

فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في
ترقية كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية
سينجوساري

البحث الجامعي

إعداد

محمد ذوالفكرام

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٢٤



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية و التعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في

تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية

سينجوساري

البحث الجامعي

مقدم إلى كلية علوم التربية والتعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

لاستيفاء بعض الشروط لنيل درجة البكالوريوس

إعداد

محمد ذوالفكرام

الرقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٢٤



قسم تعليم اللغة العربية

كلية علوم التربية و التعليم

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

" إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ "

(القرآن سورة يوسف : ٢)

إهداء

أهدى هذا البحث العلمي إلى:

والدي المحبوبين أمي المكرّمة راسميّاتي وأبي المكرّم علوي

أسأل الله أن يحفظهما في الدنيا والآخرة، ويمنحهما عمراً طويلاً وصحة دائمة

إلى أخي الصغير المحبوب و أختي الصغير المحبوبة

أسأل الله أن ييسر له أمورهم كله في الدنيا والآخرة

أشكرهم جزيل الشكر على تشجيعهم وسعادتهم التي منحوني إياها طوال حياتي، وخاصة

في أثناء كتابة هذا البحث

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين، وبفضله وتوفيقه ونعمه التي لا تحصى، تمكنت الباحثة من إنجاز هذا البحث العلمي بعنوان: “فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في ترقية كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري في الوقت المحدد. والصلاة والسلام الأتمان الأكملان على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم.

كما تدرك الباحثة أن هذا الإنجاز هو ثمرة دعم وتضافر جهود أطراف عديدة، لذا تتقدم ببالغ الشكر والامتنان إلى كل من:

١. فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة إلفي نور ديانا الماجستير، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور الحاج محمد والد الماجستير، عميد كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الأستاذ الدكتور أحمد مبلغ الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة الأستاذة الدكتورة زكية عارفة الماجستير، المشرفة التي قد نصحني وأرشدني لإكمال هذا البحث الجامعي.
٥. جميع الأساتيد والأستاذات من مرحلة الابتدائية الى مرحلة الجامعة الذين قد علّموني وأرشدوني، فجزاهم الله أحسن الجزاء.
٦. شكراً لأصدقائي في الاستئجار العلمي، وهم عثمان، فايز، فاسا، ظلال، ألفا، علي، الذين ساعدوني ورافقوني في كل شيء، شكراً لكم مرة أخرى
٧. شكراً لصديقتي المقربة نجوى سالسبيلا التي رافقتني وساعدتني حتى الآن، شكراً جزيلاً مرة أخرى

٨. إلى أصدقائي من دفعة ٢٠٢٢، ولا سيما تلامذ الفصل «أ»، أشكركم على الروح الجماعية التي عشناها معاً طوال هذه الفترة. لقد مررنا معاً بالكثير من القصص والضحكات والمصاعب، منذ بداية الدراسة وحتى وصولنا إلى هذه المرحلة. شكراً على الدعم والحماس والذكريات التي قدمتموها، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر. لقد كنتم جزءاً مهماً في رحلة الكاتب خلال مسيرته التعليمية هذه. أرجو أن لا تظل هذه الروح الجماعية مجرد ذكريات، بل أن تستمر في المستقبل. أتمنى النجاح دائماً لنا جميعاً في خطواتنا نحو المرحلة التالية من الحياة.

فإنّ هذا البحث لا يخلو من الأخطاء والنقصان، فترجو الباحثة من القراء النقد وإصلاح التحسين هذا البحث، عسى الله ان يجعل هذا البحث العلمي بحثاً نافعا مفيدا لنا في الدارين. آمين يا ربّ العالمين.

الموافقة المشرف

الموافقة المشرف

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين، الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين.

بعد الإطلاع على البحث الجامعي الذي قدمه الطالب:

الاسم : محمد ذوالفكرام

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠٠٢٤ :

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

موضوع البحث : تأثير استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الفرق (Teams Games)

(Tournament) في تحسين إتقان مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة

المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

وافقت المشرفة على تقديمه أمام مجلس مناقشة البحث الجامعي

المشرفة

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الدكتورة زكية عارفة الماجستير



الدكتور أحمد مبلع الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٤٢٠٠٠٣٢٠٠٤ رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٩٠٦٢٠٠٨٠١٢٠٠٩

إقرار أصالة البحث

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالتالي:

الإسم محمد ذوالفكرام

الرقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠٠٢٤

عنوان البحث : تأثير استخدام طريقة المفتاح للعلوم في تيسير قواعد النحو لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بكليبو

أقر بأن هذا البحث الذي حضرته لتوفير شرطاً من شروط الحصول على درجة الجامعة في قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك ابراهيم مالانج، تحت العنوان: تأثير استخدام طريقة المفتاح للعلوم في تيسير قواعد النحو لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة دار الهدى المتوسطة الإسلامية بكليبو. حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه من تأليفه وتبين أنه فعلاً ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية والتعليم جامعة مولانا مالك ابراهيم مالانج.

حررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ١٠ يونيو ٢٠٢٦

محمد ذوالفكرام



رقم الجامعي: ٢٢٠١٠٤١١٠٠٣٢

محتويات البحث

ج	استهلال
د	اهداء
هـ	شكر وتقدير
ز	موافقة المشرف
ح	إقرار أصالة البحث
ط	محتويات
م	مستخلص البحث
١	الفصل الأول: الإطار العام
١	أ. خلفية البحث
٦	ب. أسئلة البحث
٦	ج. حدود البحث
٦	د. أهداف البحث
٦	هـ. فوائد البحث
٧	و. الدراسة السابقة
١٣	ز. تحديد المصطلحات
١٥	الفصل الثاني: الإطار النظري
١٥	أ. المبحث الأول: طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق
١٩	ب. المبحث الثاني: إتقان امهارات الكتابة
٢٣	الفصل الثالث: منهجية البحث
٢٣	أ. مدخل البحث ونوعه
٢٤	ب. ميدان البحث
٢٤	ج. متغيرات البحث

د. مجتمع البحث وعينته	٢٥
هـ. البيانات ومصادرها	٢٥
و. أدوات البحث	٢٦
ز. صدق البيانات وثباتها	٢٧
ح. أسلوب جمع البيانات	٢٩
ط. تحليل البيانات	٣١
ي. إجراء البحث	٣٤
الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها	٣٦

المبحث الأول: تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تعليم مهارة الكتابة

٣٦

المبحث الثاني: فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تحسين مهارات الكتابة

٤١

الفصل الخامس: مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تعليم مهارة الكتابة

٥٦

المبحث الثاني: فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تحسين مهارات الكتابة

٦١

الفصل السادس: الخاتمة

أ. خلاصة البحث

٦٤

ب. توصيات

٦٥

قائمة المراجع

٦٧

ملاحق

٧٣

سيرة الذاتية ٩٤

مستخلص البحث

ذو الفُكرام، محمد، ٢٠٢٦. فعالية استخدام بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري. بحث علمي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: الدوكتورة زكية عارفة الماجستير

الكلمات المفتاحية: طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق ، مهارة الكتابة، أثر التعلم.

تستند هذه الدراسة إلى ضعف مهارات الكتابة باللغة العربية لدى الطلاب، والذي يعزى إلى أساليب التدريس التقليدية وغير الجذابة، حيث إن استخدام أساليب التدريس التي لا تزال تركز على المعلم لا يوفر تجربة تعليمية نشطة للطلاب. يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الفرق في تحسين مهارات الكتابة، و(٢) معرفة فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الفرق في تحسين مهارات الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري.

استخدمت هذه الدراسة نهجاً كمياً في إطار تصميم شبه تجريبي مع اعتماد تصميم الفصل التجريبي والفصل الضابط. موضوع البحث هو طلاب الفصل الثالث الذين يبلغ عددهم ٥٠ طالباً، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين، هما الفصل التجريبي والفصل الضابط. وتم جمع البيانات من خلال الاختبارات (الاختبار القبلي و الاختبار البعدي) والملاحظة، تم تحليلها باستخدام اختبار الفرضيات غير البارامترية باستخدام معادلة مان-ويتني، وذلك لأن اختبار الطبيعي في الفصل التجريبي لم يُظهر توزيعاً طبيعياً.

عند استخدام هذه الطريقة، يتبع الباحث عدة مراحل، حيث يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات، ثم يقدم لهم مادة تتعلق بالكتابة باللغة العربية، وبعد ذلك يقدم لعبة تتعلق بالمادة التي تم شرحها سابقاً، وأخيراً يقوم المعلم بالتقييم وتوزيع المكافآت. وقد كان لهذه المراحل فعالية إيجابية، يتجلى في زيادة نشاط الطلاب وحساسهم في التعلم، وهو ما يتوافق مع تقييم الملاحظة الذي أجراه الباحث. وقد تم إثبات ذلك أيضاً من خلال نتائج اختبار مان-ويتني التي حصلت على قيمة دلالة إحصائية (Sig. ثنائية الذيل) تبلغ ٠,٠٠٠ (> ٠,٠٥). وبذلك، ثبت أن طريقة TGT لها فعالية في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب، ويمكن اعتبارها بديلاً تعليمياً فعالاً في تحسين مهارات الكتابة.

ABSTRACT

Zulfikram, Muhammad, 2026. *The Effect of Using the Teams Games Tournament Method on Improving Students' Writing Skills (Maharah Kitabah) at MI Al-Ma'arif Singosari*. Undergraduate Thesis. Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Dr. Zakia Arifah, M.Pd

Keywords: Teams Games Tournament Method, Maharah Kitabah, Learning Effect

This study was motivated by students' low Arabic writing skills, which are attributed to conventional and unengaging teaching methods; the use of teacher-centered teaching methods fails to provide students with active learning experiences. This study aims to: (1) describe the application of the TGT method in improving writing skills, and (2) determine the effect of using the Teams Games Tournament method on improving the writing skills of students at MI Al-Ma'arif Singosari.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research subjects were third-grade students divided into two groups: an experimental group and a control group. Data were collected through tests (pretest and posttest), observation, and documentation, and were analyzed using a nonparametric hypothesis test with the Mann-Whitney U test because the normality test for the experimental group showed that the data were not normally distributed.

In implementing this method, the researcher followed several steps: first, the teacher divided the students into several groups then, the teacher presented material related to Arabic writing after that, the teacher conducted a game related to the material that had been presented earlier; and finally, the teacher evaluated the students' performance and distributed rewards. These steps had a positive impact, as evidenced by an increase in student activity and enthusiasm during learning, which was consistent with the observational assessment conducted by the researcher. This is also evidenced by the results of the Mann-Whitney test, which yielded a significance value (Sig., 2-tailed) of 0.000 (< 0.05). Thus, the TGT method has been proven to be effective in improving students' writing skills and can serve as an effective alternative learning method for enhancing these skills.

ABSTRAK

Zulfikram, Muhammad, 2026. *Pengaruh Penggunaan Metode dalam Meningkatkan Maharah Kitabah pada Siswa MI Al Maarif Singosari*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. Zakia Arifah, M.Pd

Kata Kunci: Metode TGT, Maharah Kitabah, Pengaruh Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis bahasa Arab siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik, penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan metode TGT dalam meningkatkan keterampilan maharah kitabah, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan maharah kitabah siswa MI Al-Ma'arif Singosari.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental design menggunakan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang bepopulasi 50 siswa dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pre-test dan post-test), observasi, dan dokumentasi lalu dianalisis menggunakan uji hipotesis non parametrik dengan rumus Mann-Whitney di karenakan uji normalitas pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal.

Pada penerapan metode ini, peneliti menerapkan beberapa tahapan yaitu guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memberi materi terkait penulisan bahasa arab, setelah itu guru memberikan game terkait materi yang sudah di sampaikan sebelumnya, dan yang terakhir guru mengavaluasi dan membagikan reward. Tahapan ini memiliki dampak positif, yang terlihat dari peningkatan aktivitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan penilaian observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini juga di buktikan dengan hasil uji Mann-Whitney yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, metode TGT terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan maharah kitabah siswa serta dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan maharah kitabah.

الفصل الأول

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

تعد مهارة الكتابة إحدى الكفاءات الأساسية في تعلم اللغة العربية التي يتم تدريسها في المدارس الابتدائية. تعتبر هذه المهارة إنتاجية لأن الطلاب لا يكتفون بنسخ الحروف فحسب، بل يجب أن يكونوا قادرين أيضاً على تكوين كلمات وعبارات وجمل بسيطة وفقاً لقواعد اللغة العربية الصحيحة والتواصلية. تلعب مهارة الكتابة دوراً استراتيجياً في تعلم اللغة العربية لأنها ترتبط ارتباطاً مباشراً بقدرة الطلاب على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم من خلال الكتابة العربية الجيدة والصحيحة.¹

يواجه تعلم مهارة الكتابة تحديات خاصة به. لا يزال الطلاب في هذا المستوى في المراحل الأولى من تطوير مهاراتهم الحركية للكتابة وفهمهم العام للغة العربية. تشمل المشاكل الشائعة صعوبة في حروف الهجاء العربية، وعدم دقة في ربط الحروف داخل الكلمات، وخطأ في التهجئة، ومهارات الكتابة محدودة. ويرجع ذلك إلى الافتقار إلى الممارسة المكثفة والمنظمة والمستمرة في تعلم مهارة الكتابة في فصول اللغة العربية.

بشكل عام، يمكن ملاحظة اهتمام الجمهور بمهارة الكتابة باللغة العربية من خلال بيانات BPS التي تشير إلى أن حوالي ٥٨٪ من السكان الذين تبلغ أعمارهم ١٥ عاماً فأكثر في جاكرتا قد أتقنوا مهارة قراءة وكتابة الحروف العربية في عام ٢٠٢١. تعكس البيانات المذكورة أعلاه أن مهارة الكتابة باللغة العربية، في الجوانب الأساسية مثل التعرف على الحروف، لا تزال متفاوتة وتشكل تحديات في المجتمع. إذا كانت القدرة الأساسية على قراءة الحروف العربية لا تزال غير متساوية، فيمكن للمرء أن يتخيل مدى صعوبة التحدي الذي يواجهه الطلاب في إتقان مهارات الكتابة والتراكيب اللغوية الأكثر تعقيداً.

¹ Auva Munaya and Mukhlisah Mukhlisah, "Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah Melalui Permainan Bahasa Untuk Kelas IV MI," *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 126–42, <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i1.229>.

لا يقتصر النجاح في التعلم على كمية المواد التي يتم تدريسها، بل على مدى قدرة الطلاب على فهمها وإتقانها وتطبيقها. وهنا تكمن أهمية اختيار أساليب التعلم التي تتناسب مع خصائص الطلاب وأساليبهم في التعلم.² لكل طالب طريقته الخاصة في فهم الدروس. لذلك، يتعين على المعلمين أن يكونوا مبدعين في اختيار وتطبيق الأساليب المناسبة لجعل التعلم أكثر متعة وفعالية. وبالتالي، يمكن القول إن نجاح تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكتابة، يعتمد بشكل كبير على مدى قدرة المعلمين على الجمع بين استراتيجيات وأساليب التعلم والخصائص الفريدة لكل طالب. التعلم المتمركز حول الطالب سيعزز بسهولة الاهتمام والفضول والحماس في التعلم. عندما يشعر الطلاب بالراحة والسعادة في عملية التعلم، ستنمو دوافعهم الداخلية بشكل طبيعي، وفي النهاية، يمكن تحقيق أهداف التعلم على النحو الأمثل.

بناءً على المشكلات التي واجهتها في الميدان، غالبًا ما يركز المعلمون في عملية التعلم على الكتب المدرسية أو أوراق عمل الطلاب فقط، مما يجعل جو التعلم رتيبًا وغير مثير للاهتمام في كل حصة. في دروس اللغة العربية، خاصة في مهارة الكتابة في الفصل ٣ أ، لا تزال الأساليب المستخدمة تقتصر على الكتب المدرسية والمحاضرات وحدها. تؤدي طريقة التدريس هذه إلى نتائج تعليمية دون المستوى الأمثل وتراجع اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية. لذلك، للتغلب على هذه المشاكل، اختار الباحث استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في دروس اللغة العربية مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري. ومن المأمول أن يؤدي استخدام هذه الطريقة إلى زيادة حماس الطلاب للتعلم، خاصة في إتقان مهارات الكتابة باللغة العربية. من خلال تطبيق التعلم التعاوني، يسعى الباحث إلى خلق جو تعليمي أكثر حيوية وتفاعلية ومتعة. بالإضافة إلى ذلك، يقوم الباحث أيضًا بإدخال العديد من الابتكارات في أساليب واستراتيجيات التدريس بحيث لا تركز عملية التعلم على النتائج النهائية فحسب، بل تحسن أيضًا جودة مشاركة الطلاب

² Agusta Kurniati and Anjella Wika Sari, "ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V" 5, no. April (2019): 87–103.

خلال الأنشطة التعليمية. وبالتالي، من المتوقع أن تشهد كل من عملية التعلم ونتائجها تحسناً كبيراً.

طريقة التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) هي نهج قائم على البنائية، أي أن المعرفة يتم بناؤها بشكل نشط من قبل المتعلمين من خلال الخبرة والتفاعل. في هذا النموذج، يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة تضم أعضاء ذوي قدرات متنوعة. ويُطلب من كل عضو في المجموعة العمل معاً وتبادل الفهم ومساعدة بعضهم البعض في إنجاز المهام الموكلة إليهم³. من خلال هذا التعاون، يصبح عملية التعلم أكثر فائدة لأن الطلاب لا يتلقون المعلومات من المعلمين فحسب، بل يبنون معارفهم مع زملائهم في الفصل. مع تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)، من المأمول أن يتمكن الطلاب من إتقان مهارة الكتابة من خلال تجارب التعلم النشط، حيث يمكنهم اكتشاف وفهم معنى الكلمات بشكل مستقل من خلال أنشطة ممتعة وتفاعلية.

تكشف نتائج البحث الذي أجراه فاطمة وأليندرا وموستيكاتي أن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) جنباً إلى جنب مع وسائل الإعلام التعليمية في الأنشطة التعليمية يمكن أن يكون وسيلة فعالة لمساعدة الطلاب على فهم المادة الدراسية مع تعزيز دافعهم للتعلم.⁴ في هذه الطريقة، لا يعمل المعلمون كمركز للتعلم، بل كميسرين يوجهون الطلاب ويوفرون لهم الموارد حتى يتمكنوا من التعلم بنشاط. يتم تشجيع الطلاب على العمل معاً والمناقشة والبحث عن المعلومات مع زملائهم وفقاً لفئات محددة مسبقاً. من خلال هذه الاستراتيجية، يوفر المعلمون بشكل غير مباشر مساحة للطلاب للمشاركة بنشاط وصقل مهاراتهم في التفكير وممارسة العمل الجماعي.

³ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 2 (2016): 323, <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

⁴ Ratih Fatimah, Afridha Laily, Wina Mustikaati, "Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar" *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 3 (2025).

تصبح أجواء التعلم أكثر ديناميكية ومتعة لأن كل طالب له دور في عملية التعلم. مع زيادة الأنشطة التعليمية الإيجابية والتعاونية، من المحتمل أن تتحسن نتائج التعلم لدى الطلاب بشكل كبير، سواء من حيث الفهم أو التحصيل الدراسي.

وضع البحث الذي أجراه محمد أنس ومؤسسة نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) كبديل لتعلم مهارة الكتابة العربية. كان الهدف هو خلق جو تعليمي أكثر متعة وتفاعلية حتى يكون الطلاب أكثر نشاطاً في الكتابة. استخدمت هذه الدراسة نهجاً نوعياً لفهم احتياجات الطلاب وإيجاد نموذج تعليمي مناسب.⁵ على عكس هذه الدراسة، التي تقيس الفعالية الكمي بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على إتقان مهارات الكتابة، تركز دراسة أنس ومؤسسة على استكشاف عملية التعلم وتجربة الطلاب، بدلاً من النتائج الرقمية.

في حين تركز دراسة محمد جمجم جمال الدين وأحمد فجر على تحسين فهم النحو في مدرسة الرودوتسيبان الإسلامية الداخلية. على الرغم من أن الدراستين تستخدمان نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)، إلا أن هذه الدراسة تركز أكثر على بنية الجملة والقواعد النحوية بدلاً من إتقان مهارات الكتابة. كما تؤثر بيئة المدرسة الداخلية المختلفة على نهج التعلم المستخدم، حيث تختلف خصائص الطلاب عن خصائص طلاب المدارس الابتدائية. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى سد الفجوة في البحث العلمي حول تعلم مهارات الكتابة في المرحلة الابتدائية، والتي لم يتم دراستها على نطاق واسع.

بحثت سيتي إزاتونافيسا بوستامي وآخرون في مدرسة أم القرو الإسلامية الثانوية بوجور في تطبيق بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) مع وسائل الأغاز في تعلم اللغة العربية. وأظهرت النتائج أن الجمع بين الأساليب التعاونية والألعاب

⁵ Muhammad Anas, "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah," *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29-46.

التعليمية يمكن أن يجعل الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا. ومع ذلك، أُجري البحث على المستوى المتوسط.

ترتبط دراسة فردا أماليا عزيز بعنوان جهود تحسين حفظ مهارات الكتابة الإنجليزية باستخدام نموذج بطولة الألعاب الجماعية بهذه الدراسة لأنها تستخدم أيضًا نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) لتركيز كفاءة مهارات الكتابة.⁶ الفرق هو أن دراسة فردا تركز على اللغة الإنجليزية باستخدام طريقة البحث العملي في الفصل الدراسي (PTK).

في الوقت نفسه، تركز هذه الدراسة على فعالية بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على مهارة الكتابة باستخدام نهج تجريبي كمي. ويكمن الاختلاف الآخر في الموقع، وهو MI Tarbiyatul Falah و مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري، اللذان يتميزان بخصائص أقوى في تعلم اللغة العربية.

استنادًا إلى مقارنات مع دراسات سابقة مختلفة، تتميز هذه الدراسة بأصالتها ومساهمتها الواضحة. وتركز على اختبار فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) المدعومة بوسائط educaplay بشكل مباشر على إتقان مهارة الكتابة في المرحلة الابتدائية. تسعى هذه الدراسة إلى إثبات فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) بشكل موضوعي من خلال نهج كمي تجريبي. وبالتالي، فإن هذه الدراسة لا تثري فقط دراسة تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، بل توفر أيضًا دليلًا تجريبيًا على أن طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) المدعومة بوسائل الإعلام يمكن أن تحسن بشكل كبير مهارات الطلاب اللغوية.

⁶ Firda Amalia Aziza and Rusi Rusmiati Aliyyah, "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 Di MI Tarbiyatul Falah," *Karimah Tauhid* 3, no. 3 (2024): 3646–59, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12516>.

بناءً على الخلفية الحالية والمشكلات الموجودة، كان الباحث مهتمًا باختبار طريقة
بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) لتحسين مهارة الكتابة في
مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري.

ب. أسئلة البحث

١. ما استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في عملية
تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى الطلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية
سينجوساري؟

٢. ما فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)
على تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى الطلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية
سينجوساري؟

ج. حدود البحث

- من أجل جعل هذا البحث أكثر تركيزًا، وضع المؤلف الحدود التالية:
١. الحد الموضوعي: يركز هذا البحث على فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين
الفرق (Teams Games Tournament) على تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب
الفصل الثالث في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري
 ٢. الحد الزمني: أجري هذا البحث خلال الفصل الدراسي الفردي من العام الدراسي
٢٠٢٥/٢٠٢٦، مع جمع البيانات خلال فترة تعلم اللغة العربية في ذلك الفصل.
 ٣. الحد لمكاني: أجري هذا البحث في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري
في الفصلين ٣ أ و ٣ ب

د. أهداف البحث

١. وصف استخدام أساليب التعلم في إتقان مهارة الكتابة لدى الطلاب مدرسة
المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري.

٢. اختبار فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق على تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى الطلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

هـ. فوائد البحث

من المتوقع أن يحقق هذا البحث الفوائد التالية:

١. الفوائد النظرية

تعد نتائج هذا البحث مفيدة لتطوير تعلم اللغة العربية نظريًا في استخدام طريقة التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) بحيث يمكن تركيبها

٢. الفوائد العملية

أ. من المتوقع أن يساعد تطبيق هذا البحث الطلاب في تعلم مهارة الكتابة وزيادة دافعهم للتعلم، خاصة في تعلم اللغة العربية.

ب. من المأمول أن يساعد استخدام طريقة التعلم التعاوني بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) المعلمين في تدريس اللغة العربية في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

من المأمول أن يساعد استخدام طريقة التعلم التعاوني بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) المعلمين في تدريس اللغة العربية في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

و. الدراسات السابقة

يشرح هذا القسم المقارنة بين البحث الذي أجراه الباحث الحالي والدراسات السابقة، من حيث أوجه التشابه والاختلاف. الغرض من هذه المناقشة هو التأكد من أن البحث الذي أجري لا يكرر الدراسات التي تم إجراؤها سابقًا. وبهذه الطريقة، يمكن للباحثين إثبات حداثة أو تفرد أبحاثهم، وكذلك توضيح الجوانب التي تميز هذا البحث عن

الأبحاث السابقة، بحيث يمكن للنتائج أن تقدم مساهمة أكثر أهمية في تطور العلم.⁷ فيما يلي الدراسات السابقة التي أجراها الباحثون والتي لها صلة بالموضوع قيد المراجعة.

تضع الدراسة التي أجراها محمد أنس ومؤسسة نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) كبديل في تعلم مهارات الكتابة العربية. وينصب تركيزها الرئيسي على توفير مساحة للطلاب لصقل مهاراتهم في الكتابة بطريقة أكثر متعة وتفاعلية. استخدمت الدراسة نهجًا نوعيًا بهدف استكشاف احتياجات الطلاب وإيجاد نموذج تعليمي مناسب. على عكس هذه الدراسة، التي تركز بشكل أكبر على فعالية بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على إتقان مهارة الكتابة، لا تركز دراسة أنس ومؤسسة على القياس الكمي، بل تستكشف عملية التعلم وتجارب الطلاب.⁸

ركز البحث الذي أجراه محمد جمجم جمال الدين وأحمد فجر على تحسين فهم النحو في مدرسة الرودوتوسيبان الإسلامية الداخلية. على الرغم من أن كلا الدراستين طبقتا نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في تعلم اللغة العربية، إلا أن البحث ركز على قواعد اللغة وتركيب الجمل بدلاً من إتقان مهارات الكتابة. كما أن بيئة البحث في المدرسة الإسلامية جعلت نهج التعلم وشخصية الطلاب مختلفة عن طلاب المدرسة الابتدائية الذين كانوا موضوع هذه الدراسة. وبالتالي، تهدف هذه الدراسة إلى سد الفجوة في جانب تعلم مهارات الكتابة في المرحلة الابتدائية، والذي لم يتم استكشافه كثيرًا علميًا.⁹

⁷ "Pedoman Penulisan Dan Karya Tulis," Pedoman Kepenerbitan Karya Tulis Ilmiah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Malang, 2023, 40.

⁸ Muhammad Anas dan Muassomah, "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (بمسابقة) (TEAMS GAMES TOURNAMENT)) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah," *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29–46, <http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.297-313.2020>.

⁹ Ahmad Fajar Muhammad Jamjam Jamaludin, "PENINGKATAN PEMAHAMAN NAHWU MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (بمسابقة الألعاب الفرق) DI PONDOK PESANTREN AR-RAUDOTUSSIBYAN CIHANJAWAR," *Abdimas Galuh* 5, no. 2 (2023): 99–108.

علاوة على ذلك، أظهرت الأبحاث التي أجرتها سيتي إزاتونافيسا بوستامي وزملاؤها (٢٠٢٤) بعنوان تطبيق نموذج التعلم التعاوني في بطولة الألعاب الجماعية باستخدام وسائط الألغاز لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطالبات في الفصل السابع في مدرسة MTs Ummul Quro Al-Islami في بوجور أظهرت الأبحاث السابقة التي أجرتها سيتي إزاتونافيسا بوستامي في MTs Ummul Quro Al-Islami بوجور أن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) بمساعدة وسائط الألغاز كان قادرًا على تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ومع ذلك، لا تزال هذه الدراسة تركز على تحسين نتائج التعلم بشكل عام ولم تستكشف بعمق التحسن في إتقان مهارات الكتابة، على الرغم من أن هذا الجانب هو الأساس الرئيسي في تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، كانت وسائط الألغاز المستخدمة لا تزال تقليدية ولم تدمج عناصر التكنولوجيا الرقمية الأكثر تفاعلية والتي تتماشى مع خصائص التعلم لدى طلاب اليوم. ولمعالجة هذه الفجوة، تقدم هذه الدراسة ابتكارًا من خلال تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) جنبًا إلى جنب مع وسائط Educaplay الرقمية كأداة تعليمية أكثر جاذبية وكفاءة وتركز على الطالب، ومصممة خصيصًا لخصائص طلاب مدرسة ابتدائية الذين يستمتعون بالتعلم من خلال الألعاب التفاعلية.^{١٠}

البحث الذي أجرته فيردا أماليا عزيزة بعنوان جهود تحسين حفظ مهارات الكتابة الإنجليزية باستخدام نموذج بطولة الألعاب الجماعية في الفصل الثالث في مدرسة MI Tarbiyatul Falah وثيق الصلة بهذه الدراسة لأن كلاهما يستخدم نموذج التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) كاستراتيجية لتحسين مهارات الطلاب اللغوية. وتشترك الدراستان في نفس الهدف، وهو معالجة الصعوبات التي يواجهها الطلاب

¹⁰ Siti Izzatunnafiza Bustami, Fatchiatuzahro, and Asriani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas Vii Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor," *Shawtul 'Arab* 3, no. 2 (2024): 82–96, <https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.766>.

في إتقان مهارات الكتابة من خلال التعلم النشط والممتع والتعاوني.^{١١} ومع ذلك، هناك اختلافات واضحة بينهما. تركز بحث فيردا على تحسين مهارات الكتابة الإنجليزية باستخدام طريقة البحث العملي في الفصل الدراسي (PTK) بمساعدة وسائط تخمين الصور، بينما يركز هذا البحث على تحسين مهارة الكتابة (مهارات الكتابة) باستخدام نهج تجريبي كمي دون وسائط إضافية بحيث يمكن رؤية فعالية نموذج بشكل خالص وموضوعي. بالإضافة إلى ذلك، أجريت أبحاث فيردا في مدرسة MI Tarbiyatul Falah، بينما أجريت هذه الأبحاث في مدرسة مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري، التي تتميز بطابع أقوى في تعليم اللغة العربية. وبالتالي، تتميز هذه الأبحاث بأصالتها في تطبيق نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في سياق تعلم مهارة الكتابة على مستوى المدارس الابتدائية، مع توفير أدلة جديدة على فعالية هذه الطريقة في تحسين مهارات الطلاب في اللغة العربية في البيئة المحيطة.^{١٢}

وبالتالي، من المتوقع أن تعزز هذه الدراسة الأدلة التجريبية على فعالية نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في تعليم اللغات، وأن تقدم صورة ملموسة عن كيفية مساعدة هذا النهج الممتع والتنافسي للطلاب متعددي الثقافات على تحسين مهارات الكتابة العربية بطريقة أكثر نشاطاً وفعالية واستدامة.

الجدول ١،١ الدراسات السابقة

رقم	العنوان والباحث	النشابة	الاختلاف	الإبتكار
١.	نموذج التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)	كلاهما يستخدم نموذج بمسابقة الألعاب بين	تركز هذه الدراسة على مهارات الكتابة، وليس	تركز الأبحاث الحالية على تحسين مهارات

¹¹ Aziza and Aliyyah, "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 Di MI Tarbiyatul Falah."

¹² Aziza and Aliyyah.

	تعليم مهارة الكتابة محمد أنس ومؤسسة UIN Malang (٢٠٢١)	الفرق (Teams Games Tournament) كنهج لتعلم اللغة العربية من أجل تحسين مهارات الطلاب اللغوية.	إتقان مهارات الكتابة. كما أن المنهجية المستخدمة هي وصفية نوعية، وليست كمية.	الكتابة باستخدام نهج كمي تجريبي، بدلاً من التركيز على مهارات الكتابة.
٢.	جهود لتحسين حفظ مهارات الكتابة الإنجليزية باستخدام نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) فرداً أماًياً عزيزة، MI Tarbiyatul Falah، (٢٠٢٤)	كلاهما يدرس فعالية نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على تركية كفاءة مهارات الكتابة في المرحلة الابتدائية بالمدارس الدينية.	تستخدم هذه الدراسة اللغة الإنجليزية كموضوع للدراسة، وليس اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن التقنية المستخدمة هي البحث الإجمالي في الفصل الدراسي (PTK)، وليس التجريب.	تتناول الأبحاث الحالية اللغة العربية وتستخدم طريقة كمية شبه تجريبية (اختبار قبل وبعد)، مما يجعلها أكثر تركيزاً على اختبار الآثار القابلة للقياس.
٣.	تحسين فهم النحو من خلال طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) محمد	كلاهما يدرس استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في	تركز هذه الدراسة على فهم قواعد اللغة العربية (نحو)، وليس إتقان مهارات	تركز الأبحاث الحالية بشكل أكبر على إتقان طلاب المدارس

	جمال الدين وأحمد فجر (٢٠٢٣)	تعلم اللغة العربية من أجل تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب.	الكتابة. موضوعات الدراسة هم طلاب المدارس الإسلامية الداخلية، وليس طلاب MI	الابتدائية للمهارات الكتابة ولا تدرس جوانب القواعد النحوية.
٤.	تطبيق نموذج التعلم التعاوني بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) مع وسائط الألغاز لتحسين نتائج تعلم اللغة العربية سيتي عزتونا فيسا بوستامي وآخرون (MTs Ummul Quro)، (٢٠٢٤)	كلاهما يطبق نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على تعلم اللغة العربية ويؤكد على الجوانب التفاعلية والممتعة في عملية التعلم.	تستخدم هذه الدراسة الألغاز كأداة مساعدة في التعلم وتركز على طلاب المستوى MTs (الثانوي)، وليس طلاب MI.	تسلط الأبحاث الحالية الضوء على استخدام نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) دون وسائل إضافية في سياق MI AI- Maarif ،Singosari لقياس الفعالية الخالص لهذا النموذج على مهارات الكتابة.

من الدراسات الأربع السابقة، يبدو أن نموذج بطولة الألعاب الجماعية قد طُبّق على نطاق واسع في سياقات مختلفة، ولكن لم تدرس أي منها بشكل خاص فعالية طريقة بطولة الألعاب الجماعية، بمساعدة وسائط Educaplay، على إتقان مهارة الكتابة في المرحلة الابتدائية بالمدارس الإسلامية باستخدام نهج تجريبي كمي. وهنا تكمن أصالة هذه الدراسة. فهذه الدراسة لا تكتفي بتكرار النتائج السابقة، بل تسعى إلى تقديم مساهمة جديدة في تطوير استراتيجيات تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية من خلال وضع بطولة الألعاب الجماعية كنموذج قائم بذاته، دون وسائل إعلام إضافية، لتقييم فعاليته بشكل موضوعي

ز. تحديد المصطلحات

١. استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)

بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) هي نموذج تعليمي تعاوني مصمم لخلق بيئة تعليمية تنافسية نشطة وممتعة وصحية بين الطلاب. في هذا النموذج، يتم تجميع كل طالب في فرق تضم أعضاء من مختلف القدرات الأكاديمية والأجناس والخلفيات، بحيث يمكنهم تكامل بعضهم البعض وتعلم العمل معًا.^{١٣} لا تركز عملية التعلم في بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على تقديم المواد الدراسية فحسب، بل يتم تقديمها أيضًا في شكل ألعاب ومسابقات أكاديمية تعزز روح المنافسة الإيجابية. وبهذا النهج، يصبح التعلم أكثر حيوية لأن الطلاب يشاركون بشكل مباشر في عملية التعلم من خلال التفاعل والمناقشة والألعاب التي تصقل مهاراتهم في التفكير والعمل الجماعي.

٢. إتقان مهارة الكتابة

¹³ Imam Sururi and Abdul Wahid B S, "Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022): 2414–20, <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.

إتقان مهارة الكتابة هو القدرة على فهم الكلمات العربية وتذكرها واستخدامها بشكل مناسب في مختلف مواقف التواصل. لا تشمل هذه القدرة عدد الكلمات التي يعرفها المرء فحسب، بل تشمل أيضاً مدى فعالية استخدامها في نقل المعاني والأفكار والمشاعر بوضوح.^{١٤} إتقان مهارات الكتابة هو أساس مهم للمهارات اللغوية، لأنه بدون مهارات الكتابة كافية، يصعب فهم الرسائل أو تكوين جمل صحيحة. لذلك، فإن إتقان مهارات الكتابة ليس مجرد حفظ، بل هو قدرة حقيقية على استخدام اللغة العربية كوسيلة حيوية وذات مغزى للتواصل.

