REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

الطريقة تأتي من اليونانية، وهي "ميطادوس". تتكون هذه الكلمة من مقطعين "ميطا" التي تعني من خلال أو من مرّ، و "هودوس" التي تعني الشارع أو الطريق. ثم يمكن تفسير الطريقة على أنها مسار يتم اجتيازه لتحقيق الهدف. الفهم الآخر للطريقة هو مجموعة من الأساليب التي يستخدمها المعلم في نقل المعرفة إلى طلابهم التي تحدث في عملية التعليم.[1] وبالتالي يمكن تفسير الطريقة هي الطريقة التي يستخدمها المعلم في نقل المواد التعليمية للطلاب للمساعدة في تسهيل فهم الطلاب للمواد في أثناء عملية التدريس والتعليم.

تساهم طرق التعليم مساهمة كبيرة في نجاح العملية التعليمية وتعتبر من أهم جوانب العملية التعليمية. من ناحية أخرى، تختلف الأساليب المستخدمة وفقًا للموضوعات ومجالات المواد والمراحل العمرية والنمو العقلي والبدني واستعداد الطلاب وميولهم وعدد الطلاب في كل الفصل.[2] بحيث تكون الطريقة دورا مهما في مساعدة الطلاب على التنشيط أو التخفيز والتشجيع حتى يخلق عملية التعليم فعالة وكفاءة.

---

[1] Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "*Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,"* Jurnal Shaut Al-'Arabiyah, Volume 7, No. 1, (2019).

[2] Febrian Nafisa Nurul Afida dan Laili Syafa'atin Nikmah ,Hamilah ,"طرق التعليم اللغة العربية "و منهجهه بمعهد الأمين سومنب – مادورا،" el-Buhut, Volume 2, No. 2, (2020).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

لذلك، يجب أن تدعم الطريقة اتجاه أنشطة التفاعل في عملية التعليم للمساعدة في تحقيقي الأهداف المرجوة. بحيث يكون الهدف من عذه الطريقة هو تسهيل عمالية التعلم ونتائجه بحيث يمكن تحقيق ما هو مخطط له قدر الإمكان. ولذلك، من الضروري للمعلمين استخدام الأساليب وتطبيقها في التعليم. إحدى الطرق التي يمكن استخدامها في عملية التعليم هي تطبيق طريقة اللعبة التعليمية.

يمكن تفسير اللعبة لفترة وجيزة على أنها شيء ممتع ومبهج. المربي يعني التربوي. مصطلح اللعبة، حسب معناه، هو حالة أو حالة معينة عندما يسعى الشخص إلى الممتعة أو الرضا من خلال نشاط أو نشاط اللعب.[٣] وفي الوقت نفسه، يصف Sadiman، Ade Irma و Santi Erawati أن معنى اللعبة هي عملية التفاعل بين لاعب وآخر الذي يسترشد بقواعد محددة من أجل تحقيق أهداف معينة.[٤] لذلك، إن اللعبة هي ما نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة معينة من خلال إسعاد شخص.

تعتبر الألعاب وسيلة فعالة وكفاءة للطلاب للترفيه و التثقيف/التربي وإحداث تأثير إيجابي وتربية كل فرد. Parten، و Fleer في Dockett تلعب وجهات النظر كوسيلة للتنشئة الإجتماعية. من خلال اللعب، من المتوقع أن توفر فرصا للطلاب للاستكشاف والإبداع

[3] Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "*Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,"* Jurnal Shaut Al-'Arabiyah, Volume 7, No. 1, (2019).

[4] Alam dan Kusnul Khotimah, *"Peningkatan Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter,"* MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 1, No 1, (2021).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

والتعلم بطريقة ممتعة.[٥] هذا يدل على أن التعليم لا يجب أن يتم في جو جاد بدون ترفيه ممتع. لأن الجو شديد الخطورة أو حتى المتوترة يمكن أن يؤثر على اهتمام الطلاب بالتعلم ويمكن أن يتسبب الطلاب بالملّل.

ستركز هذه المناقشة على الألعاب اللغوية التعليمية. اللعبة اللغة كما أوضح G. Gibbs هي نشاط تكليمي بيم الطلاب الذين يعملون معا أو يتنافسون مع بعضهم البعض لتحقيق أهدافهم وفقا لإطار نظري محددا مسبقًا.[٦] هذا يعني أن لعبة اللغة هي طريقة لتعلم اللغة من خلال لعبة. لهذا السبب، من خلال الألعاب في التعليم من المأمول أن يجب الطلاب بشكل غير مباشر التعلم الذي يتم تدريسه بطريقة ممتعة. تمكن تسمية النشاط بلعبة لغوية إذا كان النشاط يحتوي على عناصر من المرح وتدريب المهارات اللغوية أو عناصر لغوية معينة.

