لترقية مهارة الكتابة.

في الأساس، لا ترتبط نظرية التعليم الحر بالتعلم على أسلوب المصرفي، لذا فإن التعليم يتطلب حرية الطلبة في التعبير والتفكير النقدي حول ما يرونه ويسمعونه ويلاحظونه في أثناء عملية التعليم. في بعض الألعاب، يكون مدخل للمعرفية والسلوكية. ونادرًا ما يتعامل مع الإنسانية بحيث ترغب الباحثة في هذا اللحث لتطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة لدى الطلبة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان، لأن مهارة الكتابة الإنتاجية غالبًا على ما يتم إهمالها في تعلم اللغة العربية، فما يجعلها نقطة مهمة لتطبيق اللعبة المناسبة في تعليمهم.

ب. أسئلة البحث

اعتماد على ما سبق ذكره خلفية البحث وتتخّد الباحثة عن الأسئلة البحث وهي:

١. كيف تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ؟

٢. كيف صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ؟

[15] Nadziroh, Chairiyah, and Wachid Pratomo, "Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional," *Trihayu;Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 5, no. 3 (2019): 661–666.

٣. ما مدى فعالية استخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ؟

ج. أهداف البحث

يهدف هذا البحث أن يحق من الأهداف :

١. لتطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

٢. لمعرفة صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

٣. لقياس فعالية استخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

د. مواصفات المنتج (الوحدة)

مواصفات المنتج للعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني المطورة فيما يلي:

١. التعريف المنتج أي شكل المنتج

أ) يستخدام المنتج لطلبة في صف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية.

ب) يستخدم هذا المواد التعليمية هو الوحدة الدراسة لترقية مهارة الكتابة باستخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني "فاولاو فريري".

ج) يحتوى هذا المواد التعليمية لترقية مهارة الكتابة لمرحلة المتوسط في صف الثامن من المدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

د) يحتوى على اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني "فولاو فريري"

هـ) توجد الصور والكتابي الملون

٢. دليل الإستخدام أي محتوى المنتج

يحتوي على :

أ) بيانات استخدام المواد.

ب) أهداف الدرس يتكون عن عنصرين : الكفاءة والكفاءات الأساسية.

ج) إجراءات تقديم الدرس يتكون على إجراءات طريقة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة.

د) تدريب على اللعبة اللغوية.

هـ. فوائد البحث

أ. النظرية

في ناحية فائدة النظرية لإثراء المعلومات والخبريات في تطوير اللعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

ب. التطبيقية

أ. الباحثة

خبرة وزيادة معرفة عن التعليم ليصير قارئ المصدر

ب. الطلبة

تسهيل الفهم عن الموضوع الذي تبيين المعلّم في تعليمها

ج. المعلّم

لكونه مدلول في اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لتطوّر الجودة

المعلم الدراسة ومراجع عندما تعليم اللغة العربية يشعر ملل لطلبة.

د. القارئ

يستطيع أن يجعل المادة التعليم أو تطوّر الإضافي.

هـ. المؤسس

ليكون هذا البحث مدخلات تحليلية لمسؤولي في ترقية التعليم لدى المعلم.

و. فريضة البحث

إنّ فريضة البحث الذي قدمت الباحثة : إنّ تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان فعّال.

ز. حدود البحث

تحدد الباحثة بحثها كما يلي :

الحدود الموضوعية : هذا البحث يحدّد في تطوير االلعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة لمستوى المتوسط.

الحدود المكانية : هذا البحث متعمّد لفصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

الحدود الزمانية : يبدأ هذا البحث في ثلاثة شهور.

ح. تحديد المصطلحات

تستخدم الباحثة في هذا البحث عدد من المصطلحات لتسهيل البحث سوف تعرف الباحثة المصطلحات المستخدمة كما يلي :

١. الألعاب اللغوية : الألعاب اللغوية هي طريقة لتعلم اللغة باستخدام الألعاب، فاللغة هي وسيلة تواصل يمكن أن تكون على شكل رموز أو إشارات، لذلك في هذه الحالة ، تتطلب اللغة التي يصعب فهمها بدائل لتسهيل التعلم.

٢. مدخل الإنساني : مدخل يهتم بالمتعلم كإنسان، ولا يعتبره كائنًا يسجل مجموعة من المعرفة.

٣. مهارة الكتابة : كفاءة في الوصف أو تعتبر المحتوى الأفكار ومن ناحية البسيط كما تكتب الكلمات إلى ناحية المجمل كمثل الإنشاء.

ط. الدراسات السابقة

الدراسة السابقة التي وجدها الباحثة هي مما يلي :

١. البحث الذي كتبت نورة الخريدة ند بدي (البحث العلمي في مرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج،٢٠٢٠)، "تطوير وسائل لعبة جينجا العربية *"Jenga Arabic"* في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية بالمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية النموذجية بباتو". وأما أهداف هذا البحث هو (١) لتطوير وسائل لعبة جينجا العربية *"jenga arabic"* في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية. (٢) لقياس مدى فعالية وسائل لعبة جينجا العربية *"jenga arabic"* في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية.

ونتائج البحث :١) تطوير وسائل لعبة جينجا لتعليم اللغة العربية، تجري الباحثة تحليل الإحتياجات بالملاحظة والمقابلة بالمعلم وتصميم النتاج وتطوير النتاج بتخطيط شكل لعبة جينجا العربية التي تتكون من عارضة جينجا، بطاقة المعرفة وبطاقة الأسئلة، الصندوق لمحافظة على اللعبة وتقويم النتاج من خبير ناحية مضمون والتصميم واختبار المنتج إلى الطلبة. ٢) نتيجة اختبار tالإحصائي من خلال spss بمستوى الدلالة ٠,٠٥ينال على الحصول تاء الحساب أكثر من درجة تاء الجدول بمعنى أن H_1مقبول و H_0 مردود. وهناك فرق أهمية ومن تلك النتائج، تمكن الخلاصة على أن وسائل لعبة جينجا العربية فعالة وجذابة لاستتخدامها في التعليم[١٦].

٢. البحث الذي كتبت كورنيا استطاعة (البحث العلمي في مرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٩) " تطوير وسيلة لعبة القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية ". وأما أهداف هذه البحث (١) لتطوير لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية، (٢) لقياس فعالية استخدام لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمسعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية. ونتائج هذا البحث : (١) توفر لعبة صيد القواعد في مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو، (٢) استخدام لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمسعدة تلاميذ مدرسة

[١٦] نورة الخريدة ند بدي, ''تطوير وسائل لعبة جينجا العربية 'Jenga Arabic' في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية بالمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية النموذجية بباتو'' (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٠.(

منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية فعال. بالنظر إلى نتيجة من التجريبة الميدانية من واحد وأربعون التلاميذ من الاختبار قبلي والاختبار بعدي تدل على نتيجة الإحصائي أن المعدل في مجموعة التجريبة في الاختبار قبلي هي ٢٦،٦٦ والاختبار بعدي هي ٩٠،٧٩ ونسبتها ٦٤،١٣ وأما نتيجة ت الحساب أكبر من ت الجدول، فإن الاستنباط هو أن هناك اختلاف كبير في فهم القواعد لتلاميذ الفصل السابع "ج" بعد استخدام لعب صيد القواعد في ضوؤ النظرية المعرفية أثبتت أنها فعالة[١٧].

٣. البحث الذي كتبت عملية علميتي (البحث العلمي في مرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠١٧). "تطوير اللعبة "السلم والتعبان" ular tangga لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان". وأما أهداف هذا البحث : (١) لوصف تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية، (٢) لقيلس فعالية اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية. ونتائج البحث هي : (١) إنتاج اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان. (٢) ومواصفات المنتج اللعبة "السلم والثعبان" التي تتكون من لوحة اللعبة (ب) ٣ مجموعة البطاقة المفردات المصور، (ج) البيدق (pion)، (د) بطاقات الإجابة، (و) بطاقة دليل استخدام لعبة. (٣) اعتمادا على النتائج التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار القبلي والبعدي يمكن القول بأن استخدام اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة فعالة، لأن

[١٧] كورنيا استطاعة, ''تطوير وسيلة لعبة القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية'' (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٩.(

نتيجة الاختبار التائي الحسايب = ٥١،٨ أكبر من ٠٥،٠٢ إذن نتيجة الاختبار مقبولة[١٨].

٤. البحث الذي كتبت صفيا حياتي (البحث العلمي في قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم في جامعة انتساري الإسلامية الحكوميةبنجرماسين ، ٢٠٢١). "تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint في تعليم المفردات". أما الهدف البحث هو معرفة جدوى لعبة "خمن الصورة" ولمعرفة مراحل تطوير لعبة "خمن الصورة" التي تم تصميمها باستخدام نقاط القوة لتسهيل التعرف على المفردات العربية. أما النتيجة البحث التحقق من صحة المحاضرين الخبير الوسيلة والخبير المواد، ويحصل الخبير الوسيلة على ٨٤% وخبير المواد يحصل على ٩٢% وهي مدرجة في فئة جدوى[١٩].

٥. البحث الذي كتبت أسري صالحة (البحث العلمي في قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم في جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا، ٢٠١٨). "تنفيد المدخل الإنساني في تعليم اللغة العربي للفصل العاشر الطبيعة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٤ بانتول العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨". أما هدف هذا البحث للإجابة عن المسائل التي وقعت في عملية تعليم اللغة العربية للفصل العاشر الطبيعية باستخدام المدخا الإنساني ولمعرفي حل المسائل إلى جميع الأطراف في تعليم اللغة العربية عامّة والمدرسة. أما نتيجة هذا البحث يظهر بين المعلمة

---

[١٨] عملية علميتي, ''تطوير اللعبة 'السلم والتعبان Ular Tangga'لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان'' (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٧.(

[١٩] صفيا حياتي, ''تطوير اللعبة التعليمية 'خمن الصورة' باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باورنوينت Microsoft Powerpointفي تعليم المفردات'' (جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية, ٢٠٢١.(

والطلاب أو كلاهما وتنظيم الحالة المرتاحة بدون التهديد واشترك الطلاب بانشاط في عملية التعليم حتى تركز التعليم إلى الطلاب وكانت المعلمة مسهلة ومتوسطة وبالإضافة إلى ذلك يعطيه الطلاب حرية التعبير.

٦. البحث الذي كتب ياوكا فطرا سمادي (البحث العلمي في جامعة بالي دويفا،٢٠٢١). "تعليم مهارة الكتابة بطريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية لطلبة صف العاشر في مدرسة سوكاوتي ١ الثانوية الحكومية". أما هدف البحث لوصف تخطيط تعليم الكتابة بطريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية و لوصف تنفيد تعليم الكتابة بطريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية وتقويم تعليم الكتابة بطريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية. أما نتيجة البحث أن التخطيط والتنفيذ والتقييم قد تم تنفيذه من قبل المعلم بشكل صحيح بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم.

بعد مطالعة البحوث التي تتعلق بهذا البحث، إن البحث الذي ستقوم بها الباحثة لايستوي بالدراسات السابقة/موقف في هذه الدراسة أن الباحثة تعمل البحث تطوير لعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. والدراسات السابقة تدلّ على التشابه والإختلاف، أمّا التشابه هي اللعبة اللغوية والإنسانية والإختلاف هي نحو ومهارة الكلام والقواعد والمفردات وتعليم اللغة العربية .

الجدول ١.١

الدراسات السابقة حول الموضوع

الرقم	الإسم	الموضوع	التشابه	الإختلاف
١	نورة الخريدة ند بدي	تطوير وسائل لعبة جينجا العربية "*Jenga Arabic*" في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية بالمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية النموذجية بباتو	تطوير اللعبة	– لعبة جينحا العربية – النظرية المعرفية – تعليم اللغة العربية
٢	كورنيا استطاعة	تطوير وسيلة لعبة القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم	تطوير اللعبة	– لعبة القواعد – النظرية المعرفية – مساعدة تلاميذ

		المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية		
٣	عملية علميتي	تطوير اللعبة "السلم والتعبان" ular tangga لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان	تطوير اللعبة	– لعبة "السلم والتعبان – تعليم اللغة العربية
٤	صفيا حياتي	تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint في تعليم	تطوير اللعبة	– اللعبة "خمن الصورة" باستحدام powerpoint – تعليم المفردات

		المفردات		
٥	أسري صالحة	تنفيد المدخل الإنساني في تعليم اللغة العربية للفصل العاشر الطبيعة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٤ بانتول العام الدراسى	المدخل الإنساني	– تعليم اللغة العربية
٦	ياوكا فطرا سمادي	تعليم مهارة الكتابة بطريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية لطلبة صف العاشر في مدرسة سوكاوتي المتوسطة الحكومية	●مهارة الكتابة ●الإنسانية	– طريقة إستقبالية وإنتاجية

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : الألعاب اللغوية

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

تعرف الألعاب اللغوية هي إجراءائيا بأنها نشاط موجه يقوم به التلاميذ فرديا أو جماعيا وفق قواعد متفق عليها وتمتاز بالسرعة والحركة والتنافس. ويتطلب هذا النوع من الألعاب مشاركة مجموعة من الأفراد بحسب قواعد كل لعبة يكون لكل مشارك دور محدد يؤدية، يمارس في الحياة اليومية بغرض التسلية والمرح[٢٠]. بمعنى أوسع، الكلام هو نظام من العلامات التي يمكن سماعها ورؤيتها والتي تستخدم عددًا من العضلات والأنسجة العضلية في جسم الإنسان لنقل الأفكار من أجل تلبية الاحتياجات. الكلام هو مزيج من العوامل الجسدية والنفسية والعصبية والدلالية واللغوية بمعنى واسع أنه يعتبر إنسانًا اجتماعيًا[٢١].

الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية، ونشظ مهم من أنشطة التعليم الاتصالي. وتظهر اهمية الألعاب اللغوية في أنها تقلل من ظاهرة الاصطناع، التى تحيط بالعملية التعليمية داخل الصف. وتستخدم الألعاب اللغوية مع الصغار والكبار على حد سواء، غير أننا يجب أن يختار الألعاب التي تناسب كلا منهما. وقد أدّى الاهتمام بالألعاب اللغوية إلى ظهور أنواع كثير منها، ومن أهم الجوانب

---

[٢٠] سيف المصطفى, *اللغة العربية ومشكلات تعليمها* (مالانج.(UIN-Maliki Press, 2014 :ص. ٣٢

[21] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, keempat. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014). Hlm 135

التى تدور حولها الألعاب ما يأتي : ألعاب الملاحظة والذكرة، ألعاب البطاقة، ألعاب التحمين، ألعاب القلم والورقة، ألعاب التفاعل بين الأفراد والمجموعات[٢٢].

تمثل الألعاب اللغوية نشاطا مميزا للأطفال يحكمه قواعد موضوعة. وله بداية محددة وكذلك نهاية محددة من خلالهل يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من آدوات اللغة حروفا أو أسماء أو أفعالا، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة[٢٣].

ب.فوائد الألعاب اللغوية

لقد ذكر لي سوكم (lee su kim : 1995) فوائد استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية داخل الفصل كما يلي :

١. أنها تكسر روتينية تعلم اللغة.
٢. أنها تعطي التشجيعات وفي نفس الوقت تعطي التحديات.
٣. أنها تساعد المعلم في ترقية جهود التعلم.
٤. أنها تدرب على استخدام اللغة شتى المهارات.
٥. أنها تشجع المعلم للتعامل والاتصال.
٦. أنها تخلق الظروف المفيدة لاستخدام اللغة.

---

[٢٢] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*, ed. (الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١١) ص. ١٣٠.

[٢٣] محمد محمود الحيلة, *الألعاب من أجل التفكير والتعلم* (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع, ٢٠٠٤) ص. ١٢٠

وعلى الرغم من فوائد اللعبة اللغوية إلا أنها لاتعطي شيئا إذا لم تصمم تصميما جيدا. وعلى هذا لابد من مراعاة الأمور الآتية أثناء استخدام اللعبة اللغوية:

١. أن لعبة اللغوية نشاط تعاوني مثير للعزائم لتحقيق أهداف مووعية في إطار من النظام والتعليمات.
٢. أنها وسيلة لتشجيع الطلبة في استخدام اللغة للاتصال.
٣. أنها وسيلة لتكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين[٢٤].

ج. خصائص اللعبة اللغوية الجيدة

الألعاب اللغوية الجيدة ليست مجرد ألعاب ، ولكن يجب أن تؤثر على الطلبة في اكتساب اللغة. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن يساعد الطلبة أيضًا على تعلم المواد اللغوية التي هي أكثر من مجرد ممارسة الأنشطة نفسها. لذلك ، يحتاج مدرسو اللغة إلى معرفة خصائص الألعاب اللغوية الجيدة والمناسبة والمناسبة لممارستها في تدريس اللغة. من بين خصائص اللعبة اللغوية الجيدة ما يلي:

١. يمكن أن يحسن إتقان اللغة ، مثل الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. بالإضافة إلى ذلك ، يمكنه أيضًا تحسين التمكن من عناصر اللغة (المفردات والقواعد).
٢. يحتوي على مادة تحفيزية وشيقة حسب مستوى إتقان اللغة لدى الطالب.
٣. توفير الفرص للطلاب للتفاعل مع الطلبة الآخرين والمعلمين والمواد اللغوية.

---

[٢٤] المصطفى, *اللغة العربية ومشكلات تعليمها*. ص. ١٤٥

٤. يمكن أن تحفز الطلبة على التصرف بنشاط وإيجابية ويمكن أن تزيد من اهتمامهم.

٥. إشراك الطلبة بشكل نشط ، في كل من المجموعات والفصول.

٦. أن يكون لديك تعليمات وأنظمة واضحة وسهلة الفهم.

٧. يمكن إجراؤها في الوقت والمكان المناسبين بحيث يمكن تحقيق التعلم بموضوعية[٢٥].

د. مزايا وعيوب الألعاب اللغوية

مزايا لعب اللغة هي كما يلي:

أ) لألعاب اللغوية هي إحدى وسائل التعلم ذات المستويات العالية من CBSA.

ب)يمكن أن يقلل من ملل الطلبة في عملية التعلم في الفصل

ج) مع المنافسة بين الطلبة ، يمكن أن تعزز حماس الطلبة ليكونوا أكثر تقدمًا

د) يمكن للألعاب اللغوية أن تعزز العلاقات الجماعية وتطور الكفاءة الإجتماعية للطلاب.

هـ) يمكن تحسين المواد المنقولة.