¹⁴ F. Zahratun, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (2015): 107–26, <https://media.neliti.com/media/publications/118650-ID-peningkatan-penguasaan-kosakata-bahasa-a.pdf>.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول: طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)

أ. تعريف طريقة التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)

طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) هي نموذج تعليمي تعاوني يضع الطلاب في فرق متنوعة للتعلم معًا، ثم يختبر إتقانهم من خلال ألعاب أكاديمية مقدمة في شكل بطولات بين الفرق. مع هذا النمط، يصبح عملية التعلم أكثر تفاعلية: حيث يقوم الطلاب بتعليم بعضهم البعض، وتحفيز بعضهم البعض، ويكونون مسؤولين عن إنجازات فريقهم، وليس فقط إنجازاتهم الفردية. وقد خلصت العديد من الدراسات الميدانية في إندونيسيا إلى أن جوهر بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) هو مزيج من العمل الجماعي المنظم وعناصر اللعب والمنافسة الصحية، مما يشجع المشاركة النشطة لجميع الطلاب.^{١٥}

وفقا لسلافين، فإنَّ هناك خمسة عناصر أساسية في نموذج التعلم التعاوني من نوع بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament). أولاً، العرض الفصليّ، وهو المرحلة الأولى من التعلم، حيث يقدم المعلم المادة الدراسية بطريقة مباشرة من خلال أسلوب المحاضرة أو المناقشة الموجهة أو التعليم الجماعي، وذلك لتمكين جميع الطلاب من فهم المفاهيم الأساسية.^{١٦} ثانياً، التعلم في الفريق، وهو نشاط يعمل فيه الطلاب في مجموعات صغيرة لتعميق فهمهم للمادة التي عرضها المعلم، من خلال تبادل الآراء والمساعدة المتبادلة بين أعضاء الفريق الواحد. ثالثاً، الألعاب، وهي نشاط تحتوي على أسئلة أو تحديات مصممة لقياس فهم الطلاب للمواد التي تعلموها. رابعاً،

¹⁵ Cantika Putri Nugraha and Waspodo Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (2020): 70–75, <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>.

¹⁶ Siswa Kelas et al., "PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–105.

المسابقات، والتي تقام عادة في نهاية الأسبوع أو بعد الانتهاء من وحدة تعليمية، كمسابقة بين الفرق لاختبار نتائج تعلمهم. خامسًا: مكافأة الفريق، وهي شكل من أشكال التقدير يُمنح للفريق الذي يحصل على أعلى الدرجات، وقد تكون على هيئة شهادة أو جائزة أو أي نوع آخر من التكريم، وذلك لتحفيز جميع الطلاب على الاستمرار في التميز والمشاركة الفعالة في عملية التعلم.^{١٧}

ب. خصائص نموذج التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق

وفقًا لشويمين، يتميز نموذج التعلم المعروف باسم بمسابقة الألعاب بين الفرق بعدة سمات مميزة تميزه عن نماذج التعلم الأخرى.^{١٨} وتنعكس هذه السمات في المكونات الخمسة الرئيسية التي تشكل جوهر تنفيذ نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق. وتشكل هذه المكونات الخمسة الهيكل الأساسي وتحدد نجاح نموذج التعلم هذا في عملية التدريس والتعلم.

١. عرض الفصل

في المراحل الأولى من التعلم، يقدم المعلمون المواد الدراسية لجميع الطلاب من خلال العروض التقديمية في الفصول الدراسية. ويتم تنفيذ هذه العملية بشكل عام باستخدام أساليب التدريس المباشر، مثل المحاضرات أو المناقشات التي يقودها المعلم. في هذا القسم، يُتوقع من الطلاب التركيز وفهم الشروحات المقدمة، لأن هذا الفهم سيساعدهم بشكل كبير في أنشطة العمل الجماعي وعند المشاركة في الألعاب. وهذا أمر مهم، بالنظر إلى أن نتائج الألعاب ستؤثر على النتيجة الإجمالية للمجموعة.

٢. المجموعة

¹⁷ Suciyan Suaeb, I Nyoman Sudana Degeng, and Ach. Amirudin, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (بمسابقة الألعاب الفرق) Berbantuan Media Tebak Gambar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 146–54, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435>.

¹⁸ Sururi and B S, "Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah."

تتكون كل مجموعة في هذا النموذج التعليمي عمومًا من أربعة إلى خمسة طلاب يتم اختيارهم بشكل متنوع من حيث القدرات الأكاديمية والجنس والخلفيات العرقية. والغرض من تشكيل هذه المجموعات المتنوعة هو أن يتمكن الطلاب من تكامل بعضهم البعض في فهم المادة الدراسية. بالإضافة إلى ذلك، تعمل المجموعة أيضًا كمنتدى للمساعدة المتبادلة والتحضير لكل عضو ليتمكن من المشاركة بشكل أمثل عند المشاركة في الألعاب في عملية التعلم.

٣. الألعاب

تحتوي اللعبة في هذا النموذج التعليمي على عدد من الأسئلة المصممة لاختبار مدى فهم الطلاب للمواد التي تعلموها من خلال العروض التقديمية في الفصل والأنشطة الجماعية. بشكل عام، تتكون اللعبة من أسئلة بسيطة مرقمة. سيأخذ كل طالب بطاقة برقم معين، ثم يجيب على الأسئلة وفقًا للرقم المدرج. إذا كانت إجابة الطالب صحيحة، فسيحصل على نقاط كمكافأة على قدرته. ثم يتم جمع النقاط وحسابها كجزء من التقييم في البطولة الأسبوعية.

٤. البطولة

عادة ما تقام البطولات في نهاية الأسبوع أو بعد الانتهاء من جميع الأنشطة التعليمية في وحدة دراسية معينة، حيث يقدم المعلم شرحًا في الفصل وتقوم مجموعات الطلاب بإنجاز أوراق العمل الخاصة بهم. في البطولة الأولى، يقسم المعلم الطلاب إلى عدة طاولات بناءً على مستويات قدراتهم، ويضع ثلاثة طلاب متفوقين في مراكز مناسبة لخلق منافسة متوازنة وعادلة.

٥. جائزة المجموعة

ثم أعلن المعلم عن المجموعات الفائزة. وحصلت كل فريق حقل متوسط درجات يتماشى مع المعايير المحددة مسبقاً على جائزة أو مكافأة تقديرًا لجهودهم الدؤوبة ونجاحهم في النشاط التعليمي.^{١٩}

ج. مزايا وعيوب طرق التعلم

وفقا لسلافين، يتميز نموذج التعلم التعاوني من نوع بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) بميزة الجمع بين المسابقات الأكاديمية والاختبارات القصيرة والتقييمات الفردية التي تشجع الطلاب على المشاركة بنشاط والتنافس بشكل إيجابي. من خلال هذه الأنشطة، يتعلم الطلاب العمل معًا واحترام بعضهم البعض وتطوير التعاطف. ومع ذلك، يسلط شويمين الضوء على أن نموذج بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) يتطلب وقتًا طويلاً لأنه يتضمن العديد من المراحل، مثل تشكيل المجموعات وتنفيذ المسابقات. لذلك، يحتاج المعلمون إلى إعداد المواد والأسئلة وأدوات التعلم بعناية حتى تسير الأنشطة بفعالية وتكون نتائج التعلم مثالية.^{٢٠}

د. خطوات طريقة التعلم

يشرح أسماني أن مراحل نموذج التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) تتكون من عدة خطوات مهمة. أولاً، العرض التقديمي في الفصل، حيث يقدم المعلم الموضوع ويشرحه لجميع الطلاب كأساس لفهم مشترك. ثانياً، تشكيل المجموعات. ثالثاً، تنفيذ الألعاب والمسابقات. وأخيراً، توزيع الجوائز على المجموعات.^{٢١} وإليك التفسير:

أ. عرض الفصل

¹⁹ Sururi and B S, "Teams Games Tournament (بمسابقة الألعاب الفرق) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah."

²⁰ Suaeb, Degeng, and Amirudin, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar."

²¹ Citra Dewi Gustika, Andhin Dyas Fitriani, and Rika Dwiana, "PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *All Rights Reserved* 11, no. 3 (2024): 461–72, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

يقدم المعلم الموضوع ويشرحه لجميع الطلاب كأساس لفهم مشترك.

ب. تشكيل المجموعة

عملية تجميع الطلاب بشكل عشوائي في فرق دراسية حتى يتمكنوا من العمل معًا ومساعدة بعضهم البعض على فهم المادة الدراسية.

ت. تنفيذ الألعاب والمسابقات

تنفيذ الألعاب والمسابقات، الذي يوفر منصة للطلاب لاختبار معارفهم من خلال الألعاب التعليمية والمسابقات بين الفرق

المبحث الثاني: تركية كفاءة مهارات الكتابة

أ. مقدمة إلى مهارة الكتابة

في تعلم اللغة العربية، هناك العديد من المهارات، إحداها هي مهارة الكتابة. مهارة الكتابة هي مهارة مهمة للغاية لا يمكن إغفالها. وذلك لأن الكتابة ترتبط ارتباطًا وثيقًا بعملية التفكير وقدرة الشخص على التعبير عن أفكاره ومشاعره من خلال الكتابة. بالإضافة إلى ذلك، فإن مهارات الكتابة لا تقف بمفردها، بل ترتبط بمهارات لغوية أخرى، مثل الاستماع والتحدث والقراءة. هذه المهارات الأربع مترابطة بشكل قوي، وتدعم بعضها البعض وتؤثر على بعضها البعض في عملية إتقان اللغة بشكل شامل.^{٢٢}

ب. أهداف تعلم مهارات الكتابة

الهدف من مهارة الكتابة في تعلم اللغة العربية هو تزويد الطلاب بالقدرة على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم كتابةً باستخدام قواعد اللغة العربية المناسبة والمنهجية. من خلال تعلم مهارة الكتابة، يتم تدريب الطلاب على تطوير مهارات التفكير المنطقي والمنظم، مع تحسين إتقانهم للمهارات الكتابية والقواعد النحوية وتكوين الكلمات في سياقات الحياة الواقعية.^{٢٣} بالإضافة إلى ذلك، يهدف تعليم الكتابة أيضًا إلى دمج

تهاني محمد عيد المحياوي. (٢٠٢٥). تنمية مهارات التعبير الكتابي في اللغة العربية باستخدام استراتيجيات التعلم النشط: دراسة تحليلية. مجلة العلوم التربوية و الدراسات الإنسانية، (٤٤)، ٢٨١-٣٠٦.

محمد علي الخوالد، & ثائر بسام براسنة. (٢٠٢٣). استراتيجيات تعلم مهارة الكتابة لدى دارس باللغة العربية الناطقين بغيرها ٢٣ Dirasat: Educational Sciences. (١) ٥٠، في الأردن.

مهارات لغوية أخرى، مثل الاستماع والتحدث والقراءة، لأن هذه المهارات الأربع مترابطة وتدعم بعضها البعض في عملية إتقان اللغة ككل. مهارات الكتابة هي أيضًا منتجة وتعبيرية، مما يجعلها وسيلة مهمة للتواصل غير المباشر في السياقات الأكاديمية واليومية على حد سواء.^{٢٤}

ج. عناصر مهارة الكتابة

في تعلم مهارة الكتابة، هناك ثلاثة مكونات رئيسية مترابطة وتشكل مهارة الكتابة العربية الكاملة. المكون الأول هو إتقان أشكال الحروف والتهجئة، وهو قدرة الطلاب على التعرف على الحروف العربية وكتابتها وربطها بشكل صحيح وفقًا لقواعد الكتابة.^{٢٥} هذا المكون هو أساس مهم لأن الأخطاء في تشكيل الحروف ستؤثر على وضوح معنى الكتابة. المكون الثاني هو مهارات الكتابة الميكانيكية، والتي تشمل دقة الكتابة، ودقة وضع الحروف، واتساق أسلوب الكتابة بحيث تكون الكتابة سهلة القراءة والفهم. المكون الثالث هو القدرة على التعبير عن الأفكار والآراء كتابةً، أي القدرة على تكوين الكلمات والجمل والفقرات باللغة العربية بطريقة متماسكة ومنطقية وذات معنى وفقًا للقواعد اللغوية. توضح هذه المكونات الثلاثة أن مهارة الكتابة لا تركز فقط على الجوانب الفنية للكتابة، بل أيضًا على الجوانب المعرفية والتعبيرية لنقل الأفكار من خلال الكتابة.^{٢٦}

د. مراحل تعلم مهارة الكتابة

أ. البدء بمقدمة عن الأبجدية الهجائية

١. يوجه المعلم الطلاب لكتابة الحروف العربية، بدءًا من اليمين إلى اليسار. يجب على المعلم أن يؤكد للطلاب أن الحروف العربية يجب أن تكتب من اليمين إلى اليسار بحيث يتبع موضع الكتابة في الكتاب هذا التوجيه، وهو نفس توجيه كتابة القرآن الكريم.

²⁴ Ulum, M. (٢٠١٩). *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*. ٣ (١), ٢٠-١.

²⁵ د يفي، & نورمالا. (٢٠٢٢). *تنفيذ استراتيجيات تفعلية مادة الماء لتحسين مهارة الكتابة العربية عند طاب الصف الثامن في* Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG. (مهارات الكتابة التحليلية ومدى

²⁶ عامر، نوره، مختار محمود عبدالقادر، عبدالرازق، أبو ضيف مرز، & هناء. (٢٠٢٥). *مهارات الكتابة التحليلية ومدى* توافرها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية (السيوط)*, ٤١ (٢، ٧)، ٦٤-٨٩.

٢. يشرح المعلم كيفية كتابة الحروف الهجائية من خلال إظهار كيفية كتابة خطوط عمودية وأفقية مستقيمة بأطوال وزوايا مختلفة. يجب على المعلمين أن يشرحوا للطلاب قواعد كتابة هذه الحروف، مثل كيفية كتابة حرف الألف، الذي يجب كتابته بخط من أعلى إلى أسفل بزاوية طفيفة، بينما يتابع الطلاب ذلك حتى يتمكنوا من كتابته بشكل صحيح. تستمر هذه العملية حتى يتمكن الطلاب من كتابة جميع الحروف بشكل صحيح وسليم.

ب. ربط الحروف أو وصلها

قبل أن يقوم المعلمون بتعليم كيفية ربط أو وصل حروف الهجاء العربية، يجب تعريف الطلاب بخصائص حروف الهجاء العربية عن طريق شرح أن من بين ٢٨ حرفاً من حروف الهجاء العربية هناك حروف يمكن ربطها ووصلها وحروف يمكن ربطها ولكن لا يمكن وصلها.^{٢٧}

ت. تدرب على ربط الحرف الهجائية.

يقدم المعلم أمثلة للكتابة الصحيحة على السبورة أو من خلال أوراق العمل، ثم يقلدها الطلاب تدريجياً. لا يهدف هذا التمرين إلى تدريب المهارات الحركية الدقيقة في الكتابة فحسب، بل يساعد الطلاب أيضاً على فهم البنية البصرية للكتابة العربية وتحسين دقة وجمال خطهم. من خلال الممارسة المتكررة والموجهة لربط الحروف الهجائية، يُتوقع أن يتمكن الطلاب من كتابة الكلمات البسيطة بشكل صحيح استعداداً لمرحلة كتابة جمل ومقالات أكثر تعقيداً في تعلم مهارة الكتابة.

ث. مؤشرات مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية

يمكن قياس مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية من خلال عدة مؤشرات مهمة مترابطة. وتشمل هذه المؤشرات القدرة على كتابة الحروف الأبجدية بشكل صحيح وفقاً لشكلها وموضعها، والقدرة على ربط الحروف لتكوين كلمات بشكل صحيح، بالإضافة

Doctoral بن الشيخ، أمال، & بن صفية. (٢٠٢٠). تنمية مهارات الكتابة "آليات ومراحل التنفيذ في المدرسة الجزائرية" (٢٧) dissertation. جامعة ابن خلدون-تيارت).

إلى إتقان المفردات (المفردات) المستخدمة بشكل صحيح في سياق الكتابة.^{٢٨} علاوة على ذلك، يُتوقع من الطلاب أيضًا أن يكونوا قادرين على تكوين جمل بسيطة وفقًا لقواعد اللغة العربية، وتقديم الأفكار أو المفاهيم بوضوح وتسلسل، وإنتاج نصوص مرتبة وسهلة القراءة. ولا يقل عن ذلك أهمية، فإن القدرة على تطوير الأفكار في شكل نصوص منظمة تشكل أيضًا جزءًا من مؤشرات مهارة الكتابة. ويتوافق هذا مع رأي مناوره وزلكفلي اللذين أفادا بأن مهارة الكتابة تشمل القدرة على كتابة الحروف، وتكوين الكلمات والجمل، وتدوين الأفكار كتابةً. وبالمثل، يوضح كورايداه أن مهارة الكتابة هي قدرة إنتاجية تنطوي على تكوين الجمل والتعبير عن الأفكار كتابةً، في حين تؤكد أبحاث أخرى أن مؤشرات الكتابة تشمل دقة الكتابة، واستخدام المفردات، وكذلك نقل الأفكار بشكل متسلسل ومنهجي.^{٢٩}

²⁸ Itsna, T. J. (٢٠٢٤). تحليل تطبيق تعليم الخط لتحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة .

Doctoral dissertation, Universitas KH. Abdul Chalim.(المنصور فوفوعان كلاتين البحث العلمي)

²⁹ Zulkifli2 Munawarah1, "Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab" 1, no. 2 (2020): 22–34.

الفصل الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

استنادًا إلى العنوان الذي طرحه المؤلف، وهو فعالية استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في تركية كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري، استخدم الباحث المدخل الكمي. المدخل الكمي هو نوع من الأبحاث التي تركز على جمع البيانات في شكل أرقام أو بيانات يمكن تحويلها إلى أرقام. عادة ما يتم قياس البيانات باستخدام أدوات ذات مقياس محدد، بحيث يمكن تحليل النتائج بشكل موضوعي وقابل للقياس.³⁰

نوع البحث الذي استخدمه المؤلف هو البحث التجريبي. يعرف سوجيونو البحث التجريبي بأنه البحث الذي يختبر وجود أو عدم وجود فعالية متغير مستقل على متغير تابع في ظل ظروف خاضعة للرقابة بحيث لا يتأثر بمتغيرات أخرى³¹. وبالتالي، من خلال هذا البحث، يسعى الباحث إلى تحديد ومعرفة فعالية تطبيق طريقة التعلم برمي كرة الثلج على نتائج تعلم الطلاب.

استخدم تصميم البحث تصميمًا شبه تجريبي، وتحديدًا تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة، وهو تصميم بحثي يستخدم للكشف عن العلاقات السببية التي تشمل مجموعة مراقبة واحدة ومجموعة تجريبية واحدة.³² اختبرت هذه الدراسة الاختبار المسبق قبل إجراء العلاج دون استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) لعبة الفريق والبطولة)، واختبرت الاختبار اللاحق بعد إجراء العلاج باستخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament)، وفحصت فعالية المتغير X (طريقة) بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على المتغير Y (تحسن إتقان مهارة الكتابة). لتحديد وتحليل الاختلافات وفعاليات هذه المتغيرات، تم استخدام

³⁰ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, vol. 1, 2021.

³¹ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (ALFABETA, CV., 2013).

³² Sugiyono.

اختبار t كان سبب اختيار هذا النوع من البحث وتقنية التحليل هو رغبة الباحث في معرفة ما إذا كانت هناك اختلافات قبل وبعد العلاج باستخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) وتحديد مدى فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) على تركية كفاءة مهارة الكتابة . يمكن الاطلاع على تصميم البحث في الجدول التالي.

الجدول ١,٣ تصميم البحث

المجموعة	اختبار المسبق	العلاج	اختبار اللاحق
التجريبي	O_1	X	O_2
الضابط	O_3	-	O_4

O_1 : الاختبار المسبق في المجموعة التجريبية

O_2 : الاختبار اللاحق في المجموعة التجريبية

O_3 : الاختبار المسبق في المجموعة الضابطة

O_4 : الاختبار اللاحق في المجموعة الضابطة

X : العلاج (تطبيق طريقة المفتاح للعلوم في المجموعة التجريبية)

ب. ميدان البحث

أجريت هذه الدراسة في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري، الكائن في Pagentan ، Jl. Masjid No. 33، منطقة سينجوساري، مقاطعة مالنج، جاوى الشرقية.

ج. متغيرات البحث

يطبق سياق هذه الدراسة متغيرات مستقلة ومتغيرات تابعة، كما هو موضح أدناه:

أ. يُرمز للمتغيرات المستقلة بالرمز (X) المتغير المستقل في هذه الدراسة هو طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament). هذه الطريقة هي شكل من أشكال

التعلم التعاوني الذي يركز على التعاون بين الطلاب في مجموعات صغيرة من خلال أنشطة التعلم والألعاب الأكاديمية التنافسية.

ب. يتم تمثيل المتغير التابع بالرمز (Y) المتغير التابع في هذه الدراسة هو إتقان مهارة الكتابة ، مع التركيز على مهارات الكتابة. تم اختيار هذا التركيز لأن مهارات الكتابة تعكس مدى قدرة الطلاب على استخدام مهارات الكتابة التي تعلموها بشكل مناسب في سياقات الكتابة. وبالتالي، تركز هذه الدراسة على تحسين قدرة الطلاب على تطبيق مهارات الكتابة بشكل منتج في مهارات الكتابة.

د. مجتمع البحث وعينته

في هذه الدراسة، أخذ الباحث جميع الطلاب الخمسين في الفصل الثالث في مدرسة المعرفة سينجوساري كعينة، حيث كان هناك ٢٥ طالبًا في الفصل الثالث أ و ٢٥ طالبًا في الفصل الثالث ب. استنادًا إلى البيانات المذكورة أعلاه، استخدم الباحث طريقة التعداد لتحديد العينة التي سيتم استخدامها في هذه الدراسة. وفقًا لسوجيونو، طريقة التعداد أو العينة الكلية هي تقنية أخذ العينات التي يتم فيها استخدام جميع أفراد المجموعة كعينات. يجب إجراء البحوث التي تُجرى على مجموعات يقل عدد أفرادها عن ١٠٠ فرد باستخدام التعداد، بحيث يتم استخدام جميع أفراد المجموعة كعينات كموضوعات للدراسة أو كمستجيبين يقدمون المعلومات. العينة.^{٣٣}

هـ. البيانات ومصادرها

لاختبار الفرضيات من صياغة المشكلة، استخدم الباحث البيانات الأولية كمصدر رئيسي. تم الحصول على هذه البيانات من نتائج اختبار طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) الذي تم إجراؤه على الطلاب من خلال الاختبارات الأولية والنهائية التي تم إجراؤها على الفصل الضابط والفصل التجريبي، مصحوبة بمقابلات مع معلمي الفصل الثالث ونتائج الملاحظات الميدانية. بالإضافة إلى ذلك، استكمل الباحث

³³ Sugiyono.

الدراسة بيانات ثانوية كدليل داعم، مثل المحفوظات والوثائق ومختلف السجلات الأخرى ذات الصلة.

و. أدوات البحث

أداة البحث هي دليل مكتوب للملاحظة أو قائمة أسئلة تم إعدادها للحصول على معلومات من المستجيبين.³⁴ في هذه الدراسة، كانت أداة البحث المستخدمة عبارة عن اختبار للكشف عن فعالية تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (Teams Games Tournament) في تركية كفاءة مهارة الكتابة. تم توزيع الاختبار قبل وبعد على فصلين دراسيين تم التعامل معهما بطرق مختلفة. تم تنفيذ عملية جمع البيانات من خلال مقارنة نتائج الاختبارات قبل وبعد تطبيق طريقة التعلم، بحيث يمكن تحديد التغيرات في إتقان مهارات الكتابة. ثم تم ربط الدرجات التي حصل عليها الطلاب بمقياس التقييم الذي طوره نورجيانثورو، مع عرض البيانات في الجدول التالي.

الجدول ٢,٣ معايير التقييم

المعايير	القيمة
جيد جدا	١٠٠-٨٥
جيد	٨٤-٧٥
مقبول	٧٤-٦٠
ناقص	٥٩-٤٠
ناقص جدا	٣٩-٠

سيتم مقارنة درجات الاختبار البعدي والاختبار البعدي للصف التجريبي مع الدرجات التي حصل عليها الفصل الضابط لمعرفة ما إذا كان هناك فرق كبير بين الفصل

³⁴ Intan Dwi Permatasari, Halimatus Sa, and Ach Syafiq Fahmi, "Teknik Penyusunan Variabel , Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif," *INTERDISIPLIN Journal of Qualitative and Quantitative Research* 2, no. 1 (2025): 63–70.

التجريبي والفصل الضابط في تركية كفاءة مهارة الكتابة .

ز. صدق البيانات وثباتها

تشير الصلاحية إلى مدى قدرة أداة القياس على توفير نتائج تتوافق تمامًا مع أهداف القياس. وتعتبر أداة البحث صالحة إذا كانت قادرة على قياس ما يتم دراسته بدقة. بمعنى آخر، الأداة ذات الصلاحية العالية هي تلك التي يمكنها وصف متغيرات البحث بدقة وبما يتوافق مع الواقع.³⁵ سيقدم الباحث أسئلة الاختبار إلى ما مجموعه ٢٥ طالبًا كمستجيبين تجريبين لتقييم صحة الاختبار.

تم إجراء اختبار الصحة لهذه الدراسة من خلال تحليل عناصر الاختبار باستخدام برنامج SPSS تم اتخاذ القرارات بناءً على اختبار لحظة المنتج بمستوى دلالة ٥٪. تم تحديد صحة العناصر من خلال مقارنة قيمة r المحسوبة بقيمة r في الجدول، حيث اعتبر العنصر صحيحًا إذا كانت $r_{hitung} > r_{table}$ وغير صحيح إذا كانت $r_{hitung} < r_{table}$

١. اختبار الصحة

بعد إجراء البحث، تم الحصول على البيانات الأولية التي سيتم معالجتها من خلال عدة اختبارات حتى يتم التوصل إلى بيانات بحثية ذات صلة.

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

ملاحظة:

r_{xy} : معامل الارتباط بين المتغير X والمتغير Y

N: عدد المشاركين في الاستطلاع

$\sum x$: مجموع نقاط البنود

³⁵ Arif Akbar and Faiz Zahfa, "Validitas and Reliabilitas Validity and Reliability," *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 8781–87, <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

Σy : المجموع الكلي للنقاط

Σxy : مجموع درجات البنود مع الدرجة الإجمالية

ΣX^2 : مربع X

ΣY^2 : النتيجة المربعة

يتم اختبار الصلاحية باستخدام أداة مساعدة هي برنامج Excel.

وتعتبر الأداة صالحة إذا كانت القيمة الحسابية r أكبر من القيمة المعيارية

الجدول ٣,٣ نتيجة اختبار صحة الأدوات

ملاحظات	القيمة المعيارية r	القيمة الحسابية r	السؤال
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٥٤١	السؤال ١
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٦٠٩	السؤال ٢
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٥٨٨	السؤال ٣
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٥٩٨	السؤال ٤
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٦٧٦	السؤال ٥
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٦٦٣	السؤال ٦
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٥٢٣	السؤال ٧
صحيح	٠,٣٩٦١	٠,٥٤٨	السؤال ٨

السؤال ٩	٠,٥٧٠	٠,٣٩٦١	صحيح
السؤال ١٠	٠,٥٤١	٠,٣٩٦١	صحيح
السؤال ١١	٠,٥٥٥	٠,٣٩٦١	صحيح
السؤال ١٢	٠,٥٦٩	٠,٣٩٦١	صحيح
السؤال ١٣	٠,٥٣٦	٠,٣٩٦١	صحيح

أُجري اختبار الصلاحية باستخدام تحليل الارتباط بين درجة كل بند من بنود الاستبيان والدرجة الإجمالية (الارتباط بين البند والدرجة الإجمالية). وبناءً على نتائج الحسابات، حققت جميع البنود الـ ١٣ قيمة دلالة إحصائية (Sig. ثنائية الذيل) أقل من ٠,٠٥. ويشير ذلك إلى أن جميع بنود الاستبيان تندرج ضمن فئة البنود الصالحة، وبالتالي فهي مناسبة للاستخدام في قياس المتغيرات قيد الدراسة.

٢. اختبار الموثوقية

الصورة ١,٣ اختبار موثوقية الأدوات

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,881	13

أُجري اختبار الموثوقية باستخدام تقنية معامل ألفا كرونباخ وفقاً للصيغة

التالية :

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

ملاحظة:

rx : موثوقية الأداة

k : عدد الأسئلة

$\sum at^2$: عدد أنواع الحبيبات

At^2 : إجمالي المتغيرات

معايير موثوقية أداة البحث هذه هي:

معامل كرونباخ ألفا

أ. إذا كان معامل كرونباخ ألفا $> 0,6$ ، فإن الموثوقية تكون ضعيفة

ب. إذا كان معامل كرونباخ ألفا $> 0,6 - 0,79$ ، فإن الموثوقية مقبولة

ج. إذا كان معامل كرونباخ ألفا $< 0,8$ ، فإن الموثوقية جيدة

أظهرت نتائج التحليل أن قيمة معامل كرونباخ ألفا بلغت 0,881 ، وهو ما يعني

أنها أعلى من الحد الأدنى البالغ 0,70 . وبالتالي، فإن أداة البحث هذه تتمتع

بمستوى جيد من الاتساق الداخلي وتُصنف ضمن فئة الأدوات الموثوقة، مما يجعلها

صالحة للاستخدام في جمع البيانات بشكل متسق.

ح. أسلوب جمع البيانات

جمع البيانات هو إجراء منهجي للحصول على البيانات اللازمة. تقنيات جمع البيانات هي الخطوة الأهم في البحث، لأن الهدف الرئيسي من البحث هو الحصول على البيانات. بدون معرفة تقنيات جمع البيانات، لن يحصل الباحثون على بيانات تفي بمعايير البيانات المحددة³⁶ تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة ما يلي:

١. الملاحظة

تم إجراء الملاحظة قبل الدراسة وأثناءها. كان الغرض من الملاحظة الأولية هو مراقبة عملية التعلم في الفصل الدراسي وتحديد مهارات الطلاب الأساسية في مهارة الكتابة. وفي الوقت نفسه، كانت الملاحظة التي أجريت أثناء البحث تهدف إلى مراقبة عملية التعلم التي أجراها الباحث. كما تم استخدام أوراق الملاحظة لتقييم ما إذا كان الباحث قد اتبع الأساليب المطبقة أثناء عملية التعلم.

٢. التوثيق

استخدم الباحث تقنية التوثيق للحصول على بيانات ثانوية من خلال البحث في مختلف الوثائق والمحفوظات ذات الصلة بموضوع البحث. تهدف هذه الطريقة إلى استكمال وتعزيز البيانات التي تم الحصول عليها من خلال تقنيات أخرى، مثل الملاحظة والاختبار. في هذه الدراسة، تم استخدام التوثيق لجمع معلومات مختلفة تتعلق بتنفيذ تعلم اللغة العربية في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري.

وشملت البيانات الداعمة الأخرى التي تم جمعها قوائم بدرجات الطلاب قبل وبعد تطبيق بمسابقة الألعاب بين الفرق، بالإضافة إلى وثائق الأنشطة التعليمية مثل الصور الفوتوغرافية والملاحظات الميدانية. واستُخدمت جميع هذه البيانات لوصف الظروف

³⁶ M Syhran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

السائدة في المدرسة ودعم تحليل فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق على تركية كفاءة مهارة الكتابة .

٣. الاختبار

الاختبار هو تقنية قياس تحتوي على أسئلة متنوعة أو سلسلة من المهام التي يجب على المشاركين إكمالها أو الإجابة عليها.^{٣٧} يستخدم هذا الاختبار مجموعة من الأسئلة أو المشكلات التي تُطرح على الشخص للحصول على إجابات يمكن أن تشير إلى قدرات خصائص ذلك الشخص. باستخدام الاختبارات، سيتم الحصول على بيانات في شكل درجات الاختبار التي تم الحصول عليها خلال التجربة

الاختبارات المستخدمة في هذه الدراسة هي اختبارات ما قبل الاختبار واختبارات ما بعد الاختبار. سيستخدم الباحثون كلا النوعين لمراقبة فعالية على تركية كفاءة مهارة الكتابة .

ط. تحليل البيانات

فإن تحليل البيانات هو عملية تنظيم وترتيب البيانات بشكل منهجي في أنماط وفئات وأوصاف أساسية. تؤكد هذه العملية على أن تحليل البيانات لا يتم بعد جمع جميع البيانات، بل يجب أن يبدأ في بداية جمع البيانات في الميدان. هذه الخطوة مهمة حتى يمكن جمع جميع المعلومات الضرورية بشكل شامل ودقيق. في هذه الدراسة، طبق الباحث تقنيات تحليل البيانات الكمية، وهي نوع البيانات المقدمة في شكل أرقام ناتجة عن الجمع الميداني. يعتمد البحث الكمي على افتراض أن الظاهرة يمكن تصنيفها وأن لها علاقة سببية. لذلك،

³⁷ Sitti Mania Sulaiman Saat, *Pengantar Metodologi Penelitian, Educacao e Sociedade*, vol. 1 (PUSAKA ALMAIDA, 2016), http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/.

يمكن للباحثين التركيز فقط على عدد قليل من المتغيرات التي تعتبر الأكثر صلة بأهداف البحث. فيما يلي تقنيات تحليل البيانات التي سيتم استخدامها في هذه الدراسة.

١. اختبار الطبيعة

يهدف اختبار الطبيعة إلى تقييم ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها تأتي من مجموعة موزعة بشكل طبيعي. في هذا الاختبار، هناك طريقتان شائعتان، وهما تقنيتا wilk-shapiro smirnov-kolmogorov. تُستخدم تقنية smirnov-kolmogorov لاختبار العينات التي تحتوي على أكثر من ٥٠ عنصرًا. في حين تُستخدم تقنية wilk-shapiro عندما يكون عدد العينات المختبرة أقل من ٥٠.

في هذه الدراسة، تم إجراء تحليل طبيعية البيانات باستخدام برنامج SPSS. استند تفسير نتائج الاختبار إلى قيمة الدلالة الإحصائية: إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية > 0.05 ، تم إعلان أن البيانات غير موزعة بشكل طبيعي، بينما تشير قيمة الدلالة الإحصائية < 0.05 إلى أن البيانات موزعة بشكل طبيعي.

٢. اختبار التجانس

يستخدم اختبار التجانس لاختبار ما إذا كانت البيانات في نموذج اختبار t متجانسة أم لا. إذا تم استيفاء شرط التجانس، يمكن للباحثين المضي قدماً إلى مرحلة تحليل البيانات المتقدمة. إذا لم يتم استيفاء هذا الشرط، يجب إجراء تصحيحات منهجية. يهدف اختبار التجانس إلى تحديد ما إذا كانت البيانات التي تم الحصول عليها متجانسة أم لا. يتم إجراء اختبار التجانس كشرط أساسي في اختبار t للعينات المستقلة وتحليل ANOVA. الافتراض الأساسي في تحليل التباين ANOVA هو أن تباين المجموعة السكانية هو نفسه. يُعرف اختبار التجانس أيضاً باسم اختبار تساوي التباين، والذي يهدف إلى تحديد ما إذا كانت مجموعتان أو أكثر من مجموعات البيانات لها تباين قابل للمقارنة.

تم إجراء اختبار تجانس التباين باستخدام طريقة ANOVA أحادية الاتجاه مع SPSS، حيث تم تقييم نتائج الاختبار عند مستوى دلالة $\alpha = 0.05$ واعتبرت البيانات

متجانسة إذا كانت قيمة الدلالة $< 0,05$ ، واعتبرت غير متجانسة إذا كانت قيمة الدلالة $> 0,05$.

٣. اختبار الفرضيات

في هذه الدراسة، تم استخدام تقنية تحليل البيانات غير البارامترية، وهي اختبار مان-ويتني. ويُستخدم هذا الاختبار لتحديد الفروق في نتائج التعلم بين مجموعتين غير متزاوجتين، وهما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. تم استخدام اختبار مان-ويتني لأن البيانات التي تم الحصول عليها لا تفي بافتراضات التوزيع الطبيعي، وبالتالي لا يمكن تحليلها باستخدام الاختبارات البارامترية مثل اختبار تي. يعمل اختبار مان-ويتني على اختبار ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية بين مجموعتين بناءً على القيمة المتوسطة. في هذه الدراسة، استخدم اختبار مان-ويتني لتحليل الفرق في نتائج الاختبار البعدي بين الفصل التجريبي الذي استخدم طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق والفصل الضابط الذي استخدم الطريقة التقليدية. تم اتخاذ القرار من خلال مقارنة قيمة الدلالة الإحصائية (Asymp. Sig.) بمستوى الدلالة $0,05$. إذا كانت قيمة الدلالة $> 0,05$ ، يتم رفض H_0 وقبول H_1 ، مما يعني وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين. على العكس، إذا كانت قيمة الدلالة $< 0,05$ ، يتم قبول H_0 ورفض H_1 ، مما يعني عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين..

ي. إجراء البحث

١. مرحلة ما قبل البحث

في هذه المرحلة، أجرى الباحثون ملاحظات أولية في موقع البحث في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري للتعرف على ظروف المدرسة، وخاصة تنفيذ تعلم اللغة العربية. كما نسق الباحثون مع المدرسة ومعلمي المواد الدراسية لتحديد الفصول

التجريبية وفصول المراقبة. بالإضافة إلى ذلك، أعد الباحث أدوات البحث، مثل أدوات الاختبار وأوراق الملاحظة وأدوات التعلم باستخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق

٢. مرحلة البحث

هذه المرحلة هي جوهر البحث. قام الباحث أولاً بإجراء اختبار مسبق لكلتا الفصلين (التجريبي والضابط) لتحديد القدرات الأولية للطلاب. بعد ذلك، تم التعامل مع الفصل التجريبي باستخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق ، بينما استخدم الفصل الضابط طرق التعلم التقليدية. تم تنفيذ أنشطة التعلم وفقاً لجدول زمني محدد مسبقاً. خلال هذه العملية، راقب الباحثون أيضاً أنشطة المعلمين والطلاب في الفصل الدراسي.

٣. مرحلة ما بعد البحث

بعد الانتهاء من عملية التعلم، أجرى الباحث اختباراً لاحقاً لكلا الفصلين لتحديد الفرق في نتائج التعلم بعد العلاج. ثم تم تحليل نتائج الاختبار لتحديد ما إذا كان استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق قد أثر على إتقان الطلاب مهارات الكتابة. بالإضافة إلى ذلك، جمع الباحث أيضاً بيانات إضافية من خلال التوثيق وقام بتجميع تقرير بحثي منهجي.

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: استخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (*Teams Games*)

(*Tournament*) في تركية كفاءة مهارة الكتابة

أظهرت الدراسة التي أجريت في مدرسة المعارف الابتدائية أن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في مهارات الكتابة يُفهم على أنه يعكس سلسلة من خطوات التعلم المنهجية والمتراصة. وبناءً على ذلك، يُنظر في هذه الدراسة إلى طريقة طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق على أنها نموذج قائم على المراحل، يتشكل من ممارسات التعلم في الفصل الدراسي.

لذلك، أشار الباحث إلى أن تطبيق منهجية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تعليم مهارات الكتابة يمكن تقسيمه إلى خمس مراحل رئيسية، وهي: (١) مرحلة تشكيل المجموعات، (٢) مرحلة التعريف بمواد مهارات الكتابة، (٣) تنظيم بطولة الألعاب، (٤) تقييم المجموعات وتكريمها. وتشكل هذه المراحل الخمس شكلاً ملموساً لتطبيق منهج طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق الذي تم تكييفه مع خصائص مهارات الكتابة باللغة العربية. وبالتالي، فإن منهج طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في هذه الدراسة لا يُعتبر

مجرد مفهوم نظري فحسب، بل يُعتبر أيضاً نموذجاً عملياً قائماً على المراحل ومستنداً إلى النتائج التجريبية الميدانية.

أ. مرحلة تشكيل المجموعات

تعد مرحلة تشكيل المجموعات الفرق في منهج بمسابقة الألعاب بين الفرق الخطوة الأولى في تنظيم الطلاب في فرق دراسية ستعمل معاً خلال عملية التعلم. في هذه المرحلة، يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات بشكل عشوائي.^{٣٨}

تتمتع هذه المرحلة بدور مهم، وهو أنها تشكل الأساس لتكوين التعاون في عملية التعلم. علاوة على ذلك، يهدف تشكيل المجموعات أيضاً إلى خلق تفاعل اجتماعي إيجابي، وتعزيز الشعور بالمسؤولية المشتركة، وغرس روح الاحترام المتبادل.^{٣٩}

تتجلى سمات هذه المرحلة في تشكيل المجموعات، والتفاعل الأولي بين الأعضاء، وظهور روح التعاون في إنجاز المهام. وبالتالي، فإن مرحلة تشكيل المجموعات تشكل الأساس

³⁸ Serli Purnama Sari, Randi Eka Putra, and Dhini Mufti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 60 / II Muara Bungo," no. 4 (2025): 1–11.

³⁹ Mutiara, Q. (٢٠٢٤). تطبيق نموذج التعلم التعاوني بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم قواعد النحو في المدرسة Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. (

الرئيسي في منهج بمسابقة الألعاب بين الفرق لأنها تحدد نجاح المراحل اللاحقة، مثل المناقشات والألعاب والمسابقات.

ب. مرحلة التعريف بمواد مهارات الكتابة

تعد مرحلة التعريف بالمواد الدراسية الخطوة الأولى في تعلم مهارة الكتابة، والتي يتم تنفيذها قبل أن ينتقل الطلاب إلى مرحلة ممارسة الألعاب. في هذه المرحلة، يقدم المعلم مادة دراسية تحت عنوان "أصدقائي". ويشرح المعلم كيفية ربط الحروف الأبجدية العربية بهدف إعطاء الطلاب فكرة أولية عن المادة التي سيتم دراستها.

من خلال هذه العملية، يمكن للطلاب التعرف على حروف اللغة العربية وفهم كيفية كتابة اللغة العربية بشكل جيد وصحيح. تلعب هذه المرحلة دورًا مهمًا للغاية لأنها تشكل أساس استعداد الطلاب لمتابعة مراحل التعلم التالية. لذلك، يمكن فهم مرحلة التعريف على أنها البوابة الأولى في عملية تعلم مهارات الكتابة

ج. تنظيم بطولة الألعاب

تعد مرحلة استخدام الألعاب التعليمية في تعليم مهارات الكتابة جزءًا من عملية التعلم التي تعمل كمنصة للمنافسة وتقييم قدرات الطلاب في آن واحد. في هذه المرحلة، لا يكتفي الطلاب باستيعاب المواد الدراسية فحسب، بل يشاركون

بنشاط في أنشطة الكتابة من خلال الألعاب التفاعلية التي صممها المعلم.^{٤٠} يبدأ تنفيذ هذه المرحلة بعد أن يستوعب الطلاب المواد الأساسية، مثل بنية الجملة أو قواعد الكتابة باللغة العربية. ثم يوجه المعلم الطلاب للوصول إلى أو المشاركة في الألعاب المتوفرة على منصة Educaplay والتي تتضمن تمارين في الكتابة. في هذه النشاط، يُطلب من الطلاب كتابة الإجابات بشكل صحيح وفقًا لقواعد اللغة العربية التي درسوها.

الهدف من هذه المرحلة هو تمكين الطلاب من التفاعل المباشر مع الأسئلة التطبيقية. فهم يفكرون ويتذكرون، ثم يكتبون إجاباتهم. تعمل هذه العملية على تدريب الطلاب على دقة كتابة الحروف العربية، واستخدام المفردات، وتكوين الجمل البسيطة. بالإضافة إلى ذلك، فإن عنصر اللعب يجعل أجواء التعلم أكثر إثارة للاهتمام وأقل رتابة، مما يزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم.

وبالتالي، فإن مرحلة لعب لعبة Educaplay في مهارة الكتابة لا تعمل فقط كنشاط ترفيهي، بل أيضًا كوسيلة لتدريب مهارات الكتابة بشكل فعال وتفاعلي، وقادرة على تعزيز فهم الطلاب بشكل أعمق.

د. تقييم المجموعات وتكريمها

⁴⁰ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN بمسابقة الألعاب الفرق UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV," 2014, 147–56.

تعد مرحلة تقييم المجموعات وتكريمها في تعلم مهارات الكتابة المرحلة النهائية التي تهدف إلى تقييم نتائج تعلم الطلاب وتقديرها في آن واح.^{٤١} في مرحلة التقييم، يقوم المعلم بتقييم إجابات الطلاب بناءً على الأسئلة التي أجابوا عليها، سواء من حيث دقة كتابة الحروف العربية، أو استخدام المفردات، أو بنية الجمل وفقاً لقواعد اللغة العربية. ويمكن إجراء التقييم بعد انتهاء اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، يقدم المعلم أيضاً ملاحظات في شكل تصحيحات وتوضيحات حتى يفهم الطلاب أخطاءهم ويتمكنوا من تصحيحها في المستقبل. وبعد الانتهاء من عملية التقييم، يتم توزيع الجوائز تقديراً لجهود الطلاب أو المجموعات وإنجازاتهم. ويهدف منح هذه الجوائز إلى تعزيز دافع الطلاب للتعلم، وغرس روح المنافسة الإيجابية، وتشجيع المشاركة الفعالة في عملية التعلم.

تتجلى سمات هذه المرحلة في عملية التقييم التي يجرها المعلم، وتقديم الملاحظات البناءة، فضلاً عن أجواء الفصل الدراسي الأكثر تقدراً. يصبح الطالب أكثر إدراكاً لجودة كتاباته ويشعر في الوقت نفسه بالتقدير لجهوده المبذولة. وبالتالي، فإن مرحلة التقييم وتوزيع المكافآت في تعلم مهارة الكتابة لا تقتصر

Teams (٢٠٢٤). فعالية تعلم النموذج بطولة مباريات الفرق (Rochmah, S. A., Rifa'i, A & Muslimah, M). مدينة لترقية الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ (Games Tournament Al-Wasil. ١٢٩-١٣٩). كديري.

وظيفتها على قياس نتائج التعلم فحسب، بل تعمل أيضاً كوسيلة لتحفيز الطلاب

وتعزيز مشاركتهم في عملية التعلم.^{٤٢}

المبحث الثاني: فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تركية كفاءة مهارات الكتابة

استخدم تعليم مهارات الكتابة في هذه الدراسة طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق

، والتي تم تنفيذها من خلال مراحل التفكير المستقل والمناقشة الثنائية وعرض النتائج.

شملت هذه الدراسة فصلين دراسيين، هما الفصل التجريبي الذي استخدم طريقة بمسابقة

الألعاب بين الفرق والفصل الضابط الذي استخدم الطريقة التقليدية. وللتحقق من فعالية

هذه الطريقة، تم إجراء اختبار أولي (pre-test) واختبار نهائي (post-test)، وفيما يلي عرض

لنتائج الدرجات في الفصل الضابط:

١. نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل التجريب و فصل الضابط

فيما يلي النتائج الكاملة لاختبار ما قبل التدريب واختبار ما بعد التدريب

لفصل المجموعة الضابطة في الجدول التالي:

الجدول ١,٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل الضابط

رقم	طالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	طالب ١	٢٢	٢٠

٤٢ (٢٠٢٥). أثر البيئة المدرسية على دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية: (دراسة نوعية في Husaini, H, Evendi, E & Ameen Journal-٤٤٧, (٤), ٣).
، جاميونغ بالوه، منطقة ديوانتارا، مقاطعة شمال آتشيه).
٤٦١.

٢٨	٢١	طالب ٢	٢
٢٦	٢٨	طالب ٣	٣
٢٢	٢٦	طالب ٤	٤
٣٤	١٨	طالب ٥	٥
٢٣	٢٥	طالب ٦	٦
٢٨	٢٨	طالب ٧	٧
٢٦	٢٣	طالب ٨	٨
٢٨	٢٧	طالب ٩	٩
١٨	٢٣	طالب ١٠	١٠
٢٦	٢٠	طالب ١١	١١
٢٢	٢٥	طالب ١٢	١٢
٢٠	٢٠	طالب ١٣	١٣
٢٤	٢١	طالب ١٤	١٤
٣٦	٢٩	طالب ١٥	١٥
٣١	٢٤	طالب ١٦	١٦
٢٨	٢٨	طالب ١٧	١٧
٣١	٢٤	طالب ١٨	١٨
٢٠	٢٨	طالب ١٩	١٩
٢٠	٢٨	طالب ٢٠	٢٠
٢٧	٢٩	طالب ٢١	٢١
٢٨	٣٤	طالب ٢٢	٢٢
٢٦	٢٣	طالب ٢٣	٢٣
١٨	٢٦	طالب ٢٤	٢٤
٣١	٣٠	طالب ٢٥	٢٥

المجموع الكلي	٦٣٠	٦٤١
المتوسط الحسابي	٢٠,٥٠	٢٠,٦٤
الانحراف المعياري	٣,٧٧	٤,٨٨

بلغ مجموع درجات الاختبار القبلي في الفصل الضابط ٦٣٠، بينما بلغ مجموع درجات الاختبار البعدي ٦٤١. وبلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٢٠,٥٠، ومتوسط درجات الاختبار البعدي ٢٠,٦٤. أما الانحراف المعياري في الاختبار القبلي فبلغ ٣,٧٧، بينما بلغ ٤,٨٨ في الاختبار البعدي.

وهذا يشير إلى حدوث تحسن طفيف في نتائج تعلم الطلاب في الفصل الضابط. ومع ذلك، فإن ارتفاع قيمة الانحراف المعياري يشير إلى أن نتائج تعلم الطلاب تميل إلى أن تكون أكثر تباينًا. وهذا يعني أنه على الرغم من ارتفاع متوسط الدرجات بشكل كبير، فإن هذا الارتفاع لم يحدث بشكل متساوٍ بين جميع الطلاب، حيث يوجد بعض الطلاب الذين حصلوا على درجات عالية جدًا مما أثر على متوسط الفصل. أما النتائج الكاملة لاختبار ما قبل التجربة واختبار ما بعد التجربة لفصل التجربة، فهي موضحة في الجدول التالي:

الجدول ٢,٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي في فصل التجريبي

رقم	طالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
-----	------	-----------------	-----------------

٣٠	١١	طالب ١	١
٥٠	٣٠	طالب ٢	٢
٣١	١٩	طالب ٣	٣
٤٦	٢٧	طالب ٤	٤
٤٤	٢٧	طالب ٥	٥
٣٤	١٢	طالب ٦	٦
٤١	٢٢	طالب ٧	٧
٣٤	١٠	طالب ٨	٨
٤٨	٢٧	طالب ٩	٩
٤٠	٢٣	طالب ١٠	١٠
٤٤	٢٧	طالب ١١	١١
٤٠	٢٦	طالب ١٢	١٢
٣٦	٢١	طالب ١٣	١٣
٣٥	٢١	طالب ١٤	١٤
٢٤	١٠	طالب ١٥	١٥
٤١	٢١	طالب ١٦	١٦
٤٧	٢٣	طالب ١٧	١٧
٣٢	١٥	طالب ١٨	١٨
٤٩	٣٠	طالب ١٩	١٩
٣٤	٩	طالب ٢٠	٢٠
٤١	٢٤	طالب ٢١	٢١
٤٧	٢٤	طالب ٢٢	٢٢
٤٧	٣٢	طالب ٢٣	٢٣
٣٩	٢٣	طالب ٢٤	٢٤

٢٥	طالب ٢٥	١٠	٤٢
المجموع الكلي	٥٢٤	٩٩٦	
المتوسط الحسابي	٢٠,٩٦	٣٩,٨٤	
الانحراف المعياري	٧,١٠	٦,٨٢	

٢. تحليل إحصائي وصفي

في هذا القسم، تم إجراء تحليل لنتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل

التجريبي والفصل الضابط لمعرفة الفرق في نتائج التعلم بين هذين الفصلين. ويمكن

الاطلاع على نتائج التحليل الوصفي لنتائج الاختبار البعدي في الجدول التالي:

الجدول ٢,٤ نتائج الاختبار إحصائي وصفي

الإحصاء الوصفي						
الانحراف المعياري	المتوسط	الحد الأقصى	الحد الأدنى	النطاق	N	
٣,٧٧	٢٥,٢٠	٣٤	١٨	١٦	٢٥	اختبار ما قبل التجربة (المجموعة الضابطة)
٤,٨٨	٢٥,٢٤	٣٦	١٨	١٨	٢٥	اختبار ما بعد التجربة (المجموعة الضابطة)
٧,١٠١	٢٠,٩٦	٣٢	٩	٢٣	٢٥	اختبار ما قبل التجربة (المجموعة التجريبية)
٦,٨٢	٣٩,٨٤	٥٠	٢٤	٢٦	٢٥	اختبار ما بعد التجربة (المجموعة التجريبية)
					٢٥	العدد الصحيح

استنادًا إلى جدول الإحصاءات الوصفية المذكور، يمكن توضيح أن عدد العينة في كل مجموعة، سواء المجموعة الضابطة أو التجريبية، يبلغ ٢٥ طالبًا. في المجموعة الضابطة، أظهرت درجات الاختبار البعديمتوسطاً قدره ٢٥,٢٠، مع درجة دنيا ١٨ ودرجة قصوى ٣٤، وانحراف معياري قدره ٣,٧٧. بعد إجراء التعلم، شهدت درجات الاختبار البعدي في المجموعة الضابطة ارتفاعًا طفيفًا، حيث بلغ المتوسط ٢٥,٦٤، وظلت الدرجة الدنيا ١٨، بينما ارتفعت الدرجة القصوى إلى ٣٦، وبلغ الانحراف المعياري ٤,٨٨. ويشير هذا إلى أن الارتفاع في المجموعة الضابطة كان صغيرًا نسبيًا.

في المقابل، في المجموعة التجريبية، بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٢٠,٩٦، مع أدنى درجة ٩ وأعلى درجة ٣٢، وانحراف معياري قدره ٧,١٠، مما يشير إلى تباين كبير في البيانات. بعد تطبيق المعاملة، شهدت درجات الاختبار اللاحق في المجموعة التجريبية تحسنًا ملحوظًا، حيث بلغ المتوسط ٣٩,٨٤، والحد الأدنى ٢٤ والحد الأقصى ٥٠، مع انحراف معياري قدره ٦,٨٢.

وبالتالي، يمكن استنتاج أن تحسن نتائج التعلم في المجموعة التجريبية أعلى بكثير مقارنة بالمجموعة الضابطة. ويتضح ذلك من الفرق الكبير في متوسطي

الاختبار القبلي والاختبار البعدي في المجموعة التجريبية، مما يشير إلى وجود فعالية

للعلاج المقدم في عملية التعلم.

٣. نقطة في N-Gain الفصلين الضابطة والتجريبية

الجدول ٣,٤ قيمة N-Gain في الفصل الضابطة

الفصل الضابطة						
رقم	نتائج الاختبار القبلي	درجة الاختبار البعدي	الفرق في القيمة	(١٠٠ - الاختبار القبلي)	N- Gain	N- Gain (%)
١	٢٢	٢٠	-٢	٣٠	-٠,٠٧	-٦,٦٧
٢	٢١	٢٨	٧	٣١	,٢٣	٢٢,٥٨
٣	٢٨	٢٦	-٢	٢٤	-٠,٠٨	-٨,٣٣
٤	٢٦	٢٢	-٤	٢٦	-٠,١٥	-
						١٥,٣٨
٥	١٨	٣٤	١٦	٣٤	,٤٧	٤٧,٠٦
٦	٢٥	٢٣	-٢	٢٧	-٠,٠٧	-٧,٤١
٧	٢٨	٢٨	٠	٢٤	,٠٠	,٠٠
٨	٢٣	٢٦	٣	٢٩	,١٠	١٠,٣٤
٩	٢٧	٢٨	١	٢٥	,٠٤	٤,٠٠

10	23	18	-5	29	-17	- 17,24
11	20	26	6	32	,19	18,75
12	25	22	-3	27	-11	- 11,11
13	20	20	0	32	,00	,00
14	21	24	3	31	,10	9,78
15	29	36	7	23	,30	30,43
16	24	31	7	28	,25	25,00
17	28	28	0	24	,00	,00
18	24	31	7	28	,25	25,00
19	28	20	-8	24	-33	- 33,33
20	28	20	-8	24	-33	- 33,33
21	29	27	-2	23	-,9	-8,70
22	34	28	-6	18	-33	- 33,33

٢٣	٢٣	٢٦	٣	٢٩	,١٠	١٠,٣٤
٢٤	٢٦	١٨	-٨	٢٦	-٣١	- ٣٠,٧٧
٢٥	٣٠	٣١	١	٢٢	,٠٥	٤,٥٥

استنادًا إلى الجدول أعلاه، بلغ متوسط درجة N-Gain Score في الفصل التجريبي ٠,٠٩ أو ٩٪، وهو ما يقع ضمن الفصل منخفض جدًا. وبلغت الدرجة الدنيا التي حصل عليها الطلاب -٠,٣٣، بينما بلغت الدرجة القصوى ٠,٤٧. ويشير ذلك إلى أن استخدام الطريقة التقليدية لم يؤثر في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

الجدول ٤,٤ قيمة N-Gain في الفصل التجريبية

الفصل التجريبية						
رقم	نتائج الاختبار القبلي	درجة الاختبار البعدي	الفرق في القيمة	(١٠٠ - (الاختبار القبلي	N-Gain	N-Gain (%)
١	١١	٣٠	١٩	٤١	,٤٦	٤٦,٣٤
٢.	٣٠	٥٠	٢٠	٢٢	,٩١	٩٠,٩١
٣.	١٩	٣١	١٢	٣٣	,٣٦	٣٦,٣٦
٤.	٢٧	٤٦	١٩	٢٥	,٧٦	٧٦,٠٠

᠔.	᠒᠑	ᠭᠭ	᠑᠑	᠒᠐	᠐,᠖᠕	᠖᠕,᠐᠐
᠖.	᠑᠒	᠒ᠭ	᠒᠒	ᠭ᠐	᠐,᠐᠐	᠐᠐,᠐᠐
᠑.	᠒᠒	ᠭ᠑	᠑᠑	᠒᠐	᠐,᠖᠒	᠖᠒,᠒᠒
᠕.	᠑᠐	᠒ᠭ	᠑ᠭ	ᠭ᠒	᠐,᠐᠑	᠐᠑,᠑ᠭ
᠙.	᠒᠑	ᠭ᠕	᠒᠑	᠒᠐	᠐,᠕ᠭ	᠕ᠭ,᠐᠐
᠑᠐.	᠒᠒	ᠭ᠐	᠒᠑	᠒᠑	᠐,᠐᠑	᠐᠕,᠖᠒
᠑᠑.	᠒᠑	ᠭᠭ	᠑᠑	᠒᠐	᠐,᠖᠕	᠖᠕,᠐᠐
᠑᠒.	᠒᠖	ᠭ᠐	᠑ᠭ	᠒᠖	᠐,᠐ᠭ	᠐᠒,᠕᠐
᠑᠓.	᠒᠑	᠒᠖	᠑᠐	᠒᠑	᠐,ᠭ᠕	ᠭ᠕,᠒᠑
᠑ᠭ.	᠒᠑	᠒᠐	᠑ᠭ	᠒᠑	᠐,ᠭ᠐	ᠭ᠐,᠑᠖
᠑᠔.	᠑᠐	᠒ᠭ	᠑ᠭ	ᠭ᠒	᠐,᠒᠒	᠒᠒,᠒᠒
᠑᠖.	᠒᠑	ᠭ᠑	᠒᠐	᠒᠑	᠐,᠖᠐	᠖ᠭ,᠐᠒
᠑᠑.	᠒᠒	ᠭ᠑	᠒ᠭ	᠒᠑	᠐,᠕᠒	᠕᠒,᠑᠖
᠑᠘.	᠑᠐	᠒᠒	᠑᠑	᠒᠑	᠐,ᠭ᠖	ᠭ᠐,᠑᠐
᠑᠙.	᠒᠐	ᠭ᠑	᠑᠑	᠒᠒	᠐,᠕᠖	᠕᠖,᠒᠖
᠒᠐.	᠑	᠒ᠭ	᠒᠐	ᠭ᠒	᠐,᠐᠕	᠐᠕,᠑ᠭ
᠒᠑.	᠒ᠭ	ᠭ᠑	᠑᠑	᠒᠕	᠐,᠖᠑	᠖᠐,᠑᠑
᠒᠒.	᠒ᠭ	ᠭ᠑	᠒᠒	᠒᠕	᠐,᠕᠒	᠕᠒,᠑ᠭ

٢٣.	٣٢	٤٧	١٥	٢٠	٠,٧٥	٧٥,٠٠
٢٤.	٢٣	٣٩	١٦	٢٩	٠,٥٥	٥٥,١٧
٢٥.	١٠	٤٢	٣٢	٤٢	٠,٧٦	٧٦,١٩

استنادًا إلى الجدول أعلاه، بلغ متوسط درجة N-Gain Score في الفصل التجريبي ٠,٦٣ أو ٦٢,٨٠٪، وهو ما يقع في الفصل المتوسطة إلى العالية. أدنى درجة حصل عليها الطلاب هي ٠,٣٣ وأعلى درجة هي ٠,٩١. وهذا يدل على أن استخدام طريقة التعلم بمسابقة الألعاب بين الفرق له فعالية كبير في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

٤. اختبار الطبيعة

استخدم الباحثة اختبار شاير-ويلك عبر برنامج SPSS لمعرفة ما إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي أم لا. وتعتبر البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت قيمة الدلالة

الإحصائية (Sig.) في اختبار شاير-ويلك أكبر من ٠,٠٥. وعلى العكس، إذا كانت قيمة الدلالة الإحصائية أقل من ٠,٠٥، فإن البيانات لا تكون موزعة بشكل طبيعي. ويمكن الاطلاع على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي في الجدول التالي:

الصورة ١,٤ نتائج الاختبار الطبيعي

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kelasb	,182	25	,032	,908	25	,028
	posttest kelasb	,109	25	,200*	,958	25	,370
	pretest kelas c	,131	25	,200*	,974	25	,755
	posttest kelas c	,129	25	,200*	,957	25	,354

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

بناءً على نتائج اختبار التوزيع الطبيعي الواردة في الجدول، يمكن استخلاص النتائج

التالية :

بالنسبة لبيانات الاختبار القبلي للفصل التجريبي، تبلغ قيمة الدلالة

الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك 0.028 ونظرًا لأن القيمة 0.028 أقل

من 0.05 ، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار البعدي للفصل التجريبي لا تتبع توزيعًا

طبيعيًا .

بالنسبة لبيانات ما بعد الاختبار البعدي للفصل التجريبي، تبلغ قيمة

الدلالة الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك 0.370 ونظرًا لأن القيمة

0.370 أكبر من 0.05 ، يمكن استنتاج أن بيانات ما بعد الاختبار للفصل

التجريبي تتبع توزيعًا طبيعيًا.

بالنسبة لبيانات الاختبار القبلي لفصل المجموعة الضابطة، تبلغ قيمة الدلالة

الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك 0.755 ونظرًا لأن القيمة 0.755 أكبر

من 0.05 ، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار البعدي لفصل المجموعة الضابطة تتبع

توزيعًا طبيعيًا .

بالنسبة لبيانات ما بعد الاختبار البعدي لفصل المجموعة الضابطة، فإن

قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك هي 0.354 وبما أن القيمة

٠,٣٥٤ أكبر من ٠,٠٥، فيمكن استنتاج أن بيانات ما بعد الاختبار لفصل المجموعة الضابطة تتبع توزيعًا طبيعيًا .

تُظهر نتائج البيانات أعلاه أن بيانات الاختبار القبلي لفصل التجربة لا تتبع توزيعًا طبيعيًا وأن البيانات الأخرى تتبع توزيعًا طبيعيًا، وبالتالي لا تستوفي شروط الاختبار. ولذلك، استمر التحليل باستخدام اختبار تحليل إحصائي غير معلمي. تم استخدام الاختبار غير المعلمي لأن إحدى البيانات لا تتطلب توزيعًا طبيعيًا، وبالتالي تظل نتائج التحليل صالحة.

بالنسبة لبيانات الاختبار البعدي اللاحق للفصل التجريبي، تبلغ قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك ٠,٣٧٠. ونظرًا لأن القيمة ٠,٣٧٠ أكبر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار اللاحق للفصل التجريبي تتبع توزيعًا طبيعيًا.

بالنسبة لبيانات الاختبار القبلي لفصل المجموعة الضابطة، تبلغ قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) لاختبار شايبرو-ويلك ٠,٧٥٥. ونظرًا لأن القيمة ٠,٧٥٥ أكبر من ٠,٠٥، يمكن استنتاج أن بيانات الاختبار البعدي لفصل المجموعة الضابطة تتبع توزيعًا طبيعيًا.

بالنسبة لبيانات ما بعد الاختبار البعدي لفصل المجموعة الضابطة، فإن قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) لاختبار شاير-ويلك هي ٠,٣٥٤. وبما أن القيمة ٠,٣٥٤ أكبر من ٠,٠٥، فيمكن استنتاج أن بيانات ما بعد الاختبار لفصل المجموعة الضابطة تتبع توزيعاً طبيعياً.

تُظهر نتائج البيانات أعلاه أن بيانات الاختبار البعدي لفصل التجربة لا تتبع توزيعاً طبيعياً وأن البيانات الأخرى تتبع توزيعاً طبيعياً، وبالتالي لا تستوفي شروط الاختبار. ولذلك، استمر التحليل باستخدام اختبار تحليل إحصائي غير معلمي. تم استخدام الاختبار غير المعلمي لأن إحدى البيانات لا تتطلب توزيعاً طبيعياً، وبالتالي تظل نتائج التحليل صالحة.

٥. اختبار التجانس

الصورة ٢,٤ نتائج الاختبار التجانس

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,898	1	48	,095
	Based on Median	2,556	1	48	,116
	Based on Median and with adjusted df	2,556	1	43,230	,117
	Based on trimmed mean	2,644	1	48	,111

أُجري اختبار تجانس التباين لمعرفة ما إذا كان التباين بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية متجانساً أم لا. استناداً إلى نتائج اختبار ليفين لتساوي التباينات، تم الحصول على قيمة دلالة تبلغ ٠,٠٩٥. ونظراً لأن قيمة الدلالة أكبر

من ٠,٠٥ ($p < 0.05$) ، يمكن استنتاج أن البيانات تستوفي/لا تستوفي افتراض التجانس، أو بعبارة أخرى أن التباين بين المجموعتين متجانس/غير متجانس.

١. الاختبار غير المعلمي

في هذه الدراسة، تم إجراء تحليل للبيانات لاختبار الفروق في نتائج التعلم سواء قبل وبعد التدخل أو بين مجموعات البحث. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها، وهي درجات الاختبار البعدي والاختبار البعدي، باستخدام اختبار غير معلمي، وهو اختبار مان-ويتني U. استُخدم اختبار مان-ويتني لمقارنة الفروق في نتائج التعلم بين مجموعتين غير متزاوجتين، وهما الفصل التجريبي والفصل الضابط. وقد تم اختيار هذين الاختبارين بناءً على حالة البيانات التي لا تستوفي افتراضات التوزيع الطبيعي، وبالتالي يُعتبر النهج غير البارامتري أكثر ملاءمةً للتوصل إلى استنتاجات صحيحة في هذا البحث.

٦. اختبار الفرضية

الصورة ٣,٤ نتائج الاختبار الفرضية

Test Statistics ^a	
	Skor
Mann-Whitney U	5,000
Wilcoxon W	330,000
Z	-5,969
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: Kelompok	

استنادًا إلى نتائج اختبار مان-ويتني، تم الحصول على قيمة (2- Asymp. Sig. (tailed) تبلغ ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يسمح بالاستنتاج بوجود فرق ذي دلالة إحصائية بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. ويشير هذا الاختلاف إلى أن المعالجة التي تم إجراؤها على الفصل التجريبي لها فعالية على النتائج التي تمت دراستها. وبالتالي، يمكن القول بأن هناك فعالية ذات دلالة إحصائية بين استخدام المعالجة في الفصل التجريبي مقارنةً بالفصل الضابط، وبالتالي يتم قبول فرضية البحث.

الفصل الخامس

المناقشة

المبحث الأول: تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تعليم مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي مهارة لغوية تتعلق بنقل الأفكار أو المفاهيم أو المعلومات إلى شكل مكتوب باللغة العربية بشكل صحيح ومنهجي.^{٤٣} لا تتطلب هذه المهارة فقط القدرة على كتابة الحروف الأبجدية بشكل صحيح، بل تشمل أيضًا إتقان المفردات، والقدرة على تكوين جمل وفقرات مترابطة وسهلة الفهم. بعبارة أخرى، مهارة الكتابة هي عملية إنتاجية تتطلب من الطالب أن يكون نشطًا في إنتاج اللغة في شكل مكتوب.

استنادًا إلى الجدول أعلاه، يتضح أن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في هذه الدراسة قد تم تكييفه مع المعايير الواردة في نظرية التعلم التعاوني. وتُظهر كل مرحلة قام بها الباحث توافقًا مع الخطوات المتبعة في طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق.

بالإضافة إلى ذلك، لم يكتفِ الباحث بتطبيق المراحل وفقًا للنظرية فحسب، بل طورها أيضًا في شكل أنشطة تعليمية منظمة في مادة الكتابة. ويتضح ذلك من خلال تقسيم المجموعات كعمل جماعي، وعرض المواد، والمسابقات الأكاديمية، والمناقشات

محمد حسين محمد محمد، سيد محمد إبراهيم، أحمد، & عمران حسن. (٢٠٢٤). برنامج تقني قائم على المدخل 43 الاتصالي و الأغراض الدينية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها. مجلة كلية التربية (السيوط)، ٤٠ (٧،٢)، ١٦٥-٢١٠.

الثنائية، بالإضافة إلى عرض النتائج مصحوبًا بتعليقات من المعلم. وبالتالي، يمكن القول إن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في هذا البحث يسير بشكل منهجي ومتوافق مع المفاهيم الموجودة في النظرية.

تعد مرحلة تشكيل المجموعات هي المرحلة الأولى في تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق التي تهدف إلى بناء التعاون بين الطلاب داخل المجموعة وتعزيز الشعور بالمسؤولية المشتركة، فضلاً عن تنمية موقف الاحترام المتبادل.⁴⁴ في هذه المرحلة، يقوم المعلم بتشكيل عدة مجموعات بشكل عشوائي. استنادًا إلى الملاحظات الميدانية، أبدى الطلاب حماسًا كبيرًا في عملية التعلم، مما جعل أجواء الفصل الدراسي ممتعة. وبالتالي، يمكن القول إن تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في هذا البحث سار بشكل منهجي ومتوافق مع المفاهيم النظرية.

من الناحية النظرية، ترتبط مرحلة تشكيل المجموعات في منهج بمسابقة الألعاب بين الفرق ارتباطًا وثيقًا بمختلف نظريات التعلم، ولا سيما نظرية التعلم التعاوني والبناء الاجتماعي.⁴⁵ ومن منظور التعلم التعاوني، يهدف تشكيل المجموعات بشكل عشوائي إلى

⁴⁴ I T A Rosita, "MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE," *Jurnal Formatif* 3, no. 1 (n.d.): 1–10.

⁴⁵ Ainia Fikri Rahmawati, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Perspektif Pendekatan Aktif Pendidikan : Analisis Literatur," *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* 3 (2025): 1485–94.

خلق تفاعل إيجابي بين الطلاب، حيث يعتمد كل عضو على الآخر ويتعاونون معًا لتحقيق هدف مشترك .

مرحلة عرض المادة هي المرحلة التي يقدم فيها المعلم المادة ويوجه الطلاب لفهم المفاهيم الأساسية قبل أن يطور الطلاب فهمهم من خلال أنشطة التعلم .

من الناحية النظرية، يرتبط عرض المادة بنظرية التعليم المباشر التي تضع المعلم في مركز عملية التعلم في المراحل الأولى. في هذا النهج، يشرح المعلم أهداف التعلم، ويقوم بعرض المفاهيم أو المهارات، ثم يقدم تمارين موجهة للطلاب. يساعد عرض المادة بشكل منهجي الطلاب على اكتساب الفهم الأساسي قبل الانتقال إلى مرحلة المناقشة أو التمرين أو العمل الجماعي^{٤٦}.

تعد مرحلة تنفيذ بطولة الألعاب بمسابقة الألعاب بين الفرق المرحلة الأساسية في طريقة التعلم التعاوني من نوع بمسابقة الألعاب بين الفرق في هذه المرحلة، يتم وضع الطلاب الذين درسوا المادة مسبقًا في مجموعات أو طاولات بطولة تتكون من أعضاء ذوي قدرات عشوائية .

⁴⁶ Huveylid, E., Mes'ûde, A & ,Mes'ûde, B (٢٠١٧). فعالية إستراتيجية التعلم التعاوني في تحسين مستوى التحصيل الدراسي.

من الناحية النظرية، يمكن ربط مرحلة تنفيذ بطولات الألعاب في عملية التعلم بعدة نظريات تعليمية، وهي البنائية، والتعلم التعاوني، والسلوكية.^{٤٧} من منظور النظرية البنائية التي طرحها جان بياجيه وعززها ليف فيجوتسكي، تتيح أنشطة الألعاب للطلاب بناء المعرفة بشكل نشط من خلال التجربة المباشرة والتفاعل الاجتماعي والمناقشة مع أقرانهم. علاوة على ذلك، تتوافق هذه المرحلة أيضًا مع نظرية التعلم التعاوني، ولا سيما طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق التي طورها روبرت إي. سلافين، حيث يعمل الطلاب في مجموعات ويتنافسون بشكل صحي من خلال الألعاب .

تعد مرحلة عرض النتائج هي المرحلة الأخيرة في طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق ، والتي يبدأها المعلم بجمع وتجميع نقاط المجموعات. بعد ذلك، يحدد المعلم فئات الجوائز، ليس فقط للمجموعة التي حصلت على أعلى الدرجات، بل أيضًا لفئات أخرى مثل المجموعة الأكثر نشاطًا أو الأكثر تماسكًا، حتى تتاح الفرصة لجميع الطلاب لتقدير جهودهم. بعد ذلك، يعلن المعلم النتائج علنًا بروح رياضية، ثم يمنح مكافأة في شكل ثناء وجوائز بسيطة ذات طابع تعليمي. في المرحلة النهائية، يقدم المعلم الدعم لجميع الطلاب من خلال التأكيد على أهمية الجهد والتعاون والمشاركة، بحيث لا يكون توزيع المكافآت

⁴⁷ Jurnal Pendidikan Bisnis et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi* 5, no. 1 (2019).

مجرد شكل من أشكال التقدير، بل يكون أيضًا قادرًا على تعزيز الحافز والثقة بالنفس،
وحماس الطلاب للتعلم^{٤٨}.

من الناحية النظرية، ترتبط مرحلة منح النقاط والمكافآت الجماعية في عملية التعلم،
ولا سيما في منهج بمسابقة الألعاب بين الفرق ، ارتباطًا وثيقًا بنظرية السلوكية، والتعلم
التعاوني، ونظرية التحفيز.^{٤٩} من منظور السلوكية الذي طرحه ب. ف. سكينر، يعد منح
الدرجات والنقاط والمكافآت شكلاً من أشكال التعزيز (التعزيز الإيجابي) الذي يمكن أن
يزيد من احتمالية تكرار الطلاب للسلوك التعليمي المتوقع. عندما يحصل الطالب أو
المجموعة على مكافأة مقابل أدائهم، فإن ذلك يعزز الاستجابة التعليمية الصحيحة ويحفز
الدافع لتحقيق نتائج أفضل^{٥٠}.

بالإضافة إلى ذلك، تتوافق هذه المرحلة أيضًا مع نظرية التعلم التعاوني التي طورها
روبرت إي. سلافين، حيث تُعد مكافأة المجموعة (group reward) أحد المكونات الرئيسية.
في هذا المفهوم، يتحدد نجاح المجموعة بمساهمة كل فرد، مما يشجع على تحمل المسؤولية

⁴⁸ Thalita, Fitriyani, and Nuryani, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV."

⁴⁹ Mashudi, "Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Versus Pembelajaran Langsung," *Edudena* 2 (2018).

⁵⁰ حمده إسماعيل محمد التميمي, & الدكتور راشد مسلم الريامي. (٢٠٢٢). أثر التعزيز الإيجابي على دافعية التعلم لدى طلبة
, (١٥), ١٠٠-*Journal of Educational and Human Sciences* الحلقة الأولى من وجهة نظر معلمهم بمدينة العين.
١١٨.

الفردية والعمل الجماعي.^{٥١} وقد ثبت أن منح مكافأة المجموعة يمكن أن يعزز التفاعل الإيجابي بين الطلاب ويخلق جوًا تعليميًا يدعم بعضهم بعضًا.

المبحث الثاني: فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تحسين مهارات الكتابة.

تعد مهارة الكتابة من المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية، حيث تتيح التعبير عن الأفكار والمشاعر والمعلومات في شكل مكتوب يتسم بالوضوح والتنظيم وسهولة الفهم. هذه المهارة لا تقتصر على مجرد كتابة الكلمات، بل تشمل أيضًا القدرة على اختيار الكلمات المناسبة، وتكوين جمل فعالة، وتنظيم النص بحيث يكون له تسلسل منطقي. لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي قادر على إشراك الطلاب بشكل نشط في عملية الكتابة. استنادًا إلى نتائج البحث، لا يزال الطلاب في مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

يواجهون صعوبات في الكتابة باللغة العربية قبل تطبيق طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق. ويشير هذا إلى أن الطرق التقليدية لم تكن فعالة تمامًا في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

⁵¹ Rosita, "MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE."

ولمعالجة هذه المشكلة، طبق الباحث طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق على الفصل التجريبي، بينما استخدم الفصل الضابط الطريقة التقليدية. استنادًا إلى نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، تبين أن كلا الفصلين حققا تحسنًا في نتائج التعلم، لكن التحسن في الفصل التجريبي كان أكثر وضوحًا مقارنةً بالفصل الضابط، حيث ارتفع من ٢٠,٩٦ إلى ٣٩,٨٤، في حين ارتفع الفصل الضابط فقط من ٢٠,٥٠ إلى ٢٠,٦٤. وهذا يدل على أن طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق أكثر قدرة على تحسين فهم الطلاب في تعلم الكتابة

كما تم تأكيد فعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق من خلال نتائج حساب N-Gain. بلغ متوسط قيمة N-Gain في الفصل التجريبي ٠,٦٣ أو ٦٢,٨٠٪، وهو ما يقع في الفصل المتوسطة إلى العالية، بينما بلغ في الفصل الضابط ٠,٠٩ أو ٩٪، وهو ما يقع في الفصل المنخفضة جدًا. وهذا يدل على أن تحسن نتائج التعلم في الفصل التجريبي أعلى بكثير مقارنةً بالفصل الضابط. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج الاختبار الإحصائي من خلال اختبار مان-ويتني قيمة دلالة (Sig. 2-tailed) تبلغ $> ٠,٠٠٠$ ، وهي أقل من ٠,٠٥. وهذا يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين الفصل التجريبي والفصل الضابط. وتماشياً مع ذلك، ثبت أن هذه الطريقة لها فعالية في تسهيل اكتساب المعلومات والمعرفة من خلال عملية التعلم، مع تشجيع الطلاب في الوقت نفسه على المشاركة النشطة في

أنشطة التعلم. وبالتالي، يمكن استنتاج أن طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق لها فعالية كبير على تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب. بناءً على النتائج المذكورة أعلاه، يمكن استنتاج أن المعاملة التي قدمها الباحث للصف التجريبي قد استوفت مؤشرات مهارة الكتابة في تعلم اللغة العربية، كما هو موضح في الفصل الثاني، وهو ما يتوافق مع رأي زولكيفلي وموناوارة بأن مهارة الكتابة تشمل القدرة على كتابة الحروف، وترتيب الكلمات والجمل، وتدوين الأفكار كتابةً.⁵² وتتوافق هذه النتائج أيضاً مع نظرية السلوكية، ولا سيما مفهوم التعزيز الذي طرحه سكينر، حيث إن تقديم المكافأة في نهج التدريس القائم على الأهداف بمسابقة الألعاب بين الفرق قادر على تعزيز السلوك الإيجابي للتعلم لدى الطلاب، وكذلك مع نظرية التحفيز التي تؤكد على أهمية التقدير في تعزيز مشاركة الطلاب وثقتهم بأنفسهم.⁵³

بناءً على نتائج هذا البحث، يمكن استنتاج أن طريقة بمسابقة الألعاب فعالة في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب. لا تقتصر هذه الطريقة على تحسين نتائج التعلم فحسب، بل تشجع أيضاً على نشاط الطلاب وتعاونهم وثقتهم بأنفسهم في تعلم اللغة العربية. من خلال التطبيق المستمر والتوجيه الأمثل من المعلم، يمكن أن تشكل مبادرة بمسابقة الألعاب بين الفرق بديلاً تعليمياً فعالاً في تحسين جودة تعليم مهارات الكتابة في المدارس.

⁵² S Kuraedah, "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2015): 82–98, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/412/397>.

⁵³ Sari, Putra, and Mufti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 60 / II Muara Bungo."

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث والمناقشة التي أجريت، يمكن استخلاص بعض النتائج المتعلقة بتطبيق وفعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (الفرق والألعاب والمسابقات) في تعليم مهارات الكتابة. وفيما يلي هذه الاستنتاجات:

١. يتم تطبيق وفعالية طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (الفرق والألعاب والمسابقات) في تعليم مهارات الكتابة من خلال أربع مراحل رئيسية، وهي مرحلة تشكيل المجموعات، وتعريف المادة، وتنفيذ الألعاب (مسابقة الألعاب)، والمناقشة والعرض التقديمي، والتقييم وتقديم المكافآت. ترتبط كل مرحلة من هذه المراحل ببعضها البعض وتدعم خلق عملية تعليمية نشطة وتفاعلية وتركز على الطالب. من خلال هذه المراحل، لا يكتفي الطلاب باستقبال المادة بشكل سلبي فحسب، بل يشاركون أيضاً بشكل مباشر في أنشطة التعلم من خلال التعاون الجماعي والألعاب التعليمية التي تعزز فهمهم ومهاراتهم في الكتابة باللغة العربية.

٢. تؤثر طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق في تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب

مقارنة بالطرق التقليدية. ويتضح ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات

الفصل التجريبي من ٢٠,٩٦ إلى ٣٩,٨٤، في حين ارتفع متوسط درجات

الفصل الضابط فقط من ٢٠,٥٠ إلى ٢٠,٦٤. بالإضافة إلى ذلك، بلغت

قيمة N-Gain للصف التجريبي ٠,٦٣ أو ٦٢,٨٠٪، وهي تقع في الفصل

المتوسطة إلى العالية، بينما بلغت قيمة N-Gain للصف الضابط ٠,٠٩ أو

٩٪، وهي تقع في الفصل المنخفضة جدًا. كما أظهرت نتائج اختبار غير

بارامتري دلالة إحصائية $> ٠,٠٠٠$ ($> ٠,٠٥$). ويمكن استنتاج أن طريقة

بمسابقة الألعاب بين الفرق لها فعالية كبير على تحسين مهارات الكتابة.

ب. التوصيات

بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، يمكن تقديم بعض الآثار المترتبة والتوصيات

على النحو التالي:

١. تُظهر نتائج هذا البحث أن طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق لها آثار إيجابية على تحسين

مهارات الكتابة لدى الطلاب. فهذه الطريقة قادرة على تحسين نتائج التعلم، ومستوى

مشاركة الطلاب، وثقتهم بأنفسهم خلال عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يمكن

استخدام بمسابقة الألعاب بين الفرق كنموذج تعليمي بديل تفاعلي ومتمحور حول الطالب في تعلم اللغة العربية.

٢. بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، يقدم الباحث بعض التوصيات، وهي:

أ بالنسبة للمعلم، يُنصح باستخدام طريقة بمسابقة الألعاب بين الفرق (الفرق والألعاب والمسابقات) كبديل في تعليم الكتابة حتى يصبح الطلاب أكثر نشاطاً ويسهل عليهم فهم المادة.

ب بالنسبة للطلاب، يُتوقع منهم المشاركة بشكل أكثر نشاطاً في كل مرحلة من مراحل التعلم حتى تكون نتائج التعلم أكثر فعالية

ج بالنسبة للباحثين في المستقبل، يُتوقع منهم تطوير هذا البحث باستخدام وسائل متنوعة أو دراسة مهارات لغوية أخرى حتى تكون نتائج البحث أوسع نطاقاً وأعمق

المراجع العربية

Husaini, H & ,Evendi, E .(٢٠٢٥). أثر البيئة المدرسية على دافعية الطلاب لتعلم

اللغة العربية:(دراسة نوعية في المدارس الابتدائية الرائيي، جامبونغ بالوه، منطقة

ديوانتارا، مقاطعة شمال آتشيه). *Ameena Journal* , ٣ (٤), ٤٤٧-٤٦١ .

Itsna, T. J .(٢٠٢٤). تحليل تطبيق تعليم الخط لتحسين مهارة الكتابة لدى طلاب

الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة المنصور فوفوعان كلاتين البحث العلمي (Doctoral

(dissertation, Universitas KH. Abdul Chalim).

Mutiara, Q .(٢٠٢٤). تطبيق نموذج التعلم التعاوني بوسيلة لعبة العجلة الدوارة لتعليم

قواعد النحو في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية باتو (Doctoral dissertation,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Ulum, M .(٢٠١٩). إستراتيجيات تعليم مهارة الكتابة في مركز ترقية اللغة العربية.

IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning) , ٣ (١), ١-٢٠

٢٠.

بن الشيخ, أمال, & بن صفية. (٢٠٢٠). تنمية مهارات الكتابة "آليات ومراحل

التنفيذ في المدرسة الجزائرية" (Doctoral dissertation , جامعة ابن خلدون-تيارت).

تهاني محمد عيد المحيوي. (٢٠٢٥). تنمية مهارات التعبير الكتابي في اللغة العربية باستخدام استراتيجيات التعلم النشط: دراسة تحليلية. *مجلة العلوم التربوية و الدراسات الإنسانية*, (٤٤), ٣٠٦-٢٨١.

د يفي, & نورمالا. (٢٠٢٢). تنفيذ استراتيجية تفعلني مادة الماء لتحسين مهارة الكتابة العربية عند طاب الفصل الثامن في مدرسة الثانوية مفتاح العلوم باندر المبونج (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

عامر, نوره, مختار محمود عبدالقادر, عبدالرازق, أبو ضيف مرز, & هناء. (٢٠٢٥). مهارات الكتابة التحليلية ومدى توافرها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*, ٤١ (٧,٢), ٨٩-٦٤.

محمد علي الخوالد, & ثائر بسام براسنة. (٢٠٢٣). استراتيجيات تعلم مهارة الكتابة لدى دارس اللغة العربية الناطقين بغيرها في الأردن. *Dirasat: Educational Sciences*, ٥٠ (١).

Muslimah, M & ,Rochmah, S. A., Rifa'i, A. (٢٠٢٤). فعالية تعلم النموذج بطولة مباريات الفرق (Teams Games Tournament) لترقية الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية الاسلامية الحكومية ٢ مدينة كديري. *Al-Wasil*, ٢ (٢), ١٣٩-١٢٩.

Mes'ûde, B & ,Huveylid, E., Mes'ûde, A (٢٠١٧). فعالية إستراتيجية التعلم

التعاوني في تحسين مستوى التحصيل الدراسي.

حمده إسماعيل محمد التميمي, & الدكتور راشد مسلم الريامي. (٢٠٢٢). أثر التعزيز

الإيجابي على دافعية التعلم لدى طلبة الحلقة الأولى من وجهة نظر معلمهم بمدينة

العين. *Journal of Educational and Human Sciences*, (١٥), ١١٨-١٠٠.

محمد حسين محمد محمد, سيد محمد إبراهيم, أحمد, & عمران حسن. (٢٠٢٤).

برنامج تقني قائم على المدخل الاتصالي و الأغراض الدينية لتنمية مهارات

الكتابة الوظيفية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها. مجلة كلية التربية

(أسبوط), ٤٠ (٧,٢), ٢١٠-١٦٥.

المراجع الأجنبية

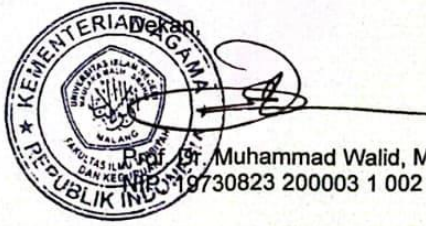
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. Vol. 1, 2021.
- Akbar, Arif, and Faiz Zahfa. "Validitas and Reliabilitas Validity and Reliability." *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 8781–87. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>.
- Anas, Muhammad. "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah." *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29–46.
- Aziza, Firda Amalia, and Rusi Rusmiati Aliyyah. "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 Di MI Tarbiyatul Falah." *Karimah Tauhid* 3, no. 3 (2024): 3646–59. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12516>.
- Bisnis, Jurnal Pendidikan, Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Fkip Universitas, and Sebelas Maret. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi* 5, no. 1 (2019).
- Dewi Gustika, Citra, Andhin Dyas Fitriani, and Rika Dwiana. "PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *All Rights Reserved* 11, no. 3 (2024): 461–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Izzatunnaifza Bustami, Siti, Fatchiatuzahro, and Asriani. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas Vii Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor." *Shawtul 'Arab* 3, no. 2 (2024): 82–96. <https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.766>.
- Jailani, M Syahrani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Kelas, Siswa, X I Man, Aceh Besar, and M A N Aceh Besar. "PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–105.
- Kuraedah, S. "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2015): 82–98. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/412/397>.

- Kurniati, Agusta, and Anjella Wika Sari. "ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V" 5, no. April (2019): 87–103.
- Mashudi. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Versus Pembelajaran Langsung." *EduDenaa* 2 (2018).
- Muhammad Anas dan Muassomah. "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah." *'A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29–46. <http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.297-313.2020>.
- Muhammad Jamjam Jamaludin, Ahmad Fajar. "PENINGKATAN PEMAHAMAN NAHWU MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI PONDOK PESANTREN AR-RAOUDOTUSSIBYAN CIHANJAWAR." *Abdimas Galuh* 5, no. 2 (2023): 99–108.
- Munawarah1, Zulkifli2. "Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab" 1, no. 2 (2020): 22–34.
- Munaya, Auva, and Mukhlisah Mukhlisah. "Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah Melalui Permainan Bahasa Untuk Kelas IV MI." *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 126–42. <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i1.229>.
- Negeri, S M P, and Telukjambe Barat. "3 1,2,3" 10, no. September (2025): 69–82.
- Nugraha, Cantika Putri, and Waspodo Tjipto Subroto. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (2020): 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>.
- "Pedoman Penulisan Dan Karya Tulis, "Pedoman Kepenulisan Karya Tulis Ilmiah Fakultas Ilmu Trabiayah Dan Keguruan UIN Malang," 2023, 40.
- Permatasari, Intan Dwi, Halimatus Sa, and Ach Syafiq Fahmi. "Teknik Penyusunan Variabel , Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif." *INTERDISIPLIN Journal of Qualitative and Quantitative Research* 2, no. 1 (2025): 63–70.
- Rahmawati, Ainia Fikri. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Perspektif Pendekatan Aktif Pendidikan : Analisis Literatur." *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* 3 (2025): 1485–94.
- Rosita, I T A. "MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE." *Jurnal Formatif* 3, no. 1 (n.d.): 1–10.
- Sari, Serli Purnama, Randi Eka Putra, and Dhini Mufti. "Penerapan Model

- Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 60 / II Muara Bungo,” no. 4 (2025): 1–11.
- Suaeb, Suciyani, I Nyoman Sudana Degeng, and Ach. Amirudin. “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 1 (2018): 146–54.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435>.
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA, CV., 2013.
- Sulaiman Saat, Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian. Educacao e Sociedade*. Vol. 1. PUSAKA ALMAIDA, 2016.
http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://draitoufma2010.files.wordpress.com/2010/.
- Sururi, Imam, and Abdul Wahid B S. “Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 6, no. 2 (2022): 2414–20. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV,” 2014, 147–56.
- Yulianto, Wisnu D., Kamin Sumardi, and Ega T. Berman. “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 2 (2016): 323.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.
- Zahratun, F. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar.” *Jurnal Pendidikan Usia DINI* 9 (2015): 107–26. <https://media.neliti.com/media/publications/118650-ID-peningkatan-penguasaan-kosakata-bahasa-a.pdf>.

الملاحق

ملحق ١ نخطاب اذن لالبحت

		UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor	: 548/Un.03.1/TL.01.04/02/2026	03 Februari 2026
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MI Al Maarif Singosari		
di		
Kabupaten Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Muhammad Zulfikram	
NIM	: 220104110024	
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026	
Judul Skripsi	: تأثير استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الفرق (Teams Games Tournament) في تحسين إتقان مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري	
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Dekan, Prof. Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PBA		
2. Arsip		

ملحق ٢ خطاب إتمام البحث



YAYASAN PENDIDIKAN AL MAARIF SINGOSARI
MADRASAH IBTIDAIYAH ALMAARIF 02
TERAKREDITASI "A"
Jl. Masjid 33, Telp. (0341) 451542 Singosari Malang 65153 email : mia02sgs@gmail.com
NSM : 111235070219 www.mia02sgs.sch.id NPSN : 60715204

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 143/B/YPA/MIA02/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Ishom, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Satuan Kerja	: MI Al Maarif 02 Singosari Malang

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Muhammad Zulfikram
NIM	: 220104110024
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Universitas	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar-benar telah melakukan penelitian di MI Al Maarif Singosari yang berjudul

تأثير استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الأفرقة (Teams Games Tournament) في تحسين إتقان مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

Pengaruh Penggunaan Metode TGT (Teams, Games, and Tournament) dalam Meningkatkan Maharah Kitabah Terhadap Siswa MI Al Maarif Singosari pada bulan April – Juni 2026

Malang, 4 Mei 2026

Kepala Sekolah MI Al Maarif



Muhammad Ishom, S.Pd
Muhammad Ishom, S.Pd

الملحق ٣ : استمارة تقييم اختبار مهارات الكتابة

SURAT REKOMENDASI VALIDASI INSTRUMEN

Telah melakukan validasi instrument tes *maharah kalam* (*pre test* dan *post test*), dengan judul:

تأثير استخدام طريقة بمسابقة الألعاب الأفرقة (*Teams Games Tournament*) في تحسين إتقان مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة المعارف الابتدائية الإسلامية سينجوساري

Pada tanggal yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Zulfikram
NIM : 220104110124
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Saya merekomendasikan bahwa instrument ini (lingkari salah satu):

1. Sudah layak untuk penelitian tanpa revisi
- ☒ 2. Sudah layak untuk penelitian namun dengan syarat
3. Belum layak penelitian

Catatan:

Perlu di perbaiki dan sesuai dg Rumusan KP
(capaian pembelajaran)

Harapannya, validasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk penelitian tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, ...2025
Validator Instrumen



Dr. H. Abdul Wahab Rosyidi, M. Pd
NIP. 197207122000031003

ملحق ٤ ورقة التحقق من صحة الوحدة التعليمية

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Materi Pokok : Teman temanku
Kelas/Semester : 3/2
Model Pembelajaran : TGT (Teams, Game, and Tournament)

A. IDENTITAS

1. Nama : Adi Susanto, S. pd-1
2. Instansi : MI Almaarif 02 Pagentan Singosari

B. PETUNJUK

Berilah tanda centang “√” dalam dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

(1) Berarti “Tidak Baik”
(2) Berarti “Kurang Baik”
(3) Berarti “Cukup Baik”
(4) Berarti “Baik”
(5) Berarti “Sangat Baik”

C. PENILAIAN BERDASAR BEBERAPA ASPEK

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	FORMAT					
	1. Kejelasan pembagian materi					√
	2. Pengaturan ruang/tata letak				√	
	3. Jenis dan ukuran huruf sesuai					√
II	ISI					
	1. Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka					√
	2. Kesesuaian antara Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran					√
	3. Kesesuaian antara indikator dan Capaian Pembelajaran					√
	4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
	5. Kesesuaian dengan Langkah-langkah pembelajaran				√	

	6. Pemilihan strategi, metode, dan sarana pembelajaran di lakukan dengan tepat sehingga memungkinkan siswa belajar					✓
	7. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara operasional dan mudah dipahami				✓	
	8. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan per fase					✓
	9. Kesesuaian kegiatan guru dan siswa untuk setiap fase					✓
III	BAHASA					
	1. Kebenaran tata Bahasa					✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat					✓
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan					✓
	4. Bahasa mudah dipahami					✓
	Jumlah Skor					77

Pedoman penilaian hasil penskoran

Skor	Kriteria Penilaian
17 – 31	Modul Ajar Tidak baik dan tidak dapat digunakan serta harus direvisi secara keseluruhan
32 – 46	Modul Ajar Kurang baik dan belum dapat digunakan serta masih memerlukan konsultasi
47 – 61	Modul Ajar Cukup baik dan dapat digunakan dengan banyak revisi
62 – 76	Modul Ajar Sudah baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
77 – 91	Modul Ajar Sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi

Hasil

Perolehan Skor :

Kriteria Penilaian :

Catatan:

Anak-anak kalau di terangkan tidak begitu menarik

tanpa di kasih Hadia / imbalan Jadi kalau
menyampaikan materi di awal game dahulu baru
bisa memperhatikan.

Harapannya, validasi dan catatan yang saya berikan dapat digunakan sebagaimana mestinya
untuk penelitian tugas akhir skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 02 April 2025
Validator/ Penilai



Adi Susanto, S.Pd-I.

ملحق ٥ ورقة مراقبة أنشطة المعلم في تعليم مهارات الكتابة

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH (KETERAMPILAN MENULIS)

Jenjang Sekolah Dasar Islam (SDI)

Nama Guru (peneliti) : Muhammad Zulfikram
Nama Guru Bahasa Arab : Adi Susanto, S.Pd.I
Nama Sekolah : MI Al Maarif Singosari

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Ya = Guru melakukan indikator tersebut | Tidak = Guru tidak melakukan indikator tersebut

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya (✓)	Tidak (✓)
A. KEGIATAN PENDAHULUAN (MUQADDIMAH)				
1	Apersepsi	Guru mengucapkan salam dan memimpin doa sebelum pembelajaran	✓	
2	Apersepsi	Guru mengaitkan materi baru dengan pengetahuan siswa sebelumnya	✓	
3	Motivasi	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran maharah kitabah dengan jelas	✓	
4	Motivasi	Guru memberikan motivasi agar siswa berani Bahasa Arab	✓	
5	Penyiapan Kelas	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini	✓	
B. KEGIATAN INTI (KEGIATAN PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM)				
6	Pembagian kelompok	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
7	Penyajian Materi Menulis	Guru menyampaikan materi tentang teman temanku	✓	
8	Penyajian Games	Guru menjelaskan teknis permainan dengan media educaplay yang akan di berikan kepada peserta didik	✓	
9	Penyajian Tournament	Peserta didik bermain game dan bersaing dengan kelompok lainnya	✓	
10	Pembagian Rewards	Guru memberikan hadiah terhadap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi serta memberikan validasi terhadap peserta didik yang lainnya	✓	
11	Penguatan	Guru memberikan pujian atau penguatan positif atas usaha siswa menulis	✓	
12	Koreksi Kesalahan	Guru mengoreksi kesalahan menulis siswa dengan cara yang tidak menyinggung	✓	
C. KEGIATAN PENUTUP				

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Ya (✓)	Tidak (✓)
13	Refleksi	Guru mengajak siswa mereview materi maharah kitabah yang telah dipelajari	✓	
14	Evaluasi	Guru melakukan evaluasi menulis di akhir sesi	✓	
15	Tindak Lanjut	Guru memberikan tugas atau latihan menulis Bahasa Arab untuk dilanjutkan		✓
16	Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam dalam Bahasa Arab		✓
D. KOMPETENSI UMUM GURU DALAM MAHARAH KALAM				
17	Kemampuan Bahasa Arab	Guru menulis Bahasa Arab dengan sesuai dan tepat	✓	
18	Kemampuan Bahasa Arab	Guru mampu menyederhanakan Bahasa Arab sesuai level siswa SD	✓	
19	Penguasaan Materi	Guru menguasai materi maharah kitabah yang diajarkan dengan baik	✓	
20	Pengelolaan Waktu	Guru mengelola waktu pembelajaran dengan efektif dan efisien		✓

Rekapitulasi Hasil Observasi

Kategori	Jumlah Indikator	Terlaksana (Ya)	Tidak Terlaksana
A. Kegiatan Pendahuluan	5		
B. Kegiatan Inti	7		
C. Kegiatan Penutup	4		
D. Kompetensi Umum Guru	4		
TOTAL	20		
Persentase Keterlaksanaan	$(Jumlah\ Ya / 32) \times 100\% = \dots\dots\dots\%$		

Catatan Tambahan Observer:

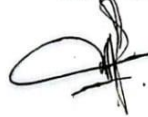
Kurang baik dalam mengelola waktu.

Guru Bahasa Arab,



(Adi Susanto, S.Pd.I)

Guru Peneliti,



(Muhammad Zulfikram)

١. خطة تنفيذ عملية التعلم

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
FASE B – KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH
MATA PELAJARAN: BAHASA ARAB

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Madrasah	: MI AL-MA'ARIF 02 SINGOSARI
Nama Penyusun	: Muhammad Zulfikram
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Materi	: Teman temanku
Fase / Kelas / Semester	: B – III / 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (70 menit)
Tahun Penyusunan	: 2025

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menghasilkan dan memaparkan kosakata yang sesuai tata bahasa dan konteks dengan topik materi pelajaran, nama-nama binatang, penyakit, olahraga, teman-temanku, taman, alamat, profesi, cita-citaku, anggota keluarga, di rumah, dan cinta Indonesia dengan pola kalimat: isim alam, isim mufrod, dhomir munfasil, dan dhomir muttasil untuk mengungkapkan gagasan secara tulis..

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak Mulia.
- Bernalar kritis, ditunjukkan melalui kegiatan analisis isi teks.
- Mandiri (Peserta didik dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri).
- Bergotong royong (Peserta didik dapat bekerja sama, berkomunikasi dan berbagi untuk mencapai tujuan).

D. SARANA DAN PRASARANA

- Media
Educaplay, LCD Proyektor, Laptop
- Sumber belajar
Buku ajar bahasa arab kelas 3

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran tatap muka menggunakan model Teams Games and Tournament.

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyusun kosakata yang sesuai tata bahasa dan konteks dengan topik teman dengan pola kalimat Isim Alam, Dhomir Muttashil dan Dhomir MunfashilMerespon teks yang didengar dengan pola kalimat Isim Mufrod dan Dhomir Munfashil tentang teman temanku
- Mengungkapkan gagasan secara tertulis dengan topik teman temanku

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kosa kata serta kalimat sederhana tentang anggota keluarga dalam bahasa Arab untuk berkomunikasi dengan baik sesuai tata bahasa yang benar.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru memberi salam dan peserta didik merespons. Dengan dipimpin guru, kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama. .
- Guru mengaitkan materi baru dengan pengetahuan siswa sebelumnya
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai setelah peserta didik mengikuti materi.
- Guru memberikan motivasi agar siswa berani menulis bahasa arab
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada hari ini.

KEGIATAN INTI (Menyajikan / Menyampaikan Informasi)

- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara acak
- Guru menyampaikan materi tentang teman temanku

- Guru menjelaskan bentuk permainan dengan media educaplay yang akan di berikan kepada peserta didik.
- Peserta didik bermain game dengan media educaplay yang telah di berikan guru
- Guru memberi waktu untuk diskusi kelompok
- Guru menunjuk siswa maju kedepan untuk menjawab soal kemudian tulis di papan kelas
- Pembagian hadiah bagi kelompok yang meraih poin terbanyak.

EVALUASI

- Guru memberikan evaluasi terhadap jawaban apabila masih terdapat kesalahan.

PEMBERIAN PENGHARGAAN

Guru memberikan apresiasi terhadap setiap kelompok atau individu yang bersemangat dan dapat menyelesaikan setiap game dengan baik.

PENUTUP

Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Asesmen

- Asesmen sikap

Instrumen Penilaian Sikap

Kelas :
 Pertemuan Ke- :
 Hari/Tanggal Pelaksanaan :
 Materi :

No	Sikap Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran				
2	Antusias peserta didik dalam setiap pembelajaran				
3	Perhatian peserta didik ketika guru menjelaskan pelajaran				
4	Keberanian peserta didik bertanya ketika terdapat hal yang kurang dimengerti				
5	Keberanian peserta didik memberikan berpendapat terkait materi pembelajaran				
6	Respon dan keaktifan peserta didik ketika diskusi				
7	Keaktifan peserta didik dalam proses evaluasi				

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat baik

Tabel Kriteria penilaian :

Kategori Nilai	Kriteria
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Baik
$80 \leq x \leq 89$	Baik
$70 \leq x \leq 79$	Cukup
$0 \leq x \leq 69$	Kurang

1. Media

SCORE

55.556

Question 9 / 9

Terjemahkan kalimat yang ada di dalam kurung kedalam bahasa arab (Dia temanku namanya Muhammad)

22:42

٢. نموذج أسئلة الاختبار البعدي والاختبار البعدي

KISI-KISI SOAL PRE TEST & POST TEST

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Maharah Kitabah	Bentuk Soal	No Item
Peserta didik mampu menyusun kosa kata yang sesuai tata bahasa dan konteks dengan topik materi pelajaran, nama-nama binatang, penyakit, olahraga, teman-temanku, taman, alamat, profesi, cita-citaku, anggota keluarga, di rumah, dan cinta Indonesia dengan pola kalimat: isim alam, dhomir munfasil, dan dhomir muttasil untuk mengungkapkan gagasan secara tulis.	1. Menyusun kosakata yang sesuai tata bahasa dan konteks dengan topik teman dengan pola kalimat Isim Alam, Dhomir Muttashil dan Munfashil 2. Mengungkapkan gagasan secara tulis dengan topik teman	Mengenal unsur bahasa yang dipelajari secara tepat	Isian	6, 4, 7
		Menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata dengan benar	Isian	10, 11
		Menyusun kata-kata menjadi kalimat sempurna	Isian	8, 9
		Menyalin/menulis kosakata/kalimat-kalimat sesuai contoh dengan tepat dan benar	Isian	1, 2
		Dapat menghasilkan dan mengungkapkan gagasan secara tertulis	isian	12, 13
		Menyusun dan menerjemahkan kalimat dengan pola tertentu sesuai struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar	Isian	5, 3

٣. أسئلة الاختبار البعدي

Nama:

No. Absen:

*Buatkan kalimat sederhana seperti contoh:

Contoh: صَدِيقَتِي / سَالِمَةٌ

هَذِهِ صَدِيقَتِي اسْمُهَا سَالِمَةٌ، أَهْلًا يَا سَالِمَةٌ -

1. صَدِيقَتِي / كَرِيمَةٌ : _____

2. صَدِيقَتِي / أَحْمَدٌ : _____

*Lengkapilah kalimat berikut dengan bahasa arab:

3. (temanmu laki-laki)أنا _____

*Lengkapilah dengan dhomir munfashil yang tepat:

4. صَدِيقَتِي اسْمُهُ فَاتِمَةٌ _____

*Tulislah dalam bahasa Arab:

5. “Dia sahabatku namanya Muhammad.”

*Lengkapilah kalimat berikut dengan dhomir muttashil yang tepat:

6. _____ هَذَا كِتَابٌ (Ini bukumu laki laki)

7. Tuliskan satu isim ‘alam (nama teman mu) dalam bahasa Arab!

*Susunlah kata berikut menjadi kalimat yang benar!

8. اِسْمُهُ - صَدِيقِي - هُوَ - اَحْمَدُ : _____

Susunlah kata berikut!

9. اَنَا - اُحِبُّ - اَصْدِقَائِي : _____

Susunlah huruf di bawah menjadi kata yang benar!

10. ص د ي ق ة

Jawaban:

11. ز م ي ل

Jawaban:

12. Tulislah 1 kalimat sederhana tentang teman-temanmu (اَصْدِقَائِي).

Gunakan minimal:

- 1 dhomir munfashil
- 1 dhomir muttashil
- 1 isim 'alam

13.



Buatkan 1 paragraf pendek tentang gambar di samping!

٤. أسئلة الاختبار البعدي

Nama:

Kelas:

No. Absen:

Buatkan kalimat sederhana seperti contoh:

Contoh: فَاطِمَةُ / صَدِيقَتِي

هَذِهِ صَدِيقَتِي اسْمُهَا فَاطِمَةُ -

1. صَدِيقَتِي / عَائِشَةُ : _____

2. صَدِيقِي / خَالِدٌ : _____

Lengkapilah kalimat berikut dengan bahasa Arab:

3. (temanmu perempuan) أَنَا _____

Lengkapilah dengan dhomir munfashil yang tepat:

4. صَدِيقِي اسْمُهُ عَلِيٌّ _____

Tulislah dalam bahasa Arab:

5. “Dia temanku namanya fatimah.”

Lengkapilah kalimat berikut dengan dhomir muttashil yang tepat:

6. _____ هَذَا قَلَمٌ (Ini penamu laki-laki)

Tuliskan satu isim ‘alam (nama temanmu) dalam bahasa Arab!

7. _____

Susunlah kata berikut menjadi kalimat yang benar!

8. اسْمُهَا – صَدِيقَتِي – هِيَ – عَائِشَةُ : _____

Susunlah kata berikut!

9. أَنَا – أَلْعَبُ – مَعَ – أَصْدِقَائِي : _____

Susunlah huruf di bawah menjadi kata yang benar!

10. ص د ي ق

Jawaban:

11. م د ر س ة

Jawaban:

12. Tulislah 1 kalimat sederhana tentang teman-temanmu (أَصْدِقَائِي). Gunakan minimal 1 dhomir munfashil, 1 dhomir muttashil, 1 isim ‘alam.

13. Buatkan 1 paragraf pendek tentang gambar di samping!



ملحق ٧ الصورة البحث



السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية



الاسم : محمد ذوالفكرام

مكان الميلاد وتاريخه : ماتارام, ٨ يوليو ٢٠٠٤

كلية : علوم التربية والتعليم

قسم : تعليم اللغة العربية

رقم الجامعي : ٢٢٠١٠٤١١٠١٢٤ :

رقم الجوال : ٠٨٥٣٣٧٥٦٩٣٩٤ :

الجنسية : الاندونيسية

البريد الإلكتروني

السنة	المستوى الدراسي
٢٠١٠ - ٢٠١٦ م	المدرسة الابتدائية الحكومية ستة عشر ماتارام
٢٠١٧ - ٢٠١٩ م	المدرسة المتوسطة أبو هيرة ماتارام
٢٠٢٠ - ٢٠٢٢ م	المدرسة العالية أبو هيرة ماتارام

٢٠٢٢ - ٢٠٢٦ م	بكالوريوس قسم تعليم اللغة العربية فيكلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
---------------	--