يرجع استخدام الألعاب اللغوية إلى الحاجة إلى التطوير في أساليب التعليم المبتكرة وفقًا لاحتياجات الطلاب وكذلك التطوير في عملية التعلم. من خلال أنشطة التعلم المثيرة للاهتمام وغير الرتيبة، ستوفر حافزًا إيجابيًا للطلاب في التعلم. لذلك، من خلال هذه اللعبة، من المأمول أن يصبح الطلاب الذين كانوا في البداية خائفين أو غير آمنين أو يكرهون أو يترددون في تعلم اللغة العربية أكثر اهتمامًا

[5] Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "*Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab"* Jurnal Shaut Al-'Arabiyah, Volume 7, No. 1, (2019).

[6] Rosalinda, "*Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah dasar Negeri 09 Dewantara,"* Jurnal Serambi Konstruktivis, Volume 3, No. 2, (2021).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

بالمشاركة في عملية تعلم اللغة العربية التي يتم تجميعها من خلال ألعاب ممتعة.

تعني اللعبة التعليمية أن اللعبة لها عنصر تعليمي في تنفيذها يتم الحصول عليه من شيء موجود ومتأصل، ويصبح جزءًا من اللعبة نفسها.[٧] وفي الوقت نفسه، وفقًا لأريسناواتي، فإن طريقة اللعبة هي طريقة لتقديم المواد التي يتبعها المعلم من خلال تقديم جو ممتع ومريح ولكن جاد، دون تجاهل أهداف التعليم التي تم تحديدها.[٨] بحيث يمكن القول أن طريقة اللعبة التعليمية هي طريقة التعلم ستوفر عمليًا تحفيزًا للطلاب وتساعد الطلاب بشكل غير مباشر على تقليل كرههم تجاه دروس اللغة العربية ليحبوا و يريدوا تدريجيًا جنبًا إلى جنب مع التعليم الممتع الذي يتم تنفيذه.

اللعبة التعليمية المقصودة في هذه الحالة هي قصة شرطية (*Strip Story*). حيث تكون القصص الشرطية نفسها عبارة عن قطع من الورق تُستخدم غالبًا في عملية تعليم اللغة الأجنبية. يعود استخدام الألعاب التعليمية قصة الشرطية (*strip story*) وسيلة لإيصال التعليم إلى عدة أسباب، مثل رخيصة الثمن وسهلة الصنع للغاية، كما أن طريقة تنفيذ القصص الشرطية سهل، ولا يحتاج إلى مهارة خاصة لاستخدامها. من خلال التعليم باستخدام الألعاب التعليمية يمكن تطبيق ذلك لمساعدة

[7] Asnul Uliyah, Zakiyah Isnawati, "*Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab"* Jurnal Shaut Al-'Arabiyah, Volume 7, No. 1, (2019).

[8] Azhar Alam, Kusnul Khotimah, "*Peningkatan Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter,"* MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 1, No. 1, (2021).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الطلاب في الحصول على مواد التدريس والمساعدة في إتقان المهارة اللغوية الأربع التي هي أهداف المعلم.

وفقا لمنهج الحكومة الذي يتطلب من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطا في عملية التدريس والتعلم، يجب أن يفهم التعلم على انه أكثر من مجرد مابقي سلبي للمعرفة، ولكن بدلاً من ذلك يجعل شخصًا ما يشارك بنشاط في عملية التعلم التي يوجهها المعلم نحو بيئة الفصل المريحة. وهذا يشمل تعليم اللغة العربية وهي إحدى عمليات لتعزيز اللغة العربية وتطريرها بجيد. في تعليم اللغة، سيتم توجيه الطلاب للحصول على مهارات اتصال كافية، شفهيًا وكتابيًا بجيد وصحيح.

في تعلم اللغة العربية، هناك أربع مهارات لغوية، وهي مهارة الاستماع، والكلام،و القرائة والكتابة. هذه المهارات الاربع هي جزء لا يتجزأ ولا يمكن فصله عن عملية تعليم اللغة وحياة الإنسان. من بين المهارات الأربع، تعتبر الكتابة تتطلب مزيدًا من الاهتمام مقارنة بالمهارات الأخرى. يحدث هذا الأن مهارة الكتابة تتطلب طريقة منظمة للتفكير وفهم المفردات، القراءة، وفعالية الجملة، والهجاء، وعلامات الترقيم للتعبير عن الأفكار والأفكار والمعرفة والخبرة واللغة المكتوبة.[9] في هذه الحالة، فإن المهارة اللغوية التي تريد استخدامها في التعليم هي مهارة الكتابة.

[9] Julian Boang Manalu dan Trisnawati Hutagalung, "*Pengatuh Media Strip story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pelajaran 2018/2019,"* KODE: Jurnal Bahasa, Vol. 8, No.3, (2019).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

المهارة هي عبارة عن القدرة على القيام بعمل من الأعمال بشكل يتم بالدقة السهولة فيما يبذله الفرد من جهد (فهمي، بدون التاريخ: ص: ١١٧). ومنها أن المهارة يعني قدرة التلاميذ ليستعملوا بجميع طاقتتهم وقدراتهم.[١٠] والآخر يقيل مهارة الكتابة هي القدرة على وصف الأفكار أو التعبير عنها، من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة مثل التأليف.[١١] وفي الوقت نفسه، وفقًا لمحمد يونس (٢٠٠٧:١) يمكن تعريف الكتابة على أنها نشاط لنقل الرسائل (التواصل) باستخدام اللغة المكتوبة كأداة أو وسيطة.[١٢] الكتابة هي رمز أو رمز اللغة يمكن لمرتديه رؤيته والاتفاق عليه.

في تعليم اللغة العربية، تعد مهارة الكتابة إحدى المهارات التي لها علاقة وثيقة جدا بالمهارات الثلاث الأخرى، وهي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، ومهارة القراءة. مهارة الكتابة هي تراكم المهارات لغوية أخرى. يرى الدكتور فتحي الزيات أنّ "صعوبة الكتابة" مشكلة كبرى تواجه المتعلمين في كافّة المجتمعات خاصة في أثناء انتقالهم إلى صفوف أعلى خلال المرحلة الابتدائية أو الإعدادية أو الثانوية.[١٣] قبل التمكن من الكتابة، يجب أن يتعلم الشخص الاستماع، والكلام، والقراءة.

---

[10] H. Umar dan Bahruddin, " *تطبيق اللعب اللغوي بطاقة الصدر في تعلم اللغة العربية لترقيه مهارة الكتابة*" Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 10, No. 1, (2018).

[11] Chairani Istina dan Toyibah, "*Penggunaan Media "Spelling Bee" untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab,"* Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 4, No. 2, (2020).

[12] Trismanto, "*Keterampilan Menulis Dan Permasalahannya,"* Jurnal : Bangun Rekaprima, Vol. 3, No. 1, (2017).

[١٣] هوارية، الحاج علي, "صعوبة تعلم الكتابة: أسبابها ومظاهرها وطرق علاجها Difficulty of Learning to Write: Causes, Manifestations and Ways of Treating It," مجلة إشكالات في اللغة والأدب 09, no. 3 (2020): 469–80.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

يمكن القول أن الكتابة هي أكثر المهارة اللغوية تعقيدًا بين المهارة اللغوية الأخرى.[١٤]

بحيث تكون الكتابة من المهارات اللغوية التي لها دور مهم كوسيلة للتواصل مع الآخرين من خلال الوسائط المكتوبة. من خلال كتابة هذا، يجب أن نكون قادرين على تقديم كتابة واضحة وذات مغزى وفقا لما نريد نقله. خاصة في اللغة العربية التي لها القواعد الخاصة في إعداد الجمل والتي تعرف عموما باسم القواعد (النحو والصرف). لذلك، تعد الكتابة أحد التحديات في تطوير مهارة اللغة العربية التي يجب تحسينها دائما. لأن الكتابة يجب أن تمر بعدة مراحل لتتمكن من التعبير بشكل صحيح عما تريد نقله. بالنظر إلى الدور المهم لمهارة الكتابة في دعم النجاح في تعليم اللغة العربية، من المناسب استخدام طرق سهلة وممتعة للطلاب لنقلها.

من الصعوبات التي يواجهها الطلاب في تعليم اللغة العربية كتابة اللغة العربية. لأنه في الواقع، يختلف تعليم اللغة العربية عن تعليم الأم، سواء من حيث الاساليب والمواد وعملية التعليم. بناءً على هذه الخلفية والظروف الميدانية لطلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتوسظة النور دارين جفارا، كانت هناك نقاط ضعف في قدرة المشاركين في مهارة الكتابة العربية. إحدى الطرق التي يعتقد المؤلف

[14] Lailatul Mathoriyah, Aufia Aisa, Bela Rachmadania Nabilla, "*Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis"* Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik, Vol. 5, No. 2, (2022).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

أنها تساعد في تحسين مهارة الكتابة للطلاب هي استخدام الطريقة الصحيحة. وهي طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*). حيث ستستخدم الطريقة قطع الورق كوسائط التعليمية. بشكل غير مباشر، تساعد هذه الطريقة الطلاب أيضا على تعريف المفردات بشكل أفضل. لأنه في شكل قطع تحتوي على جمل عربية سوف تتكرر عدة مرات في العملية.

من المشاكل المذكورة أعلاه، يهتم المألف بإجراء البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتوسطة الأهلية النور دارين باستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في تعلم اللغة العربية، كمحاولة للمساعدة في تحسين قدرة الطلاب في مهارة الكتابة. سيناقش المألف هذه المشكلة أكثر باستخدام العنوان "تأثير طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) على مهارة الكتابة في طلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤".

ب. أسئلة البحث

بناء على الخلفية السابقة فتحدد الباحثة المسائل، وهي:

١) كيف تكون القدرة على الكتابة قبل استخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في الصف التاسع لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤؟

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢) تكون القدرة على الكتابة بعد استخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في الصف التاسع لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤؟

٣) هل هناك تأثير لاستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) على قدرة مهارة الكتابة في الصف التاسع لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤؟

ج. **أهداف البحث**

في هذا البحث يجب أن تكتب الأهداف كما يلي:

١) لمعرفة القدرة على الكتابة قبل استخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في الصف التاسع لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

٢) لمعرفة القدرة على الكتابة بعد استخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في الصف التاسع لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

٣) لمعرفة ما إذا كان هناكتأثير لاستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) على قدرة مهارة الكتابة لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

د. **فوائد البحث**

١. النظري

من المتوقع أن يتم استخدام نتائج هذه الدراسة كمراجع و مواد الكتابة مفيدة حتى تتمكن من المساهمة في تطوير العلوم، وخاصة للطلاب و يمكن أن تكون بمثابة دليل للباحثين في المستقبل.

٢. التطبيقي

أ. بالنسبة للطلاب

تأمل الباحثة أن تساعد الطلاب على قدرة المهارة الكتابة وتحسينها بطريقة سهلة وممتعة.

ب. بالنسبة للمدرس

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعا للمعلمين في تحسين إتقان مهارة الكتابة من خلال اللعبة التعليمية.

ج. بالنسبة للباحثة

من خلال هذا البحث، يأمل الباحثة أن يكونوا قادرين على المساهمة في عملية التعلم، خاصة فيما يتعلق مهارة الكتابة في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا.

هـ. **هيكل البحث**

أهداف من هيكل البحث لترتيب ويسهيل المطالع.

يتكون من قسمين:

١. قسم الأول

لدى القسم وجه هذا شحن عن صفحة موضوع خطة.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٢. قسم الثاني

مكوّن من بضع الجزء البابي، يعنى :

الباب ١ :المقدمة.

الباب الأول المقدمة الذي يشرح عن خلفية البحث وأسئلة البحث وأهداف البحث وفوائد البحث وهيكل البحث.

الباب ٢ :الأسس النظرية.

الذي يشرح عن إطار النظري عن المفهوم استخدام طريقة اللعبة التعليمية في مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع والدراسات السابقة والإطار التفكيري و فروض البحث.

الباب ٣ :منهجية البحث.

الذي يشرح عن نوع البحث ومدخله وموقع البحث، مصادر البيانات، وطريقة جمع البيانات، وطريقة تحليل البيانات.

الباب ٤ :عرض البيانات وتحليلها.

الذي يشرح على مناقشة البحث وتحليل البيانات. يشرح الوصف العام نتائج الطالب في مهارة الكتابة باستخدام طريقة اللعبة التعليمية، وفاعليتها.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب ٥ :الخاتمة.

الذي يشرح عن الخلاصة واقتراحات البحث.

REPOSITORI IAIN KUDUS