بعض العيوب في تنفيذ اللعبة اللغوية:

أ) كان عدد الطلبة كبيرًا جدًا مما جعل من الصعب إشراك جميع الطلبة في اللعبة.

ب) عادة ما يتبع تنفيذ الألعاب اللغوية ضحك وهتافات من الطلبة بحيث يمكن أن تتداخل مع تنفيذ التعلم في الفصول الأخرى.

[25] Mujib and Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Hlm 54

ج) لا يمكن توصيل جميع الموضوعات من خلال الألعاب اللغوية

د) لا تعتبر الألعاب اللغوية بشكل عام برنامجًا لتعلم اللغة ، ولكنها مجرد إلهاء[٢٦].

هـ. تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

كيفية تطبيق لعبة في تعليم مهارة الكتابة التي يمكن لتيسير على النحو، كما يلي :

أ) النشطات ما قبل العبة

المعلم يحدد على الهدف التعليم ثم يختار اللعبة المناسبة وبعد ذلك يعد الأدوات المساندة للعبة.

قبل بداية اللعبة، المعلم يشرح نظام اللعبة شرحا واضحا أو يعطي نموذجا قصيرا حتى يفهم الطلبة نظام اللعبة. وعليه أيضا أن يبين متى سنتهي اللعبة وما هي الإشارة التي يستخدمها لإنهاء اللعبة.

ب)النشطات أثناء اللعبة

في هذه المرحلة يلاحظ المعلم سير اللعبة بحيث يقوم إذا خرج الطلبة من نظام اللعبة ويساعدهم إذا احتاجوا إلى المساعدة ويعطي الإشارة إذا انتهى زمن اللعبة.

ج) النشطات ما بعد اللعبة

وبعد النتهاء اللعبة يقوم المعلم مع الطلبة يتقويم سير اللعبة لمعرفة مدى وصولها إلى الهدف المرجو. وفي هذه المرحلة يغلن المعلم الفائزين في اللعبة

[26] Ibid. Hlm 38

ويعطيهم الجوائز التي تم إعدادها لذلك. وفي الفرصة اللغوية والاجتهاد في التعلم[٢٧].

و. مراحل تطوير اللعبة

وفقًا لجين بياجيه ، يمكن تصنيف مراحل تطور لعب الأطفال إلى عدة مجموعات على النحو التالي:

١. المحرك الحسي (اللعبة الحسي الحركي) ؛ تحدث هذه المرحلة عند الأطفال الذين أعمارهم بين ٠-٢ سنوات. في هذه المرحلة، يعتمد الأطفال أكثر على حواسهم وحركات أجسادهم. لهذا السبب، فإن الألعاب المناسبة للأطفال في هذا العمر هي التي يمكن أن تحفز حواسهم، على سبيل المثال الألعاب ذات الألوان الواضحة، وتحتوي على العديد من الأشكال والأنسجة والألعاب التي لا يبتلعها الأطفال بسهولة.
٢. ما قبل العملية (اللعبة الرمزي) : تحدث هذه المرحلة في الأطفال الذين أعمارهم بين ٢-٧ سنوات في هذه المرحلة، حيث يبدأ الطفل في اللعبة بشكل خيالي والتخيل، وطرح الكثير من الأسئلة، وتجربة أشياء جديدة، وفهم رموز معينة. أدوات اللعبة المناسبة لهذا العصر هي تلك القادرة على تحفيز تنمية خيال الأطفال، مثل الرسم، والكتل/ليغو، والألغاز. ومع ذلك ، فإن طبيعة ألعاب الأطفال في هذا العصر أبسط من العمليات الملموسة.
٣. الخرسانة العملية (اللعبة الاجتماعي) : تحدث هذه المرحلة في الأطفال الذين أعمارهم بين ٧-١١ سنة. في هذه المرحلة، يلعب الأطفال بالفعل باستخدام المنطق والمنطق الموضوعيين. أما بالنسبة لأدوات اللعبة التي يلعبها

[٢٧] المصطفى, *اللغة العربية ومشكلات تعليمها*. ص. ٤٦

الأطفال، فيمكنهم استخدام العقل والمنطق جيدًا. تشمل أشكال الألعاب التي يمكن استخدامها: الألغاز، والثعابين والسلالم، والداما، والاحتكار.

٤. العمليات الرسمية (لعبة مع قواعد ورياضة) : تحدث عند سن ١١ سنة فما فوق. في هذه المرحلة، تلعب بالفعل باستخدام قواعد صارمة للغاية وتكون أكثر توجهًا نحو الألعاب أو المباريات التي تتطلب الفوز والخسارة.[٢٨]

المبحث الثاني : مدخل الإنساني

أ. مفهوم مدخل الإنساني

قال فاولو فريري أن حقيقة التعليم هو التحرر، وهو تأكيد الإنسان كموضوع موجه إلى موضوعية، ينتج المعرفة، والتي يتم التعبير عنها من خلال اللغة. أن الشخص يصبح قولا إنسانًا إذا كان لديه بالفعل قيمة (طبيعة) الإنسانية. لذلك، فإن الغرض من التعليم هو إضفاء الطابع الإنساني على البشر.

في لغة فاولو فريري"التفاعل الإنساني" مع مفهوم تعليم المواجه المشكلات، والذي يسعى إلى جعل طلابه إنسانيين؛ من يمكنه تطوير قدرتهم على فهم أنفسهم وحياتهم بشكل نقدي؛ التي تؤكد على الطلاب ككائنات في طريقهم إلى أن يصبحوا (يصبحون) نحو الكمال في واقع غير مكتمل.

ظهر مفهوم التعليم "المواجه للمشكلات" كعدوّ على مفهوم التعليم "المصرفي" (النظام المصرفي)، والذي جعل الطلاب في الواقع بشرًا "أغبياء" وليسوا متصلين؛ يقتصر توفير مساحة سلبية للطلاب فقط على تلقي معلومات الدرس وتسجيلها وتخزينها، بحيث تظهر قوة غير إنسانية لدى الطلاب.

[28] Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*.

يعتبر مفهوم التعليم على المصرفي، كذلك أبعد من تعبير المعرفة بمثابة هدية يمنحها المعلم (الأشخاص الذين يعتبرون على دراية) للطلاب (الذين يعتبرون جاهلين). ليس من المستغرب، إذا كان مفهوم التعليم المصرفي ينظر إلى البشر على أنهم كائنات يمكن تشبيهها بأحد الأشياء ويسهل إدارتها.

يظهر المدخل الإنساني كشكل من أشكال الخلاف مع وجهتي النظر السابقتين، وهما: النظرة التحليلية النفسية والسلوكية في تفسير السلوك البشري. لا تتعلم المدرسة الإنسانية فقط الإدراك، ولكن أيضًا العملية التي تتضمن جميع الأجزاء أو المجالات الموجودة. المجالات المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية. بمعنى آخر، يؤكد المدخل الإنساني للتعلم على أهمية العواطف والمشاعر والتواصل المفتوح والقيم التي يمتلكها كل طالبة[٢٩].

مدخل الإنساني كما يوحي الاسم هو مدخل يهتم بالمتعلم كالإنسان، ولا يعتبره كائنًا يسجل مجموعة من المعرفة. يهدف تعلم اللغة وفقًا لهذا المدخل إلى تعزيز العلاقة بين البشر والثقافات والتجارب المختلفة. لذا فإن الخطوة الأولى لتحقيق هذا الهدف هي توفير الفرص للطلاب من مختلف الثقافات والخبرات لإجراء حوار حول أنفسهم والتعبير عن مشاعرهم والتعبير عن مشاعرهم والتناوب في التعبير عن أشياء مختلفة عن أنفسهم. يمكن أن تلبي هذه العملية حاجة الطلبة إلى تحقيق الذات[٣٠].

[29] Baharuddin and Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, 1st ed. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). Hlm. 196

[30] Abdul Hamid and Uril Baharuddin, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media*, 1st ed. (Malang: UIN-Malang Press, 2008). Hlm. 5

ب. أهداف مدخل الإنساني

هدف التعليمي فولاو فريري في بناء التعليم كوسيلة للخروج من أغلال القهر. أثناء عملية التعلم، *فريري* بطريقة الموجة المشكلات يطور الطلاب للتفكير بشكل أكثر نقديًا في التعامل مع المشكلات وحل المشكلات.

الهدف من التعليم هو مشكلة مركزية في التعليم. الهدف الرئيسي من التعليم وفقًا لفولاو فريري هو الوعي. هذا يتزايد نحو الإدراك النقدي باعتباره أعلى مرحلة من الوعي. تأتي كلمة "conscientizacao" من "اللغة البرازيلي" وهي عملية يشارك فيها البشر بشكل حاسم في العمل من أجل التغيير، ولا ينبغي فهمها على أنها تلاعب من قبل المثاليين. حتى لو كانت رؤيتنا للوعي حوارية وليست ذاتية أو آلية، فلا يمكننا أن نسمي الوعي الذاتي دورًا ليس له، أي دور إحداث التغيير في العالم.

يهدف التعليم الإنساني لفولاو فريري إلى بناء الوعي العام المحاضر في شكل وعي سحري أو وعي ساذج أغرقهم حتى الآن في هيمنة السلطة وجعل الناس قدريين تجاه الواقع الذي يواجهونه. يسعى التعليم الإنساني إلى توجيه المجتمع إلى نمو الوعي النقدي، بحيث تكون خاتمة الهدف من تعليم فولاو فريري الإنساني هو البحث عن المعرفة من أجل تلبية رغبات ورغبات الطلاب والمعلمين مع الوعي بخلق معرفة جديدة. الإنسان يتشكل الوعي من خلال التعليم والعمل الثقافي. إن ادعاء التعليم كممارسة محررة تهدف إلى دراسة المعرفة الجديدة ، وهذا لن يتحقق إذا كان علاج الوعي البشري هو نفس معاملة التعليم السائد.

هدف الأساسي من النظرية الإنسانية هو تشجيع الطلبة على أن يصبحوا أفرادًا مستقلين، ومسؤولين عن تعلمهم، وأن يكونوا مبدعين ولديهم اهتمام كبير

ببيئتهم. بشكل عام، الهدف من المدخل الإنساني هو خلق الطلبة كبشر، أي البشر الذين لديهم كل الإمكانات التي تحتاج إلى التوجيه.

أكدت *اليونسكو* أن الهدف من التعليم هو أن يقود إلى النزعة الإنسانية العلمية، مما يعني أن الطلبة يتمسكون بشكل متزايد بالقيم الإنسانية. وأما ما تعنيه القيم الإنسانية فتتضمن[٣١]: الحرية، مطافئ، والإخوان.

ج. خطوات مدخل الإنساني

يجادل اتباع هذا المدخل بأن تلبية هذه الحاجة أمر مهم فيما يتعلق بمتطلبات تفكيرهم. يمكن شرح هذا المدخل كخطوات تشغيلية على النحو التالي:

١. تقديم الشروحات والتدريبات للطلبة لممارسة استخدام اللغة في المواقف المختلفة.

٢. لعبة الأدوار مع الطلبة للرد في مواقف مختلفة، مثل عندما يكونون سعداء، وغاضبين، ومتفائلين، وما إلى ذلك.

٣. يعطي المعلم للطلاب مثالاً يمكن اتباعه.

لايحتوي هذا المدخل على أكثر من مجموعة من الرسائل التي تشجع عملية التعلم على إيلاء المزيد من الاهتمام للطلاب والتعامل معها كبشر (إضفاء الطابع الإنساني على الطلبة)[٣٢].

[31] Agus Wakito Utomo, "Konsep Pendekatan Humanistik Ki Hajar Dewantara Dalam Paradigma Islam" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017). Hlm. 42

[32] Hamid and Baharuddin, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media.*Hlm. 6

د. طريقة فولاو فريري التعليمية

الأساليب التعليمية التي استخدمها فولاو فريري في عملية التعلم وهي:

١. طريقة الموجه المشكلات في التعليم

طرق التعليم التي تواجه المشاكل هي عكس أساليب المصرفي. أشار *فريري* إلى التعليم القديم على أنه تعليم ذي "نظام مصرفي". في التعليم، المعلم هو مادة لديها معرفة مليئة بالطلاب. يتم تحويل الطلاب إلى "أوعية" أو حاويات فارغة ليملأها المعلم. كلما كان يملأ الأوعية بشكل كامل، كان الطلاب أفضل. في عملية التعلم، الطلاب مجرد أشياء. من الواضح أنه في هذا النظام لا يوجد اتصال فعلي بين المعلم والطالب. تعكس مثل هذه الممارسات التربوية الاضطهاد الذي يحدث في المجتمع. يصبح التعليم أداة للسيطرة تستخدم للقمع[٣٣].

يريد *فولاو فريري* تحطيم نظام التعليم أو أسلوب المصرف. كبديل ، أنشأ *فريري* نظامًا جديدًا يسمى "تعليم موجه المشكلات". شكل من أشكال التعليم الذي يجب تنميته معًا، وليس للمظلومين (كأفراد وأعضاء في المجتمع ككل) في النضال الدؤوب للاستيلاء على إنسانيتهم.

في كل مرة العملية، يحفز تعليم المظلوم دائمًا اتجاه اتخاذ إجراء ما، ثم ينعكس الإجراء مرة أخرى ومن هذا الانعكاس يتم اتخاذ إجراءات جديدة أفضل، بحيث تكون العملية التعليمية عبارة عن دورة من التمثيل والتفكير تستمر طوال حياته.

في تعليم موجه المشكلات، الذي يرفض العلاقة الرأسية في التعليم على غرار المصرف، يمكن أن يؤدي وظيفته كممارسة للحرية إذا كان

[33] Paulo Freire, *Pendidikan Kaum Tertindas* (Jakarta: PT. Temprint, 1985). Hlm.52

بإمكانه التغلب على التناقضات المذكورة أعلاه. في هذه الطريقة ، يتعلم المعلم من الطلاب ويتعلم الطلاب من المعلم. يصبح المعلم شريكًا للطلاب الذين يشاركون ويحفز التفكير النقدي لدى الطلاب. وهكذا يطور كلا الطرفين بشكل مشترك القدرة على فهم أنفسهم بشكل نقدي والعالم الذي يوجدون فيه[٣٤].

٢. طريقة الحوار

يجادل *فريري* بأن الحوار هو عنصر من عناصر التعليم للمضطهدين. بينما جوهر الحوار نفسه هو الكلمة. ومع ذلك، فإن الكلمة هي أكثر من مجرد أداة تسمح بإجراء الحوار. لذلك، من الضروري البحث عن العناصر المكونة لها. في الكلمات هناك بعدين، المنعكس والتحرك.

الحوار هو شكل من أشكال اللقاء بين البشر عن طريق العالم. ومع ذلك، لا يمكن للحوار أن يحدث بدون حب عميق للعالم ولإخواننا من بني البشر. الحب في نفس الوقت هو أساس الحوار نفسه. لأنها مهمة إلزامية للفاعلين المسؤولين في الحوار، ولا يمكن أن تتم في علاقة مهيمنة[٣٥].

من ناحية أخرى، لا يمكن أن يحدث الحوار بدون تواضع. سوف يتضرر الحوار باعتباره لقاءً بين إخواننا من البشر مثقلون بمهمة مشتركة للتعلم والعمل، إذا لم يكن لدى الممثلين موقف التواضع. يتطلب الحوار التالي إيمانًا عميقًا بالبشر، وإيمانًا بقدرة البشر على الخلق وإعادة البناء، والإبداع وإعادة الخلق، والإيمان بطبيعتهم على أنهم بشر كاملون، وهو ليس امتيازًا لمجموعات النخبة، ولكن حق مكتسب من إخواننا من بني البشر. الإيمان بالذات هو

[34] Ibid. Hlm. 65
[35] Ibid. Hlm. 79

شرط مسبق للحوار ، يؤمن "الرجل الديني" بشخص آخر حتى قبل مقابلته وجهاً لوجه[٣٦].

الحوار وحده هو الذي يتطلب التفكير النقدي القادر على إنتاج التفكير النقدي. بدون حوار لا يمكن أن يكون هناك تواصل، وبدون تواصل لا يمكن أن يكون هناك تعليم حقيقي إن التعليم القادر على التغلب على التناقض بين المعلم والطالب يحدث في موقف يوجه فيه كلاهما سلوك فهمهما إلى الشيء الذي يتوسطهما. أما خصائص نظرية التعليم الإنساني، وهي :

١. التركيز أكثر على عملية التعلم نفسها .سيصبح شخص ما أكثر قدرة على استكشاف نفسه .ينصب تركيز التعليم في عمليته عندما يتخذ شخص ما نهج التعلم.
٢. الأدوار معرفية وعاطفية.
٣. التأكيد على الفهم والمعرفة في عملية التعلم.
٤. التأكيد على الموقف والسلوك الذاتي عند تنفيذ عملية التعلم.
٥. لا أحد قادر على تنظيم أو إملاء عملية التعلم الصحيحة في جميع الأوقات.

المبحث الثالث : مهارة الكتابة

أ. مفهوم مهارة الكتابة

الكتابة هي تحويل الأفكار الذهني إلى رموز المكتوبة وتأتي مهارة الكتابة متأخرة بحسب ترتيبيها بين المهارات، فهي تأتي بعد مهارة القراءة، الكتابة هي

[36] Ibid. Hlm. 48

شيئ مهم في حياتنا، لأنّ الكتابة هي التعبير الكتابي لبذي سكب عليه الكاتب. معنى الكتابة في اللغوي هي مجموعة من معنى منظم ومنتظم. والكتابة في الأستمولوجي هي عبارة عن مجموعة من منظم والوسائل، لأنّ الكتابة لن تتشكل الا في وجود كلمات النظامية. ومع الكتابة تصب الإنسان من قلبه بحرية وقفا لما يعتقده. ويحتاج في ترقية مهارة الكتابة مهارة الأخرى كتعريف المفردات والقواعد حتّى مفهوم الكتابة.[٣٧]

فإن الكتابة عملية تحويل الأصوات إلى رموز مكتوبة في حالة الإملاء الاختباري، أو نقل الرموز كما هو في حالة التقليد والإملاء المنظور.[٣٨] وبين السمان بأن مهارة الكتابة هي ما يشمله الخط والإملاء والتعبير لأنها الأداة الرموزية المستعملة للتعبير عن الأفكار بالكتابة[٣٩].الكتابة في بعض البرامج يقتصر مفهومها على النسخ (copying) أو التهجئة (spelling) ويتسع في بعضها الأخر حتى يشمل مختلف العلميات العقلية اللازمة للتعبير عن النفس[٤٠].

من التعريف السابقة تظهر أنّ الكتابة هي النتيجة وحصيلة العقل الإنساني، بخلاف الاستماع والقراءة، وحيث إنهما نافدة من نوافد المعرفة وأداة من أدوات تثقيف العقل. ويؤكد هذا المعنى يونس وآخرون، كما نقله أوريل حيث قالوا :"إذا كانت القراءة إحدى نوافد المعرفة، وأداة من أهم أدات التثقيف التي يقف بها الإنسان، بل إنهم أعظم ما أنتجه العقل. وقد ذكر علماء الأنثروبولوجى أن الإنسان حين اخترع الكتابة بدأ تاريخه الحقيقي". فالكتابة

---

[37] Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010). Hlm 74

[٣٨] زكريا إبراهيم، *طرق تدريس اللغة العربية*، (دار المعرفة الجامعية :دون السنة)، ص ١٥٧

[٣٩] محمّد علي السمان, *التوجيه في تدريس اللغة العربية* (القاهرة: دار المعارف, ١٩٨٣) ص. ٢٢٤

[٤٠] رشدي أحمد طعيمة, *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه* (الرياض: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والطوم والثقافة, ١٩٨٩) ص . ١٨٧

أيضا تعتبر وسيلة من وسائل الاتصال بين الفرد وغيره، ممن تفصيله عنهم المسافات الزمانية والمكانية[٤١].

والكتابة ثلاث مراحل :

أ) المرحلة الأولى : التدريب على رسم الحروف

ويحتوي على مهارات الآلية (الحرّكية) الخاصّة برسم حروف اللغة العربية، ومعرفة التهجئة والترقيم في العربية. ويقصد بالمهارات الآلية في الكتابة العربية ، والنواحي الشكلية الثابتة في لغة الكتابة ، مثل :

١. الكتابة من اليمين إلى اليسير ومن فوق إلى تحت.
٢. رسم الحروف وأشكلها
٣. تجريد الحروف والمد والتنوين والشدة
٤. (ال) الشمسية و(ال) القمرية والتاء المفتوحة والمربوطة
٥. الحروف التي تكتب ولا تنطق والحروف التي تنطق ولا تكتب

ب) المرحلة الثانية : التعبير المقيّد

إن هذه المرحلة من الكتابة يركز فيها على القواعد النحوية ويشتد فيها الاهتمام بالاستخدام الصحيح لقواعد اللغة العربية التى تحكم سلامة الجملة المكتوبة من حيث التراكيب والمعنى. ويجب أن تأخد عملية تدريس في هذه المرحلة شكلا متدرجا تتدرج فينبغي أن تتنوع التدريبا تيحكمها أيضا تدرج طبيعي بادئين من البسيط. فقد يبدأ التعلم باستخدام تدريب االتكملة أو بتقديم جمل بسيطة وقصيرة تتطلب من الطلبة إطالة الجملة بإضافة

[٤١] أوريل بحرالدين, *تعليم اللغة العربية وتطبيقه على مهارة الكتابة* (مالانج: عوعين مالكي فريس, ٢٠١٠) ص. ٦٨

معلومات جديدة. وقد يبدأ التعلم بتقديم الكلمات لاتحتاج إلى إعادة ترتيب لتكوين جملة ولكنها تحتاج إلى إضافة كلمة أو كلمتين حتى تكتمل الجملة[٤٢].

مرحلة الوسطى تربط بين مرحلة رسم الحروف والتعبير الحر، وهذه هي مرحلة التعبير المقيّد أو الموجّه، ومن تطبيقاته: وصف الصور.

ج) المرحلة الثالثة : التعبير الحر

يترك للطالب فرصة أن يحوّل أفكاره الذهنية إلى لغة مكتوبة تعبر بوضوح عمّا يريد قوله، مع احترام رأيه، وهذه مرحلة عقلية، ومن أمثلة : الكتابة حول الإجازة وما يفعل فيها[٤٣].

ومن مجالات مهارات الكتابة :

١. مراعاة القواعد الإملائية الأساسية في الكتابة
٢. سرعة الكتابة وسلامتها من الأخطاء
٣. مراعاة التناسب بين الحروف طولا واتساعا، وتناسق الكلمات في أوضاعها وأبعاده
٤. تلخيص موضوع يقرؤه تلخيصا كتابيا صحيحا ووافيا
٥. استيفاء العناصر الأساسية عند كتابة خطاب
٦. ترجمة أفكاره في فقرات مستعملا المفردات والتراكيب المناسبة
٧. صياغة الرسالة يرسلها إلى صديق في مناسبة اجتماعية معينة

---

[٤٢] محمد كامل الناقة, *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى* (مملكة العربية السعودية: كلية التربية جامعة عين شمس, ١٩٨٥) ص . ٢١٥

[٤٣] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*, ed. (الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١١). ص . ٢٠٧

٨. وصف منظر من مناظر الطبيعة أو مشهد معين وصغا دقيقا،وكتابته بخط مقروء[٤٤].

ب.أهداف مهارة الكتابة :

أهداف تعليم الكتابة في هدف الرئيسي واحد (السيطرة على استخدام نظام بناء الجملة العربية في كتابة الرسالة أو موضوع يستطيع العربي أن يفهمه). كما يمكن من أجل توضيح أكثر تفصيل هذا الهدف في مجموعة من الأهداف توجيها في أثناء عملية تعليم الكتابة من حيث الطريقة والأسلوب. أمّا مهارة الكتابة لأهداف الخاصة:

١. القدرة على كتابة رأي أو تعليق إلى موصوع مسموع أو مقروء
٢. القدرة على إعادة ما استمع إليه أو قرأه
٣. تلخيص موضوع تلخيصا كتابيا صحيحا ومستوفيا لجميع الأفكار
٤. القدرة على الرد الرسائل الحكومية
٥. القدرة على كتابة البرقيات والتلكس
٦. القدرة على كتابة التعميم أو المذكرة
٧. القدرة على كتابة طلب وظيفة
٨. القدرة على كتابة استبيان
٩. القدرة على كتابة مقال
١٠. القدرة على كتابة تقرير[٤٥].

---

[٤٤]عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*, ed. (الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١١) ص . ٢٠٧ – ٢٠٨

[٤٥]راتب قاسم عاشور dan محمّد فخري مقداري, *المهارات القرائية و الكتابية طرائق تدريسها و استراتيجياتها* (عمان: دار المسيرة للنشرو اللوزيع ز الطباعة, ٢٠٠٥) ص . ٢١٢

ج. أهمية مهارة الكتابة

تعبير الكتابة مهارة مهمة من مهارات اللغة. كما القدرة على الكتابة هدفا أساسيا من أهداف تعليم اللغة العربية الأجنبية. والكتابة كفن لغوي لانقل أهميّة عن الحديث أو القراءة، فإذا كان الحديث وسيلة من وسائل الاتصال الإنسان بغيره من أبناء الأمم الأخرى، ينقل افعالاته ومشاعره وأفكاره ويقضي حاجته وغايته، وإذا كانت القراءة أداة الإنسان في التراحل عبر المسافات البعيدة والأزمنة العبارة والثقافات المختلفة، فإن الكتابة تعتبر من مفاخر الغقل الإنساني ودليل على عظمته حيث ذكر علماء الأنثربولوجى أن الإنسان حين اخترع الكتابة بدأ تاريخه الحقيقي. فالكتابة سجل تاريخه وحافظ على بقائه، وبدونه لايستطيع الجماعات أن تبقى في بقاء ثقافتها وتراثها، ولا أن يستفيد وتنفيد من نتاج العقل الإنساني الذي لا بديل عن الكلمة المكتوبة أداة لحفظه ونقله وتطويره[٤٦].

لما كانت القراءة إحدى نوافد المعرفة التي يطل منها الإنسان على ما انتجته العقول البشرية في مختلف المجالات، فإن الكتابة تعتبر أعظم ما أنتجه العقل الإنساني عبر تاريخه الطويل واستطاع أن يسجل إنتاجه وتراثه، ليضع أمام الأجيال القادمة فكر الإنسان مسجلا في نقاء وصفاء "ولقد ذكر علماء الأنثروبولوجي أن الإنسان حيث اخترع الكتابة بدأ تاريخه الحقيقي"، وبهذا تعتبر الكتابة وسيلة من وسائل الاتصال الإنساني، والتي يتم بواسطتها الوقوف على الأفكار الغير، وللتعبير عما لدينا من معان ومفاهيم ومشاعر وتسجيله من

[٤٦] محمّد على الخولي, *مدخل إلى علم اللغة* (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع, ١٩٩٥) ص . ٢٢٩

حوادث ووقائع، فكثيرا ما يكون الخطأ في الرسم الإملائي وعدم جودة الكتابة وضعف التعبير عما في النفس من أفكار ومفاهيم[٤٧].

وقد بين عليان، أهمّية الكتابة أنّها :

١. جزء الأساسي للمواطنة، وشرط ضروري لمحو أمية المواطن.
٢. أداء رئيسة للتعلم بجميع أنواعه ومراحله، والأخد عن الآخرين فكرهم وخواطرهم.
٣. وسيلة اتصال بين أفراد البشر بالمؤلفات والخطابات وغيرهما.
٤. أداء اتصال الحاضر بالماضي، والقريب بالبعيد، ونقل المعرفة والثقافة إلى المستقبل إذ أن التعامل بنمط واحد من الكتابة طريق لوصل خبرات الأجيال ببعضها، والأمم ببعضها، كما أن اختلاف الكتابة يقطع جسور الاتصال، ويمحو حلقات التاريخ، ويقطع جذور الثقافة والحضارة.
٥. أداء لحفظ التراث ونقله.
٦. شهادة وتسجيل للواقع والأحداث والقضايا تنطق بالحق وتقول الصدق.
٧. وسيلة تنفيس الفرد عن نفسه، والتعبير عما يجول بخاطره[٤٨].

[٤٧] محمود إبراهيم الخطيب, *طرائق تعليم اللغة العربية* (رياض: مكتبة التووبة, ٢٠٠٣) ص. ٢٠٣

[٤٨] بحرالدين, *تعليم اللغة العربية وتطبيقه على مهارة الكتابة*. ص . ٦٦ – ٦٧

الفصل الثالث

منهجية البحث

يحتوى هذا الفصل على نموذج البحث التطويري، وتجربة الإنتاج. وتتكون تجربة الإنتاج على تصميم التجربة وشخصية التجربة وأنواع البيانات وأسلوب جمع البيانات وأسلوب تحليل البيانات[٤٩].

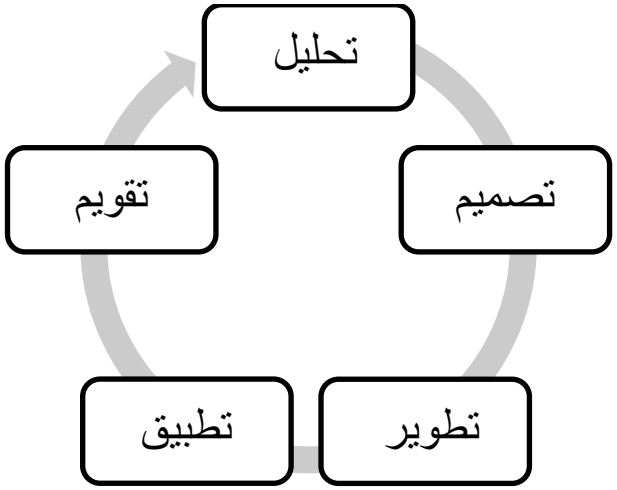
أ. مدخل البحث ومنهجه

المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي، واستخدمت الباحثة المدخل الكيفي لوصف كيف خطوات تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. وبجانب ذلك استخدمت الباحثة المدخل الكمي لمعرفة فعالية استخدام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

نظرا على موضوع البحث وهو " تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان"، فمنهج البحث المناسب لهذا الموضوع هو البحث والتطوير (Reseach & Development). البحث والتطوير هو طريقة البحث المستخدمة للحصول على إنتاج مهين وتأثيره وليحصل الإنتاج معين يستعمل بحث تحليل الحاجة ولتجريب فعالية تلك الإنتاج كي يستعمل في المجتمعات عامة. أما هذا البحث هو عملية أو خطوات لتطوير المنتج أو تحسين الموجود. استخدم الباحثة منهج البحث والتطوير على نموذج ADDIE *(analyze,design, develop, implement, evaluate)* وهذه

[49] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2015). Hlm.399

النموذج تتكون على خمس خطوات منها التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم[50]. وأفضل الباحثة هذا النموذج حسب احتياجات لأن هذه الخطوات لديها خطوة إجرائية بسيطة وواضحة لتطوير اللعبة بمدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة. والخطوات التي صورتها الباحثة على الشكل التالي :



الصورة ٣.١

الخطوات نموذج أدّي "ADDIE"

ب.إجراءات البحث والتطوير

قامت الباحثة في إجراءات البحث والتطوير خطوات كثيرة. ورتبت الباحثة خطوات التطوير هي تحليل الاحتياجات وتصميم الإنتاج وتطوير الإنتاج وتطبيق الإنتاج وتقويم الإنتاج. وهذه الخطوات مناسبة بالخطوات التي قدمتها الباحثة بيانها في الصورة من الخطوات على نموذج ADDIE. وفيما يلي بيان لكل خطوة من الخطوات الخمسة:

[50] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Department of Educational Psychology and Instructional Technology, 2010). Hlm. 20

١. تحليل الإحتياجات

التحليل هو الإجراء الأول الذي يلزم على المصمم بقيام به، وهو التحليل التمهيدي أو تحليل متطالبات وحاجة الطلبة. أما الغرض من مرحلة التحليل هو تحديد الأسباب المحتملة فجوة الأداء[٥١]. تمكن الحاجة على كل الأشياء لدى زيادة القيمة عند الانتشار، والمشكلة في عدم مناسبة الشيء بين الرجاء والواقع في الميدان[٥٢]. تقوم الباحثة بتحليل الإحتياجات نظرة من خلاصة الدراسة السابقة وتحليل نتيجة وظيفة الطلبة في مهارة الكتابة لدى الطلبة، وتقوم بالمقابلة مع المعلّم اللغة العربية في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

تنفيد البحث والتطوير باستخدام طريقة التطوير لتصنيف ولتخطيط قبل استخدام إجراءات التطوير منها : الطريقة الوصفي والطريقة التقويم والطريقة التجريبية[٥٣]. أما بالوصف كل الطريقة على النحو التالي :

١) الطريقة الوصفية تستخدم في البحث الأولى لجميع البيانات حول الأعضاء الحالية منها : كما المكنونات الأساسية للمنتجيات التي ستقوم تطويرها، مستعمل مثل : مدرسة ومعلم وطلبة.

٢) الطريقة التقويمية تستخدم لتقويم طريقة الإنتاج وتستخدم عملية ونتيجة. هذه طريقة لتشمل الطريقة الأولى هي طريقة الوصفية. تستطيع الباحثة أن تعيّن إنتاج الباحثة مناسبة لهذه المدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية لامونجان أو غير المناسب.

---

[51] Ibid. Hlm 24

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Hlm. 409

[53] Sukmadinata and Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).Hlm.167

٣) الطريقة التجريبية تستخدم لمحاكمات الإنتاج لقياس في المجموعة الطلبة، لأنه لتحديد مقارنة نتيجة الإنتاج.

٢. تصميم

هو جمع المعلومات المستخدمة لتخطيط وتصميم المنتج، أما الغرض في هذه المرحلة هو التحقق الأداء المطلوب وطرق الاختبار المناسبة[٥٤]. تحديد المشكلة على حسب تحليل متطلبات الطلبة مثل أهداف التدريس والكفايات الأساسية واستراتيجيات التدريس وأنواع التقويم. ثم نموذج المواد الدراسة اعتماد على نتائج تحليل متطلبات الطلبة. تصمم الباحثة الأهداف المناسبة بالمشكلات التي تواجه الطلبة في تعليم مهارة الكتابة يتطوير اللعبة اللعوية على الأساس المدخل الإنساني.

٣. تطوير

في هذه المرحلة هي يطور اللعبة اللغوية بمدخل الإنساني التي تناسب لتعليم مهارة الكتابة بتصميم التي جعلته. وأما الغرض هو إنتاج المصادر التعلم المختارة وتحقق من صحتها[٥٥]. تقوم الباحثة بتطوير طرقية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة التي تصميمه مناسبة على المستوى.

٤. تطبيق

في هذه المرحلة يطبق تصميم وطريقة التي طوّر في المكان الحقيق والمواد الذي يبلغ أن يناسب بطريقة أو نموذج الذي يطورها لمعرفة جودته وفعاليته. وأما الغرض هو إعداد بيئة تعليمية وإشراك الطلبة[٥٦]. وتجرب

[54] Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Hlm. 60
[55] Ibid. Hlm. 84
[56] Ibid. Hlm. 133

الباحثة في الصف الثامن بمدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية لامونجان بالاختبار القبلى والبعدي.

٥. تقويم

عملية التقويم يمكن أن يحدث في كل المراحل الأربع المذكور أعلاه، وكان التقويم في هذه المرحلة من الاستبانة بتوزيعات إلى الخبير والمعلم والطلبة الصف الثامن بمدرسة كبون دالم المتوسطة الإسامية لامونجان. وأما الغرض منها هو تقييم جودة المنتج والعملية التعليمية قبل وبعد تطبيق طريقة اللعبة اللغوية[٥٧]. وتقوم الباحثة في هذه الخطوة لمعرفة الصور على جودة طريقة اللعبة اللغوية حين تطبيقها لترقية مهارة الكتابة.

ج. تجربة المنتج

١. تصميم التجربة

في تصميم تجربة الإنتاج استخدام الباحثة ٥ مراحل :

أ) تصميم المنتج إلى الخبير.

ب) تجربة المنتج إلى المجتمع الصغيرة

ج) تحليل حاصل التجربة

د) إصلاح المنتج

هـ) إنتاج اللعبة اللغوية

[57] Ibid. Hlm. 152

٢. أفراد التجربة

أما موضوع التجربة لهذا البحث من الطلبة المدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان في الصف الثامن وتصحيح المنتج إلى الخبير التصميم والخبير المضمون اللعبة اللغوية المطور.

٣. البيانات ومصادرها

البيانات هي شيء الذي استخدامه كمواد لتجميع المعلومات التي تُستخدم بعد ذلك لمصلحة[٥٨].البيانات في هذا البحث، هي :

١. البيانات التي تحتاج إليها الباحثة في هذا البحث هي عملية تطوير طريقة اللعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة مناسبة بإجراءات المقرّر.

٢. البيانات التي متعلق بفعالية اللعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة على مادة اللغة العربية المناسبة.

تصميم البحث والتطوير يحتاج إلى البيانات الكمية والكيفية. والبيانات الكمية هي قياس البيانات التي جمعها مباشرة والكيفية هي قياس بعضها بشكل غير مباشرة، أما مصادرها هي ملاحظة ومقابلة واختبار واستبانة[٥٩].

[58] Ninit Alfianika, *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2016). Hlm. 120

[59] I'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*, II. (Malang: Madani Media, 2016). Hlm.38

الجدول ٣.١

البيانات ومصادرها

الرقم	أدوات البحث	مصادر البيانات	البيانات
١	الملاحظة	المعلّم والطلبة	عملية التعليم مهارة الكتابة دون استخدام طريقة اللعبة اللغوية
٢	المقابلة	المعلّم	كفاءة الطلبة في تعليم مهارة الكتابة دون استخدام طريقة اللعبة اللغوية
٣	الاستبانة	الخبراء	إصلاح طريقة اللعبة
		المعلم	أرى المعلم عن طريقة اللعبة على أساس مدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في وحدة المعلمة
		الطلبة في الصف الثامن	أرى الطلبة عن طريقة اللعبة على أساس مدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة
٤	الاختبار	الطلبة في الصف الثامن	نتيجة الطلبة في الاختبار القبلى والاختبار البعدى

كما بحث قبله أن بيانات ومصادرها من أسئلة البحث كما يلي:

١) أسئلة الأولى : تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ؟ أما البيانات هي تسجيلات الميدان من الملاحظة والاستبانة ومصادرها هي خبراء لعبة والمعلم والطلبة.

٢) أسئلة الثانية : فعالية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان ؟. أما البيانات هي نتائج من الاختبار.

د. طريقة جمع البيانات

ما تحتاج الباحثة من البيانات السابقة، تستخدم الباحثة أدوات جمع البيانات التي تتكون فيما يلي:

١) الملاحظة

الملاحظة هي وسيلة يستخدمها الإنسان العادي في اكتسابه الخبراء ومعلومات حيث جمع خبرائه على شكل ما يشاهده أن سمع عنه[٦٠]. ولكن الباحثة حين يلاحظ فإنه يتبع منهجا معينا يجعل من ملاحظاته أساسا لمعرفة واعية أفهم دقيق لظاهرة معينة.

في هذه الملاحظة قامت الباحثة بملاحظة مبدئية قبل تطوير المنتج لتعريف ماذا يحتاج الطلبة وكذلك المعلم، طريقة جمع البيانات المستخدمة هي نمط الملاحظة التقرير الميدان أو دليل الملاحظة المساعدة. خاصة في عملية مهارة الكتابة عند الفصل حتى تعرف الباحثة ما صعوبة الطلبة عند

---

[٦٠] ذوقان عبيدات, *البحث العلمي* (الرياض: دار السلمة للنشر والتوزيع, ١٩٩٧). ص. ١٣٩

تعليمها. وللحصول على البيانات الوصفية العميقة عن فعالية استخدام هذه اللعبة كطريقة مهارة الكتابة.

٢) المقابلة

المقابلة هي محادثة موجهة بين الباحث والشخص أو شخاص آخرين. والهدف للوصول إلى حقيقة أو موقف معين، يسمى الباحثة للتعريف عليه من أجل تحقيق أهداف الدراسة[٦١]. في المقابلة يعدّ الأسئلة المختلفة، لكن أسئلة أخرى تظهر عند البحث. تطرح المقابلة على أسئلة تتطلب إجابات دقيقة ومتحددة، وهي أداة هامة للحصول على المعلومات من خلال مصادرها البشرية.

المقابلة لجمع البيانات عن آراء المعلمة اللغة العربية ، والباحثة تقابل مع المعلمة عن طريقة استخدمها والمشكلات في عملية التعليم مهارة الكتابة، ولتعريف كفاءة الطلبة عند تعليمها في الصف الثامن بمدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية لامونجان.

٣) الاستبانة

الاستبانة هي أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بوقع معين، ويقدم الاستبانة بشكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد من الأفراد المعينة[٦٢]. الاستبانة نوعان، وهما مغلق ومفتوح، الاستبانة المستخدمة في هذا البحث هو استبانة مغلق هو تقديم إجابة الطلبة بحيث يختار المجيب الإجابة ويجيب عليها مباشرة[٦٣].

---

[٦١] رجاء الوحيد دويدي, *البحث العلمي* (لبان: دار الفكر المعاصر, ٢٠٠٠) . ص. ٣٢٣

[٦٢] رجاء الوحيد دويدي, *البحث العلمي* (لبان: دار الفكر المعاصر, ٢٠٠٠) . ص. ١٢١

[63] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Hlm. 201

تقوم الباحثة لمعرقة آراء الخبراء عن لعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة وتقيم اللغة العربية الإعطاء الملاحظات والإفتراحات التي ساعدت على تحسين وتصميمها، وللحصول على البيانات التي تتعلق بآراء الطلبة عند طبقت لعبة على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة. أما هذه الاستبانة لتقوي إجابة من الاختبار القبلي والبعدي.

تستخدم الباحثة نموذج الإستبيانات هي مقياس ليكيرت التي فيها تتكون من أربع الخيّارات منها : موافق جدّا، وموافق، وغير الموافق، وغير الموافق جدّا.

الجدول ٣.٢

مقياس ليكريت

التقدير	الدرجة	الرمز
موافق جدّا	٤	A
موافق	٣	B
غير موافق	٢	C
غير موافق جدّا	١	D

٤) الاختبار *(test)*

الاختبار هو الأداة أو الإجراء الأنشطة المعقدة لتناول قدرة وسلوك الشخص وتصور الكفاءة التي يملكها في مادة دراسة معينة[٦٤]. والاختبار المستخدم في هذا البحث لقياس قدرة الطلبة، أما الاختبار المستخدم في هذا البحث هو الاختبار القبلي يعني اختبار يعطي قبل إجراء التجريبة للفصل الثامن

[64] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002).Hlm 139

واختبار البعدي يعني اختبار يعطي بعد إجراء التجريبة[٦٥]. وتحسب الباحثة فرق التيجة لهما من خلال الاختبار القبلي والبعدي. والاختبارين لمعرفة كفاءة الطلبة ومشكلاتهم في مهارة الكتابة باستخدام اللعبة اللغوية. ومعيار نجاح الطلبة في الاختبار ومؤشراته فكما الرسم البيان الآتي:

الجدول ٣.٣

معيار النتيجة الطلبة

الرقم	نتيجة	تقدير
١	٨٥ - ١٠٠	ممتاز
٢	٧- - ٨٤	جيد جدا
٣	٥٥ — ٦٩	جيد
٤	٤٠ — ٥٤	مقبول
٥	٠ — ٣٩	ضغيف

هـ. طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هي العملية التي تنظم أو تكون بواسطتها الملاحظة الناتجة عن تطبيق خطة بحث معينة بحيث يمكن الحصول منها على نتائج. وأما أهداف تحليل البيانات فهي:

أ) البيانات الكيفية

بعد عملية جمع البيانات لابد أن تقوم بعملية التحليل، وتحليل البيانات الموجودة في البحث يتوقع في وقت واحد مع عملية جمع البيانات.

[65] M. Soenardi Djiwandono, *Tes Bahasa Dalam Pengajaran* (Bandung: ITB Bandung, 1996). Hlm. 112

تبدأ تحليل البيانات الكيفية من الدخول إلى حقل الميدان أو بداية جمع البيانات حتى الخروج منه أو بعد انتهاء جمع البيانات. قدم "ميلز و هوبرمان" *(Miles and Huberman)* في كتاب سوغيونو يشير إلى تحليل البيانات الكيفية يتم يشكل التفاعل[٦٦]:

١) جمع البيانات *(Data Collection)*

جمع البيانات هى تعتبر البيانات التي تظهر بالكلمات أو الوصف ليس في شكل الأرقام، جمع البيانات في مجموعة متنوعه من أسلوب جمع البيانات، وعاده من عملية غير الجاهزة أن تستخدم من خلال كتابة أو تسجيل وتحقيق. تكتسب البحث النوعي عدد البيانات الكثيرة والمعقدة، والبيانات تميل إلى تبدو تافهة، وجمع االبيانات في هذا البحث من بيانات الملاحظات، و المقابلات. البيانات التي تم جمعها و طبيعة غير متجانسة، ثم أن تقوم بتخفيض البيانات.

٢) تخفيض البيانات *(Data Reduction)*

هى تلخيص البايانات و اختيار الأشياء الرئيسية و التركيز على الوسائل المهمة و الإطلاع على الموضوع المتعلقة بالباحثة و التلخص من الأشياء المهملة فيه.[٦٧] هذا الانخفاض يجرى مستمرا عندما جرت أنشطة البحث. عندما جرت عملية تخفيض البايانات في جمع البايانات، كانت هنا مرحلة التخفيض هي صناعة التلخيص، الترميز، معالجة الموضوع، بناء مجموعات، إنشاء أقسام، و إنشاء مذكرة.[٦٨]

---

[66] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitstif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta),hal:33

[67] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2013), hal:338

[68] M. Junaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2014) hal:307

٣) عرض البيانيات *(Data Display)*

عرض البيانات هي عبارة عن مجموعة من المعلومات الهيكلة أن تعطي احتمالات استخلاص النتائج واتخاذ العمل، بنظر عرض البيانات والباحثة ستفهم ما يحدث وما تستلزم القيام به استنادا على المفهوم حصل الباحثة من ذلك العرض. عرض البيانات على أنها مجموعة من المعلومات المنظمة، حتى يعطي إمكانية استخلاص النتائج واتخاذ الإجراءات. من خلال عرض البيانات يمكن أن تفهم ما تجرى وماذا ستفعل.

٤) تلخيص النتائج أو الاستنتاج

لاستنتاج هو الجواب على الأسئلة الذي يقع في بداية البحث أو استنتاجه. لأن يمكن أن يتغير الاستنتاج بمرور البحث ويختلف من الاستنتاج في الباية. ويجب هذا الاستنتاج من الاكتشاف الجديدة الذي لم يجد قبله على مستوى الاستنتاج. وأما شكله يمكن أن يكون وصفا أو صورة من كائن التى كانت في السابق في حالة المعتمة ولكن بعد التحقيق، ويصبح أوضح وربما تكون المسببة أو التفاعلية و الفرصية أو النظرية. قال *ميليس و هوبرمان* هذه الطريقة المستخدمة لأخذ الاستنتاج من البيانات السابقة حتى حصلت الباحثة على الاستنتاج من تلك البيانات الموجودة في مدرسة المهتدى الثانوية لامونجان.

تحليل الباحثة البيانات من الملاحظة وكذلك تصميم لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة لطلبة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان بالأسلوب الوصفي.

ب) البيانات الكمية

تحصل الباحثة البيانات الكمية من الاستبانة للخبراء تعليم مهارة الكتابة ونتائج الطلبة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما الأسلوب الذي تستخدم الباحثة لتحليل البيانات فهي كما يلي :

١) تحليل البيانات من نتائج الاستبانة للخبراء

تحليل الباحثة البيانات الكمية من نتائج الاستبانة للخبراء والطلبة بالأسلوب الإحصاء الوصفي. وفيما يلي دليل تفسير البيانات من نتيجة التصديق والتثبيت من الخبراء تعليم مهارة الكتابة كما قرّرة وزيرة الشؤوون الدينية[٦٩].

فلذلك تحتاج الباحثة لإستخدام على مدخل الكمي لتحليل هذه البيانات من الاستبانة وتعريف الباحثة عن نسبة مؤية لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني من الرمز لتحليل الاستبانة كما يلي :

$$\mathrm{p} = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

البيان :

P = الدرجة للنسبة من مائة

X = نتيجة الطلبة

Xi = مجموعة نتيجة الطلبة

وللحصول على نتائج الاستبانة في تطبيق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني، وتعتمد الباحثة على هذه الموصفات :

[69] Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013). Hlm 41

الجدول ٣.٤

معيار نتائج الاستبانة بمقياس ليكريت "Likert"

رقم	نتيجة	تقدير
١	%٠ – %٢٥	ناقص
٢	%٢٦ – %٥٠	مقبول
٣	%٥١ – %٧٥	جيد
٤	%٧٦ – %١٠٠	جيد جدا

٢) تحليل البيانات من نتائج الطلبة في الاختبار

أما القياس فعالية لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة، تستخدم الباحثة SPSS 16.0 "t-test" في تحليل البيانات من نتائج الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي[٧٠].

- تاء الحسابي (t.hitung) < تاء الجدوالي (t.tabel) = H_0 مقبول = ليس هناك فرق
- تاء الحسابي (t.hitung) > تاء الجدوالي (t.tabel) = H_0 مردود = هناك فرق

[70] Thoifah, *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Hlm. 130

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

تقوم الباحثة في هذا البحث البيانات التي حصلت عليها الباحثة من تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. التطوير هذا المنتج استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير ADDIE وهي تحليل الإحتياجات، تصميم الإنتاج، تطوير الإنتاج، تطبيق الإنتاج، تقويم الإنتاج.

المبحث الأول : تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

أ. تحليل الإحتياجات

المرحلة الأولى في البحث التطويري هي وجود الحاجات الطلبة ومشكلاتها. الحاجة هي كل الأشياء لزيادة القيمة عند الإنتشار، والمشكلة هي عدم المناسبة بين الرجاء والواقع في الميدان، فيما يلي :

١. نتائج المقابلة

في التاريخ ١٨ من يوليو سنة ٢٠٢١، قامت الباحثة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان تقابل معلمة اللغة العربية في هذه المدرسة، وأهداف هذه المقابلة لمعرفة اراء معلمة اللغة العربية في تعليم اللغة العربية ومشكلاتها.

قابلت الباحثة معلمة اللغة العربية يعني أستادة إفادة رشديانا، وهي تعلّم الدرس اللغة العربية منذ الصف السابع إلى التاسع وأما نتائج من المقابلة مايلي :

أ) عوامل بيئية مختلفة

يعيش بعض الطلبة في معهد وبعض الآخر لا يعيش فيها، بحيث يتركز اهتمام المعلمة على ترقية مهارة كتابة الطلبة على قدم المساواة دون إعطاء حدود المعينة حتى يتمكن الطلبة من تعلّم مع أصدقائهم وليس من المعلمة فحسب. كما تقوية آراء إفادة رشديانا:

"كفاءة الطلبة في هذه المدرسة مختلفة لانّ بعض الطلبة لذي لايسكن في المعهد والطلبة الذي سكن في المعهد كفاءتهم مختلفة. والطلبة سكن في المعهد"[٧١].

ب)أقل ممارسة الكتابة بين الكلام

عدم الاعتياد على استخدام تراكيب في كتابة اللغة العربية، والاختلافات في قدرة الطلبة التي تجعلها غير واثق من نفسه في تحصيلها. كما تقوية آراء إفادة رشديانا:

"يسهل على الطلبة نطق المفردات شفهيًا أفضل من كتابيا، لأنني عادةً (معلمة اللغة العربية) أطلع الطلبة على حفظ المفردات دون أن يُطلب منهم كتابتها "[٧٢].

ج) عدم الطرق الممتعة

[71] Ivada Rusdiana, *wawancara* (Lamongan, 18 Juli 2021)
[72] Ivada Rusdiana, *wawancara* (Lamongan, 18 Juli 2021)

طريقة التي تستخدمها المعلمة متنوعة ولكنها ليست ممتعة لذا تتطلب طريقة مثيرة بحيث يكون الطلبة متحمسين لكتابة اللغة العربية. أما البيانات من التالي وقفا بآراء المعلمة اللغة العربية وهي إفادة رشديانا:

" إنّ طريقة المستخدمة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية لاتختلف وعادة ما تستخدم الطريقة المباشرة ".[٧٣]

من نتائج المقابلة عرفت الباحثة أن عملية التعليم اللغة العربية في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية يحتاج إلى طرق الممتعة لترقية مهارة الكتابة بأسباب عوامل بيئية الطلبة المختلفة. فعبرت الباحثة الألعاب اللغوية على أساس المدخل الإنساني جسرًا في ممارسة مهارة الكتابة لدى الطلبة بحرية لما تعلموها.

٢. نتائج الملاحظة

قامت الباحثة بملاحظة عملية تعليم اللغة العربية بمدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية في الصف الثامن لمعرفة حالها، وجدت الباحثة البيانات كما يلي:

أ) طريقة المستخدمة في الفصل

تطبيق عدة طرق متنوعة وهي طريقة المباشرة وطريقة قواعد والترجمة ولكن المعلمة لا تستخدم طريقة ممتعة، على الرغم أن المعلمة قد تدخل طريقةً أخرى مثل المناقشة.

ب)عملية تعليم اللغة االعربية

[73] Ivada Rusdiana, wawancara (Lamongan, 18 Juli 2021)

في أثناء عملية التعليم، يكون بعض الطلبة نشطين والآخر ليسوا كذلك. يفضل الطلبة غير نشطين لعبوا بدلا من الدراسة، لذا يشعر الطلبة في حاله مملا ويحتاج إلى تعليم ممتعة. حتى يتمكن من فهم الدرس اللغة العربية وخاصة مهارة الكتابة. يستطيع بعض الطلبة ممارسة اللغة العربية شفهياً ولكن بعض الآخر لايقدر كتابياً، لأنهم يتعلمون اللغة العربية بشكل أكبر من خلال تكرار المفردات شفهياً دون معرفة المفردات كتابيًا.

نتائج من الملاحظة والمقابلة أعلاه هي لترقية مهارة الكتابة، طوّرت الباحثة طريقة الممتعة هي طريقة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

ب. تصميم الإنتاج

المرحلة الثانية هي تصميم الإنتاج. قامت الباحثة بالتخطيط عن الأشياء المحتاجة في تطوير اللعبة اللغوية بالوحدة. صممت الباحثة أجهزة التعليم المستخدمة للصف الثامن من المدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. والبيانات التي تدلّ على تصميم الإنتاج كما يلي :

الجدول ٤.١

البيانات للدلالة على تصميم الإنتاج

الرقم	البيانات	توضيخ البيانات
١	المادة	مهارة الكتابة
٢	الصف	الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية
٣	المدرسة	مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان
٤	اسم المعلمة	إفادة رشديانا

٥	وصف المادة	وحدة المعلمة
٦	أهداف	– الطلبة حماسة للتعلم – ترقية مهارة الكتابة
٧	مؤشرات	– يستطيع الطلبة ترتيب النجو كالعدد الترتيبي، الجملة الإسمية، الجملة الفعلية – يستطيع الطلبة تعبير عن الأفكار في الكتابة البسيطة. – يستطيع الطلبة كتابة الجمل حسب الموضوع المحدد.
٨	طريقة	– اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني
٩	موضوع	الساعة، يومياتنا، الهواية
١٠	التقويم	تدريب مهارة الكتابة

في عملية تصميم وحدة المعلمة بطريقة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة استخدمت الباحثة اللغة الإندونيسية مند الأول حتى الأخير. وقد تكون اللغة العربية في كتابة المفردات وتدريب كتابة.

أما اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني المستخدمة للوحدة المعلمة، ما يلي :

١. لعبة "اكتب الوقت"

هذه اللعبة مفيدة لتدريب الطلبة على كتابة اللغة العربية حسب القواعد العدد والمعدود في معالجة الأرقام إلى الجمل البسيطة.

أ) أهدف اللعبة

يستطيع الطلبة كتابة الأرقام العربية، وكتابة الإجابات على شكل أرقام ومفردات، وتدريب الطلبة على تذكر أنشطتهم وفقًا للوقت.

ب)أدوات المطلوبة

١. ورقة

٢. مرسم

٣. ممحاة

٤. القاموس أو المعجم

ج) خطوات اللعبة "اكتب الوقت"

١) يقوم كل الطلبة بإعداد ورقة فارغة.

٢) يطلب المعلم من الطلبة رسم ساعة حائط حرة الشكل (دائرية أو مربعة) ، لكن لا تنس إكمالها بالأرقام العربية من ١ إلى ١٢.

٣) يختار كل الطالبة صديقًا له كشريك في اللعبة.

٤) سأل كل الطلبة من خلال ورقة عن الأنشطة اليومية.

٥) يطلب المعلم من الطلبة كتابة الأسئلة حول أنشطة أصدقائهم مع رسم عقرب الساعة لدليل على السؤال.

٦) بعد رسم عقارب الساعة على الورقة، يتبادلها الطلبة مع شركاء اللعبة.

٧) يعطي المعلم الأوامر للطلبة الآخرين للإجابة على السؤال باللغة العربية.

٨) افعل تلك اللعبة تكريرا حتى الوقت المتفق عليه.

د) قواعد اللعبة

١) يعد كل الطلبة عدة الأسئلة باستخدام صورة للساعة.

٢) ينشئ كل الشريك الأسئلة والأجوبة.

٣) تحديد مدة الوقت بالاتفاق المتبادل.

هـ) معايير التقييم

١) كل سؤال وإجابة مستمرة وصحيحة وفقًا للقواعد بحيث يحصل كل شريك على نقطتين.

٢) إحدى الأسئلة أو الإجابات الصحيحة وفقًا للقواعد على نقطة واحدة.

٣) الأسئلة والإجابات غير الصحيحة التي لا تتطابق مع القواعد على ٠ نقطة.

٢. لعبة "اصنع قصة"

تساعد هذه اللعبة لطلبة على التدربب الإنشاء قصص بسيطة من خلال الجمع بين عدة جمل.

أ) أهدف اللعبة

يستطيع الطلبة تكوين الجمل البسيطة من الكلمات التوفير وفقًا لمادة يَومِيَاتُنَا

ب) أدوات المطلوبة

١) ورقة

٢) قلم أو مرسم

٣) القاموس أو المعجم

ج) خطوات لعبة "إصنع قصة".

١) يشكل المعلم عدة مجموعات.

٢)كل مجموعة تجلس صفا وكل الصف تعدّ ورقةً واحدة وقلم.

٣)يروي كل صف قصة عن حياتهم اليومية (بدءًا من الاستيقاظ إلى النوم).

٤)يكتب كل الطلبة كلمة واحدة بمرتبة بدءًا من الطلبة الأول إلى الأخير.

٥)إذا لم تكتمل القصة من الطلبة الأول إلى الأخير ولم تتوقف الأغنية / الآلة الموسيقية فتكرارها من الطلبة الأول حتى تتوقف الأغنية / الآلة.

د) قواعد اللعبة

١) يكتب كل الطلبة كلمة واحدة

٢) كل صف مجموعة يصنع قصة

٣) اصنع قصة من الطلبة الأول إلى الأخير، إذا لم تنتهي القصة تتكرر من الطلبة الأول أيضا.

٤) تحديد مدة الوقت باستخدام الأغنية / الآلة الموسيقية.

هـ) معايير التقييم

١) كل الكلمة الصحيحة حسب عدد الإسمية تحصل على نقطتين.

٢) كل الكلمة خاطئة ولا تتطابق مع عدد الإسمية تحصل على صفر نقطة.

٣. لعبة "رمي كرة الثلج"

هذه اللعبة هي طريقة لرمي الورق على بعض الأخر والتي يفيد لتطوير خيال الأسئلة والأجوبة من الخصم.

أ) أهدف اللعبة

يستطيع الطلبة طرح الأسئلة والأجوبة من الجمل وفقًا لموضوع الهواية

ب)أدوات المطلوبة

١) قلم / مرسم

٢) الورقة

٣) القاموس أو المعجم

ج) خطوات "رمي كرة الثلج"

١) يشكل المعلم عدة مجموعات.

٢) يقوم كل الطلبة بإعداد ورقتين فارغتين.

٣) يقوم كل الطالب بطرح سؤال حول "هواية" على ورقة فارغة، ثم تحويلها إلى كرة.

٤) طرح الورقة من الطلبة إلى آخر مصحوبة بأغنية / آلة موسيقية.

٥) يطفئ المعلم الأغنية / الآلة الموسيقية في منتصف عملية رمي الورق.

٦) يحصل الطلبة على كرة ورقية بفرصة للإجابة على الأسئلة المكتوبة على الورقة.

٧) يكتب كل الطلبة الإجابة على ورقة فارغة أخرى.

٨) تتكرر عملية اللعبة ٣-٥ مرات كما في الخطوة السابقة.

٩) يعطي المعلم تقييمًا في اللعبة التي إجراؤها.

د) قواعد اللعبة

١) يقوم كل الطالب بإعداد ورقتين.

٢) كل الورقة للأسئلة والأجوبة.

٣) تحديد مدة الوقت باستخدام الأغنية / الآلة.

٤) مدة اللعبة وفقا للوقت المتفق عليه بشكل متبادل.

هـ) معايير اللعبة

١) كل ترتيب الجمل السائل والمجيب وفقًا للقواعد على نقطتين.

٢) كل ترتيب الجمل للسائل والمجيب لا يتطابق مع القواعد على ٠ نقطة.

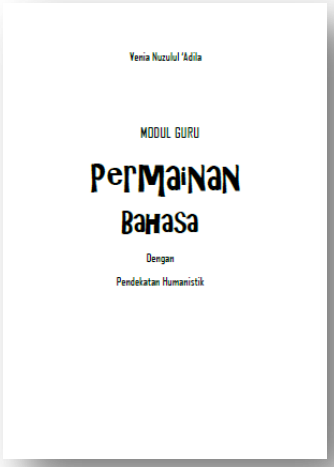
ج. تطوير الإنتاج

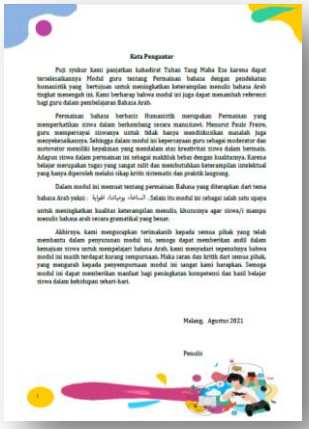
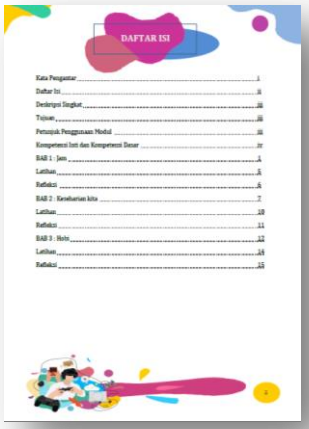
قامت الباحثة بإنتاج الوحدة المعلمة لترقية مهارة الكتابة من صف الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان فعالا وتنمو قدرة الطلبة في الكتابة.

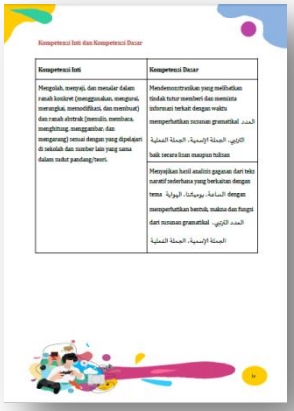
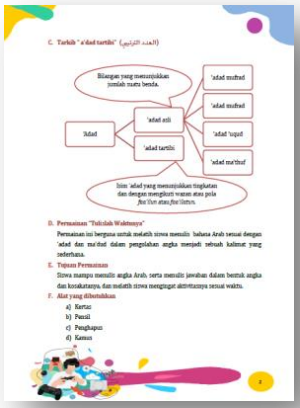
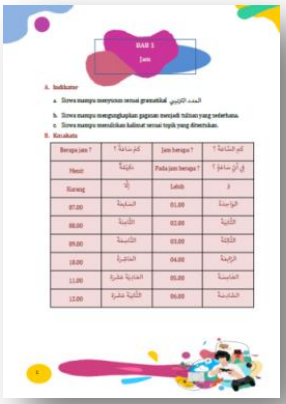
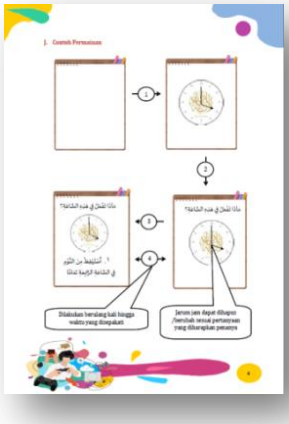
وبعد أن جمعت الباحثة الطرق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني وأن تكتبها في الوحدة المعلمة، أما اللعبة اللغوية التي استخدمت الباحثة في الوحدة المعلمة تتكون على ثلاث ألعابً، وهي : لعبة "أكتُب وقتها"، ولعبة "صناع القصة"، ولعبة "رمي كرّة الثلج". الألعاب تدل على المدخل الإنساني منظور *فولاو فريري*. إنّ خصائص من الألعاب اللغوية في الوحدة المعلمة تتضمن على الموجه المشكلات والحوار. وطوّرت الباحثة وحدة المعلمة بتطبيق Microsoft Word، وكان مضمون في تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني كما يلي :

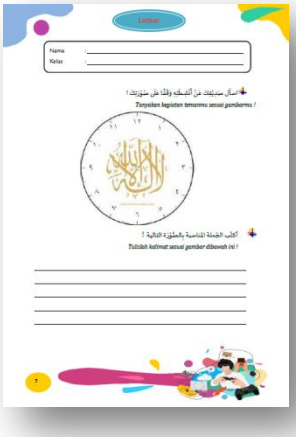
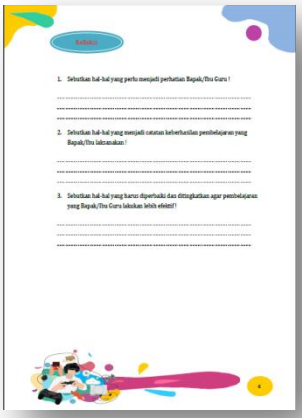
الجدول ٤.٢

ترتيب مضمون الوحدة المعلمة

الصورة	البيانات
	الغلاف الأمامي هذه الصفحة لتقدم الأول الوحدة المعلمة، وضعت الباحثة اللون الأساسي أبيض وملونة أنماطه. ووضعت موضوع الوحدة المعلمة "اللعبة اللغوية بمدخل الإنساني لترقية مهارة الكتاية والفصل واسم المؤلفة.
	**الغلاف الداخلي** هذه الصفحة تقدم على كتابة موضوع الوحدة "اللعبة اللغوية بمدخل الإنساني" واسم المؤلفة ولونها أسود

مقدمة الوحدة هذه الصفحة لمقدمة من الوحدة المعلمة وكتابتها باللغة الإندونيسية وشكلها "cambria" على مقدار ١٢	 Kata Pengantar Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dapat terselesaikannya Modul guru tentang Permainan bahasa dengan pendekatan humanistik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab tingkat menengah ini. Kami berharap bahwa modul ini juga dapat menambah referensi bagi guru dalam pembelajaran Bahasa Arab. Permainan bahasa berbasis Humanistik merupakan Permainan yang memperhatikan siswa dalam berkembang secara manusiawi. Menurut Paulo Freire, guru mempercayai siswanya untuk tidak hanya mendiskusikan masalah juga menyelesaikannya. Sehingga dalam modul ini kepercayaan guru sebagai moderator dan motivator memiliki keyakinan yang mendalam atas kreativitas siswa dalam bermain. Adapun siswa dalam permainan ini sebagai makhluk bebas dengan kualitasnya. Karena belajar merupakan tugas yang sangat sulit dan membutuhkan keterampilan intelektual yang hanya dipenuhi melalui sikap kritis sistematis dan praktik langsung. Dalam modul ini memuat tentang permainan Bahasa yang diterapkan dari tema bahasa Arab yakni : المحادثة، وبيانات الهوية . Selain itu modul ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis, khususnya agar siswa/i mampu menulis bahasa arab secara gramatikal yang benar. Akhirnya, kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dalam penyusunan modul ini, semoga dapat memberikan andil dalam kemajuan siswa untuk mempelajari bahasa Arab. kami menyadari sepenuhnya bahwa modul ini masih terdapat kurang sempurnaan. Maka saran dan kritik dari semua pihak, yang mengarah kepada penyempurnaan modul ini sangat kami harapkan. Semoga modul ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi dan hasil belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari. Malang, Agustus 2021 Penulis
محتويات الكتاب تشمل هذه الصفحة على محتويات الوحدة وكتابة " Daftar isi" باللغة الإندونيسية وشكلها "cambria"على مقدار ١٨	 DAFTAR ISI Kata Pengantar ..... i Daftar Isi ..... ii Deskripsi Singkat ..... iii Tujuan ..... iii Petunjuk Penggunaan Modul ..... iii Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ..... iv BAB 1 : Jam ..... 1 Latihan ..... 5 Refleksi ..... 6 BAB 2 : Kesehatan kita ..... 7 Latihan ..... 10 Refleksi ..... 11 BAB 3 : Hobi ..... 12 Latihan ..... 14 Refleksi 15
موصفات الكتاب وأهداف وإرشاد استخدام الوحدة في هذه الصفحة تتكون على ثلاث نقاطٍ، وهي : مواصفات الكتاب وأهداف وإرشاد لاستخدام الوحدة، كلها تبحث عن مميزات الوحدة.	 Deskripsi Singkat Modul Permainan bahasa dengan Pendekatan Humanistik merupakan Buku Pendukung bagi Guru dalam Mengajar bahasa Arab Khususnya Keterampilan Menulis. Banyak Permainan bahasa dalam Dunia Pendidikan Namun Tidak Semua Permainan Tersebut dapat diaplikasikan dalam Keterampilan Menulis sehingga dalam Modul ini Terangkum Permainan bahasa dengan Pendekatan Humanistik untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa sesuai Tema Kelas VIII Mts yang Tersajikan Langkah-Langkah Permainan dan Latihannya. Pendekatan humanistik dalam modul ini sesuai teori Paulo Freire. Yang mengedepankan pada dialog dan hadap masalah, siswa di bimbing oleh guru untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa yang telah mereka pelajari dari materi yang sebelumnya. Perkembangan siswa dalam belajar bahasa Arab secara tertulis sesuai kemampuan yang dimilikinya dan tidak terpacu pada siswa lain maupun gurunya. Karena dalam pendekatan ini peran kognitif siswa mulai berkembang untuk menulis secara bebas. Tujuan Modul ini disajikan agar Anda Memiliki Kompetensi dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa dari Lingkup Pelajaran bahasa Arab, sehingga Siswa dapat Menguasai Keterampilan Menulis Secara Benar dan Menyenangkan dari Metode Permainan yang diPilih dalam Pembelajaran. Petunjuk Penggunaan Modul Dalam Modul ini Guru Berperan Sebagai Fasilitator untuk Memahami dan Mampu Melaksanakan Isi dalam Modul Ini Agar Siswa dapat Mengembangkan Keterampilan Menulisnya Secara Menyenangkan, dan Anda Diharapkan Membaca Secara Seksama, Menelaah Informasi Tambahan yang ada didalamnya Melalui Eksplorasi Sumber-Sumber Terkait, Melakukan Diskusi, Serta Upaya Lain yang Relevan. Pada Tahap Pengembangan Keterampilan Menulis diharapkan Anda Mencoba Memahami Berbagai Keterampilan bahasa Sebelumnya (Keterampilan Mendengar, Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Membaca) yang disajikan di Buku Utama Secara Bertahap Sesuai dengan Langkah dan Prosedur Pembelajaran bahasa Arab. Selain itu Anda juga diminta untuk Memahami Latihan yang disajikan Kepada Siswa, untuk Memudahkan Siswa dalam Mengerjakannya. Pengerjaan Latihan didasarkan Pada Informasi yang Ada Pada Materi Pelajaran bahasa Arab Sebelumnya, dan Kemudian diperkaya dengan Berbagai Informasi yang Anda dapat dari Sumber-Sumber Lain. Refleksi Merupakan Kritik dan Saran dalam Modul ini Guna Mengetahui Masukan Sebagai Penyempurnaan Modul ini.

الكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية تشمل الكفاءات أهداف تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكتابة للصف الثامن.	
محتويات الوحدة المعلمة كل الفصل يحتوي على اللعبة المختلفة، وهي : لعبة "أكتُب وقتها"، ولعبة "صناع القصة"، ولعبة "رمي كرّة الثلج". وأما اللعبة تتكون من المؤشرات والمفردات والتركيب ووصف اللغة وأهداف اللعبة وأدوات المحتاجة وخطوات اللعبة ونظام اللعبة ومعايير اللعبة ومثال اللعبة	  

تدريب كل تدريب في هذه الصفحة هو تنفيذ عملية لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة.	
انعكاس الإنعكاس هو تعليقات من المعلمين الذين فهموا محتويات الوحدة	
الغلاف الخلفي يغرض فيه مواصفات الوحدة المعلمة	

وبعد قامت الباحثة من تطوير هذه الوحدة المعلمة ثم طلبت الباحثة تصديق من خبيرين، وهما خبير المحتوى واللغة، وخبير التصميم. والجدول معايير من الإجابة الإستبانة ما يلي:

الجدول ٣.٤

معايير درجة الإستبانة

التقدير	الدرجة	الرمز
جيد جدّا	٤	A
جيد	٣	B
مقبول	٢	C
ناقص	١	D

د. تجربة الإنتاج

المرحلة الرابعة هي تجربة الإنتاج. عملية تجربة الإنتاج لمعرفة جودته وفعاليته. في هذه المرحلة كانت الباحثة تجربة الإنتاج وهي :

أ) تجربة الإنتاج إلى مستعمل الوحدة المعلمة

المعلمة اللغة العربية هي مستعملة الوحدة المعلمة، ودورها لتنفيد طريقة اللعبة على أساس المدخل الإنساني في الفصل وقفا على الوحدة المعلمة وتساعدها الباحثة في عملية التعليم باستخدام لعبة اللغوية على اساس المدخل الإنساني لمهارة الكتابة، فيما يلي :

١. تعلم المعلمة في الفصل الثامن بمدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية باستخدام الوحدة المعلمة.

٢. كل الطلبة يقوم في الفصل

٣. تخبر المعلمة إلى الطلبة عن طريقة اللعبة اللغوية كما في الوحدة المعلمة

٤. كل الطلبة بداية عن كيفية اللعبة "قسم الطلبة للللعبة "

٥. كل الطلبة يعدّ آلة المستخدمة في اللعبة الغوية على أساس المدخل الإنساني كالقرطاس والقلم

٦. كل الطلبة يلعب اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة

٧. تختتم المعلمة اللعبة اللغوية بتصديق تدريب في عملية اللعبة

٨. تغلق المعلمة الدرس

هـ. تقويم الإنتاج

بعد تحليل الإحتياجات وتصميم الإنتاج وتطوير الإنتاج وتجربة الإنتاج، والأخير هو تقويم الإنتاج. البيانات الموجودة تشير عملية المستخدمة الإنتاج وهي المعلمة اللغة العربية لترقية مهارة الكتابة والطلبة التي استخدمت اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني في التعليم، وتقويم الإنتاج على نقطين، وهو:

١. الإستبانة من المعلمة اللغة العربية

قامت الباحثة بتقويم الإنتاج، عندما المعلمة استخدمت الوحدة المعلمة وتعرض النتيجة بالإستبانة ما يلي :

الجدول ٤.٤

الإستبانة والإجابة من المعلمة اللغة العربية

م	مؤشرات	١	٢	٣	٤
١	استخدام طريقة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني حسب قدرة الطلبة				√
٢	تصميم وحدة اللعبة اللغة على أساس المدخل الإنساني التطبيقي مثير للاهتمام			√	
٣	تصميم وحدة اللعبة اللغوية خصيصًا لمتعة الطلبة، بالألوان الكاملة ومجهزة بالصور				√
٤	تتوافق الصور المستخدمة في وحدة اللعبة اللغوية القائمة على اساس المدخل الإنساني مع ما تدريسه للطلبة			√	
٥	نظام اللعبة اللغوية قائمة على أساس المدخل الإنساني مصنفة وسهلة الفهم			√	
٦	وحدة اللعبة اللغوية تعتمد على أساس المدخل الإنساني وفقًا لأهداف تعليم اللغة العربية على مستوى المتوسطة أو ما يعادله				√
٧	التلوين على وحدة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني مثير للاهتمام				√
٨	كتابة نوع الخط وحجمه في الوحدة المناسبة				√

٩	يمكن للألعاب اللغوية القائمة على أساس المدخل الإنساني في الوحدة جذب الانتباه واهتمام لتطبيقها على الطلبة			√	
١٠	وحدة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني كطريقة لمهارة الكتابة لدى الطلبة			√	
نتيجة		٠	٠	١٥	٢٠
عدد إجمالي		٣٥			
حد أعلى		**٤٠**			

وتحليل البيانات السابقة :

$$\mathrm{p} = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$\mathrm{p} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87{,}5\%$$

الجدول ٤.٥

تقدير نتيجة من الإستبانة المعلمة

نتيجة	تقدير
٠% – ٢٥%	ناقص
٢٦% – ٥٠%	مقبول
٥١% – ٧٥%	جيد

%١٠٠ – %٧٦	جيد جدا

كانت نتيجة الإستبانة للمعلمة على الوحدة المعلمة لفصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية حصل إلى ٨٥،٥% وهي جيد.

٢. الإستبانة إلى الطلبة

قامت الباحثة بتقويم الإنتاج، عندما انتهى الطلبة لعملية التعليم مهارة الكتابة بلعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني، قسمت الباحثة الإستبانة إلى الطلبة مايلي :

الجدول ٤.٦

الأسئلة في الإستبانة إلى الطلبة

الرقم	مؤشرات	١	٢	٣	٤
١	أشعر حماس أكبر عندما أتعلم اللغة العربية (مهارة الكتابة)				
٢	أشعر مللا من المشاركة في تعليم اللغة العربية (مهارة الكتابة) باستخدام اللعبة اللغوية				
٣	أجد أنه سهلة في تذكير الكلمات والجمل باستخدام اللعبة اللغوية				
٤	أشعر بعدم النشاط في طرح الأسئلة بعد أن تدريس بطريقة اللعبة اللغوية				
٥	أجد أنه سهلة لفهم المادة العربية (مهارة الكتابة) باستخدام اللعبة اللغوية				

٦	أشعر أن الإجابة على الأسئلة باستخدام اللعبة اللغوية تستغرق وقتًا طويلاً					
٧	قمت بتحسين كتابتي باللغة العربية					
٨	ما زلت أجد صعوبة في تكوين جمل وقصص العربية باستخدام اللعبة اللغوية					
٩	لقد اختبرت تعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة اللغوية					
١٠	أشعر بعدم القدرة على التركيز في استخدام اللعبة اللغوية					

هذه الإستبانة تدل على معرفة مناسبة لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني في ترقية مهارة الكتابة. وزعت الباحثة الإستبانة إلى الطلبة للفصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية. وكانت نتيجة الإستبانة منهم كما في الجدول التالي :

الجدول ٤.٧

نتيجة الإستبانة من الطلبة

رقم الطلبة	مؤشرات										عدد الإجمال
	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	
١	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٤	٣٢
٢	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣١
٣	٣	٤	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣٢
٤	٣	٤	٣	٣	٤	٣	٣	٤	٣	٤	٣٤
٥	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣١

٦	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣٠
٧	٤	٣	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٣	٣٦
٨	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣٠
٩	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٢	٣١
١٠	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣٣
عدد إجمالي											**٣٢٠**
حد أعلى											**٤٠٠**

واستخدمت الباحثة رمز المئوية لمعرفة نتائج الإستبانة، كما يلي :

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{320}{400} \times 100\% = 80\%$$

الجدول ٤.٨

تقدير نتيجة من الإستبانة الطلبة

نتيجة	تقدير
%٠ – %٢٥	ناقص
%٢٦ – %٥٠	مقبول
%٥١ – %٧٥	جيد
%٧٦ – %١٠٠	جيد جدا

كانت نتيجة الإستبانة للطلبة فصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية حصل إلى ٨٠% وهي جيد جدا.

المبحث الثاني : صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان

هذا البحث يبين على صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة الذي طوّرت الباحثة. ونالت الباحثة تعليقات واقتراحات الخبراء، تتكون تعليقات وافتراحات على الوحدة المعلمة، كما يلي :

أ. التصديق من خبير المحتوى واللغة

الخبيرة الأولى هي الدكتورة نور إيلا إيفاوتي الماجستير، وهي خبيرة من مجال محتوى ولغة، وتعرض النتيجة المحصولة من خبيرة محتوى ولغة، كما يلي:

الجدول ٤.٩

الإستبانة والإجابة من خبير محتوى ولغة

رقم	مؤشرات	١	٢	٣	٤
	استحقاق المحتوى				
١	اكتمال محتوى من حيث الكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية				√
٢	اكتمال خطوات التعليم				√
٣	اتّفاق في مدخل الإنساني			√	
٤	اتساع نطاق اللعبة لتطوير المعلمة				√
٥	دقة المفاهيم والتعاريف			√	

٦	دقة علاقة خطوات التعليم بالمدخل الإنساني				√
٧	اهتمام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني مع مهارة الكتابة				√
٨	خطوات تعليم ممتعة				√
استحقاق العرض					
٩	اتساق المنهجي للعرض في مدخل الإنساني				√
١٠	اتّفاق طريقة المحتوى			√	
١١	مقدمة			√	
١٢	أهداف التعليم			√	
١٣	إشراك الطلبة في استخدام طريقة اللعبة اللغوي				√
تقييم اللغة					
١٤	دقة تركيب الجملة			√	
١٥	فاعلية الجملة			√	
١٦	قياسية الإصطلاح				√
١٧	مقروئية الرسالة				√
١٨	دقة استخدام قواعد اللغة			√	
١٩	اتساق في استخدام المصطلحات			√	
٢٠	اتساق في استخدام الرموز أو الأيقونات				√
نتيجة		٠	٠	٢٧	٣٣
عدد إجمالي		**٦٠**			
حد أعلى		**٨٠**			

وكان الجدول السابق يبين لنا أن نتيجة الإستبانة من خبير المحتوى واللغة تقديرها،كما يلي :

من ناحية الاستحقاق المحتوى، هي : اكتمال محتوى من حيث خطوات تعليم ممتعة جيد جدا، واكتمال خطوات التعليم جيد جدا، واتفاق في المدخل الإنساني جيد، واتساع نطاق اللعبة لتطوير المعلمة حيد جدا، ودقة المفاهيم والتعاريف جيد، ودقة علاقة خطوات التعليم بالمدخل الإنساني جيد جدا. واهتمام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لمهارة الكتابة جيد جدا، وخطوات تعليم ممتعة جيد جدا.

من ناحية الاستحقاق العرض، هي : إتساق المنهجي للعرض في مدخل الإنساني جيد جدا، واتفاق طريقة المحتوى جيد، ومقدمة جيد، وأهداف التعليم جيد، وإشراك الطلبة في استخدام طريقة اللعبة اللغوي جيد جدا.

من ناحية التقييم اللغة، هي : دقة تركيب الجملة جيد، وفاعلية الجملة جيد، وقياسية الإصطلاح جيد جدا، ومقروئية الرسالة جيد جدا، ودقة استخدام قواعد اللغة جيد، واتساق في استخدام المصطلحات جيد، واتساق في استخدام المصطلحات جيد جدا. وتحليل البيانات السابقة :

P : درجة للنسبة من مائة

xi : نتيجة الأعلى

x : مجموعة نتيجة الطلبة

$$p = \frac{x\,xi}{} \times 100\%$$

$$p = \frac{60}{80} \times 100\%$$

$$p = 75\%$$

الجدول ٤.١٠

تقدير نتائج من خبير المحتوى واللغة

نتيجة	تقدير
%٢٥ – %٠	ناقص
%٥٠ – %٢٦	مقبول
%٧٥ – %٥١	جيد
%١٠٠ – %٧٦	جيد جدا

وتدل هذه النتيجة على أن للعبة اللغوية مطوّرة على أساس المدخل الإنساني حسب محتوى ولغة الوحدة المعلمة بتقديرها "جيد ". وهذه النتيجة تقود الباحثة إلى تعديل الوحدة المعلمة وتصحيحها.

قدمت الباحثة عن التعديل والتصحيح من الخطيئات مجال المحتوى واللغة في الوحدة المعلمة، المذكور ما يلي :

الجدول ٤.١١

تعديل وتصحيح مجال محتوى ولغة

رقم	قبل تصحيح	بعد تصحيح
١	عدم الفسحة في الجملة	إضافة الفسحة في الجملة
٢	عدم خصائص المدخل الإنساني	إضافة خصائص المدخل الإنساني في مواصفات الوحدة
٣	كتابة " الحادية عشر"	الحادية عشرة
٤	كتابة ‘‘adad’’	‘adad

٥	كتابة "اسئل"	اسأل
٦	كتابة "أكتب الجملة مايتعلّق بالصورة!"	أُكتب الجملة المناسبة بالصورة التالية !
٧	كتابة "صلى – يُضلّى "	صَلّى – يُصلّى
٨	كتابة "إرتدّ"	اِرتدّى
٩	كتابة "يومياتنا"	يوميَّاتنا
١٠	كتابة "المهنة"	الهواية

ب. التصديق من خبير التصميم

الخبير الثاني هو الدكتور الحاج توفيق الرحمن الماجستير، وهو خبير من مجال التصميم، وتعرض النتيجة من خبير مجال التصميم، كما يلي:

الجدول ٤.١٢

الإستبانة والإجابة من خبير تصميم

رقم	مؤشرات	١	٢	٣	٤
ترتيب التقديم					
١	ترتيب عرض الوحدة بشكل منهجي				√
٢	صفحة كاملة وقفا لجدول المحتويات				√
استخدام الخطوط (النوع والحجم)					
٣	استخدام محرف قياسي				√
٤	حجم الخط المستخدم وقفا للمعيار				√
٥	اتفاق تخطيط الصور والمفردات والألوان والخلفيات				√
تخطيط					
٦	حجم الورق المناسب/حجم الوحدة المستخدمة				√
٧	اتّفاق العرض التقديمي مع الظروف المادية والطلبة			√	
تصميم التقديم					

٨	مكونات الشاشة مرتبة بدقة ومتسقة				√
٩	شكل جداب وتصميم الغلاف				√
١٠	تركيبات لونية المناسبة				√
نتيجة		**٠**	**٠**	**٣**	**٣٦**
عدد إجمالي		**٣٩**			
حد أعلى		**٤٠**			

وبناء على الجدول السابق بيين لنا أن نتيجة الإستبانة من خبير التصميم تقديرها،كما يلي :

من ناحية ترتيب التقديم هي : ترتيب تقديم الوحدة بشكل منهجي جيد جدا، وصفحة الكاملة وقفا لجدول المحتويات جيد جدا. أما الخلاصة من الخبير في ناحية ترتيب التقديم هو أحسن في ترتيبها وفهم على مقروء الوحدة المعلمة.

ومن ناحية استخدام الخطوط "النوع والحجم" هي : استخدام محرف قياسي جيد جدا، حجم الخط المستخدم وقفا للمعيار جيد جدا، وملاءمة تخطيط الصور والمفردات والألوان والخلفيات جيد جدا، ولكن يكون الإفتراح أنّ صورة المحرّرة تغلق النص.

من ناحية التخطيط هي: حجم الورق المناسب أو حجم الوحدة المستخدمة جيد جدا، ملاءمة التقديم مع المواد وحالة الطلبة جيد. الخلاصة في التخطيط أنّ تقديم المطبق في الوحدة وقفا لمنهجية الوحدة ولكن لابد أن اهتمام حالة الطلبة.

ومن ناحية تصميم هي: مكونات الشاشة مرتبة بدقة ومتسقة جيد جدا، شكل جداب وتصميم الغلاف جيد جدا، تركيبات اللونية المناسبة جيد جدا.

أما الخلاصة من ناحية التصميم أحسن من مرتبة الشاشة حى لونها. وتحليل البيانات السابقة :

P : درجة للنسبة من مائة

xi : نتيجة الأعلى

x : مجموعة نتيجة الطلبة

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$p = 97{,}5\%$$

الجدول ٤.١٣

تقدير نتائج من خبير التصميم

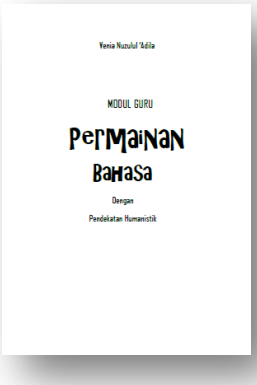
نتيجة	تقدير
٠% – ٢٥%	ناقص
٢٦% – ٥٠%	مقبول
٥١% – ٧٥%	جيد
٧٦% – ١٠٠%	جيد جدا

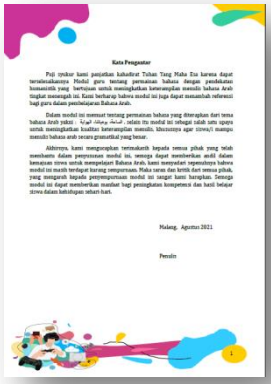
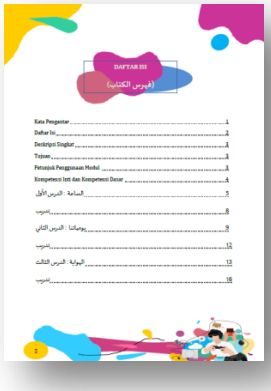
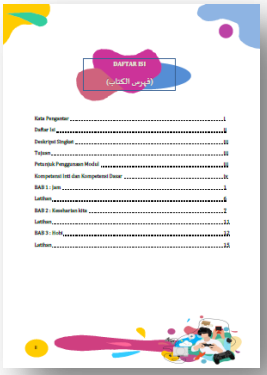
تدل هذه النتيجة على أن اللعبة اللغوية مطورة على أساس المدخل الإنساني حسب تصميم الوحدة المعلمة بتقديرها "جيد جدا". وهذه النتيجة تقود الباحثة إلى تعديل الوحدة المعلمة وتصحيحها.

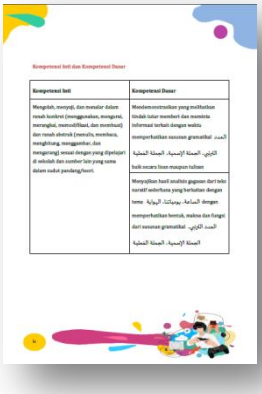
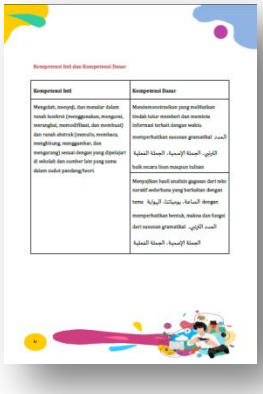
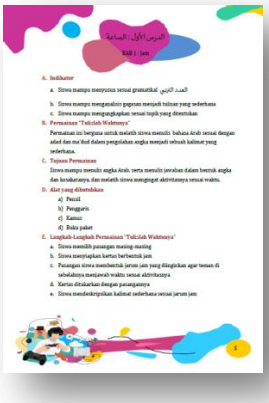
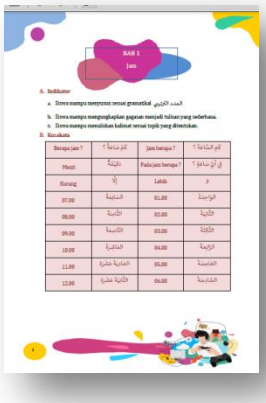
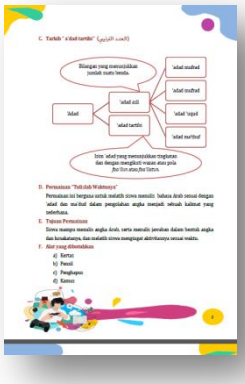
قدمت الباحثة عن التعديل والتصحيح من الخطيئات مجال التصميم في الوحدة المعلمة، والمذكور ما يلي :

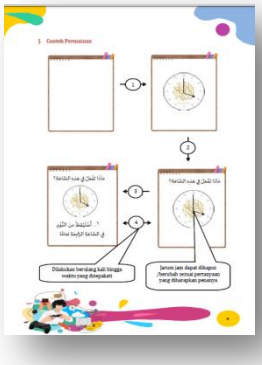
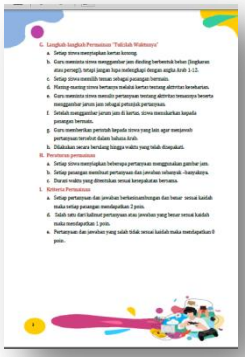
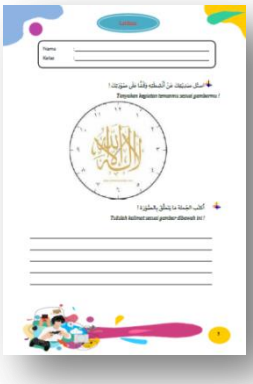
الجدول ٤.١٤

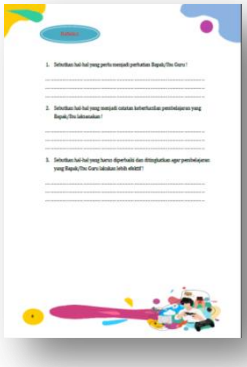
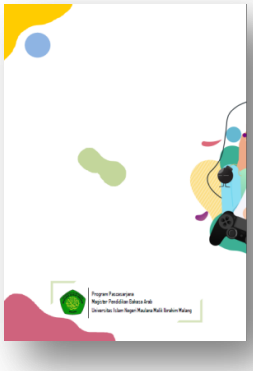
تعديل وتصحيح مجال تصميم

رقم	جزء	قبل تصحيح	بعد تصحيح
١	**غلاف** لاتعديل فيها		
٢	**غلاف الداخلي** إضافة غلاف الداخلي		

٣	**مقدمة** إضافة شرح حول المدخل الإنساني		
٤	**محتويات الكتاب** تغيير كتابة الدرس ١ — ٣ من العربية غلى الإندونيسية بحيث مطابقة		
٥	**موصفات الكتاب وأهداف وإرشاد استخدام الوحدة** لاتعديل فيها		

٦	**الكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية** لاتعديل فيها		
٧	**محتويات الوحدة المعلمة** إضافة المفردات وملخصات التراكيب ونظام اللعبة ومعايير اللعبة لتوضيح استخدام طريقة اللعبة على أساس المدخل الإنساني في ترفية مهارة الكتابة.		 

			 
٨	تدريب لاتعديل فيها		

٩	**انعكاس** لاتعديل فيها		
١٠	**الغلاف الخلفي** إضافة وصف موجز المحتويات الوحدة		

هذه المحصولة من تعديل وتصحيح الإنتاج تكون وحدة المعلمة كاملة لتطبيق في عملية التعليم اللغة العربية وخاصة مهارة الكتابة على مستوى المتوسطة. لأنّ طريقة المستخدمة المعلم عندما عملية التعليم اللغة العربية لايشعر الطلبة ممتعة وتحرير في اللعبة.

المبحث الثالث : فعالية استخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

هذا البحث قدّمت الباحثة عرض البيانات وتحليل البيانات في تطبيق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة للطلبة الصف الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان في السنة ٢٠٢١ -٢٠٢٢، وعلى الترتيب

التالي تكون نتيجة عرض البيانات على حسب نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، وعرض البيانات عن الاختبارين بالاختبار الإحصائي(t) للطلبة فصل الثامن. ومعيار نجاح الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي ومؤشراته كما البيان الآتي:

الجدول ٤.١٥

معايير نتيجة الطلبة من الإختبار القبلي والإختبار البعدي

الرقم	نتيجة	تقدير
١	٨٥ – ١٠٠	ممتاز
٢	٧٠ – ٨٤	جيد جدا
٣	٥٥ – ٦٩	جيد
٤	٤٠ – ٥٤	مقبول
٥	٠ – ٣٩	ضغيف

أ. نتائج الاختبار القبلي

كان الإختبار القبلي أي إختبار قبل تطبيق لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني. ويعرض البيانات من نتائج الإختبار القبلي سيذكر في الجدول الآتي :

الجدول ٤.١٦

نتائج الاختبار القبلي

الرقم	الاسم	الدرجة	التقدير
١	أدني مولديا دجوان فطري	٥٥	جيد
٢	عيدة أولياء	٦٥	جيد

٣	ألفيا نور جهان زهرة	٤٠	مقبول
٤	أليا نور سابرنا	٥٠	مقبول
٥	أنجليا أيكا نور عفيفة	٤٥	مقبول
٦	جيكا فطر كمالا	٦٥	جيد
٧	دفي أمليا فطري	٦٠	جيد
٨	ديانا لديا فطري	٥٠	مقبول
٩	أريسا استيا فطري	٤٠	مقبول
١٠	فبرينطي أسوة م.	٥٥	جيد
العدد		٥٢٥	
المعدل		٥٢،٥	

كما المذكور قبلها، نتيجة الإختبار القبلي ٥٢٥ والمعدل ٥،٥٢ من عشرة طلاب في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

ب.نتائج الاختبار البعدي

كان الإختبار البعدي أي إختبار بعد تطبيق لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني. ويعرض البيانات من نتائج الإختبار البعدي سيذكر في الجدول الآتي :

الجدول ٤.١٧

نتائج الاختبار البعدي

الرقم	الإسم	الدرجة	التقدير
١	أدني مولديا دجوان فطري	٨٥	ممتاز
٢	عيدة أولياء	٩٠	ممتاز
٣	ألفيا نور جهان زهرة	٨٠	جيد جدا
٤	أليا نور سابرنا	٩٠	ممتاز
٥	أنجليا أيكا نور عفيفة	٨٥	ممتاز
٦	جيكا فطر كمالا	٩٠	ممتاز
٧	دفي أمليا فطري	٨٥	ممتاز
٨	ديانا لديا فطري	٩٠	ممتاز
٩	أريسا استيا فطري	٨٠	جيد جدا
١٠	فبرينطي أسوة م.	٩٠	ممتاز
العدد		٨٦٥	
المعدل		٨٦،٥	

كما المذكور قبلها، نتيجة الإختبار القبلي ٨٦٥ والمعدل ٥،٨٦ من عشرة طلاب في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان .

ج. تحليل نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي

وبعد معرفة بيان نتائج الاختبار القبلي والبعدي، فقدمت الباحثة المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي لهما،كما يلي :

الجدول ٤.١٨

المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	المستوى	النتيجة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			عدد الطلبة	النسبة المئوية	عدد الطلبة	النسبة المئوية
١	ممتاز	١٠٠ — ٨٥	–	–	٨	%٨٠
٢	جيد جدا	٨٤ — ٧٠	–	–	٢	%٢٠
٣	جيد	٦٩ — ٥٥	٥	%٥٠	٣	–
٤	مقبول	٥٤ — ٤٠	٥	%٥٠	–	–
٥	ضعيف	٣٩ — ٠	–	–	–	–
			١٠	%١٠٠	١٠	%١٠٠

استخدامت الباحثة في هذا البحث بطريقة جمع البيانات الكمية. وطريقة جمع البيانات الكمية تهدف لمعرفة الحصول الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتحليل البيانات في هذا البحث باستخدام الرموز T الإحصائي (T-test) ببرنامج SPSS 16.0، وهو كما يالي:

الجدول ٤.١٩

وصف الإختبار القبلي والإختبار البعدي

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	10	40	65	52.50	9.204
PostTest	10	80	90	86.50	4.116
Valid N (listwise)	10				

الجدول ٤.٢٠

نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	52.50	10	9.204	2.911
	PostTest	86.50	10	4.116	1.302

وجدت الباحثة في الجدول أن المعدل بنتائج الإختبار القبلي هو ٥٢،٥٠ والمعدل بنتائج الإختبار البعدي هو ٨٦،٥٠ ونسبتها هي ٣٤،٠٠ ومن ثم ظهر أن نتائج الإختبار البعدي أكبر من نتائج الإختبار القبلي، وهذا الدليل على تعليم مهارة الكتابة بطريقة اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني بوحدة المعلمة يدل فعالا.

الجدول ٤.٢١

العلاقة بين نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	10	.696	.025

ومن هذا البحث، وجدت الباحثة نتيجة(signivicance) Sig هي ٠،٠٢٥ . أقل من ٠،٠٢٥ حيث يقال أن علاقة بين نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي. وذلك يدل على أن النتائج هي صحيحة ودقيقة.

الجدول ٤.٢٢

المقارنة بين نتائج الإختبار القبلي والإختبار البعدي

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-34.000	6.992	2.211	-39.002	-28.998	-15.377	9	.000

المعنى إذا كانت نتيجة sig (2 –tailed) أكبر من ٠،٠٠٥ فليس هناك فرق وإن كانت نتيجة sig (2 –tailed) أقل من ٠،٠٠٥ فالعكس. ووجدت الباحثة في الجدول أنّ نتيجة المقارنة بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي المعنى sig (2 –tailed) هي ٠،٠٠٠ وهذه تدل على أن الفرق بين نتائج الطلبة قبل استخدام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة وبعد استخدمها. ودرجة تاء الحساب ١٥،٣٧٧ ودرجة تاء الجدول عند المستوى الدلالة ٥% = ٢،٢٦٢. وبناء على هذه النتيجة درجة تاء الحساب أكثر من درجة تاء الجدوال (١٥،٣٧٧>٢،٢٦٢) أن الإختبار البعدي أحسن من الإختبار القبلي.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

بناء على البيانات المذكورة في الفصل السابق، تقوم الباحثة هذا البحث مناقشة نتائج البحث عن الموضوع تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. فمناقشة نتائج البحث، كما يلي :

أ. تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

في هذا البحث، تطوير اللعبة استعمالت الباحثين السابق، لكن تطوير اللعبة الذي طبقت الباحثة طريقة اللعبة ليس وسيلة اللعبة. كل الباحثة لها خصائص في تطويرها. أما خصائص في اللعبة التي طورت الباحثة عن اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة. ونقطة المهمة في هذا التطوير هي أعطي الطلبة فرصة لموجه المشكلات والحوار مع أصدقائه كعماد تحرير الطلبة لمناقشة[٧٤].

والمقارنة من نتيجة التطوير اللعبة بالباحثين السابق التي تصير اللعبة كالوسيلة اللعبة مثلا : اللعبة حينجا عربية[٧٥]، ولعبة صيد القواعد[٧٦]، ولعبة خمن الصورة[٧٧]،

---

[74] Freire, *Pendidikan Pembebasan : Pendidikan Yang Memanusiakan, Dalam Menggugat Pendidikan Fundamentalis, Konservatif, Liberal, Dan Anarkis*.

[٧٥] نورة الخريدة ند بدي, ''تطوير وسائل لعبة جينجا العربية 'Jenga Arabic' في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية بالمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية النموذجية بباتو'' (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٠(

[٧٦] استطاعة, ''تطوير وسيلة لعبة القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية''.

[٧٧] حياتي, ''تطوير اللعبة التعليمية 'خمن الصورة' باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باورنوينت Microsoft Powerpointفي تعليم المفردات''.

ولعبة السلم والتعبان[٧٨]. ومن البحوث السابقة تباحث الباحثة أن اللعبة اللغوية مادة الوسيلة المستخدمة وعملية المستخدمة حتى حصول التطوير اللعبة يجعل الوسيلة والطريقة عندما تعليم اللغة العربية.

تظهر بعض نتائج الإنتاج التي طبقها الباحثة على المعلمة والطلبة أن وحدة المعلمة للمعلمة اللغة العربية جيد إلى حد ما، وأن اللعبة اللغوية للطلبة تقديرها جيد جدًا، ولأن خطوات اللعبة منتظمة وفقًا للطريقة يتم تطبيق اللعبة من الأنشطة قبل اللعبة إلى الأنشطة بعد ذلك، وبالتالي اتخاذ خطوات منتظمة[٧٩].

تتمثل مقارنة نتائج هذه الدراسة بالبحث السابق في معرفة أن الألعاب التي تم تطويرها بواسطة كل باحث لها استجابات مختلفة من حيث التصميم والمحتوى واللغة. من هذه الدراسة ، فإن رأي المعلم في الوحدة التي تم تلخيصها من قبل الباحث جيد إلى حد ما إلى جيد جدًا ، كما أن رأي المعلم من البحث السابق بخصوص وسائط اللعبة المطبقة جيد جدًا. تعتبر آراء الطلاب الذين قاموا بتطبيق الألعاب اللغوية جيدة جدًا لأن الطلاب يشعرون بأشياء جديدة مثيرة للاهتمام في تعلم اللغة العربية وآراء الطلاب من الدراسات السابقة تظهر عدم فهم الطلاب لعملية التعلم باستخدام الألعاب اللغوية.

[٧٨]علميتي, ''تطوير اللعبة 'السلم والتعبان Ular Tangga'لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان''.

[79] Mujib and Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*.

ب. صلاحية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

نتائج من تصديقات أي تصديق المحتوى واللغة وتصديق التصميم تدلّ على تقدير جيد إلى جيد جدا. يتضمن المحتوى البحث بحثا استحقاق المحتوى واستحقاق العرض وتقييم اللغة الذي مستخدمة في الوحدة المعلمة، ومن ثلاث مؤشرات المحصولة هذا البحث لايكون تبيينا أن المحتوى واللغة مقبول إلى ناقص. ومحتوى ولغة في الوحدة المعلمة مقوّ بنظرية اللعبة صحيحة ومراحل تطوير اللعبة تبين على بحث اللعبة وقفا لسنين وقدرة الأساسية عندهم. أما تصديق من ناحية التصميم يبحث عن ترتيب التقديم واستخدام الخطوط وتخطيط وتصميم التقديم. أربع مؤشرات المحصولة في تصديق يبين أن تقديرها جيد جدا لكن نقطة في مؤشرة لها تقدير جيد وهي اتّفاق العرض التقديمي مع الظروف المادية والطلبة. ولو أن الطلبة يطبق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني هم يسكنون في المعهد وبعض الآخر العكس ذلك.

تظهر مقارنة نتائج هذه البحث والدراسة السابقة حول المحتوى واللغة أن استخدام اللعبة لا تتوافق مع محتوى اللعبة من الدراسات السابقة، بينما من هذا البحث إتفاق الألعاب مع المناقشات الأخرى في محتوى هذه المعلمة وحدة جيد إلى حد ما جيد جدا. وتبين مقارنة النتائج من حيث التصميم أن كل نقطة في المؤشرات أعلاه تعتبر جيد جدًا، باستثناء نقاط اتفاق العرض التقديمي مع الظروف المادية والطلبة هو أمر قياسي إلى حد ما. أما البحث من الدراسات السابقة أما بالنسبة لنتائج الدراسة السابقة حول التحقيق من صحة الإنتاج فهي جيد إلى حد ما ولكن قلة استخدام اللعبة وعدم التدقيق في كتابة المحتوي اللعبة.

ج. فعالية استخدام لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان.

تعليم اللغة العربية خاصة مهارة الكتابة التي تخدر المحبة للطلبة بين مهارة الكلام. كان البحث نقطة الخاصة على الباحثة لترقية مهارة الكتابة، حتى يجعل الطلبة حماسة عند عملية مهارة الكتابة في الفصل. كل الطلبة لها رأي ويعبر الأفكار دون الكلام فحسب ولكن بالكتابة[٨٠]. لمعرفة قدرة الطلبة على كتابة اللغة العربية فاحتاج الإختبار للطلبة. والإختبار قبل تطبيق اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني وبعدها التي طورت الباحثة في هذا البحث .

قبل تعريف الباحثة قدرة الطلبة على كتابته فنظرية بحثوا الباحثين السابق، هي تعليم مهارة الكتابة بظريقة إستقبالية وإنتاجية مساعدة وسيلة النص على قيمة الإنسانية[٨١]. من نتيجة البحث السابق نعرف أن الطلبة لاينظم على المتقع لكن إذ يعبر الطلبة الأفكار بفطري أو بقيمة الإنسانية يجعل الطلبة رابطة ولاوعاء. أما المقاربة بين الدراسة السابقة وهذا البحث كيفية الباحثة تعبر مؤشرات الإنساني في عملية التعليم وخاصة مهارة الكتابة التي تكون الطلبة مملا وتكسل لترقية المهارة.

بناءً على الشرح أعلاه، فإن هذا البحث يكون انتقاد وتقوية واستكمال الدراسات السابقة، والأسباب هي: أن اللعبة اللغوية المستخدمة في الدراسة السابقة تتركز على وسائل فحسب وليس على العملية التعليم، واستخدام اللعبة التي تهدف إلى المتعة ويجعل الباحثين من اللعبة وسيلة دون من عناصر المتعة، فمهارة الكتابة التي تعتبر مهارات أقل جاذبية للطلبة وتجعل هذه اللعبة تكمل قلة حماس الطلبة في التعبير عن مهارة الكتابة بحرية.

---

[٨٠] الخطيب, *طرائق تعليم اللغة العربية*.

الفصل السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناء على البيانات المذكورة في الفصل السابق، تقوم الباحثة هذا البحث الخلاصة عن العنوان تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان. فخلاصة، كما يلي :

١. طوّرت الباحثة للعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة، أكثر من الألعاب في عملية التعليم يدل على المدخل المعرفي والإتصالي وغير ذلك. أما الألعاب اللغوية التي اختارت الباحثة هي ثلاثة من الأنواع الألعاب ،كما يلي : اللعبة اكتب الوقت واللعبة صناع القصة واللعبة رمي كرة الثلج، تلك الألعاب يتضمن على خطوات اللعبة وأهداف اللعبة وألة المطلوبة ونظام اللعبة ومعيار اللعبة. أما خصائص من الألعاب المستخدمة في هذا البحث هي طريقة الموجه المشكلات في التعليم وطريقة الحوار وكلاهما طريقة الإنساني على فاولاو فريري. وأما حصلت الباحثة الإستبانة من المعلمة اللغة العربية يعني ٨٥،٥% بتقديرها "جيد" وحصل الإستبانة من الطلبة فصل الثامن في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية يعني ٨٠% بتقديرها "جيد جدا".

٢. في عملية تطوير اللعية اللغوية صحّحت الباحثة على المحتوى والتصميم الوحدة المعلمة لترقية مهارة الكتابة مثلا كتابة المحتوى وتشكيل التصميم تصديقا وجذابا. وأما حصل الإستبانة من الخبير محتوى ولغة الوحدة المعلمة

يعني ٧٥% بتقديرها "جيد" على المعاير ٥١% – ٧٥% وحصل الإستبانة من الخبير تصميم الوحدة المعلمة يعني ٩٥،٧% بتقديرها "جيد جدا"، تلك النتائج من تطوير اللعبة.

٣. بعد تطبيق اللعبة اللغوية لطلبة دلت نتائج لتطبيق على فعالية اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم بلامونجان وذلك نتيجة الإختبار القبلي المعدل ٥٢،٥٠ ونتيجة الإختبار البعدي المعدل ٨٦،٥٠ ونسبته ٣٤،٠٠. والفرق بين نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي يعني درجة تاء الحساب ١٥،٣٧٧ ودرجة تاء الجدول عند المستوى الدلالة ٥% = ٢،٢٦٢. وبناء على هذه النتيجة درجة تاء الحساب أكثر من درجة تاء الجدوال (١٥،٣٧٧>٢،٢٦٢) أن الإختبار البعدي أحسن من الإختبار القبلي

ب. الافتراحات

بناء على نتيجة البحث التي حصلت عليها الباحثة، تقدمت الباحثة الافتراحات التالية، منها :

١. على المعلم اللغة العربية أن يستخدم لعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة مناسبة لطلبة فصل الثامن في مدرسة المتوسطة.

٢. على الطلبة أن يكون حماسة في عملية مهارة الكتابة باستخدام اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني.

٣. على الباحثين التالي أن يكون هذا البحث مرجعا للتحسين والتصحيح في المستقبل إن هذا البحث يحتاج إلى الإستمرار من الباحث الآخر لتحسينه.

قائمة المصادر والمراجع

استطاعة, كورنيا. ‘‘تطوير وسيلة لعبة القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية.’’ جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٩.

الحيلة, مُحَمَّد محمود. *الألعاب من أجل التفكير والتعلم*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع, ٢٠٠٤.

الخريدة ند بدي, نورة. ‘‘تطوير وسائل لعبة جينجا العربية ’Jenga Arabic‘ في ضوء النظرية المعرفية لتعليم اللغة العربية بالمدرسة الإرشاد الإبتدائية الإسلامية النموذجية بباتو.’’ جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٠.

الخطيب, محمود إبراهيم. *طرائق تعليم اللغة العربية*. رياض: مكتبة التووبة, ٢٠٠٣.

الخولي, مُحَمَّد على. *مدخل إلى علم اللغة*. الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع, ١٩٩٥.

السمان, مُحَمَّد علي. *التوجيه في تدريس اللغة العربية*. القاهرة: دار المعارف, ١٩٨٣.

الفوزان, عبد الرحمن بن إبراهيم. *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. ١ st ed.الرياض: المملكة العربية السعودية, ٢٠١١.

المصطفى, سيف. *اللغة العربية ومشكلات تعليمها*. مالانج: UIN-Maliki Press, 2014.

الناقة, مُحَمَّد كامل. *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى*. مملكة العربية السعودية: كلية التربية جامعة عين شمس, ١٩٨٥.

بحرالدين, أوريل. *تعليم اللغة العربية وتطبيقه على مهارة الكتابة*. مالانج: عوعين مالكي فريس, ٢٠١٠.

حياتي, صفيا. ‘‘تطوير اللعبة التعليمية ‘خمن الصورة’ باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باورنوينتMicrosoft Powerpoint في تعليم المفردات.’’ جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية, ٢٠٢١.

دويدي, رجاء الوحيد. *البحث العلمي*. لبان: دار الفكر المعاصر, ٢٠٠٠.

طعيمة, رشدي أحمد. *تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه*. الرياض: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والطوم والثقافة, ١٩٨٩.

عاشور, راتب قاسم and ,محمّد فخري مقداري. *المهارات القرائية و الكتابية طرائق تدريسها و استراتيجياتها*. عمان: دار المسيرة للنشرو اللوزيع ز الطباعة, ٢٠٠٥.

عبيدات, ذوقان. *البحث العلمي*. الرياض: دار السلمة للنشر والتوزيع, ١٩٩٧.

علميتي, عملية. ‘‘تطوير اللعبة ‘السلم والتعبان Ular Tangga’لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان.’’ جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠١٧.

Akbar, Sa’dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

Alfianika, Ninit. *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

Ali, Jauhar. “Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab” (2018). Accessed June 10, 2021. https://osf.io/jk5xh/.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Baharuddin, and Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar & Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology, 2010.

Djiwandono, M. Soenardi. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: ITB Bandung, 1996.

Fadlillah. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2019.

Freire, Paulo. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: PT. Temprint, 1985.

———. *Pendidikan Pembebasan : Pendidikan Yang Memanusiakan, Dalam Menggugat Pendidikan Fundamentalis, Konservatif, Liberal, Dan Anarkis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002.

Hamid, Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.

Hamid, Abdul, and Uril Baharuddin. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media*. 1st ed. Malang: UIN-Malang Press, 2008.

Harsono, Ma'ruf. "Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja" (n.d.): 114.

Haryanto, Hanny, and Wellia Shinta Sari. "Serious Game Berbasis Konsep Open World sebagai Sarana Belajar Mandiri dalam Pengenalan Bahasa Mandarin untuk Anak" 11, no. 4 (n.d.): 9.

Hawthorn, Steven, Rui Jesus, and Maria Ana Baptista. "A Review of Digital Serious Games for Tsunami Risk Communication." *International Journal of Serious Games* 8, no. 2 (June 4, 2021): 21–47.

Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Keempat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Machmudah, Umi, and Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Kedua. Malang: UIN-Maliki Press, 2016.

Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. DIVA Press, 2011.

Munawwaroh, Ela Isnani. "Humanistic Method Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2018): 109–115.

Nadziroh, Chairiyah, and Wachid Pratomo. "Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional." *Trihayu;Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 5, no. 3 (2019): 661–666.

Nanang Triasmosari, Herpratiwi Herpratiwi, and Muhammad Sukirlan. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Permainan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2015).

Nurdiniawati and Nurlaila. “Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab.” *Al-Af’idah* 3, no. 1 (n.d.): 2019.

Solikhati, Asri. “Implementasi Pendekatan Humanistik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MIPA MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018.” UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2015.

Sukmadinata, and Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Thoifah, I’anatut. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. II. Malang: Madani Media, 2016.

Trinova, Zulvia. “Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik.” *Jurnal Al-Ta’lim* 1, no. 3 (November 2012): 209–215.

Utomo, Agus Wakito. “Konsep Pendekatan Humanistik Ki Hajar Dewantara Dalam Paradigma Islam.” UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.

Wijaya, Angga Ari, Saiful Bukhori, and Nelly Oktavia. “Perancangan dan Pembuatan Serious Game Sebagai Simulasi Aktivitas Bisnis dan Akuntansi Menggunakan Pendekatan Agent-Based Modelling.” *BERKALA SAINSTEK* 5, no. 2 (October 13, 2017): 66.

الملاحق

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: http://pasca.uin-malang.ac.id , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-144/Ps/HM.01/11/2021
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Madrasah MTs - SA Kebon Dalem Lamongan

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya penulisan tesis, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama	:	Venia Nuzulul 'Adila
NIM	:	19720033
Program Studi	:	Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. M. faisol, M.Ag. 2. Dr. Abdul Basid, M.Pd.
Judul Penelitian	:	تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإنساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلاموجان

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Malang, 26 November 2021
Direktur,

Wahidmurni

YAYASAN PONDOK PESANTREN KEBON DALEM
MTs SA KEBON DALEM
Terakreditasi "B"
NSM : 121235240173 NPSN: 69853464
Alamat, Jl. KH. Badrun No. 99 Desa Tanggungan Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan 62257 emil.mtssakebondalem@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 03/32/MTs-SA.KD/XII/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: ISMAWATI, S.H
Nip	: -
Jabatan	: Kepala Madrasah
Unit Kerja	: MTs-SA Kebon Dalem

Menerangkan bahwa:

Nama	: VENIA NUZULUL 'ADILA
NIM	: 19720033
Fakultas	: Pascasarjana
Program Studi	: Magister Pendidikan Bahasa Arab
Tanggal Penelitian	: 28 Oktober s.d. 30 November 2021

Bahwa telah melakukan penelitian di MTs-SA Kebon Dalem Tanggungan-Pucuk-Lamongan tentang " تطوير اللعبة اللغوية على أساس المدخل الإتساني لترقية مهارة الكتابة في مدرسة كبون دالم المتوسطة الإسلامية بلامونجان".

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih

Lamongan, 2 Desember 2021

Mengetahui,
Kepala Madrasah

MADRASAH TSANAWIYAH MTs-SA KEBON DALEM NSM : 121235240173 NPSN : 69853464 PUCUK - LAMONGAN

Ismawati, S.H

INSTRUMEN WAWANCARA

Informan : Guru Bahasa Arab kelas VIII Mts Kebon Dalem Lamongan

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran bahasa Arab di MTs Kebon Dalem Lamongan ?
2. Bagaimana menurut anda keterampilan menulis siswa di MTs kebon dalem ?
3. Bagaimana anda mengenalkan kosakata baru kepada siswa sebagai penunjang keterampilan menulis ?
4. Media apa yang sering anda gunakan dalam mengajar di kelas ?
5. Buku apa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Kebon Dalem Lamongan ?
6. Metode pembelajaran apa yang anda gunakan ketika mengajar di kelas ?
7. Apakah metode tersebut dirasa sudah tepat ? mengapa ?
8. Apakah menurut anda perlu dikembangkan sebuah metode permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab ?

INSTRUMEN OBSERVASI

I. Identitas Observasi

Lembaga yang diamati :

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester :

II. Aspek-aspek yang diamati

	penilaian			
	siswa saat proses pembelajaran bahasa Arab			
	menggunakan metode yang variatif			
	unakan media dalam pembelajaran bahasa Arab			
	memberi contoh sebelum menyuruh siswa mengerjakan latihan			
	belajar maharah kitabah melalui tahap-tahap yang semestinya			
	mampu menulis bahasa arab dengan sesuai kaidah			
	saling bertukar dengan sesama apa yang telah mereka tulis untuk dikoreksi			
	diajak untuk melakukan refleksi pada setiap tahapan menulis yang mereka lakukan			-

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Bahasa Berbasis Pendekatan Humanistik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Bahan Ajar : Modul
Materi : الساعة، يومياتنا، المهنة
Kelas : VIII MTs Kebon Dalem Lamongan
Perancang : Venia Nuzulul ‘Adila

I. Identitas Validator

Nama :
Pekerjaan :
Alamat :
Validator :

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian anda !

1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = baik
4 = sangat baik

No	Komponen	1	2	3	4
Urutan penyajian					
1	Penyajian modul disusun secara sistematis				
2	Halaman lengkap sesuai daftar isi				
Penggunaan font (jenis & ukuran)					
3	Penggunaan jenis huruf sesuai standart				
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai standart				
5	Kesesuaian tata letak gambar, kosakata, warna dan latar				
Lay out (tata letak)					
6	Kesesuaian ukuran kertas/ukuran modul yang digunakan				
7	Kesesuaian penyajian dengan materi dan keadaan siswa				
Desain tampilan					
8	Komponen tampilan tersusun rapi dan konsisten				
9	Tampilan dan desain sampul				

	menarik				
10	Kombinasi warna sesuai				

III. Kritik dan Saran

.

IV. Kesimpulan

Metode permaina bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan keterampilan menulis dinyatakan*) :

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Malang,.....
Validator ,

ANGKET VALIDASI ISI DAN BAHASA

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Bahasa Berbasis Pendekatan Humanistik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Bahan Ajar : Modul
Materi : الساعة، يومياتنا، المهنة
Kelas : VIII MTs Kebon Dalem Lamongan
Perancang : Venia Nuzulul ‘Adila

I. Identitas Validator

Nama :

Pekerjaan :

Alamat :

Validator :

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian anda !

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = baik

4 = sangat baik

	onen				
	Kelayakan isi				
	Kelengkapan isi ditunjau dari Kompetensi dasar dan Kompetensi inti				
	Kelengkapan langkah-langkah pembelajaran				
	Kesesuaian dalam pendekatan Humanistik				
	Keluasan permainan untuk dapat dikembangkan guru				
	Keakuratan konsep dan definisi				
	Keakuratan hubungan langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan humanistik				
	Keterkaitan permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik dengan				

	keterampilan menulis				
	Kemenarikan langkah-langkah pembelajaran				
Kelayakan Penyajian					
	Konsistensi sistematika sajian dalam pendekatan humanistik				
	Kesesuaian isi metode				
	Pengantar				
	Tujuan pembelajaran				
	Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan metode permainan bahasa				
Penilaian Bahasa					
	Ketepatan struktur kalimat				
	Keefektifan kalimat				
	Kebakuan istilah				
	Keterbacaan pesan				
	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				
	Konsistensi penggunaan istilah				
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				

III. Kritik dan Saran

.

IV. Kesimpulan

Metode permaina bahasa berbasis pendekatan humanistik untuk meningkatkan keterampilan menulis dinyatakan*) :

4. Layak digunakan tanpa ada revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Malang,.....

Validator ,

ANGKET PENILAIAN GURU

Judul penelitian : Pengembangan Permainan Bahasa Berbasis Pendekatan Humanistik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Bahan Ajar : Modul
Materi : الساعة، يومياتنا، المهنة
Kelas : VIII MTs Kebon Dalem Lamongan
Perancang : Venia Nuzulul ‘Adila

I. Identitas Validator

Nama :
Pekerjaan :
Alamat :
Validator :

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian anda !

1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = baik
4 = sangat baik

No	Komponen	1	2	3	4
1	Penggunaan metode permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik sesuai dengan kemampuan siswa				
2	Desain modul permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik yang diterapkan menarik				
3	Desain modul permainan bahasa disesuaikan dengan kesenangan siswa, *full color* dan dilengkapi dengan gambar				
4	Gambar yang digunakan pada modul permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik sesuai dengan yang diajarkan pada siswa				
5	Aturan permainan bahasa berbasis				

	pendekatan humanistik disusun dengan kelas dan mudah difahami				
6	Modul permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab tingkat MTs/Sederajat				
7	pewarnaan pada modul permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik menarik				
8	Penulisan jenis font dan ukuran dalam modul sesuai				
9	Permainan bahasa berbasis pendekatan humanistik dalam modul dapat menarik perharian dan minat untuk diterapkan pada siswa				
10	Modul Permainan bahasa dengan pendekatan humanistik mampu dijadikan sebagai metode keterampilan menulis siswa				

ANGKET TANGGAPAN SISWA

I. Identitas

Nama :
Kelas :

II. Butir Pertanyaan

Beri tanda (√) pada skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian anda !
1 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju
3 = setuju
4 = sangat setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya merasa lebih bersemanagat saat mengikuti pembelajaran bahasa Arab (keterampilan menulis)				
2	Saya merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Arab (keterampilan menulis) menggunakan permainan bahasa				
3	Saya merasa lebih mudah mengingat kata serta kalimat menggunakan permainan bahasa				
4	Saya merasa tidak aktif bertanya setelah di ajar menggunakan metode permainan bahasa				
5	Saya merasa mudah memahami materi bahasa arab (keterampilan menulis) dengan menggunakan permainan bahasa				
6	Saya merasa membutuhkan waktu lama untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan permainan bahasa				
7	Saya mengalami peningkatan dalam menulis bahasa arab				
8	Saya merasa masih sulit membuat kalimat dan cerita bahasa arab dengan menggunakan permainan bahasa				
9	Saya baru mengalami pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan bahasa				
10	Saya merasa tidak bisa konsentrasi dengan menggunakan permainan bahasa				

الإختبار القبلي في تعليم مهارة الكتابة

Nama : _____

Kelas : _____

- أُكتُب الجُملة عَنِ "السَّاعَة" !

- *Tulislah kalimat tentang "jam"!*

١. _____

٢. _____

٣. _____

٤. _____

٥. _____

- أُكتُب الجُملة عَنِ "يَومِيَاتُنَا" !

- *Tulislah kalimat tentang "keseharian kita"!*

١. _____

٢. _____

٣. _____

٤. _____

٥. _____

الإختبار البعدي في تعليم مهارة الكتابة

Nama : _____

Kelas : _____

-

أُكتُب الجُملة عَنِ "السَّاعَة" !

Tulislah kalimat tentang "jam"!

١. _____

٢. _____

٣. _____

٤. _____

٥. _____

أُكتُب الجُملة عَنِ "يَومِيَاتُنَا" !

Tulislah kalimat tentang "keseharian kita"!

١. _____

٢. _____

٣. _____

٤. _____

٥. _____

الوثائق

الإختبار القبلي

الإختبار البعدي

اللعبة اللغوية

السيرة الذاتية

الاسم	:	فنيا نزول العادلة
رقم الجامعي	:	١٩٧٢٠٠٣٣
مكان الملاد وتاريخه	:	لامونجان، ٢٦ يناير ١٩٩٧
كلية/ قسم	:	كلية الدراسات العليا /قسم تعليم اللغة العربيّة
سنة بداية الدراسة	:	٢٠١٩م
العنوان	:	مانيار – سيكاران – لامونجان
رقم الهاتف	:	٠٨٥٧٩٤٤٣١٧٠٠
البريد الإيليكتروني	:	venia.adila2@gmail.com

سنة	دراسة الرسم
٢٠٠٢ – ٢٠٠٨	مدرسة نور الجامع الكوثر الإبتدائية الإسلامية بلامونجان
٢٠٠٨–٢٠١١	مدرسة منبع الصالحين المتوسطة الإسلامية بكرسيك
٢٠١١–٢٠١٤	مدرسة منبع الصالحين الثانوية الإسلامية بكرسيك
٢٠١٥ – ٢٠١٩	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج