

فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد
المتوسطة الإسلامية مالانج

البحث الجامعي

إعداد

إيليزا ديفي حاريسما م هـ

رقم القيد : ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤



قسم تعليم اللغة العربية

كلية العلوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك ابراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد
المتوسطة الإسلامية مالانج

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

إيليزا ديفي حاريسما م هـ

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤

قسم تعليم اللغة العربية
كلية العلوم التربية والتعليم
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٤

موافقة المشرفة

البحث الجامعي بعنوان " فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج " الذي قدمته زهرة الجنة قد فخصه المشرف ووافق على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ١٥ نوفمبر ٢٠٢٤ .


المشرفة،



الأستاذة ريسنا ريانتي ساري، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤١٨٢٠١٩٠٣٢٠٠٨

رئيس القسم،



الأستاذ الدكتور بشري مصطفى

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٢١١٢٠٠٠٠٣١

تقرير مجلس المناقشة

البحث الجامعي بعنوان " فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج " الذي قد قدمته إيليزا ديفي حاريسما م ه قد حصصته المشرفة ووافقتة على تقديمه أمام مجلس المناقشة في ١٨

ديسمبر ٢٠٢٤

مجلس المناقشة



الدكتور سيف المصطفى، الماجستير

(المناقش الرئيسي)

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٥٠٧٢٠٠٦٠٤١٠٣٢



الدكتور عيدروس محسن بن عقيل، الماجستير

(المناقش)

رقم التوظيف: ١٩٩١٠٦٠١٢٠٢٣٢١١٠٢٥



الأستاذة ريسنا ريانتي ساري، الماجستير

(السكرتير)

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤١٨٢٠١٩٠٣٢٠٠٨



JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200104110104
Nama : ELIZA DEVI KHARISMA MH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Dosen Pembimbing 1 : RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : تطبيق لعبة التردّد الذكيّة كوسيلة التعليم لمهارة الكتابة في مدرسة بني هاشم الابتدائية الإسلامية سينجاساري

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	04 Januari 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Konsultasi judul (dadu pintar) في مدرسة بني هاشم الابتدائية الإسلامية سينجاساري	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	12 Januari 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Menyelesaikan bab 1-2	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	08 Februari 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Mengumpulkan revisi bab 1-2 dan mengumpulkan bab 3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	10 Februari 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Mengumpulkan revisi bab 1-3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	15 Mei 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Validasi ahli	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	17 Mei 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi validasi ahli	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	14 Agustus 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan bab 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	21 Agustus 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi bab 4	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	03 Oktober 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	05 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	07 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Bimbingan bab 6	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	09 November 2024	RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I	Revisi bab 6	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

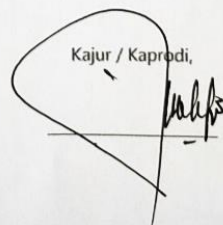
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


RISNA RIANTI SARI,M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,



إقرار الباحثة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أنا الموقعة أدناه

الاسم : إيليزا ديفي حارسما م هـ

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤

عنوان البحث : فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة
سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج قد كتبه بنفسه وليس من حق غيره. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من حقه وليس من حقي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على لجنة المناقشة.

صاحبة الإقرار



إيليزا ديفي حارسما م هـ

الرقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤

شعار

إجعل جمال ما تحب هو ما تفعله

Biarkan keindahan dari apa yang kau sukai menjadi apa yang kau lakukan

من أقوال مولانا جلال الدين الرومي

إهداء

أهدي هذا البحث الجامعي إلى :

أمي المحبوبة: أم رشيدة

(عسى الله أن يحفظها في الدنيا والآخرة ثم يعطيها صحة عافية كاملة في طول حياتها التي
قد أعطيتني دواعم دئما حتى الآن)

أبي الكريم: سوهارطونو

(عسى الله يحفظه في الدنيا والآخرة ثم يعطيه صحة عافية في كاملة طول حياته الذي
حفزني في حياتي)

وإلى أختي الكبيرة والصغيرة الأحباء: هيلين نوفيانا ليلة السجيدة وهيدا سلسبيلا

وهاروم رارا مانوارفا وهاتي بينينج يونتارتي

(عسى الله أن يعطيهم النجاح في الدنيا والآخرة قد لونوا يومي بالضحك والمشاجرات
والدموع والسرور)

وإلى أعضاء أسرتي المحبوبين وجميع المشايخ الأعزاء والأساتيد الكرماء الذي قد ربوني

وعلموني المعارف والدروس في حياتي من الصغار حتى الآن

(عسى الله أن يعطيهم الدرجة الأولى في الدنيا والآخرة)

شكر وتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أبدأ بقراءة الحمد لله رب العالمين الذي قد أعطيت الباحثة نعمًا وتوفيقًا وهداية حتى تكون الباحثة إكمال هذا البحث الجامعي. صلاة وسلامًا دائمين متلازمين على حبيبنا وشفيعنا وقرّة أعيننا مُحَمَّدٍ ﷺ وعلى آله وأصحابه أجمعين. أما هذا البحث تحت العنوان "فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج". قد انتهت كتابة هذا البحث ولا تمكن عمليتها بلا مساعدة من الآخرين، فلذلك تريد أن تقدم الباحثة جزيل الشكر لهؤلاء الذين قد ساعدوني في كتابة هذا البحث من المال والفكر والكسب يعني إلى:

١. فضيلة الأستاذ الدكتور مُحَمَّدُ زين الدين، بوصوفه مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور نور علي، بوصوفه عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الأستاذ الدكتور بشري مصطفى، بوصوفه رئيس قسم تعليم اللغة العربية مع الأستاذ ابن أحمد بموصوف سكرتير قسم تعليم اللغة العربية.
٤. فضيلة الأستاذة ريسنا ريبانتي ساري الماجستير بوصوفه مشرفة الباحثة الذي قد رشدتني وأشرفتني ووجتني في كل مراحل إعداد هذا البحث منذ بداية فكرة البحث حتى انتهاء منه حتى يكون البحث في الوقت المحدد، عسى الله يعطيه صحة عافية كاملة في طول حياته وله من أحسن الجزاء.
٥. فضيلة جميع الأساتيد والأساتيدات الذين قد علموني وربوني في حياة الباحثة حتى تكون في حال الآن عسى الله أن يعطيهم دراجة عالية.

٦. فضيلة الوالدين المحبوبين، أمي أم رشيدة وأبي سوهارطونو الذي قد ربياني وعضداني من المال والكسب والحث وجميع ذلك الأشكال منذ الصغار حتى الآن. لا جزاء مني مناسبا لهما، لا تكون هذه بنتكما إلا بأن تجزأ ببر الوالدين والدعاء عسى الله أن يحفظهما في الدنيا والأخرة ويعطيتهما سرورا ونعمة العبادة وصحة عافية كاملة في طول حياتهما.

٧. أختي الكبيرة والصغيرة الأبناء الذي قد لونوا يومي في البيت بالضحك والمشاجرات والدموع والسرور وجميع عائلتي الأخرى عسى الله أن يعطيهم فرصة حسنة في تحقيق طموحهم أكثر وأكبر مني.

٨. لصديقتي الخليلات فاطمة الزهراء وليلة المنورة وزهرة الجنة التي قد صاحبوني وسمعوني شكوي عسى الله يعطينا سلة الرحم وصادقتنا في الدنيا إلى الجنة.

٩. وجميع الأصدقاء بالجنب في قسم تعليم اللغة العربية مستوى ٢٠٢٠ من اسمهم لا يوجد في هذا البحث لأني لايمكن أن أذكر واحدا فواحدا.

عسى الله أن يعطي هذا البحث النفيعة لعالم المعارف والعلم خصوصا في فن تعلم اللغة العربية. الكاتبة هي الإنسان لا يخلو من الخطاء إن وجدت الأخطاء أوالنقصان في هذه الرسالة ليعطيه القارئ الاقتراحات. وترجو الكاتبة على الانتقادات والاقتراحات التي تمكن أن تبني تحسن هذه الرسالة حتى تكون مرجعا في الكتابة التالية.

مالانج، ١٤ نوفمبر ٢٠٢٤

الباحثة،

إيليزا ديفي

إيليزا ديفي حارهما م هـ

الرقم الجامعي: ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤

مستخلص البحث

حاريسما، إيليزا ديفي. ٢٠٢٤. فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج. البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ريسنا ريانتي ساري، الماجستير.

الكلمات الأساسية : لعبة نرد الذكي، مهارة الكتابة

لم تشرك عملية تعلم اللغة العربية في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج الطلاب بشكل كامل ونقص الإبداع والابتكار لدى المعلمين. هذا عامل أن الطلاب لا يفهمون الدرس جيدا، ويشعرون بالملل بسهولة ويجعل الطلاب يفتقرون إلى الاهتمام بدروس اللغة العربية، وخاصة مهارة الكتابة. الغرض من هذه الدراسة هو تنفيذ لعبة نرد الذكية ومعرفة فعاليتها ضد مهارة الكتابة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج. في هذا البحث، تم استخدام المنهج الكمي ويستخدم الباحث نوع التصميم شبه التجريبي للبحث. تقنية جمع البيانات هي أداة اختبار. واستخدم الباحث تطبيق *SPSS for windows* لتقييم الإصدار ٢٥ ومايكروسوفت إكسل لمعرفة ما إذا كان تطبيق نرد الذكي يمكن أن يكون مؤثرا وفعالاً في عملية تعلم مهارة كتابة.

نتائج البحث الذي تم إجراؤه في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج (١) كيفية استخدام لعبة نرد الذكي، وهي؛ يقوم الطلاب بلف النرد الملون، ثم يأخذون المغلف الملون الذي يطابق النرد الذي تم الحصول عليه، ويحتوي المغلف على الأسئلة التي يجب على الطلاب العمل عليها على السبورة. (٢) تستخدم هذه الدراسة أداة اختبار الأسئلة مع ١٥ سؤالاً مقالياً حول مادة "الأنشطة اليومية للأسرة" والتي تستخدم لقياس تحسن مهارة الكتابة. يتم إعطاء الاختبار للطلاب ٢ مرات، أي قبل وبعد استخدام نرد الذكي. كان متوسط درجة الاختبار القبلي التي تم الحصول عليها في الفصل التجريبي ٦٤. وحصل طلاب الاختبار البعدي بعد تنفيذ نرد الذكي على متوسط درجة ٨٠. هذا يدل على أن متوسط درجة الاختبار البعدي أعلى من درجة الاختبار المسبق مع تطبيق وسائط لعبة نرد الذكية. بالإضافة إلى ذلك، تظهر نتائج اختبار *t* لعينة واحدة أن قيمة ذيل sig 2 هي ٠.٠٠٠١ مما يعني أنها أصغر من مستوى الأهمية البالغ ٠.٠٠٥. أظهرت هذه النتائج أن لعبة نرد الذكية فعالة في تطبيقها في تعليم مهارة الكتابة. فلذلك بموجد هذه النتيجة يكون H_a مقبولة و H_0 مفروضة.

Kharisma, Eliza Devi. 2024. *The Effectiveness of the Smart Dice Game as a Learning Tool for Writing Skill at Islam Junior High School Sabilurrosyad Malang*. Thesis, Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang.
Supervisor: Risna Rianti Sari, M.Pd

Keywords: The Smart Dice Game, Writing Skill

The process of learning Arabic at Islamic Junior High School Sabilurrosyad has not fully engaged the students, and there is a lack of creativity and innovation from the teachers. This is a factor contributing to students not understanding the lessons well, easily becoming bored, and showing a lack of interest in learning Arabic, particularly in writing skill. The purpose of this study is to implement the Smart Dice Game and evaluate its effectiveness in improving writing skill at Islamic Junior High School Sabilurrosyad Malang. This study uses a quantitative approach and adopts a quasi-experimental design. The data collection technique used is a test instrument. The researcher used the SPSS for Windows Evaluation Version 25 and Microsoft Excel to determine whether the application of the Smart Dice Game has an impact and is effective in the teaching process of writing skill.

The results of the research conducted at Islamic Junior High School Sabilurrosyad Malang are as follows: (1) The method of using the Smart Dice Game is as follows: students roll a color dice, then pick an envelope that matches the color of the dice they rolled. The envelope contains a question that the students must answer on the whiteboard. (2) This study used a test instrument with 15 essay-type questions on the topic "Daily Activities of the Family," which were used to measure improvements in writing skill. The test was administered to students twice: before and after using the Smart Dice Game. The average pre-test score obtained in the experimental class was 64, while the average post-test score after the application of the Smart Dice Game was 80. This indicates that the average post-test score was higher than the pre-test score after using the Smart Dice Game as a learning tool. Furthermore, the results of the one-sample t-test showed that the 2-tailed significance value was 0.001, which is smaller than the significance level of 0.05. This result indicates that the Smart Dice Game is effective for use in teaching writing skill. Therefore, according to this result, the H_a is accepted and the H_0 is rejected.

Kharisma, Eliza Devi. 2024. *Efektivitas Permainan Dadu Pintar Sebagai Sarana Pembelajaran Maharah Kitabah di SMP Islam Sabilurrosyad Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Risna Rianti Sari, M.Pd

Kata Kunci: Permainan Dadu Pintar, Maharah Kitabah

Proses pembelajaran bahasa Arab di SMP Islam Sabilurrosyad belum sepenuhnya melibatkan siswa serta kurangnya kreatifitas dan inofasi guru. Hal ini adalah faktor siswa tidak memahami pelajaran dengan baik, mudah merasa bosan dan menjadikan kurangnya minat siswa dalam pelajaran bahasa arab khususnya maharoh kitabah. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan permainan dadu pintar dan mengetahui efektifitasnya terhadap maharoh kitabah di SMP Islam Sabbilurrosyad Malang. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan peneliti menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperiment Design. Adapun teknik pengumpulan datanya adalah instrumen tes. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows evaluation version 25* dan *Microsoft excel* untuk mengetahui apakah penerapan dadu pintar bisa berpengaruh dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Maharah Kitabah.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan di SMP Islam Sabilurrosyad Malang (1) Cara penggunaan permainan dadu pintar yaitu; murid melempar dadu warna, kemudian mengambil amplop warna yang sesuai dengan dadu yang didapat, amplop tersebut berisi soal yang harus dikerjakan murid di papan tulis. (2) penelitian ini menggunakan instrument tes soal dengan 15 butir soal esai pada materi “Kegiatan Sehari Hari Keluarga” yang digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis. Tes tersebut diberikan kepada siswa 2 kali yaitu sebelum dan setelah penggunaan dadu pintar. Adapun rata rata nilai pre test yang didapatkan pada kelas eksperimen adalah 64. Dan nilai post test setelah dilakukannya penerapan dadu pintar siswa memperoleh nilai rata-rata 80. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test lebih tinggi daripada nilai pre test dengan adanya penerapan media permainan dadu pintar. Selain itu dari hasil uji one sample t test menunjukkan bahwa nilai sig 2 tailed adalah 0,001 yang artinya lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan dadu pintar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran maharoh kitabah. Oleh karena itu, berdasar pada hasil diatas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

محتويات البحث

ب	صفحة الغلاف
ج	موافقة المشرفة
د	تقرير مجلس المناقشة
هـ	مواعد الإشراف
و	إقرار الباحثة ,, ,, ,,
ز	شعار
ح	إهداء
ط	شكر وتقدير
ك	مستخلص البحث
ن	المحتويات

الفصل الأول

الإطار العام والدراسات السابقة

أ.	خلفية البحث
ب.	أسئلة البحث
ج.	أهداف البحث
د.	فوائد البحث
هـ.	حدود البحث
و.	الدراسات السابقة
ز.	تحديد المصطلحات
ح.	هيكل البحث

الفصل الثاني الإطار النظري

المبحث الأول: وسائط التعليم

- أ. مفهوم وسائط التعليم..... ١٠
- ب. وظائف وفوائد وسائط التعليم..... ١٠
- ج. أنواع وسائط التعليم..... ١١

المبحث الثاني: لعب نرد الذكي

- أ. مفهوم لعب نرد الذكي..... ١٢
- ب. أهداف لعب نرد الذكي..... ١٣
- ج. تعليمات لعب نرد الذكي..... ١٣

المبحث الثالث: المهارة الكتابة

- أ. مفهوم مهارة الكتابة..... ١٣
- ب. أهداف تعليم مهارة الكتابة..... ١٤
- ج. تقنيات تعليم مهارة الكتابة..... ١٥
- المبحث الرابع: فروض البحث..... ١٦

الفصل الثالث

منهجية البحث

- أ. مدخل البحث ونوعه..... ١٧
- ب. ميدان تاجت..... ١٨
- ج. مجتمع البحث وعينته..... ١٨
- د. البيانات ومصادرها..... ١٩
- هـ. أدوات البحث..... ٢٠
- و. صدق البيانات وثباتها..... ٢٠
- ز. أسلوب جمع البيانات..... ٢٢

- ح. تحليل البيانات ٢٣
- ط. إجراء البحث ٢٧

الفصل الرابع

عرض البيانات ونتائج البحث

- أ. تطبيق وسيطة لعبة نرد الذكي في تعلم مهارة الكتابة..... ٢٩
- ب.فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي في ترقية مهارة الكتابة..... ٣٣
- ج. نتائج تحليل البيانات..... ٣٦

الفصل الخامس

مناقشة البحث

- أ. تطبيق لعبة نرد الذكي في تعلم مهارة الكتابة ٣٩
- ب.فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي لترقية قدرة مهارة الكتابة..... ٤٠

الفصل السادس

الخاتمة

- أ. الخاتمة..... ٤٣
- ب.الاقتراحات..... ٤٤

قائمة المراجع

- أ. المراجع العربية..... ٤٥
- ب. المراجع الإندونيسية ٤٦

الملاحق

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

تعتبر لعبة نرد الذكي كأداة تعليم لمهارة كتابة مهمة جدا في مواجهة التحدي المتمثل في تعليم مهارة كتابة، وهو جانب حاسم في إتقان اللغة العربية. مهارة الكتابة لها دورا مهما في قدرة الطلاب على فهم الكتابة وإنتاجها، ولكنه غالبا ما يواجه عقبات مختلفة، مثل نقص الحافز والقيود المفروضة على طرق التعليم التقليدية.¹

لا تتعلق أهمية مهارة كتابة بالكفاءة الرسمية في استخدام القواعد فحسب، بل تتعلق أيضا بقدرة الطلاب على التعبير عن أفكارهم وأفكارهم بوضوح وبتماسكة. (١) شرح أهمية المروحة كمهارة أساسية في تعليم اللغة العربية. (٢) بيان دور كتاب المرحوح في فهم وإنتاج النصوص المكتوبة، بشكل رسمي وغير رسمي.^٢

في سياق تعليم اللغة العربية، يصبح مهارة كتابة أساسا للتواصل الكتابي الكافي، مما يفتح الباب للوصول إلى فهم أعمق للثقافة والأدب والعلوم العربية.^٣ ينطلق هذا البحث من فهم أن الابتكار في مناهج التعليم ضروري لزيادة فعالية الطلاب ومشاركتهم. يمكن أن يكون دمج نرد الذكي كطريقة تعليمية حلا مثيرا للاهتمام وفعالا.

بناء على الملاحظات خلال فترة التدريب يوم الأربعاء ٦ ديسمبر ٢٠٢٣، تم العثور على العديد من العقبات في تعليم مهارة الكتابة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج. يحدث إتقان المواد الأقل بسبب وسائط التعليم الأقل إثارة للإهتمام التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل، وبالتالي فإن المواد التي يقدمها المعلم لا يتم فهمها على النحو الأمثل. بالإضافة إلى ذلك، يصبح انخفاض الدافع ومشاركة الطلاب عقبات خطيرة في سياق التعليم التقليدي مهارة كتابة.^٤ غالبا ما تكون عمليات التعليم الأقل

¹ Nur Sholeh, "STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS RESOURCE BASED LEARNING," t.t. hlm 198.

² Talqis Nurdianto, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Zahir Publishing). hlm 22.

³ Elok Rufaiqoh dkk., "PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH DALAM PERSFEKTIF TEORI KONSTRUKTIVISME DI MADRASAH ALIYAH PROGRAM KEAGAMAAN" 3 (2024). hlm 2.

⁴ Guru SDI Bani Hasyim, Hasil Wawancara Studi Pendahuluan, 6 Desember 2023.

إثارة للاهتمام غير قادرة على إلهام الطلاب للمشاركة بنشاط في التعليم، مما يؤدي إلى انخفاض الاهتمام والميل إلى التغاضي عن أهمية الكتاب القاهر. لذلك، أصبحت الحاجة إلى مناهج تعليمية مبتكرة وجذابة ملحة بشكل متزايد لزيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم على إتقان مهارة كتابة بشكل أكثر فعالية.

في العديد من الدراسات السابقة، أثبتت الألعاب التعليمية نجاحها في زيادة الدافع والقدرة لدى الطلاب بما في ذلك، وجدت أن وسائل النرد فعالية في تعليم الأبجدية الأطفال نتائج مرضية لأنها يمكن أن تحسن القدرة على التعرف على الأبجدية في أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال ميلاتي تايابو وينصح المدرس/ والدين استخدام هذه الوسائط لتطوير القدرة على التعرف على الأبجدية عند الأطفال.⁵ ثم البحث التالي بعرض أن استخدام وسائط نرد الذكيمن خلال نموذج التعلم السريع فعال في نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة كاليوجوساري بيكالونجان.⁶ وجدت وسائط نرد الذكي المطورة نتائج صحيحة وعملية وفعالة.⁷

من بعض الأبحاث التي تم ممارستها من قبل، يمكن استنتاج أن الدور المهم لمهارة الكتابة وإمكانيات الألعاب التعليمية الذكي يمكن أن تقدم مساهمة ذات مغزى في تطوير أساليب تعليمية أكثر ابتكارا وفعالية في تسهيل فهم اللغة العربية، وخاصة مهارة الكتابة للطلاب.⁸

بناء على الشرح السابق، ينجذب الباحثة أن يتخذ العنوان "فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج"، ومن المؤمل أن يتمكن هذا البحث من التعامل مع مشاكل التعليم الموجودة في

⁵ Fatimah, "Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenai Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kab. Wakatobi Sulawesi Tenggara," 2023.

⁶ Dewi Ratnasari, Joko Sulianto, dan Ratna Wahyu Pusari, "KEEFEKTIFAN MEDIA DAPIN MELALUI MODEL ACCELERATED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA," 2017.

⁷ Kurniati, "Pengembangan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar," 2022 t.t.

⁸ عمر الفاروق، أهمية استخدام الوسائل التعليمية يف تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها. ٢٠١٣.

المدارس وذلك لتشجيع مبادرات المعلمين لتنفيذ تعلم أكثر فاعلية لمهارة الكتابة مع وسائل نرد الذكي.

ب. أسئلة البحث

بناء على الخلفية السابقة، يمكن العثور على ما يلي:

١. كيف تطبيق لعبة نرد الذكي في تعليم مهارة الكتابة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج؟
٢. ما فعالية تنفيذ لعبة نرد الذكي في تحسين قدرة مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج؟

ج. أهداف البحث

- انطلاقاً من صياغة المشكلة، يمكن معرفة الغرض من هذه الدراسة على النحو التالي:
١. وصف تطبيق لعبة نرد الذكي في تعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.
 ٢. معرفة فعالية تنفيذ لعبة نرد الذكي في تحسين القدرات مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.

د. فوائد البحث

فوائد هذا البحث هي :

أ. الفائدة النظرية

١. من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث دراسة ومادة لتطوير العلوم التربوية لتحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب من خلال أساليب اللعب.
٢. كأساس لمزيد من البحث حتى يتمكن من تحسين وإضافة نظرة ثاقبة للباحثين في تطوير العلوم و وسائل التعليم لدى الطلاب.

٣. المساهمة في عالم التعليم في الجهود المبذولة لتحسين قدرة كتب محروط بين الطلاب.

٤. من المؤمل أن تكون نتائج هذا البحث دراسة ومادة لتطوير العلوم التربوية من أجل التغلب على صعوبات تعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب.

ب. الفائدة التطبيقية

١. للباحثة

يمكن تحسين المعرفة والخبرة في عالم التعليم إلى معلمين محترفين

٢. للطلاب

تحسين مهارة الكتابة بحيث تساعد على فهم الدرس جيدا

٣. للمدرس

تحسين جودة المعلمين في عملية التعليم

٤. للمؤسسات

(١) كمساهمة في المؤسسة من أجل تحسين عملية التعليم.

(٢) بالنسبة للمؤسسة قيد الدراسة يمكن أن تكون مساهمة لمنظم المؤسسة

التعليمية/ المدرسة ويمكن للمعلمين في المستوى الأولي تقديم حلول في

التغلب على صعوبة تعليم مهارة الكتابة لدى الطلاب.

هـ. حدود البحث

بناء على خلفية المشكلة، لا بد من حصر المشكلة حتى يمكن التعرف على البحث الذي تم إجراؤه بشكل فعال، يقتصر هذا البحث على تنفيذ التعليم باستخدام طريقة لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج، من خلال معرفة التطور الأكاديمي للطلاب والمواقف الصفية التي تشمل عملية التعليم والتعلم :

١. التطوير الأكاديمي للطلاب :مهارة الكتابة لدى الطالب

٢. الوضع في الفصل : أنشطة التعليم

٣. تنفيذ وسائط لعبة نرد الذكي

(١) تنفيذ التعليم باستخدام وسائط نرد الذكي

(٢) مزايا وعيوب التعليم باستخدام وسائط نرد الذكي

(٣) تأثير تعلم نرد الذكي

و. الدراسات السابقة

كإعتبار في هذه الدراسة، يحاول الباحثة العثور على مراجع تتوافق مع البحث أو البحث المراد بحثه هنا، ومن ثم تكون نتائج البحث السابق مناسب كمراجع. في هذه الدراسة هناك العديد من الأطروحات ذات الصلة التي يمكن استخدامها كمواد للبحوث السابقة، بما في ذلك:

١. أطروحة فاطمة، قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة، جامعة علاء الدين الإسلامية الحكومية ماكاسار ٢٣ ٢٠٢٠، بعنوان "فاعلية استخدام وسائط النرد على القدرة على التعرف على أبجدية الأطفال في روضة ميلاتي تايابو، واكاتوي ريجنسي، جنوب شرق سولاويزي" مع نتائج بحثية مرضية بسبب استخدام وسائط النرد فعالة في تحسين القدرة على التعرف على الأبجدية للأطفال المجموعة أ في روضة ميلاتي تايابو، لذلك، يوصى بأن يتمكن الآباء والمعلمون من استخدام وسائط نرد الذكي لتطوير جوانب مختلفة من نمو الطفل مثل القدرة على التعرف على الأبجدية.^٩

٢. أطروحة كورنياي، قسم تعليم معلمي المدارس الابتدائية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج ٢٢ ٢٠٢٠، بعنوان "تطوير وسائط نرد الذكي لزيادة دافع التعلم لطلاب الصف الأول الابتدائي" تظهر هذه الدراسة أن نتائج وسائط نرد

^٩ Fatimah, "Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenai Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kab. Wakatobi Sulawesi Tenggara," 2023.

الذكي التي تم تطويرها بشكل فعال يمكن أن تزيد من دافع التعليم لطلاب الصف الأول الابتدائي.^{١٠}

٣. مجلة دوي جولي بريونو، معهد القديري الإسلامي جمبر ٢٠٢٢، بعنوان "تطبيق وسائل تعلم اللغة لتحسين مهارة الكتابة لطلاب الصف السابع أ في المدرسة الإسلامية الوسط دار الحكمة ٢ ولوهان" كان هذا البحث ناجحاً لأن تعليم اللغة العربية بطريقة اللعبة العربية كان فعالاً للغاية، لأن الطلاب أصبحوا مهتمين وأثاروا الفضول حتى أن الطلاب الذين كان من الصعب كتابتهم في الأصل، اشعر تدريجياً بالسهولة وحقق تعلمًا ممتعًا بنتائج مرضية.^{١١}

جدوال ١٠١ الدراسة السابقة

الإختلاف	الدراسة السابقة	الرقم	البحث
الفرق في هذه الدراسة هو في المواد المطبقة هي التعرف على الحروف الأبجدية في مرحلة رياض الأطفال	فاطمة بعنوان "فاعلية استخدام وسائل النرد على القدرة على التعرف على أبجدية الأطفال في روضة ميلاتي تايابو، واكاتوبي ريجنسي، جنوب شرق سولاويزي" (٢٠٢٣)	١.	فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج
تم العثور على هذه الاختلافات في الدراسة في طريقة	كورنياتي بعنوان "تطوير وسائل نرد الذكي لزيادة دافع التعلم لطلاب	٢.	

¹⁰ Kurniati, "Pengembangan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar," 2022.

¹¹ Dwi Juli Priyono, "Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis (Maharatul Kitabah) Siswa Kelas VII A Di Mts Darul Hikmah 2 Wuluhan," *Lisan An Nathiq : Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (20 November 2022): 1–17, <https://doi.org/10.53515/lan.v4i1.4889>.

البحث المستخدمة هي أبحاث التنمية	الصف الأول الابتدائي " (٢٠٢٢)		
تم العثور على هذه الاختلافات في وسائل التعليم المستخدمة والمطبقة على مستوى مدرسة التسنوية	دوي جولي بريونو بعنوان "تطبيق وسائط اللعبة للغة لتحسين مهارة الكتابة (مهارة الكتابة) لطلاب الصف السابع أ في المدرسة الإسلامية الوسط دار الحكمة ٢ ولوهان" (٢٠٢٢)	.٣	

ز. تحديد المصطلحات

تعريف المصطلح هو تعريف بحثي لمؤشر أو موضوع البحث المراد دراسته، لتوفير نفس الفهم، بحيث لا يكون هناك تفسير متعدد، بين الباحثة والقارئ. التعريف العملي في هذه الدراسة هو كما يلي:

١. وسائط التعليم

وسائط التعليم هي أحد مكونات موارد التعليم أو المركبات المادية التي تحتوي على مواد تعليمية في بيئة الطلاب يمكن أن تحفز الطلاب على التعليم. تتضمن وسائط التعليم أدوات تستخدم فعليا لنقل محتوى المواد التعليمية، والتي تتكون من الكتب ومسجلات الأشرطة والأشرطة ومقاطع الفيديو ومسجلات الفيديو والأفلام والشرائح (صور الإطار) والصور والرسومات والتلفزيون وأجهزة الكمبيوتر.^{١٢}

¹² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang) 2016.

٢. نرد الذكي

نرد الذكي هي لعبة تعليمية يمكن استخدامها لتحسين القدرات المعرفية للأطفال، مثل القدرة على التفكير والتذكر وحل المشكلات. تستخدم هذه اللعبة النرد الذي تم تعديله بالصور أو الكتابة التي تحتوي على مواد تعليمية.^{١٣}

٣. مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هو القدرة على وصف أو التعبير عن محتويات العقل، بدءاً من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة، وهي التأليف.^{١٤}

ح. هيكل البحث

في المناقشة يجب أن تستند إلى إطار ذهني واضح ومنظم. يجب تقديم المشكلة بترتيبها، ووضع شيء أولاً يجب أن يأتي أولاً، وإنهاء شيء يجب إنشاؤه وما إلى ذلك. لذلك، يجب أن يكون هناك نقاش منهجي كإطار يستخدم كمرجع في التفكير المنهجي. يتم إعداد كتابة هذه الأطروحة بشكل منهجي على النحو التالي:

الفصل الأول : المقدمة، ويحتوي على خلفية المشكلة، وتركيز البحث، وأهداف البحث، وفوائد البحث، وأصالة البحث، وتعريف المصطلحات، ومنهجية المناقشة.

الفصل الثاني : مراجعة الأدبيات، ويحتوي على تفسيرات نظرية ومفاهيمية تتعلق بالبحث الذي يتعين القيام به وإطار التفكير في البحث الذي يتعين القيام به.

الفصل الثالث : هو فصل يحتوي على مناهج البحث التي تشمل: مناهج وأنواع البحث، وحضور البحث، وموقع البحث، والبيانات ومصادر البيانات، وتقنيات جمع البيانات، وتحليل البيانات وإجراءات البحث التي يتعين على الباحثين القيام بها

¹³ Navisah Meuthia dan Suyadi Suyadi, "Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (30 November 2021): 357–66, <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>.

¹⁴ Hastang Hastang, "Upaya Optimalisasi Maharah Kitabah Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Al-Jumlah," *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* 12, no. 1 (20 Juni 2019): 62, <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.176>.

الفصل الرابع : التعرض للبيانات ونتائج البحوث، ويحتوي على لمحة عامة عن خلفية البحث، والتعرض لبيانات البحث التي تحتوي على وصف وصف للبيانات المستخدمة للإجابة على صياغة المشاكل ونتائج البحوث التي نحصل عليها في موقع البحث.

الفصل الخامس : مناقشة نتائج البحث، ويحتوي على مناقشة لنتائج البحوث التي تم ذكرها في الفصل ٤ لها أهمية للبحث بأكمله، ثم تحليلها للعثور على نتائج البحوث التي قام بها الباحثون عند الذهاب إلى الميدان ونتائج صياغة المشكلة.

الفصل السادس: الختام، يحتوي على الاستنتاجات التي تم الحصول عليها من نتائج البحوث التي تم إجراؤها والاقتراحات التي يمكن استخدامها لتحسين الأنشطة التي تحتاج إلى تطوير.

الفصل الثاني الإطار النظري

المبحث الأول : وسائل التعليم

أ. مفهوم وسائل التعليم

وسائل التعليم هي جميع أشكال ووسائل توصيل المعلومات التي تم إنشاؤها أو استخدامها وفقاً لنظرية التعليم، ويمكن استخدامها لأغراض التعليم في توجيه الرسائل، وتحفيز أفكار الطلاب ومشاعرهم وانتباههم واستعدادهم لتشجيع عملية تعليم حكيمة وموجهة ومضبوطة.¹⁵

من الشرح السابق، خلص الباحث إلى أنه استخدام الوسائل لنقل الرسائل. في أنشطة التعليم، يمكن تسمية الوسائل بوسائل التعليم كوسيط بين المعلمين والطلاب تحتوي على مادة أو محتوى درس مع مواد معينة. يمكن أن يؤدي استخدام وسائل التعليم إلى جذب انتباه الطلاب، وجعل المواد التعليمية أكثر وضوحاً، والأساليب أكثر تنوعاً، وتصبح الدروس أكثر فعالية، وسيقوم الطلاب بمزيد من أنشطة التعليم (وليس فقط الاستماع إلى المعلم).¹⁶

ب. وظائف وفوائد وسائل التعلم

تشمل فوائد وسائل التعلم للطلاب ما يلي:¹⁷

١. زيادة الدافع للتعليم
٢. توفير وتعزيز تنوع التعليم
٣. توفير هيكل المواد التعليمية وتسهيل تعليم الطلاب بشكل مستقل
٤. توفير المعلومات والنقاط الرئيسية بشكل منهجي لتسهيل عملية التعليم

¹⁵ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Forum Kajian Isu Terkini Kajian Pendidikan: *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010), <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

¹⁶ Muhammad Yaumi, "MEDIA PEMBELAJARAN,"

¹⁷ Sari dkk, "Modul Media Pembelajaran,". hlm 4.

٥. تحفيز الطلاب على التفكير والتحليل
٦. خلق ظروف التعليم والمواقف دون ضغوط
٧. يمكن للطلاب فهم الموضوعات المطروحة بشكل منهجي من خلال وسائط التعليم

وظائف وسائط التعليم هي كما يلي:

١. وضوح الرسالة حتى لا تكون لفظية للغاية
٢. التغلب على قيود المكان والزمان والطاقة والقوة الحسية
٣. إيقاظ روح التعليم، والمزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب ومصادر التعليم
٤. تمكين الطلاب من التعليم بشكل مستقل وفقا لمواهبهم وقدراتهم البصرية والسمعية والحركية
٥. يوفر نفس الدافع، يساوي التجربة ويؤدي إلى نفس التصور

ج. أنواع وسائط التعلم

كل طريقة تدريس لها خصائصها الخاصة. يمكن رؤية هذه الخصائص من عرض الوسائط المقدمة. كل نوع من أنواع الوسائط له قدرات أو خصائص أو ميزات محددة يمكن استخدامها لأغراض محددة أيضا. السمات الخاصة التي تمتلكها وسائل الإعلام التعليمية تميز وسائل الإعلام عن الأنواع الأخرى من وسائل الإعلام. هناك عدة أنواع من أوضاع التعليم بما في ذلك:^{١٨}

١. تقنية الطباعة هي طريقة لإنتاج أو نقل المواد التي تتضمن نصوصا أو صورا فوتوغرافية أو تمثيلات فوتوغرافية للصور والنسخ.
٢. التكنولوجيا السمعية البصرية هي وسيلة لتوليد أو توصيل المواد باستخدام الآلات الميكانيكية والإلكترونية لنقل الرسائل الصوتية والمرئية. يتميز التدريس

¹⁸ Jepri Nugrawiyati, "LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," t.t.

السمعي البصري بوضوح باستخدام الأجهزة أثناء عملية التعلم، مثل أجهزة عرض الأفلام ومسجلات الأشرطة وأجهزة العرض المرئية الواسعة.

٣. التكنولوجيا القائمة على الكمبيوتر هي طريقة لإنتاج أو تسليم المواد باستخدام مصادر قائمة على المعالجات الدقيقة، والمواد الناتجة رقمية.

٤. التكنولوجيا المدججة هي طريقة لإنتاج أو تسليم المواد التي تجمع بين استخدام أشكال الوسائط التي يتحكم فيها الكمبيوتر. مزيج من العديد من التقنيات هو الأكثر تقدماً.

المبحث الثاني : لعب نرد الذكي

أ. مفهوم اللعب نرد الذكي

يأتي النرد من الكلمة اللاتينية "datum" والتي تعني شيئاً معطى أو لعباً. النرد هو كائن على شكل مكعب. على ستة جوانب عادة ما يتم رسم الرسومات، ويتم ترقيم ثقب مختلفة. في حين أن وسائط النرد عبارة عن وسائط صندوقية صغيرة على شكل مكعب تتكون من ٦ جوانب ويتم إعطاء كل جانب أرقاماً أو أحرف أو صوراً يمكن استخدامها للألعاب.^{١٩}

بناءً على هذا الرأي، خلص الباحثون إلى أن نرد الذكي هو لعبة تعليمية يمكن استخدامها لتحسين القدرات المعرفية للأطفال، مثل القدرة على التفكير والتذكر وحل المشكلات. تستخدم اللعبة النرد الذي تم تعديله بالصور أو الكتابة التي تحتوي على مواد تعليمية. يتم إلقاء النرد وسوف يسقط، بأعداد يمكنهم إصدار أسئلة أو أوامر للقيام بها.

¹⁹ Emil Saladina Winatri, "Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PG-PAUD," t.t. hlm 6.

ب. أهداف لعبة نرد الذكي

الأهداف المتوقعة في لعبة كرايس الذكي هي على النحو التالي:²⁰

١. يتعلم الطلاب الاصطفاف ليتناوبوا على لعب نرد الذكي
٢. يتعلم الطلاب تلقي أسئلة الأوامر عند استلامها
٣. تحفيز الطلاب على التفكير وإنجاز مهامهم
٤. كن صادقا في اللعبة دون غش
٥. جذب انتباه الطلاب ليكونوا أكثر تحفيزا في التعليم

ج. تعليمات لعبة نرد الذكي

فيما يلي خطوات لعبة نرد الذكي:²¹

١. يقوم المعلمون بإعداد وسائل الإعلام وفقا لاحتياجات المواد التعليمية
٢. يشرح المعلم قواعد لعبة نرد الذكي
٣. تبدأ اللعبة، يلعب المتعلمون نرد الذكي بتعليمات المعلم، تتم اللعبة بشكل فردي وليس في مجموعات
٤. يقوم الطلاب برمي النرد الذي يحتوي على ٦ ألوان على كل جانب
٥. يتم ضبط اللون الذي تم الحصول عليه من رمي النرد على المغلف الملون الذي يحتوي على سؤال الأمر
٦. يأخذ الطلاب ورقة واحدة من أسئلة الأوامر ثم يعملون عليها

المبحث الثالث : المهارة الكتابة

أ. مفهوم مهارة الكتابة

²⁰ Diterbitkan Oleh, "PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA (PMM) FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUMATERA UTARA MEDAN," t.t.

²¹ Fatimah, "Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenai Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kab. Wakatobi Sulawesi Tenggara," 2023.

الكتابة حسب اللغة هو مجموعة منظمة ومنظمة من الكلمات. معنى الكتابة هو كلمة هي مجموعة من الكلمات التي يتم ترتيبها وتحتوي على معنى، لأن الكتابة لن تتشكل إلا في وجود كلمات عادية. ومع الكتابة يمكن للإنسان أن يصب تعبير قلبه بحرية وفقا لما يعتقد. من خلال صب التعبير المكتوب، من المأمول أن يتمكن القراء من فهم ما يريد المؤلف التعبير عنه. مهارات الكتابة هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتويات الأفكار، بدءا من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة مثل الكتابة.²²

يمكن أن نستنتج من التفسير أعلاه أن الكتابة هي مهارة لغوية شاملة تظهر لإنتاج شيء يسمى الكتابة. هناك ثلاثة مكونات على الأقل مدججة في أنشطة الكتابة، وهي: (١) إتقان اللغة المكتوبة، بما في ذلك المفردات والبنية والجمل وال فقرات والتهجئة والبراغماتية وما إلى ذلك. (٢) إتقان محتوى المقال وفقا للموضوع المراد كتابته. (٣) إتقان أنواع الكتابة، أي كيفية ترتيب محتوى الكتابة باستخدام اللغة المكتوبة لتشكيل التكوين المطلوب.

ب. أهداف تعليم مهارة الكتابة

الغرض من تعليم الكتابة العربية على النحو التالي:²³

١. كتابة الحروف العربية وفهم العلاقة بين أشكال الحروف والأصوات
٢. كتابة جمل عربية بأحرف منفصلة وحروف متسلسلة بأشكال حروف مختلفة إما في البداية أو الوسط أو النهاية
٣. إتقان كيفية كتابة اللغة العربية بشكل واضح وصحيح
٤. إتقان كتابة نسخ الخط أو البقع أسهل في التعلم

²² Munawarah Munawarah dan Zulkifli Zulkifli, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (5 Januari 2021): 22, <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>. hlm 24.

²³ Munawarah Munawarah dan Zulkifli Zulkifli, "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab," *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (5 Januari 2021): 22, <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>. hlm 26.

٥. إتقان/ قادر على الكتابة من اليمين إلى اليسار
٦. معرفة علامات الترقيم والتعليمات وكيفية استخدامها
٧. معرفة مبادئ الإملاء ومعرفة ما هو وارد في اللغة العربية
٨. ترجمة الأفكار في كتابة الجمل باستخدام قواعد اللغة العربية التي تتوافق مع الكلمة
٩. ترجمة الأفكار في كتابة الجمل الصحيحة باستخدام الكلمة الصحيحة في سياق تغيير شكل الكلمات أو تغيير بناء المعنى (مفرد، ممتن جامع، مددكار، مؤنس، إدهافات، إلخ)
١٠. ترجمة الأفكار المكتوبة باستخدام القواعد المناسبة
١١. استخدم أسلوباً مناسباً للعنوان أو الفكرة التي يتم ذكرها
١٢. سرعة الكتابة تعكس نفسها بلغة صحيحة ودقيقة وواضحة ومعبرة

ج. تقنيات تعلم مهارة الكتابة

تقنيات التعلم هي طرق ملموسة تستخدم أثناء عملية التعليم. في حين أن تقنيات تعليم الكتابة هي طريقة لتدريس (تقديم أو ترسيخ) المواد التعليمية باللغة العربية، وخاصة جوانب مهارات الكتابة.^{٢٤}

في عملية تعلم مهارة الكتاب هناك عدة تعليمات عامة، وهي كما يلي:^{٢٥}

١. توضيح المادة التي تعلمها الطلاب، بمعنى عدم إخبار الطلاب بالكتابة قبل أن يستمع إليها الطلاب جيداً، وأن يكونوا قادرين على تمييز النطق ومعرفة القراءة.

٢. أخبر الطلاب بأهدافهم التعليمية

٣. ابدأ في تدريس الكتابة بوقت كاف

^{٢٤} عبد مصطفى خصاونة، أسس تعليم الكتابة الإبتدائية (عمان: جدار للكتاب العالمي). ٢٠٠٨.

^{٢٥} أمين أميني عبد الغاي، الكيف في قواعد الإملاء والكتابة (القاهرة: دار التوفيقية للتراث). ٢٠١٢.

٤. المبادئ التدريجية، من البسيط إلى الصعب. تبدأ نماذج الدروس بما يلي:

(١) نسخ الرسائل

(٢) نسخ كلمة

(٣) اكتب جملة بسيطة

(٤) اكتب جزءاً من الجملة الموجودة في النص أو المحادثة

(٥) اكتب إجابات على الأسئلة

(٦) إملاء

(٧) التأليف الهادف (على سبيل المثال مع الصور)

(٨) تأليف مجاني

٥. حرية الكتابة

٦. تعليم القات

٧. تعليم الإملاء

المبحث الرابع : فروض البحث

الفروض وفقاً لعبد الله هي إجابة مؤقتة لمشكلة البحث حتى يتم جمع الأدلة من

خلال البيانات التي تم جمعها. لذا فإن الفرضية في هذه الدراسة هي:

(H_a): هناك تأثير على تنفيذ لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل

الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.

(H_0): لا يوجد أي تأثير على تنفيذ لعبة نرد الذكي كوسيلة لتعليم مهارة الكتابة في

مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

يستخدم هذا البحث منهج البحث الكمي، ويستند هذا النوع من البحث على الخبرة التجريبية، من خلال جمع البيانات في شكل أرقام يمكن حسابها وعدديا. لأنه في هذه الدراسة هناك متغيران سيتم دراستهما، وهما استخدام وسائل الرد والقدرة على أن تكون كلي القدرة لدى الطلاب. في هذه الدراسة، ما سيتم فحصه هو تأثير هذين المتغيرين بحيث يستخدمان المتغيرات الكمية. النهج الكمي هو دراسة تستخدم أساسا الأساليب الاستنتاجية والاستقرائية. يهدف المنهج الكمي إلى اختبار النظريات وبناء الحقائق وإظهار العلاقات بين المتغيرات وتوفير إحصائيات وصفية لكتابتها باستخدام جوانب القياس والحساب والصيغ.²⁶

يستخدم هذا البحث نوعا من البحث التجريبي. البحث التجريبي هو طريقة بحث تستخدم للبحث عن تأثير بعض العلاجات على الآخرين في ظل ظروف خاضعة للرقابة. كان شكل التصميم قبل التجريبي المستخدم في هذه الدراسة عبارة عن تصميم اختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. استخدمت هذه الدراسة مجموعة واحدة فقط بدون مجموعة مقارنة. في هذا التصميم، تم إجراء الملاحظات مرتين، وهي: قبل التجربة وبعد التجربة. لتسهيل الأمر على الباحثين لمعرفة تأثير علاج واحد على آخر.²⁷

O1	X	O2
----	---	----

²⁶ Siti Romlah, "PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif)," 2021. hlm 5.

²⁷ Zaenal Arifin, "METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN," .

معلومات:

O1 : قيمة الاختبار القبلي (قبل العلاج)

X : تطبيق التجريبية

O2 : قيمة الاختبار البعدي (بعد العلاج)

ب. ميدان البحث

سيتم إجراء هذا البحث على طلاب المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج. اختار الباحثة موقع في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج، مالانج لتحديد فعالية أساليب التعليم معلبة نرد الذكي على قدرات الطلاب المطلقة.

ج. مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو جميع أشياء من البحث. المجتمع هو منطقة معممة تتكون من أشياء أو مواضيع لها كميات وخصائص معينة تحددها الباحثة لتعلمها واستخلاص النتائج. أما العينة هي جزء من المجتمع الذي يملك خصائص أو شرائط معينة. يمكن أن تؤخذ بيانات البحث حسب المجتمع وتؤخذ حسب المعينة. إذا كان الباحث يأخذ بعض المجتمع من بيانات البحث فيسمى بحث العينة. وإذا كان الباحث يستخدم جميع المجتمع من بيانات البحث فيسمى بحث المجتمع. قال أريكونطا إذا كان المجتمع أقل من مائة ينبغي تؤخذ جميع المجتمع. ثم إذا كان المجتمع أكثر من مائة ينبغي تؤخذ عشرة إلى خمسة عشر في المائة أو عشرين إلى عشرين وخمسة في المائة بنظر الوقت.²⁸

²⁸ Renggo, Yuniarti Reny, and S. Kom., "POPULASI DAN SAMPEL KUANTITATIF." *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN KOMBINASI*. (Bandung: Media Sains Indonesia,). 2022. hlm 43.

مجتمع الإحصائي في هذه الدراسة هو جميع الطلاب في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.

العينة التي سيتم استخدامها في هذه المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج هي متعلمي المدارس. أخذ العينات هو طريقة لتحديد عدد العينات وفقا لحجم العينة التي سيتم تقديمها كمصدر للبيانات من خلال مراعاة خصائص وتوزيع السكان من أجل الحصول على عينة تمثيلية. تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذه الدراسة هي عينة مشبعة لأنه تم أخذ عينات من أقل من ٣٠ شخصا وجميع أفراد المجتمع.

د. البيانات ومصادرها

البيانات هي جميع المعلومات في شكل أرقام وكلمات تم الحصول عليها من الميدان، وفقا للحقائق والواقع. تتكون البيانات المستخدمة في هذه الدراسة من عدة أمور تتوافق مع موضوع المشكلة المراد دراستها، وهي كما يلي:

(١) بيانات عن عملية تعلم اللغة العربية التي يقوم بها معلم الفصل

(٢) بيانات عن تطبيق أساليب التعلم في الفصل الخامس

(٣) بيانات عن حالة القدرات الروحية للطلاب

تنقسم مصادر البيانات في هذه الدراسة إلى مصادر بيانات الأساسية ومصادر بيانات ثانوية.

(١) مصادر بيانات الأساسية

في هذه الدراسة، تنقسم مصادر البيانات الأولية إلى ٢ أشياء؛ الاختبارات والاستبيانات المعطاة لطلاب الصف الخامس في المدرسة. فيما يتعلق بالمكان، فهي معلومات تم الحصول عليها مباشرة من مصادر في هذا المجال، وهي المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج، مالانج. في عنصر الجاني، اختار الباحث إجراء مقابلات مع معلمي

الفصل والعديد من طلاب الصف الخامس في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج، بهدف معرفة المعلومات المتعلقة بمشكلات تعليم اللغة العربية وخاصة على قدرة مهارة كتابة. بينما تركز الأنشطة على أنشطة التعليم والتعود التي تدعم قدرات الطلاب المطلقة.

(٢) مصادر بيانات ثانوية

تم العثور على مصادر البيانات الثانوية في هذه الدراسة في المعلومات التي تم جمعها ودراستها في شكل بيانات من المقابلات والملاحظات مدعومة بالوثائق.

هـ. أدوات البحث

أدوات البحث هي أدوات تستخدم لقياس الظواهر الطبيعية والاجتماعية المرصودة، وأدوات البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي المبادئ التوجيهية للمقابلات والمبادئ التوجيهية للمراقبة وشبكات الاستبيان ومؤشرات الأسئلة.²⁹

و. صدق البيانات وثباتها

قبل أن يوزع الباحثة أدواتهم على موضوعات البحث، من الضروري إجراء الاختبار أولاً لتحديد جدوى الأداة التي يتم توزيعها. تشمل الاختبارات:³⁰

١. اختبار الصلاحية

بعد جمع بيانات البحث، ستكون المرحلة التالية اختبار الصلاحية. اختبار الصلاحية هو قياس يشرح مستوى صحة أو صحة البيانات التي تم

²⁹ Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>. hlm 5.

³⁰ Riko Al Hakim, Ika Mustika, dan Wiwin Yuliani, "VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (18 Juli 2021): 263, <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>. hlm 265.

الحصول عليها. يظهر اختبار الصلاحية درجة الدقة في الدراسة بين البيانات الموجودة على الكائن والبيانات التي يجدها الباحث. اختبار صحة أداة الاستبيان باستخدام صيغة عزم المنتج. ثم قارن r_{hitung} مع r_{tabel} مع مستوى معنوي 0,05 إذا $r_{tabel} \leq r_{hitung}$ فإن العنصر غير صالح، وإلا إذا $r_{tabel} \geq r_{hitung}$ يقال إن العنصر صالح.³¹

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N(\sum X^2) - (\sum X)^2 - (N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

معلومات:

r_{xy} : مؤشر ارتباط لحظة منتج بيرسون

N : عدد العينات

X : درجة عنصر السؤال

Y : مجموع نقاط عناصر السؤال

٢. اختبار الموثوقية

بعد إجراء اختبار الصلاحية، هناك حاجة أيضا إلى اختبار الموثوقية. يجب قياس أدوات البحث لمعرفة ما إذا كانت مناسبة للاستخدام على الرغم من اختلاف وقت ومكان البحث. لاختبار الموثوقية باستخدام صيغة ألفا كرونباخ التي تستخدم لاختبار موثوقية السؤال. أما بالنسبة لصيغة معامل كرونباخ ألفا للموثوقية، فهي كما يلي:³²

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

³¹ Sugiyono, Sugiyono, and Puji Lestari., *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. (Bandung: Alfabeta). 2021.

³² Sugiyono, Sugiyono, and Puji Lestari., *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. (Bandung: Alfabeta) 2021.

معلومات:

r : معامل الموثوقية

n : عدد عناصر السؤال

σ_i^2 : تباين درجة عنصر السؤال

σ_i^2 : إجمالي تباين النقاط

البحث باستخدام حسابات SPSS ثم يحدد موثوقية الأداة بناء على معايير جيلفورد على النحو التالي:

الرقم	المستوى	نسبة المئوية
.١	ممتاز	$0,90 < X \leq 1,00$
.٢	جيد جدا	$0,70 < X \leq 0,90$
.٣	جيد	$0,40 < X \leq 0,60$
.٤	مقبول	$0,20 < X \leq 0,40$
.٥	ضعيف	$R < X \leq 0,20$

ز. أسلوب جمع البيانات

تقنيات جمع البيانات هي وسيلة للباحثين للعثور على البيانات أو جمعها كمعلومات في البحث، والبيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي كما يلي:^{٣٣}

١. الاستبانة

تستخدم تقنية الاستبانة لتحديد قدرة روح الكتابة من خلال استجابة تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج.

³³ Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>. hlm 6.

استخدم الاستبانة لتحديد قدرة روح الكتابة لدى الطلاب، واستخدم الباحثون مقياس ليكرت الذي يتكون من فئتين، وهما العبارات الموضوعية والعبارات السلبية.

٢. الاختبار

الاختبار عبارة عن سلسلة من الأسئلة أو التمارين بالإضافة إلى الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس الكفاءة أو المعرفة الاستخباراتية أو القدرات أو المواهب التي يمتلكها فرد أو مجموعة. استخدم الباحثون اختبارات التحصيل في هذه الدراسة لقياس إنجاز الشخص بعد تعلم شيء ما. يتم إجراء اختبارات التحصيل بعد أن يتعلم الشخص المعني الأشياء وفقا لما يتم اختباره.

ح. تحليل البيانات

يستخدم تحليل البيانات لاختبار صحة البيانات بعد جمعها. يستخدم الباحثون التحليل الإحصائي البارامتري، والاختبارات الإحصائية البارامتريية هي اختبارات إحصائية تستند إلى بيانات الفاصل الزمني وبيانات النسبة. المراحل التي أجريت لتحليل البيانات في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. اختبار الفرضية

بعد انتهاء جميع العلاجات باستخدام لعبة نرد الذكي في الفصل التجريبي، تم إعطاء الطلاب اختبارا بعديا في شكل استبيان لقدراتنا الروحية. ثم يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها لمعرفة ما إذا كانت النتائج تتطابق مع الفرضية المتوقعة. أما بالنسبة للإجابة على فرضية البحث، فيستخدم الباحثون اختبار t (uji t) بتقنية التحليل على عينتين مستقلتين،

لتحديد تأثير إجراءات البحث على الفئة التجريبية. استخدم الباحثون نسبة كبيرة من ٥ ٪ خطوات الاختبار باستخدام اختبار t هي كما يلي:^{٣٤}

١) اختبار البيانات الطبيعية

يتم إجراء اختبارات الحالة الطبيعية للبيانات من قبل الباحثين من بيانات ما قبل الاختبار التجريبي وما بعد الاختبار، وتتم معالجة البيانات بمساعدة SPSS. عادة ما يتم توزيع النتائج التي تم الحصول عليها بواسطة البيانات. يتم استخدام بيانات الاختبار القبلي لتحديد قدرة الطلاب على القدرة المطلقة بين الفصول التجريبية وفئات التحكم في المرحلة التي تسبق إجراء البحث. تم الحصول على بيانات ما بعد الاختبار بعد إعطاء الطلاب إجراءات بحثية، وتم تنفيذ فصول تجريبية من قبل الباحثين باستخدام تطبيق لعبة نرد الذكي، وتم تنفيذ فصول التحكم من قبل معلمي الفصل.

٢) اختبار تجانس البيانات

يتم إجراء اختبارات تجانس البيانات من قبل الباحثين باستخدام بيانات ما بعد الاختبار لتحديد اختبارات الفرضيات التي تم الحصول عليها من خلال الاختبارات الإحصائية في شكل إحصاءات باراميتية أو غير باراميتية.

٣) صياغة الفرضيات

H_0 : يوجد تأثير لألعاب نرد الذكي على قدرة الفئة الخامسة

مهارة الكتابة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية

مالانج

³⁴ Jim Hoy Yam dan Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (1 Agustus 2021): 96–102, <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540.hlm> 99.

H_a : هناك تأثير لألعاب نرد الذكي على قدرة أساتذة الكتابة من الفئة الخامسة في المدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية
مالانج

(٤) تحديد قيم t الإحصائية

يتم إجراء الاختبارات الإحصائية مع مراعاة البيانات الموزعة بشكل طبيعي أو متجانس. تتم معالجة البيانات التي تم الحصول عليها من الأدوات التي تم التحقق من صحتها مسبقا من قبل الباحثين وتحليلها فيما يتعلق باختبارات الحالة الطبيعية والتجانس. بعد أن يعرف الباحث بيانات البحث، فإن الخطوة التالية هي تحديد

اختبار t باستخدام الخطوات التالية:^{٣٥}

أ- إذا كان تباين البيانات متجانسا

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}}$$

مع :

$$S_{gabungan} = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

ب- إذا كان تباين البيانات غير متجانس

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

³⁵ Sugiyono, Sugiyono, and Puji Lestari., *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. (Bandung: Alfabeta) 2021.

معلومات:

\bar{X}_1 : متوسط قدرة طلاب مهارة الكتابة الذين يستخدمون التعليم معلبة نرد
الذكي.

\bar{X}_2 : متوسط قدرة طلاب مهارة الكتابة الذين لا يستخدمون التعليم معلبة
نرد الذكي.

S_1^2 : اختلافات في قدرات مهارة الكتابة للطلاب الذين يستخدمون التعليم
معلبة نرد الذكي.

S_2^2 : تنوعات قدرات مهارة الكتابة للطلاب الذين لا يستخدمون التعليم
معلبة نرد الذكي.

n_1 : يستخدم العديد من الطلاب التعليم معلبة نرد الذكي.

n_2 : لا يستخدم العديد من الطلاب التعليم معلبة نرد الذكي.

٥) تحديد قيمة مهارة كتابة

أ- إذا كان تباين البيانات متجانسا

$$t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)}$$

معلومات:

$$\alpha = \text{مستوى كبير}$$

$$dk = \text{درجات الحرية}$$

$$(dk = n_1 + n_2 - 2)$$

نظرا لأن التباين في كلتا البيانات معلن متجانسا، فإن قيمة t

لاختبار t هي ٥٪ أو ٠.٠٥ وحساب قدرة روح الكتابة هو

كما يلي:^{٣٦}

$$t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)} = t_{(0,005,38)} = 2,024$$

³⁶ Sugiyono, Sugiyono, and Puji Lestari., *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. (Bandung: Alfabeta). 2021.

ب- إذا كان تباين البيانات غير متجانس

$$t(a) = \frac{\frac{(t_1 s_1^2) + (t_2 s_2^2)}{n_1 + n_2}}{\frac{s_1^2 + s_2^2}{n_1 + n_2}}$$

٦) تحديد معايير اختبار الفرضيات

يتم تحديد معايير اختبار الفرضيات من خلال اختبار من طرفين.

قيمة t_{hitung} في منطقة الرفض H_0 تسبب $t_{hitung} > t_{tabel}$ ثم يمكن

استخلاص الاستنتاجات H_0 نبيذ.

ط. إجراء البحث

يتكون البحث من ثلاث مراحل، وهي مراحل ما قبل البحث والتخطيط وتنفيذ البحث. خطوات كل مرحلة هي كما يلي:

١. مراحل قبل البحث

أ- يقوم الباحثة بعمل خطاب تصريح بحث أولي إلى المدرسة المراد البحث فيها.

ب- أجرى الباحثة أبحاثا لتحديد حالة المدارس، وعدد الفصول والطلاب الذين سيكونون موضوع البحث، وكيفية تعليم المعلمين.

ج- تحديد فئة التجارب

٢. مراحل التخطيط

أ- قم بإنشاء خطة تنفيذ التعليم للفصول التجريبية باستخدام طريقة لعبة نرد الذكي.

ب- إعداد أدوات البحث.

٣. مراحل التنفيذ

أ- إجراء اختبار مسبق على الفصل التجريبي.

ب- إجراء البحوث الصفية التجريبية في التعليم الطبقي التجريبي باستخدام طريقة لعبة نرد الذكي و في تنفيذ التعليم وفقا لخطة تنفيذ التعليم التي تم وضعها.

ج- إجراء وظيفة اختبار في الفصل التجريبي.

د- جمع البيانات ومعالجتها وتحليلها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

هـ- تقديم تقرير عن نتائج الدراسة.

الفصل الرابع

عرض البيانات

كان هدف البحث لمعرفة مهارة الكتابة للطلاب في الفصل السابع ج بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج باستخدام وسيطة لعبة نرد الذكي. أما البيانات في هذا البحث نوعين هما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. تعطي الباحثة الاختبار القبلي الطلاب قبل تطبيق لعبة نرد الذكي والاختبار البعدي بعد تطبيقها.

أ. تطبيق وسيطة لعبة نرد الذكي في تعلم مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج

تعطي الباحثة الطلاب الاختبار القبلي الذي يتكون من خمسة عشرة سؤالاً مقالياً. الاختبار القبلي لمعرفة مهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق وسيطة لعبة نرد الذكي. أما وقت أخذ الاختبار القبلي ساعة واحدة.

١. اللقاء الأول

كان اللقاء الأول للبحث حول تطبيق لعبة نرد الذكي في مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية والذي عقد في ١٣ مايو ٢٠٢٤ في الفصل السابع ج بإجمالي ١٦ طالباً، بدأ التعلم بجلسة افتتاحية مدتها ١٠ دقائق. في هذه الجلسة الافتتاحية، شرحت الباحثة أهداف التعلم وقدمت لعبة نرد الذكي التي سيتم استخدامها في التعلم. كما تقدم الباحثة صورة عامة عن المادة المراد دراستها وكذلك أهمية مهارة الكتابة باللغة العربية. تهدف هذه الجلسة إلى تحفيز الطلاب وإعدادهم لمتابعة عملية التعلم بجيد. في خلال الإفتتاحية، كان الطلاب متحمسين ليستمعين ما شرحت الباحثة. هذا الحال يدل على الإجابة الإيجابية هي السؤال التي طرحوها الباحثة.

بعد الحصة الافتتاحية، تبعها التعلم باستخدام طريقة المحاضرة المقدم لمدة ٣٠ دقيقة. قدم الباحثة المادة بشكل شامل وقدمت الأمثلة الحقيقية التي تتعلق بالمواد المقدم. في هذه الحصة، دعي الطلاب للاستماع بنشاط كتابة النقاط المهمة التي قدمتها. ثم دقائق ٢٠ التالية، الإجراء اختبار القبلي لقياس فهم الطلاب الأول للمواد المقدم. يطلب من الطلاب الإجابة على الأسئلة المتعلقة بمهارة الكتابة باللغة العربية. وفي نهاية اللقاء وخلال آخر ١٠ دقائق اختتمت الباحثة بإعطاء ملاحظات حول نتائج الاختبار القبلي وتحفيز الطلاب على مواصلة التعلم وترقية مهارة الكتابة. وكذلك بلغت الباحثة خطة التعلم للقاء التالي.

٢. اللقاء من الثاني

في اللقاء الثاني للبحث حول تطبيق لعبة نرد الذكي في مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية، الذي قام في الفترة من ١٤ مايو ٢٠٢٤ في الصف السابع ج بإجمالي ١٦ طالبا، بدأ التعلم بجلسة افتتاحية مدتها ١٠ دقائق. في هذه الجلسة الافتتاحية، ذكرت الباحثة بأهداف التعلم وأهمية مهارة كتابة باللغة العربية. كذلك شرحت الباحثة تخصيصا عن المواد هذا اللقاء، وهي الأنشطة اليومية للعائلة، وكذلك كيفية استخدام لعبة نرد الذكي لتسهيل التعلم.

بعد الحصة الافتتاحية، تبعها تعلم لمدة ٤٠ دقيقة تنفيذ وسائط لعبة نرد الذكي. تقسم الباحثة الطلاب إلى مجموعات صغيرة وتعطي تعليمات حول كيفية استخدام نرد الذكي. تتكون وسائط نرد الذكي من نرد ملون و ٦ مظاريف تحتوي على عدة صور توضيحية للأنشطة العائلية في المنزل. طريقة اللعب هي أن يتقدم الطلاب واحدا فواحدا، ثم يرمي الطالب النرد الذي يحتوي على ٦ ألوان، بعد الرمي والحصول على لون

واحد، يأخذ الطالب الصور الموقدة في مظاريف بنفس لون النرد الذي يحصل عليه، ثم يكتب الطالب على السبورة البيضاء نشطة العائلية في تلك الصورة باستخدام اللغة العربية. فذلك حتى يكون جميع الطلاب ينالون فرصة لتجريب لعبة نرد الذكي من تلك العملية تحصل على ١٦ طالبا، ستة الطلاب يستطيعون أن يكتبوا الأجوبة صحيحا وستة الطلاب الأخرى يستطيع أن يجيبوا لكنهم يزال احتياج المساعدة من الباحثة، أربعة الطلاب الأخرى لم يفهموا بما طلبت الباحثة. ومن ملاحظة الباحثة، أنهم يشعرون صعوبة في إجراء لعبة نرد الذكي لأنها قلة معرفة المفردات.

لا يكون هذا النشاط التعلم أكثر تفاعلية فحسب، بل يساعد الطلاب أيضا على ترقية مهاراتهم الإبداعية والكتابة باللغة العربية. في آخر ١٠ دقائق، تحتّم الباحثة التعلم باعطاء الملاحظات عن نتائج المكتوبة للطلاب، ترفيز وتقوية الفهم والمجالات التي تحتاج إلى تحسين وترقية. كذلك بلغت الباحثة خططا للقاء التالي وإعطاء الطلاب على تشجيع ممارسة الكتابة في المنزل.

٣. اللقاء الثالث

هذا اللقاء يشبه باللقاء الماضي وتزيد الباحثة تصحيحا حسب حصول تقييم اللقاء الماضي، وجدت الباحثة أحد صعوبة الطالب في إجابة السؤال قلة معرفة المفردات لد الطلاب فذلك قبل التطبيق الثالث تعطى الباحثة مراجعة المفردات التي تتعلق بموضوع يوميات الأسرة الى الطلاب. هذا البحث في اللقاء الثالث حول تطبيق لعبة نرد الذكي في مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية يقيم في ١٧ مايو ٢٠٢٤ في الصف السابع ج بإجمالي ١٦ طالبا، بدأ التعلم حصة افتتاحية مدتها ١٠ دقائق. في هذه الحصة شرحت الباحثة الأهداف من لقاء اليوم وذكرت بأهمية مهارة الكتابة باللغة

العربية. كما قدمت الباحثة توجيهات التعلم التي سيتبعها الطلاب، وهي تكرار المادة ا
في اللقاء الأمس، والاختتام.

بعد الحصة الافتتاحية، لمدة ١٠ دقائق التالية، كررت الباحثة المواد الأمس في
اللقاء السابق حول الأنشطة اليومية للعائلة باستخدام لعبة نرد الذكي. هذا الحال
يهدف إلى تحديث ذاكرة الطلاب والتأكد من استعدادهم لإجراء الاختبار البعدي. بعد
ذلك، لمدة ٣٠ دقيقة، يفعل الطلاب الاختبار البعدي المصمم لقياس مدى فهمهم
للمادة التي تعلموها وتم تطوير مهاراتهم في الكتابة. في آخر ١٠ دقائق، تحتم الباحثة
التعلم وتصحيح نتائج الاختبار البعدي، وتوفر الدافع. كذلك ثمنت الباحثة جهود
الطلاب وشجعتهم على الاستمرار في ممارسة مهارة الكتابة في المنزل. أما حاصل اللقاء
الثالث يعرف تقدما كبيرا من تطبيق لعبة النرد الذكي. جميع الطلب تقريبا يستطيعون أن
يجبوا صحيحا لو كان طالبان يزال أن يحتاجان مساعدة لأنهما قلة معرفة المفردات.

في بحث تنفيذ لعبة نرد الذكي في مهارة الكتابة بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة
الإسلامية الذي قام في الصف السابع ج بإجمالي ١٦ طالبا، كانت خمسة اجتماعات
في الفترة من ١٣ إلى ١٤ مايو ٢٠٢٤. في الاجتماع الأول، بدأ التعلم باختبار قبلي.
وفي الوقت نفسه، في اللقاء من الثاني إلى الرابع، تم تطبيق وسائط لعبة نرد الذكي.
وانتهى اللقاء الخامس بنشاط اختبار بعدي. يستخدم تنفيذ لعبة نرد الذكي لمساعدة
الطلاب في تطوير مهاراتهم في الكتابة باللغة العربية، مع التركيز على مواد الأنشطة
اليومية للعائلة.

ب. فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي في ترقية مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد
المتوسطة الإسلامية مالانج

تتكون نتائج هذا البحث من بيانات مهارة الكتابة هي الاختبار القبلي والاختبار
البعدي بعد تطبيق وسيلة لعبة النرد الذكي.

أ. بيانات الاختبار القبلي

أعطيت الباحثة الاختبار القبلي إلى الطلاب في شكل أسئلة ما قبل الاختبار.
أجاب الطلاب على ١٥ سؤالاً كتابياً. تم إجراء الاختبار المسبق لمدة ٦٠ دقيقة
تقريباً. تم إجراء هذا الاختبار إلى ١٨ طالباً في الصف السابع بمدرسة سبيل الرشاد
المتوسطة الإسلامية مالانج. ثم رتب بيانات نتائج الاختبار القبلي من أصغر درجة
إلى أكبر درجة. بناء على ذلك، يمكن رؤيته في الجدول أدناه ؛

رقم	الاسم	نتيجة
١.	مُحَمَّد مفتاح أبراري	٤٤
٢.	أَطَاف ذكرا أفاضل	٤٩
٣.	فرمان مولنا أبرار	٥٠
٤.	مُحَمَّد رفضة الإلهام	٥١
٥.	ناندا دوي رمضان	٥٣
٦.	مُحَمَّد زيدان عارفين	٥٥
٧.	فتحان رزق الله عفان	٥٧
٨.	مُحَمَّد فوزان مولنا	٥٩
٩.	دانييلو فرناندو	٦٣
١٠.	أحمد تاجل مفاخر	٧٢

٧٥	فاتحير الرائسي	١١.
٧٦	إلهام فلاح مولنا	١٢.
٧٧	ولدان مولنا	١٣.
٧٨	فضيل كورنيا سافوترا	١٤.
٧٩	لوفي غالين أركانا	١٥.
٨٠	مُحَمَّد علي حدفي	١٦.

إذا نظرنا إلى الجدول السابق أن أدنى نتيجة الطلاب السابق ٤٤ وأعلى نتيجة الطلاب ٨٠. وأما متوسط نتيجة الطلاب ٦٤ وأما حد نتيجة مادة اللغة العربية ٧٥ فكانوا نتيجة الطلاب تحت حد نتيجة خاصة في الإختبار القبلي قبل إجراء تطبيق. خمسة الطلاب يحصل النتيجة فوق حد النتيجة وطاب واحد في حد النتيجة أما عشرة الطلاب الأخرى تحت حد النتيجة.

ب. بيانات الإختبار البعدي

كان إختبار مهارة الكتابة بعد تطبيق وسيلة لعبة نرد الذكي للطلاب في شكل أسئلة الإختبار البعدي. أعطيت الباحثة إختبارا بعديا بعد إعطائه تطبيق وسيلة لعبة نرد الذكي لطلاب الصف السابع ج من خلال إعطاء ١٥ سؤالا كانت مماثلة لأسئلة الإختبار القبلي. أجاب الطلاب في ورقة أسئلة الإختبار البعدي. هدف الإختبار البعدي لمعرفة فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي كوسيلة التعلم مهارة الكتابة في الصف السابع ج. أعطت الباحثة درجة من نتائج الإختبار البعدي بمدى ١-٧ في معايير تقييم مهارة الكتابة لدى الطلاب.

أعطيت الباحثة هذا لاختبار هذا الاختبار إلى ١٦ طالبا في الصف السابع
بمدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية مالانج. ثم رتبت بيانات نتائج الاختبار
البعدي من أكبر درجة إلى أصغر درجة.

رقم	الاسم	نتيجة
٠١	مُحَمَّد علي حدفي	٩٨
٠٢	لوفي غالين أركانا	٩٨
٠٣	فضيل كورنيا سافوترا	٩٠
٠٤	ولدان مولنا	٨٩
٠٥	إلهام فلاح مولنا	٨٨
٠٦	فاتهير الرائسي	٨٥
٠٧	أحمد تاجل مفاخر	٨٣
٠٨	دانييلو فرناندو	٨٢
٠٩	مُحَمَّد فوزان مولنا	٧٦
٠١٠	فتحان رزق الله عفان	٧٥
٠١١	مُحَمَّد زيدان عارفين	٧٤
٠١٢	ناندا دوي رمضان	٦٩
٠١٣	مُحَمَّد روضة الإلهام	٦٩
٠١٤	فرمان مولنا أبرار	٦٧
٠١٥	ألطاف ذكرا أفاضل	٦٦
٠١٦	مُحَمَّد مفتاح أبراري	٦٥

إذا نظرنا إلى الجدول السابق أن أدنى نتيجة الطلاب السابق ٦٥ وأعلى نتيجة الطلاب ٩٨ وأما متوسط نتيجة الطلاب ٨٠ وأما حد نتيجة مادة اللغة العربية ٧٥ فكانوا نتيجة الطلاب تحت حد نتيجة خاصة في الإختبار القبلي قبل إجراء تطبيق. خمسة الطلاب يحصل النتيجة فوق حد النتيجة وطاب واحد في حد النتيجة أما عشرة الطلاب الأخرى تحت حد النتيجة. ثم اتخذ الإجراء من خلال تطبيق وسيلة التعليمية للعبة نرد الذكي. هذا يعني أنه بعد تطبيق وسيلة زيادة جيدة جدا في نتائج التعلم، يمكن ملاحظة أن الدرجة القصوى للاختبار البعدي قد وصلت إلى درجة ٩٨ مع فئة جيدة جدا. ولذلك يمكن ملاحظة أن هناك زيادة في نتيجة الطلاب بين ما إختبار القبلي وإختبار البعدي، حيث بلغ متوسط نتيجتهم قبل تطبيق لعبة نرد الذكي ٦٤ وأما بعد التطبيق بلغ متوسط نتيجتهم ٨٠.

ج. نتائج تحليل البيانات

قبل تحليل البيانات لاختبار الفرضية، يتم اختبارها أولا للافتراضات المسبقة التي تتكون من اختبار الحالة الطبيعية واختبار الفرضية.

١. اختبار الحالة الطبيعية

تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية للبيانات لمعرفة ما إذا كانت بيانات البحث التي تم الحصول عليها موزعة بشكل طبيعي أم لا. تم إجراء اختبار الحالة الطبيعية هذا على البيانات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة للطلاب في الصف السابع ج. فيما يلي جدول الاختبارات الأساسية:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	,189	16	,131	,886	16	,047
posttest	,144	16	,200*	,930	16	,243
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

بناء على الجدول أعلاه، فإن قيمة أهمية اختبار الحالة الطبيعية باستخدام صيغة Shapiro Wilk هي ٠.١٣١ للاختبار القبلي و ٠.٢٠٠ للاختبار البعدي وهكذا منهما أكبر من ٠.٠٥. لذلك يمكن القول أن افتراض الحالة الطبيعية قد تم الوفاء به ويذكر أن توزيع البيانات يتم توزيعه بشكل طبيعي بحيث يتم استيفاء الاختبار المسبق.

٢. اختبار الفرضيات

لمعرفة الفرضية المعينة الباحثة أن تقبل أو ترفض فتستخدم الباحثة اختبار t للعينة المزدوجة. اختبار t للعينة المزدوجة هو اختبار حدودي يمكن استخدامه على بياناتين مقترنتين. استخدم الباحثة اختبار t مع صيغة اختبار t للعينة المزدوجة وكان الغرض من هذا الاختبار هو معرفة ما إذا كان هناك فرق متوسط بين العينتين المزدوجتين أو المترابطتين.

يمكن رؤية ملخص لنتائج اختبار الفرضية لبيانات الاختبار القبلي والبعدي

باستخدام اختبار t للعينة المزدوجة كما يلي:

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	-16,0000	4,89898	1,22474	-18,61048	-13,38952	-13,064	15	,001

في الجدول أعلاه، يظهر أن قيمة (sig.2-tailed) من ٠,٠٠١، حيث ٠,٠٠١ لها قيمة أصغر من ٠,٠٥ (٠,٠٠١ > ٠,٠٥). أما نتائج اختبار t تدل قيمة (2 sig. tailed) > ٠,٠٥ فرفض H0 وقبل Ha، مما يعني أن وسائط تعلم نرد الذكي فعالة في ترقية مهارة الكتابة في المواد العربية. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائط تعلم نرد الذكي فعال في ترقية مهارة الكتابة في الفصل السابع في المدرسة سبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج.

الفصل الخامس

مناقشة

أ. تطبيق لعبة نرد الذكي في تعلم مهارة الكتابة

بناء على البحث الذي تم إجراؤه، فإن نتائج البحث المتعلقة بمرفق التعلم في مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع ج في تعلم اللغة العربية مهارة الكتابة باستخدام وسائل لعبة نرد الذكي. مع وجود لعبة التعليمية التي تستخدم كوسائل تعليمية، يمكن أن تجعل التعلم ممتعا حتى تتمكن من جذب تحفيز الطلاب في أنشطة التعلم. يرتبط هذا برأي حماليك وأزهر أرشاد اللذان ذكرا أن استخدام وسائل التعلم في أنشطة التعلم يمكن أن يثير رغبات واهتمامات جديدة، ويولد الدافع من خلال تحفيز أنشطة التعلم وينتج تأثيرات نفسية على الطلاب. لن يحدث التعلم بشكل فعال دون أن يعتمد على استخدام مصادر وسائل التعلم.

المرحلة الأولى هي إجراء الاستعدادات لصنع الوسائل تعيين المواد التي سيتم استخدامها للتعلم. في مرحلة تعيين المادة، يتم تعديلها وفقا للمادة التي يدرسها الطلاب في ذلك الوقت، وهي فصل "يوميات الأسرة". قامت الباحثة بهذه الخطوة لتعيين مدى ملاءمتها بين الوسائل التعليمية المستخدمة والمواد والطلاب في الفصل الدراسي. في مرحلة هذا الإعداد، يتم تضمينه في مرحلة صنع وسائل التعلم عن طريق صنع الوسائل والمواد المعبأة في وسائل واحدة تسمى لعبة نرد الذكي. تتكون وسائل نرد الذكي من نرد ملون و ٦ مظاريف تحتوي على عدة صور توضيحية للأنشطة العائلية في المنزل. يحتوي كل مظروف على العديد من الصور التوضيحية للأنشطة العائلية في المنزل. يتم جعل

وسائط التعلم جيدة قدر الإمكان مع الصور والألوان المقدمة بحيث يمكن جذب انتباه الطلاب.

المرحلة الثانية هي عملية استخدام الوسائط التي تشمل طلاب الفصل السابع في مدرسة سايبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج. وفي عملية التطبيق، بلغت الباحثة الأهداف والمواد التعليمية باستخدام وسائط لعبة نرد الذكي التي تم تزويدها بصور لمواد تعليمية لدعم تعلم مهارة كتابة. طريقة اللعبة هي أن يتقدم الطلاب واحدا فواحدا، ثم يرمي الطلاب النرد الذي يحتوي على ٦ ألوان، بعد الرمي والحصول على لون واحد، يلتقط الطلاب الصور التي تم توفيرها في مظاريف بنفس لون النرد الذي تم الحصول عليه، ثم يكتب الطلاب على السبورة البيضاء الأنشطة الأسرة في الصورة باستخدام اللغة العربية. بعد ذلك، يقوم الطلاب بإجراء الإختبار البعدي لاحقة باستخدام الأسئلة التي قدمها الباحثة.

تم تصور وسائط لعبة نرد الذكي المستخدمة في عملية تعلم مهارة كتابه بطريقة مثيرة للاهتمام حيث توجد صور وألوان جذابة تجعل عملية التعلم غير مملة. إن استخدام وسائط التعلم مثل هذه يسهل على الطلاب التركيز أكثر على عملية التعلم في الفصل الدراسي.

ب.فعالية تطبيق لعبة نرد الذكي لترقية قدرة مهارة كتابة في مدرسة سايبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج.

بناء على نتائج البحث التي أجراها الباحثة، وجد الباحثة أن وسائط التعلم لألعاب نرد الذكية فعالة لترقية مهارة الكتابة هذا الحال يدل على قيمة اختبار الفرضية التي تم اختبارها باستخدام SPSS 26 للنوافذ في هذه الدراسة ٠.٠٠٠١ حيث كانت القيمة أصغر

من مستوى الدلالة، ٠.٠٥ يعني أن استخدام وسائط تعلم لعبة نرد الذكي فعال لترقية هذا مهارة الكتابة في مدرسة سبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج. كذلك هذا الحال يمكن أن ينظر متوسط نتيجة طلاب الإختبار قبل تطبيق وسائط لعبة نرد الذكي. من حاصل ذلك البحث يدل أن يكون الفصل التجريبي قيمة أعلى لنتائج التعلم بعد التطبيق باستخدام وسائط ألعاب نرد الذكية، والتي كانت كبيرة مثل ٨٠ من قبل يحصل الطلاب نتيجة ٦٤. هذا يعني أن هناك فرقا في متوسط الزيادة في مهارة استيما من الفئة التجريبية وفئة التحكم، فالفئة التجريبية لها درجة أعلى من الفئة الضابطة. يظهر الفرق في متوسط الزيادة في مهارة الكتابة بين الصف التجريبي والصف الضابط فعالية استخدام هذه الوسائط التعليمية المبتكرة. تدعم نتائج هذه الدراسة الفرضية القائلة بأن استخدام وسائط التعلم الإبداعية والتفاعلية يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي للطلاب، وخاصة في زيادة كتاب المهارة.

في نظرية وسائط التعلم، يمكن تسمية شيء ما بوسائط التعلم إذا كان من الممكن استخدامه لإيصال رسالة. في أنشطة التعلم، وسائط التعلم كوسيط بين المعلمين والطلاب تحتوي على مادة أو محتوى درس مع مواد معينة. يمكن أن يؤدي استخدام وسائط التعلم إلى جذب انتباه الطلاب، وجعل مادة الدرس أكثر وضوحا، والأساليب أكثر تنوعا، وتصبح الدروس أكثر فاعلية، وسيقوم الطلاب بمزيد من أنشطة التعلم (وليس فقط الاستماع إلى المعلم). وقال حماليك إنه في التعلم، يمكن أن يثير استخدام وسائل الإعلام الفضول والاهتمامات الجديدة ويزيد من الدافع وتحفيز أنشطة التعلم^{٣٧}. كما أشار سودجانا وريفال إلى العديد من فوائد وسائل الإعلام في التعلم، وخاصة في عملية تعلم الطلاب، وهي:

³⁷ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2*, no. 1 (2019): 19.

- ١) سيكون التعلم من انتباه الطلاب أكثر حتى يتمكنوا من تعزيز الدافع للتعلم
- ٢) سيكون معنى المواد التعليمية أكثر وضوحا بحيث يمكن فهمها من خلال الطلاب أسهل وتمكين إتقان وتحقيق أهداف التعلم
- ٣) ستكون طرق التعليم أكثر تنوعا، وليس التواصل اللفظي فقط من خلال استخدام الكلمات من قبل المعلم، حتى لا يشعر الطلاب بالملل ولا تنفذ طاقة المعلمين، خاصة إذا قام المعلم بتدريس كل درس
- ٤) يمكن للطلاب القيام بمزيد من الأنشطة التعليمية لأنهم لا يسمعون شرح المعلم فحسب، بل أيضا أنشطة أخرى مثل الملاحظة والقيام والتظاهر والتمثيل وغيرها.^{٣٨}
- بعد التعلم باستخدام وسائط ألعاب نرد الذكية في مدرسة ساييل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج، رأى الباحثة أن استخدام وسائط نرد الذكية كان قادرا على جذب انتباه الطلاب، مما جعل طرق التعلم أكثر تنوعا في تحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب في جانب الكتابة العربية. يسهل استخدام وسائط ألعاب نرد الذكي على المعلمين تعليم مهارة الكتابة للطلاب، لأن خطوات استخدام وسائط لعبة نرد الذكي أسهل في الفهم ويتم استخدام النرد عن طريق اللعب أثناء التعلم. ويدعم ذلك أيضا البحث الذي أجرته كينانتي عميرة فوتري والذي وجد أن الطلاب شهدوا زيادة في نتائج التعلم مع مجموعة متنوعة من الوسائط.^{٣٩}

³⁸ Maira Fadillah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 1 (2020): 16, <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>.

³⁹ Kinanti Amira Putri, "Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang," *Skripsi*, 2023. Hal 104.

الفصل السادس

أ. الخاتمة

بناء على صياغة المشكلة ونتائج البحث الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج نتائج هذا البحث بما يلي:

١. استخدام وسائط لعبة نرد الذكي في تعلم مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع في مدرسة سبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج فعال للغاية. تتضمن عملية التحضير صنع وسائط تتوافق مع مادة " يوميات الأسرة " وإعداد نرد ملون ومغلفات تحتوي على صور توضيحية جذابة. في تطبيقه، يشارك الطلاب بنشاط من خلال رمي النرد الذي سينتج لونا واحدا من ٦ زوايا لونية، ثم التقاط صورة واحدة على مظروف بنفس لون لون النرد الذي تم الحصول عليه، ثم يكتب الطلاب النشاط بناء على الصورة التي حصلوا عليها باستخدام اللغة العربية. هذه الوسائط المثيرة للاهتمام تجعل التعلم أكثر متعة وليس مملا، وتساعد الطلاب على التركيز أكثر على التعلم، كما يتضح من تحسين نتائج التعلم بعد استخدام الوسائط.

٢. بناء على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، وجد أن الوسائط التعليمية لألعاب نرد الذكي فعالة في تحسين مخرجات تعلم الطلاب في مدرسة سبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج. أظهر اختبار الفرضية باستخدام SPSS 26 قيمة ٠.٠٠١، وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠.٠٥، مما يشير إلى أن هذه الوسيلة فعالة في زيادة مهارة الكتابة. تظهر البيانات البحثية أن درجات الطلاب في "مهارة الكتابة" أعلى بعد إعطائهم معالجة إعلامية ذكية للعبة النرد مقارنة بما كان عليه قبل إعطائهم علاجاً. وهذا يدعم الفرضية القائلة بأن وسائط التعلم الإبداعية والتفاعلية يمكن أن

يكون لها تأثير إيجابي على التحصيل الأكاديمي للطلاب. تنص نظرية وسائط التعلم على أن الوسائط المستخدمة في التعلم يمكن أن تنقل الرسائل والمواد التعليمية بشكل أكثر فعالية، وتجذب انتباه الطلاب، وتجعل طرق التدريس أكثر تنوعاً. وذكر حماليك أن وسائل الإعلام يمكن أن تزيد من دافعية الطلاب واهتمامهم بالتعلم، في حين حدد سودجانا وريفال فوائد وسائل الإعلام في تعزيز دافعية التعلم، وشرح المواد التعليمية، وطرق التدريس المختلفة. إن استخدام هذه الوسائط يجعل التعلم أكثر تنوعاً وفعالية، ويسهل على المعلمين تعليم مهارة الكتابة بطريقة أكثر تشويقاً وسهولة للفهم للطلاب.

ب. الاقتراحات

بناء على استنتاجات البحث الذي تم وصفه. يمكن نقل العديد من الآثار المترتبة على نتائج الدراسة، وهي:

١. بالنسبة للمعلمين الذين يقومون بالتدريس باستخدام المواد التعليمية، من الجيد استخدام وسائط ألعاب نرد الذكي لأنها فعالة في تحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب في مدرسة سايبيل الرشاد الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. بالنسبة للطلاب، بعد التنفيذ، يمكن أن يساعد استخدام وسائط لعبة نرد الذكي في تحسين مهارة الكتابة للأفضل. بالنسبة للباحثين، يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كمرجع للباحثين المستقبليين الذين يبحثون في استخدام وسائط لعبة نرد الذكي.

المراجع

أ. المراجع العربية

- أمين أممي عبد الغاي. الكيف في قواعد الإملاء والكتابة. القاهرة: دار التوفيقية للتراث.
- عبد مصطفى خصاونة. أسس تعليم الكتابة الإبتداعية. عمان: جدار للكتاب العالمي.
- عمر الفاروق. أهمية استخدام الوسائل التعليمية يف تعليم اللغة العربية للناطقني بغيرها.

ب. المراجع الإندونيسية

- Al Hakim, Riko, Ika Mustika, dan Wiwin Yuliani. "VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (18 Juli 2021): 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arifin, Zaenal. "METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN,".
"Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenai Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kab. Wakatobi Sulawesi Tenggara.pdf,".
- Fadillah, Maira. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPP1*, no. 1. (2020)
- Guru SDI Bani Hasyim. Hasil Wawancara Studi Pendahuluan, 6 Desember 2023.
- Hastang, Hastang. "UPAYA OPTIMALISASI MAHARAH KITABAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATERI AL-JUMLAH." *DIDAKTIKA* 12, no. 1 (20 Juni 2019): 62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.176>.
- Indriyani, Lemi. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1. 2019
"Media Pembelajaran,".
- Meuthia, Navisah, dan Suyadi Suyadi. "Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (30 November 2021): 357–66. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8905>.
"Modul_Media_Pembelajaran.pdf,".

- Muhson, Ali. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (1 Desember 2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Munawarah, Munawarah, dan Zulkifli Zulkifli. "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab." *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (5 Januari 2021): 22. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>.
- Nugrawiyati, Jepri. "LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB,".
- Oleh, Diterbitkan. "PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA (PMM) FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUMATERA UTARA MEDAN,".
- "Pengembangan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar,".
- Putri, Kinanti Amina. "Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang", Skripsi. 2023
- Priyono, Dwi Juli. "Implementasi Media Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis (Maharatul Kitabah) Siswa Kelas VII A Di Mts Darul Hikmah 2 Wuluhan." *Lisan An Nathiq : Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (20 November 2022): 1–17. <https://doi.org/10.53515/lan.v4i1.4889>.
- Ratnasari, Dewi, Joko Sulianto, dan Ratna Wahyu Pusari. "KEEFEKTIFAN MEDIA DAPIN MELALUI MODEL ACCELERATED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA," 2017.
- Renggo, Yuniarti Reny, and S. Kom. "POPULASI DAN SAMPEL KUANTITATIF." *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN KOMBINASI* 43 (2022). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Romlah, Siti. "PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif)," 2021.

Rufaiqoh, Elok, Hasyim Asy'ari, Khoiril Akhbar, dan Faizatul Adhimah.

“PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH DALAM PERSPEKTIF
TEORI KONSTRUKTIVISME DI MADRASAH ALIYAH PROGRAM
KEAGAMAAN” 3 (2024).

Sholeh, Nur. “STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS
RESOURCE BASED LEARNING,”.

Sugiyono, Sugiyono, and Puji Lestari. *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif,
kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*.
Alfabeta,.

Talqis Nurdianto. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Zahir Publishing.

Winatri, Emil Saladina. “Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi PG-
PAUD,”.

Yam, Jim Hoy, dan Ruhayat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif.”
Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi 3, no. 2 (1 Agustus 2021): 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.

Yaumi, Muhammad. “MEDIA PEMBELAJARAN,” .

الملاحق

هوية المدرسة

١ - ملحة عن مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية

اسم المدرسة : مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية

عنوان : شارع جاندي ٦/ج ٣٠٣، سوكون، مالانج، جاوى الشرقية

الرمز البريدي : ٦٥١٤٩

الهاتف : ٠٣٤١٥٨٢٢٤٤

البريد الإلكتروني : smi.sabros@gmail.com

الموقع الإلكتروني : www.smpisabrogasek.sch.id

حالة المدرسة : خاص

NPSN : ٦٩٨٤٩٥٧١

رقم الإحصائيات : ٢٠٤٠٥٦١٠٥١٦٥

الاعتماد : ب

سنة الاعتماد : ٢٠١٨

قرار تصريح إنشاء المدرسة رقم : ٢٠١٤/٣٥.٧٣.٣٠٧/٦٨٩٧/٤٢١.٨

آخر مرسوم ترخيص تشغيلي رقم : ٢٠٠٢/٣٥.٧٣.٤٠٦/٠٠٠٦/٤٢٠.١

سنة التأسيس : ٢٠١٣-٠٧-٠٩

٢- خلفية المدرسة

مؤسسة سبيل الرشاد جاسيك، التي تقع في شارع جاندي ٦/ج ٣٠٣، سوكون، مالانج، هي مؤسسة التي يركز على الأنشطة الاجتماعية والتعليمية. الغرض الرئيسي من المؤسسة هو تحسين نوعية الموارد البشرية للأمة الإسلام، مع التركيز على تقدير وممارسة التعاليم الإسلامية، الذي يعتمد على مصادره الرئيسية، وهي القرآن والحديث. من خلال البرامج والمبادرات المختلفة التي تم تنفيذها، قامت المؤسسة تسعى سبيل الرشاد جاسيك إلى تمكين الجالية المسلمة لتكون قادرا على أن تصبح فردا من الإيمان والتقوى والأخلاق نبيلة، ولديهم المعرفة والمهارات الكافية للمساهمة الإيجابية في تقدم الشعب والوطن.

كان مؤسسة سبيل الرشاد مالانج رائدة مباشرة من قبل الدكتور كياهي الحاج مركزي مستعمار الماجستير الذي تأسس منذ ١٠ أغسطس ١٩٩٤. وكان لديه عدة وحدات من المؤسسات التعليمية غير رسمية، وهي المعهد والمدرسة الدينية وروضة التربية القرآنية. في ٩ يونيو ٢٠١٣، مؤسس سبيل الرشاد أنشأ مؤسسة رسمية، وهي مدرسة سبيل الرشاد المتوسطة الإسلامية كشكل من أشكال استجابة من رغبة المجتمع الذي يتوقع مؤسسة التعليم الإسلامي الذي لا يستطيع طلابه إتقان العلوم والتكنولوجيا فقط ولكن لديك أيضا صلابة الإيمان والاستقامة في العبادة ونبيل الأخلاق

لتحقيق توقعات المجتمع، المدرسة المتوسطة الإسلامية سبيل الرشاد
جمعت بين المناهج التعليمية الوطنية والمناهج المعهدية الإسلامية.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : SMP Islam Sabilurrosyad Malang

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi Pokok/Tema : من يوميات الأسرة

Kelas/Semester : VII/ II

Maharah : Kitabah

Alokasi Waktu : 3 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3.Mengamalkan sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman	1.3.1. Menyadari bahwa sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman 1.3.2. Meyakini bahwa sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman
2.3.Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman	2.3.1. Menyadari sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislam 2.3.2. Mensyukuri sikap bertanggung

	jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji hazanah keislaman
3.3. Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik : من يوميات الأسرة baik secara lisan maupun tertulis.	<p>3.3.1. Membedakan bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik من يوميات الأسرة baik secara lisan maupun tertulis</p> <p>3.3.2. Menyebutkan makna kalimat sesuai dengan unsur kaidah kalimat dari ujaran kata terkait topik من يوميات الأسرة</p> <p>3.3.3. Mengidentifikasi kalimat sesuai dengan unsur kaidah kalimat dari ujaran kata terkait topik من يوميات الأسرة</p>
4.3. Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik من يوميات الأسرة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	<p>4.4. Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik من يوميات الأسرة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p> <p>4.5. Mengungkapkan kalimat dengan lisan dan tulisan sesuai dengan unsur terkait topik من يوميات الأسرة</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penanaman keimanan dan pemberian contoh peserta didik dapat menyadari bahwa sikap jujur yang kita miliki adalah anugerah Allah swt dalam kehidupan sehari-hari
2. Melalui motivasi peserta didik dapat berperilaku percaya diri dalam kehidupan sehari-hari
3. Melalui Kitabah, peserta didik dapat mendemonstrasikan ungkapan informasi berupa bacaan maupun tulisan sederhana yang berkaitan dengan topik : من يوميات الأسرة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

4. Melatih peserta didik mengungkapkan gagasan atau mengarang bebas dengan menggunakan kosakata sesuai tema yang ditentukan.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Regular

a. Materi Fakta



نُشَاهِدُ التِّلْفِيزِيُونَ	نَلْعَبُ كُرَةَ الْقَدَمِ	أَشْتَرِي الخَضِرَوَاتِ	نَغْسِلُ السَّيَّارَةَ
-----------------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------

الرَّقْم	المُدَكَّر	المُؤنَّث	المَعْنَى
١	جَدُّ	جَدَّةٌ	Kakek Nenek
٢	أَبٌ	أُمُّ	Ayah Ibu
٣	إِبْنٌ	بِنْتٌ	Anak
٤	زَوْجٌ	زَوْجَةٌ	Suami

b. Materi Prinsip

التركيب : المبتدأ والخبر : لون القلم أسود – القلم لونه أسود

المَعْنَى	الصَّمَائِرُ						الرَّقْم
	نَحْنُ	هِيَ	هُوَ	أَنْتِ	أَنْتَ	أَنَا	
Bekerja	نَعْمَلُ	تَعْمَلُ	يَعْمَلُ	تَعْمَلِينَ	تَعْمَلُ	أَعْمَلُ	١

القِرَاءَةُ

أُسْرِي

أَتَكَلَّمُ عَنْ أُسْرِي، أُسْرِي كَثِيرَةٌ، وَأَعْضَائُهَا أَنَا وَأَبِي وَأُمِّي وَأَخِي وَأُخْتِي وَجَدِّي وَجَدَّتِي.

إِسْمِي خَالِد، أَنَا أَسْكُنُ وَأُسْرَتِي فِي شَارِعِ سُوكْرَتُو حَتَّى رَقْمِ سَبْعَةِ بَانْدُونَج. الْآنَ، أَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ الْأَوَّلِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الْمَتَوَسِّطَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ١ بَانْدُونَج. أَبِي إِسْمُهُ جَعْفَرُ، هُوَ مُدَرِّسُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فِي الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ٢ بَانْدُونَج. وَأُمِّي إِسْمُهَا سَارَةَ، هِيَ رَبَّةُ الْبَيْتِ. وَأَخِي الْكَبِيرُ إِسْمُهُ حَسَنٌ، هُوَ يَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ الثَّانِي مِنَ الْمَدْرَسَةِ الثَّانَوِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ٢ بَانْدُونَج. وَأُخْتِي الصَّغِيرَةَ إِسْمُهَا فَاطِمَةَ، هِيَ تَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ الرَّابِعِ مِنَ الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ ١ بَانْدُونَج. وَأَمَّا جَدِّي فَهُوَ تَاجِرٌ يَبِيعُ تَنْوَعًا آلَةً الْكِتَابَةِ فِي دُكَّانِهِ، إِسْمُهُ طَالِبٌ. وَجَدَّتِي رَبَّةُ الْبَيْتِ، إِسْمُهَا سُمَيَّةُ.

كُلَّ يَوْمٍ، نَحْنُ نَجْلِسُ فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ وَنَأْكُلُ فِي غُرْفَةِ الْأَكْلِ. وَأُمِّي تَطْبُخُ الطَّعَامَ فِي الْمَطْبُخِ. وَعِنْدَنَا خَادِمَةٌ، هِيَ تُسَاعِدُ أُمِّي عَلَى الطَّبْخِ وَ إِعْدَادِ الطَّعَامِ. وَ بَعْدَ صَلَاةِ الْمَغْرِبِ، نَحْنُ نَقْرَأُ الْقُرْآنَ الْكَرِيمَ. وَ بَعْدَ صَلَاةِ الْعِشَاءِ، نَحْنُ نَعْمَلُ الْوَاجِبَ الْمَنْزِلِيَّ فِي غُرْفَةِ الْمَذَاكِرَةِ، وَ أَبِي يَقْرَأُ الْمَوَادَّ الدِّرَاسِيَّةَ الَّتِي سَتُعَلِّمُ.

الْحِوَار

سلمان	خالد
وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ
أَهْلًا بِكَ .	أَهْلًا وَسَهْلًا !
نَعَمْ ، هَذِهِ صُورَةُ أُسْرَتِي . هَذَا أَبِي إِسْمُهُ عَبْدُ الْكَرِيمِ . وَهَذِهِ أُمِّي إِسْمُهَا نَجْوَى	هَلْ هَذِهِ صُورَةُ أُسْرَتِكَ ، يَا أَخِي ؟
هَذَا أَخِي الْكَبِيرُ . إِسْمُهُ حُسَيْنٌ . الْآنَ ، هُوَ يَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ الثَّانِي فِي الْمَدْرَسَةِ الْعَالِيَةِ الْحُكُومِيَّةِ سَمَارَاج .	وَمَنْ هَذَا وَهَذِهِ ، يَا سَلْمَانَ ؟
وَهَذِهِ أُخْتِي الصَّغِيرَةَ . إِسْمُهَا نَجْمَةٌ . الْآنَ ، هِيَ تَدْرُسُ فِي الْفَصْلِ السَّادِسِ فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ سَمَارَاج .	وَهَذِهِ ؟

سلمان	خالد
أَبِي فِي عُرْفَةِ الْأُسْرَةِ . هُوَ يَقْرَأُ الْجُرِيدَةَ . وَأُمِّي تَطْبُخُ الرُّزَّ فِي الْمَطْبُخِ .	عَلَى فِكْرَةٍ ، أَيْنَ أَبُوكَ وَأُمُّكَ يَا سَلْمَانَ ؟
أَخِي يَعْمَلُ الْوَاجِبَ الْمَنْزِلِيَّ فِي عُرْفَتِهِ . وَأُخْتِي تُسَاعِدُ أُمِّي فِي الْمَطْبُخِ .	وَأَخُوكَ وَأُخْتُكَ ؟ أَيْنَ هُمَا ؟
الْحَمْدُ لِلَّهِ يَا خَالِدَ . شُكْرًا .	أُسْرَتُكَ سَعِيدَةٌ يَا سَلْمَانَ
وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ

2. Materi pengayaan



التركيب

1. Fi'il Mudlori'

- Kata yang digunakan untuk mengungkapkan pekerjaan yang **sedang dikerjakan** (masa sekarang) atau **yang akan dikerjakan** (masa yang akan datang)
- Selalu dimulai dengan salah satu huruf tambahan, berupa **ya, ta', hamzah** atau **nun** sebagai tanda pelakunya.
- Contoh :

التَّرْجُمَةُ	الْكَلِمَةُ	الرَّقْمُ
Saya membaca majalah	أَنَا أَقْرَأُ المَجَلَّةَ	١

3. Materi Remidi

2. Kata Tanya “مَاذَا”

- Digunakan untuk menanyakan **pekerjaan yang dilakukan** atau **obyek yang dikerjakan**.
- Contoh :

الْبَيَانُ	الْإِجَابَةُ	السُّؤَالُ	الرَّقْمُ
menanyakan pekerjaan	أَنَا أَقْرَأُ	مَاذَا تَعْمَلُ ؟	١

yang dilakukan	Saya sedang membaca	Apa yang kamu kerjakan ?	
menanyakan obyek yang dikerjakan	أَنَا أَقْرَأُ الْجُرَيْدَةَ	مَاذَا تَقْرَأُ ؟	٢
	Saya sedang membaca Koran	Apa yang kamu baca ?	

E. Model Pembelajaran

Model : Discovery Learning
 Pendekatan : Saintifik
 Metode : Drill, demonstrasi

F. Media dan Bahan

1. Media : Kertas LKPD, LKS
2. Bahan : LKPD, Buku, Alat Tulis dan lain-lain.

G. Sumber Belajar

1. Buku Siswa, Kemenag RI, 2014, Bahasa Arab
2. Buku H.D. Hidayat, Pembelajaran Bahasa Arab, 2014, Jakarta, Toha Putra
3. Buku LKS Kelas VII Mts

H. Kegiatan Pembelajaran

a. Pendahuluan (15 menit)

- Mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai aktifitas/pembelajaran
- Menanyakan kabar peserta didik, dilanjutkan mengabsensi/presensi
- Mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- Mendiskusikan materi/kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya, dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi)
- Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, serta tujuan dan manfaat mempelajari materi/tema dalam kehidupan sehari-hari
- Menjelaskan garis besar pembelajaran/cakupan materi serta langkah kegiatan yang akan dilaksanakan
- Menjelaskan lingkup dan tehnik penilaian yang akan digunakan

b. Kegiatan Inti (80 menit)

- Mengamati
 - Siswa mengamati teks atau tulisan Bahasa Arab yang disajikan tentang الأسرة

- Siswa mengamati teks atau tulisan yang disajikan pada media pembelajaran
- Menanya
 - Siswa melakukan tanya jawab dengan menggunakan kata, frasa dan kalimat bahasa Arab tentang الأسرة, baik secara individu kelompok
 - Siswa menanyakan materi tentang الأسرة, yang belum dipahami
- Mengumpulkan Informasi/Mencoba (Eksplorasi/Eksperimen)
 - Siswa mencoba menuliskan teks sesuai materi tentang الأسرة
 - Siswa berlatih menulis dengan teman secara bergantian
 - Siswa berlatih menganalisis isi wacana secara tulis tentang الأسرة
- Menalar/Mengasosiasi
 - Siswa menjawab pertanyaan tentang teks atau bacaan yang ditulis
 - Siswa mengidentifikasi teks
 - Siswa mengungkapkan isi wacana secara tulis tentang الأسرة
 - Siswa memperagakan teks
 - Siswa mengungkapkan isi wacana secara tulis tentang الأسرة
- Mengkomunikasikan
 - Siswa menuliskan beberapa kalimat bacaan
 - Siswa mendemonstrasikan teks bacaan
 - Siswa menerjemahkan teks secara individu maupun kelompok
 - Siswa mengungkapkan isi wacana secara tulis tentang الأسرة
 - Secara berkelompok saling memberikan pertanyaan sesuai teks secara bergantian

- Secara bergantian siswa mengungkapkan isi wacana secara tulis tentang الأُسرة

c. *Penutup (10 menit)*

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
- Guru mengadakan refleksi dan umpan balik hasil pembelajaran
- Guru mengadakan tes hasil pembelajaran
- Guru mengadakan remidi bagi peserta didik yang belum tuntas, serta memberikan pengayaan bagi peserta didik yang tuntas lebih awal
- Guru memberikan tugas mandiri, baik individu maupun kelompok
- Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan keimanan (KI-1) dan akhlakul karimah (KI-2)
- Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam.

I. Penilaian, Pembelajaran Remidi, dan Pengayaan

1. Tehnik Penilaian Sikap

- a. Observasi

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Kompetensi Sikap Spiritual

Nama Peserta Didik :

Kelas : VII

Tanggal Pengamatan :

Sikap yang dinilai : Spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Bersyukur apabila mampu berlaku jujur sebagai nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa;				
2	Berdo'a agar dikaruniai sifat jujur				
3	Memprakarsai budaya jujur				
4	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan				
Skor Perolehan					

1) Pedoman Pengisian:

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap spiritual peserta didik. Tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

- 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
- 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

2) Pedoman Penskoran :

Skor Tertinggi : 4 x 5 = 20

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

b. Penilaian Kompetensi Sikap Sosial

Nama Peserta Didik :

Kelas : VII

Tanggal Pengamatan :

Sikap Sosial yang diamati : Perilaku Jujur

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tidak mencontek saat mengerjakan ujian/ulangan/tugas				
2.	Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan				
3.	Mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu apa adanya				
4.	Melaporkan data atau informasi apa adanya				
5.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki				
Jumlah skor perolehan					

1. Pedoman Pengisian:

Tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap jujur yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- 3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

2. Pedoman Penskoran:

Skor Tertinggi : $4 \times 5 = 20$

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

3. Tes Lisan/Tulis

- a. Bacalah teks hiwar sesuai dengan bacaan yang telah disimak sebelumnya!
- b. Jawablah pertanyaan sesuai dengan ungkapan yang telah dibaca sesuai materi pembelajaran!

3. Remedial dan Pengayaan

a. Remidi

Terjemahkan teks di bawah ini ke dalam bahasa Arab !

1. Ini adalah ayahku, dia sedang membaca koran di ruang tamu
2. Itu adalah ibuku, dia sedang menonton TV di ruang keluarga
3. Ini adalah kakakku, dia sedang menulis PR di ruang belajar
4. Ini saudaraku, namanya Zaenab dia sedang menyapu lantai

Terjemahkan kalimat berikut ke Bahasa Indonesia dengan benar!

هذه أختي الصغيرة. اسمها فاطمة. هي تذاكر دروسها في غرفة المذاكرة

Peneliti

Eliza Devi Kharisma MH
200104110104

Malang, 16 Mei 2024
Mengetahui
Guru Bahasa Arab

M. Aminuddin, M.Pd

PRE TEST & POST TEST BAHASA ARAB KELAS 7C

Nama :

No absen :

No 1-6 Imla'

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7. محمود الرز في غرفة الأكل

8. أبي المجلة في غرفة الجلوس

9. أمي الطعام في المطبخ مع أختي

10. قريب - بيت - بيتي - عمر - من

11. البيت - فاروق - ربة - أم

12. أنت - الدرس - غرفة المذاكرة - تكتب - في



13. Tuliskan kalimat berdasar gambar di atas!



14. Tuliskan kalimat berdasar gambar di atas!



15. Tuliskan kalimat berdasar gambar di atas!



اللقاء الأول



الطلاب في الإختبار القبلي



اللقاء الثاني



الطلاب في الإختبار البعدي

السيرة الذاتية



الاسم : إيليزا ديفي حاريسما م هـ

رقم الجامعي : ٢٠٠١٠٤١١٠١٠٤

مكان الميلاد وتاريخه : فاليمبانج، ١٢ مارس ٢٠٠٢

سنة بداية الدراسة : ٢٠٢٠

كلية/قسم : علوم التربية والتعليم/ تعليم اللغة العربية

العنوان : فاليمبانج، سومطرة الجنوبية

الهاتف : ٠٨٢٢٧٩٠١٩٣٦٥

البريد الإلكتروني : kharismaeliza@gmail.com

السنة	المستوى الدراسي
٢٠٠٨ - ٢٠٠٦	روضة الأطفال مفتاح العلوم
٢٠١٤ - ٢٠٠٨	مدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية
٢٠١٧ - ٢٠١٤	مدرسة الرحمن المتوسطة الإسلامية ماكيتان - معهد الرحمن للبنات ماكيتان
٢٠٢٠ - ٢٠١٧	المدرسة الثناوية الحكومية الأولى موجو كديري - معهد الإسلامي السلفي الفلاح فلاصا كديري
٢٠٢٤ - ٢٠٢٠	جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج