

تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة بـ MIN 7 KOTA

BANDA ACEH

رسالة

إعداد :

كان زوهيرا ألف شوهوري

رقم القيد . ٢١٠٢٠٢١٢٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري بندا أتشي

٢٠٢٥ م / ١٤٤٧ هـ

رسالة

تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة ب 7 MIN
KOTA BANDA ACEH

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

كان زوهيرا الف شوهوري

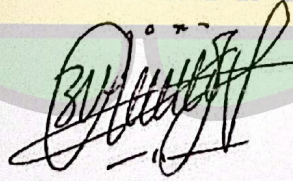
رقم القيد . ٢١٠٢٠٢١٢٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري

موافقة المشرفة



فضيلة، الماجستير

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المعنية لمناقشتها وقد قبلت لإثبات بعض الشروط
والواجبات لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٠ أغسطس ٢٠٢٥ م / ٢٦ صفر ١٤٤٧ هـ

بندا أتشيه

إعداد

كان زوهيرا ألف شوهوري

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢١٢٠

لجنة المناقشة

السكرتيرة

صفيرة الماجستير

العضو ٢

الدكتور بدر الزمان الماجستير

الرئيسة

فقيلة الماجستير

العضو ١

الدكتور أزوير الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

الأستاذ الدكتور سفر الملوك الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠١٠٢١٩٩٧٠٣١٠٠٣



إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : كان زوهيرا الف شوهوري

مكان الميلاد وتاريخه : بندا أتشييه، ١٦ نوفمبر ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٢٠

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تألّفي ولا أقدمها للحصول على أية الدرجات الأكاديمية بجامعة ما، وليست فيها التآليفات والآراء التي أعدها الآخرون إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. وأنا مستعدة لقبول العقوبات فيما تقفّذ عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشييه، ٢٤ يوليو ٢٠٢٥ م

صاحبة الإقرار



كان زوهيرا الف شوهوري

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢١٢٠

استهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

(سورة المجادلة : ١١)

اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وَأَنْتَ تَجْعَلُ الْحَزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا

(رواه ابن حبان)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

الإهداء

أهداء هذه الرسالة:

- ١- إلى والدي المحترم خيرالأزهر الماجستير، ووالدتي الحبيبة إرنا مارننجسيه، وإخوتي الأعزاء محمد كيسا ثاني ونوفلل ويلادي، أسأل الله أن يبارك فيهم ويحفظهم في الدنيا والآخرة.
- ٢- إلى الأساتذة الكرام في جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري ، وخاصةً إلى الأستاذة الفاضلة فضيلة الماجستير التي قامت بإرشادي خلال إعداد هذه الرسالة. أسأل الله أن يحفظهم ويرعاهم في الدنيا والآخرة.
- ٣- إلى جميع أصدقائي في جامعة الإسلامية الحكومية الرانيري وخارجها، الذين ساعدوني وشجعوني على الاستمرار في كتابة هذه الرسالة، أسأل الله أن يجزيهم بالبركة والخير.

شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنعم علينا بنعمة الإسلام وجعل العربية لغة القرآن وأفضل اللغات،
والصلاة والسلام على سيدنا محمد سيدنا ومولانا محمد وعلى آله وصحبه ومن تبعهم
بإحسان إلى يوم الدين.

بإذن الله تعالى ومشيعته سبحانه وتعالى، أكمل الباحثة كتابة هذه الأطروحة بعنوان
”تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة بي MIN 7 KOTA BANDA ACEH“. وهذه
الأطروحة مقدمة لاستيفاء أحد متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس في كلية التربية
وتأهيل المعلمين بجامعة الرنيري الإسلامية الحكومية في بندا آتشيه.

وبهذه المناسبة السعيدة تعرب الباحثة عن المتانة للمشرفة الكريمة الأستاذة فضيلة
الماجستير التي قدمت علماً ووقتاً ثميناً لتوجيه هذه الرسالة من بدايتها إلى نهايتها. بارك الله
لها في الدنيا والآخرة.

وتقدم الباحثة بالشكر الجزيل لمعالي مدير الجامعة، وعميد كلية التربية و تأهيل
المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع المحاضرين الكرام الذين اجتهدوا في تعليم
العلم النافع والتوجيه في الاتجاه الصحيح.

تود الباحثة أن تقدم بالشكر لوالديه، الوالد الحبيب خير الأزهر الماجستير،
وكذلك لوالدتها الحبيبة إيرنا مارننجسيه. والأشقاء الأعزاء محمد كيسا ثاني ونوفتل وبيلاي،
وكذلك أسرة الكاتبة الكبيرة التي لا تنقطع عن تقديم الدعم والدعاء للمؤلفة حتى تكتمل
هذه الرسالة. فجزاهم الله سبحانه وتعالى خير الجزاء في الدنيا والآخرة وجعلهم من أهل
الجنة.

كما تعبّر الباحثة عن شكرها وامتنانها العميق لصديقاتها العزيزات سبتي إسراء مودا، نورفي ضيفي، نور السعادة، فوجا انتان نبيله، شاكرة النعمة قس، ونبلا ظفيرا اللواتي قدّمن لها الدعم والتشجيع المستمر لإنهاء رسالتها على أكمل وجهها. كما تتوجّه بالشكر إلى جميع الزميلات اللواتي وقفن إلى جانبها وقدّمن لها العون والمساندة خلال فترة كتابة الرسالة وخلال سنوات الدراسة الجامعية. تسأل الله سبحانه وتعالى أن يبارك فيهن ويحفظهن برحمته وعنايته دائماً.

ولا تنسى الباحثة أن تقدم بشكر خاص لمدير المدرسة MIN 7 KOTA BANDA ACEH ومدرسي اللغة العربية وجميع المدرسين وال تلاميذ الذين ساهموا ودعموا في جمع البيانات اللازمة لهذا البحث. بارك الله تعالى فيهم جميعاً وأجزل لهم الأجر والمثوبة. وأخيراً ترى الباحثة أن هذه الأطروحة لا تخلو من الأخطاء والنواقص، وإن كانت الباحثة قد بذلت قصارى جهدها في تأليفها. لذا، فإن الباحثة تأمل من القراء الكرام نقداً ومقترحات مفيدة من أجل تحسين هذه الأطروحة. آمل أن تكون هذه الأطروحة مفيدة للباحثة نفسها ولجميع القراء.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

قائمة المحتويات

ب	إقرار الباحثة
ج	استهلال
د	اهداء
هـ	شكر وتقدير
ز	قائمة المحتويات
ي	قائمة الجداول
ك	قائمة الملحقات
ل	مستخلص البحث اللغة العربية
م	مستخلص البحث اللغة الإنجليزية
ن	مستخلص البحث اللغة الإندونيسية
	الفصل الأول: أساسية البحث
أ	مشكلة البحث
ب	سؤالا البحث
ج	هدفا البحث
د	اهمية البحث
هـ	الإفتراضات وفروض البحث
و	حدود البحث

ز- معاني المصطلحات.....	٥
ح- الدراسات السابقة.....	٧
ط- طريقة كتابة الرسالة.....	٩

الفصل الثاني: الإطار النظري

أ- تعريف تعلم اللغة.....	١٠
ب- Broken Text.....	١٢
١- تعريف "Broken Text".....	١٢
٢- خطوات لعبة Broken Text.....	١٣
٣- إيجابيات وسلبيات لعبة Broken Text (اختبار عشوائي).....	١٤
ج- مفهوم تعلم الكتابة.....	١٦
١- تعريف مهارة تعلم الكتابة، تعلم المهارة.....	١٦
٢- الأهداف التعليمية لمهارة تعلم الكتابة.....	١٧
٣- أصول تعليم مهارة الكتابة.....	١٧
٤- مراحل تعلم مهارة الكتابة.....	١٨
٥- استراتيجية تعلم مهارة الكتابة.....	١٨
٦- فوائد تعلم الكتابة بالمصحف الشريف للتلاميذ.....	١٩

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث.....	٢١
ب- المجتمع و العينة.....	٢٢

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ٢٢

د- طريقة تحليل البيانات ٢٤

الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها

أ- عرض البيانات ٢٦

١- لمحة عن ميدان البحث ٢٦

٢- تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH ٣١

ب- تحليل البيانات ٣٤

١- تحليل بيانات التلاميذ ٣٤

٢- استجابات التلاميذ للعبة Broken Text في تعلم الكتابة ٣٩

ج- المناقشة ٤٣

د- تحقيق الفروض ٤٣

الفصل الخامس: الخاتمة

أ- نتائج البحث ٤٤

ب- الاقتراحات ٤٤

المراجع

أ- المراجع العربية ٤٥

ب- المراجع الأجنبية ٤٥

ج- المراجع الإنترنت ٤٦

قائمة الجداول

الجدول ٤-١ :	عدد المدراء بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH	٢٧
الجدول ٤-٢ :	عدد التلاميذ بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH	٢٨
الجدول ٤-٣ :	عدد مدرسي اللغة العربية بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH	٣٠
الجدول ٤-٤ :	المرافق والبنية التحتية بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH	٣٠
الجدول ٤-٥ :	التوقيت العملية	٣٢
الجدول ٤-٦ :	عملية تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة (اللقاء الأول)	٣٢
الجدول ٤-٧ :	عملية تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة (اللقاء الثاني)	٣٣
الجدول ٤-٨ :	نتيجة الإختبار القبلي والبعدي	٣٥
الجدول ٤-٩ :	نتائج الإختبار الطبيعي	٣٧
الجدول ٤-١٠ :	نتائج الإختبار المتجانس	٣٨
الجدول ٤-١١ :	نتائج الإختبار باستخدام الإختبار	٣٨
الجدول ٤-١٢ :	تحصيل T-Test	٣٩
الجدول ٤-١٣ :	نتائج استبيان التلاميذ	٤٠

قائمة الملحقات

- ١- خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على تعيين المشرفة .
- ٢- خطاب عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على القيام بالبحث.
- ٣- إفادة رئيسة مدرسة MIN 7 KOTA BANDA ACEH.
- ٤- وحدة تعليمية (Modul).
- ٥- ورقة الاختبار القبلي و الاختبار البعدي.
- ٦- ورقة الاستبانة.
- ٧- صورة الأنشطة.
- ٨- السيرة الذاتية.



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة بـ MIN 7 KOTA
BANDA ACEH

اسم الباحثة : كان زوهيرا الف شوهوري

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢١٢٠

استنادًا إلى المشاكل التي يواجهها تلاميذ الصف الخامس في مدرسة MIN 7 KOTA Banda Aceh فإن العديد منهم يواجهون صعوبة في كتابة اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية منخفض أيضًا مقارنة بالمواد الأخرى. والغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كانت لعبة Broken Text فعالة في تحسين مهارات الكتابة لدى التلاميذ ومعرفة استجابات التلاميذ لتطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة بـ MIN 7 KOTA Banda Aceh. المنهج المستخدم هو المنهج التجريبي ذو المنهج الكمي. كان مجتمع البحث في هذه الدراسة جميع تلاميذ الصف الخامس الابتدائي وعددهم ١٨٢ تلميذاً، وأما العينة فهي تلاميذ الصف ٥-٢ وعددهم ٣٠ تلميذاً. استخدام الباحثة الاختبار القبلي والبعدي والاستبانة كأدوات للتقييم. بلغت نسبة استجابة التلاميذ لتطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة كما حصل عليها الباحثة من ورقة الاستبيان ٩٥,٥٪ وهي تقع في نطاق القيمة ٨١-١٠٠٪ أي مثالية، وكانت النتائج التي تم الحصول عليها من اختبار (Sig. 2 tailed) ٠,٠٠٠ T أصغر من ٠,٠٥، وهذا يوضح أن الفرضية (H0) مرفوضة والفرضية (Ha) مقبولة. وهذا يدل على أن تطبيق لعبة Broken Text فعال في تحسين تعلم الكتابة لدى التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: لعبة Broken Text، تعلم الكتابة

ABSTRACT

Research Title : Application of Broken Text Game in Writing Learning at MIN 7 KOTA BANDA ACEH

Researcher Name : Kana Zuhaira Alfa Syuhuri

Student ID : 210202120

Based on the problems faced by the fifth-grade students at MIN 7 KOTA BANDA ACEH, many of them encounter difficulties in writing Arabic. In addition, students' interest in learning Arabic is also lower compared to other subjects. The purpose of this study is to determine whether the *Broken Text* game is effective in improving students' writing skills and to examine students' responses to the implementation of the *Broken Text* game in learning writing at MIN 7 KOTA BANDA ACEH. The method used is an experimental method with a quantitative approach. The population of this study consisted of all fifth-grade students, totaling 182, while the sample was class 5-2 with 30 students. The researcher used pre-test, post-test, and questionnaires as evaluation instruments. The percentage of students' responses to the implementation of the *Broken Text* game in writing learning obtained from the questionnaire was 95.5%, which falls within the range of 81–100%, categorized as excellent. The results of the (Sig. 2-tailed) T-test showed a value of 0.00, which is smaller than 0.05, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This demonstrates that the implementation of the *Broken Text* game is effective in improving students' writing skills.

Keywords: *Broken Text game, kitabah learning*

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

ABSTRAK

Judul skripsi : Penerapan Permainan Broken Text dalam Pembelajaran
Menulis di MIN 7 KOTA BANDA ACEH

Nama : Kana Zuhaira Alfa Syuhuri

NIM : 210202120

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa kelas lima di MIN 7 KOTA BANDA ACEH, banyak di antara mereka mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Arab. Selain itu, minat siswa dalam belajar bahasa Arab juga rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *Broken Text* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan permainan *Broken Text* dalam pembelajaran menulis di MIN 7 KOTA BANDA ACEH. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas lima dengan jumlah 182 orang, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas 5-2 yang berjumlah 30 orang. Peneliti menggunakan tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post-test*), dan angket sebagai instrumen penilaian. Persentase respon siswa terhadap penerapan permainan *Broken Text* dalam pembelajaran menulis yang diperoleh dari angket adalah 95,5%, yang berada dalam rentang nilai 81–100%, yaitu kategori sangat baik. Hasil uji (Sig. 2-tailed) T diperoleh sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan *Broken Text* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Kata kunci: permainan *Broken Text*, pembelajaran kitabah

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

يخضع التعليم كنشاط اجتماعي أساسي في مجتمع حديث ومعقد، تخضع وظيفة التعليم لعملية تخصص وإضفاء الطابع المؤسسي على التعليم الرسمي الذي يبقى على اتصال بعملية التعليم غير الرسمي خارج المدرسة.¹ في عالم التعليم تعتبر دروس اللغة الأجنبية من الدروس التي لا تزال تحتاج إلى تحسينات في عملية التعلم، لأن اللغات الأجنبية هي لغات ثانية بعد اللغة الأم اللغة العربية إحدى اللغات العالمية، ولكن لا تزال مواد اللغة العربية توضع جانباً وتعتبر غير مهمة من قبل التلاميذ لأن اللغة العربية تعتبر صعبة سواء في النطق أو الكتابة، كما يواجه تدريس اللغة العربية في إندونيسيا، وخاصة في المؤسسات التعليمية في المدارس الدينية عدداً من المشكلات المتعلقة بالمعنى الواسع، وهي مشكلات تتعلق بعناصر في أنشطة تعليم اللغة العربية وتعلمها، منها ما يتعلق بأهداف التدريس والمواد، ومنهج تخصيص الوقت، وهيئة التدريس، والتلاميذ، وأساليب ووسائط التعليم.

ووفقاً لنا سوجدانا، تُصنف الأهداف التعليمية إلى ثلاثة مجالات، وهي المجال المعرفي (الإتقان الفكري)، والعاطفي (المتعلق بالمواقف والقيم)، والنفسي الحركي (القدرة

¹ Tim Dosen FIP-UIN Malang *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan*. (Surabaya Nasional, 1980), hlm 4.

على التصرف في المهارات السلوكية). في عالم التعليم، هناك عدة مكونات في التعلم، أهمها المعلمون والتلاميذ. فبدون المعلمين والتلاميذ لن تسير عملية التعلم. ويتحدد نجاح عملية التعليم والتعلم إلى حد كبير بدور المعلم في القيام بوظيفته كمرشد وميسر ومنظم ومحفز ومورد بشري، حيث يستطيع المعلم أن يقدم المعلومات التي يحتاجها التلاميذ سواء من المعارف والمهارات والاتجاهات.

لا يمكن فصل تعلّم اللغة، بما في ذلك تعلّم اللغة العربية، عن تعلّم تحسين المهارات الأربع (المهارة) أو المهارات (المهارات) الموجودة في اللغة. والمهارات اللغوية المشار إليها أعلاه هي مهارات الاستماع (مهارة الاستماع)، ومهارة التحدث (مهارة الكلام)، ومهارة القراءة (مهارة القراءة)، ومهارة الكتابة (مهارة الكتابة).

استنادًا إلى المشاكل التي غالبًا ما يواجهها التلاميذ في تعلم اللغات الأجنبية، وخاصة تلك المتعلقة بالمهارات اللغوية، بما في ذلك تلك التي يعاني منها تلاميذ مدرسة MIN 7 KOTA BANDA ACEH ، أدركت المؤلفة أن العديد منهم يواجهون صعوبة في كتابة اللغة العربية. وهذا على النقيض من قدرتهم على إتقان المفردات وقراءة النصوص العربية. بالإضافة إلى ذلك، فإن مستوى اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة العربية منخفض أيضًا مقارنةً بالمواد الأخرى. ولذلك، تشعر المؤلفة بالاهتمام بالبحث في ”تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH“ على أمل أن تتمكن هذه اللعبة من تحسين مهارات الكتابة العربية وزيادة اهتمام التلاميذ بتعلم اللغة.

ب- سؤالاً البحث

واستناداً إلى الرأي المستمد من الخلفية، فيما يلي بعض صياغات المشكلة

١- هل تطبيق لعبة Broken Text فعال في تعليم الكتابة بـ MIN 7 KOTA BANDA

ACEH ؟

٢- كيف استجابة التلاميذ في يتم تطبيق لعبة Broken Text في تعليم الكتابة بـ

MIN 7 KOTA BANDA ACEH ؟

ج- هدف البحث

١- التعرف على فعالية تطبيق لعبة Broken Text في تعليم الكتابة بـ MIN 7

KOTA BANDA ACEH

٢- التعرف على استجابة التلاميذ عند تطبيق لعبة Broken Text في تعليم الكتابة بـ

MIN 7 KOTA BANDA ACEH

د- أهمية البحث

وفيما يلي أهمية البحث ”تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة، في تعليم

الكتابة، لمختلف الأطراف

١. للمعلمين: مساعدة المعلمين على إيجاد طرق جديدة مبتكرة وممتعة لتعليم

الكتابة. توفير طرق تعليمية بديلة أكثر تشويقاً وفعالية، مساعدة المعلمين على

إيجاد طرق جديدة مبتكرة وممتعة لتعليم الكتابة، توفير طرق تعليمية بديلة أكثر

تشويقاً وفعالية، يساعد المعلمين على تقييم قدرات التلاميذ بطريقة عملية وغير

مملة.

٢. للتلاميذ: جعل تعلم الكتابة العربية أسهل وأكثر متعة, تحسين قدرة التلاميذ على فهم وتأليف النصوص باللغة العربية, تدريب التلاميذ على التفكير المنطقي والعمل الجماعي.

٣. للمدارس: المساعدة في تحسين جودة التدريس في المدارس بأساليب مبتكرة, خلق جو تعليمي أكثر نشاطاً وتشويقاً للتلاميذ, تقديم أمثلة على ممارسات التعلم الإبداعي التي يمكن تطبيقها في مواد أخرى.

٤. للباحثين: توفير الخبرة في تطوير أساليب تعلم مفيدة, أن تكون مساهمة حقيقية في عالم التعليم وخاصة تعلم اللغة العربية, يمكن أن تكون نتائج الدراسة مرجعاً لأبحاث مستقبلية أو تطوير أساليب مماثلة.

هـ - الافتراضات وفروض البحث

فيما يلي الافتراضات والفروض الخاصة بدراسة تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة وهي:

١- افتراضات البحث

أ) يمكن للعبة Broken Text أن تزيد من اهتمام التلاميذ بتعلم الكتابات بسبب أسلوبها التفاعلي والممتع.

ب) يجد التلاميذ سهولة في فهم بنية اللغة العربية من خلال أنشطة تأليف النصوص مقارنة بالطرق التقليدية.

يمكن أن يؤدي استخدام طريقة اللعبة هذه إلى خلق جو تعليمي نشط وتعاوني.
يمكن للمعلمين تدريس الكتابة بفعالية أكبر باستخدام طريقة اللعبة لأن التلاميذ يشاركون بنشاط أكبر.

٢- فرضية البحث

(أ) الفرضية البديلة (Ha):

تطبيق لعبة Broken Text فعال في قدرة التلاميذ على تعليم الكتابة

(ب) الفرضية الصفري (H0):

تطبيق لعبة Broken Text غير فعال في قدرة التلاميذ على تعليم الكتابة

و- حدود البحث

١. موضوع البحث

تريد الباحثة أن تحدد هذه الدراسة تحت الموضوع تطبيق لعبة Broken Text في

تعليم الكتابة بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH

٢. حدود المكان

تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH في فصل

٢-٥

٣. حدود الزمان

تريد الباحثة أن تحدد هذه الرسالة في السنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م.

ز- معاني المصطلحات

١. لعبة

إن كلمة "لعب" جمعه ألعاب، يعين لعب - يلعب لعباً : فعل يفعل فعلاً بقصد اللذة أو التنزه مبعين حركة أو سلسلة من احركات يقصد بها التسلية أو ما عمله باختيارنا في وقت الفراغ أو هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة.^٢

٢. "Broken Text"

لعبة "Broken Text" هي إحدى الألعاب اللغوية التي تُستخدم عادةً في ميدان التعليم، وخصوصاً في تدريب مهارتي القراءة والكتابة. وفي هذه اللعبة يُجزأ النص أو الجملة إلى مقاطع من الكلمات أو العبارات المتفرقة (المبعثرة)، ثم يُطلب من التلاميذ إعادة ترتيب هذه المقاطع لتكوين جملة أو نص صحيح.^٣

٣. تعليم

تَعْلِيم : كلمة أصلها الاسم (تَعْلِيمٌ) في صورة مفرد مذكر وجذرها (علم) وجذعها (تعليم). انظر معنى تَعْلِيمٌ. تَعْلِيم : مفرد مذكر لاسم المصدر (تَعْلِيم) في حال يكون مرفوعاً والمشتق من الفعل (عَلَّمَ) والذي جذره (علم) . انظر معنى تَعْلِيم.^٤

٤. الكتابة

أن الكتابة هي عملية يقوم الفرد فيها بتحويل الرموز من خطاب شفوي إلى نص مطبوع بهدف توصيل رسالة إلى قارئ بعيد عن الكاتب مكاناً وزماناً.^٥ الكتابة هي إحدى

^٢ لويس معلوف، منجد الطلاب (بيروت: دار المشرق، ١٩٥٦)، ص ٦٨٤

^٣ Hasibuan, H. (2020). Penerapan Metode Broken Text dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Arab Siswa di MA Al-Hikmah Kotamobagu. Jurnal Al-Jamiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 1 No. 2. Hlm. 70-71

^٤ https://www.almaany.com/id/dict/arid/%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%8A%D9%85-%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%A7%D8%A8%D8%A9/#google_vignette

^٥ رشدي أحمد طعيمة المهارات اللغوية مستوياتها، تدريسها صعوبتها (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤)، ص

المهارات اللغوية لكتابة المستخدمة لتبادل الأفكار والتعبير عن مشاعر المرء وأفكاره وآماله وتوضيحها في شكل مكتوب.

ح- الدراسات السابقة

كان على الباحثة أن تجوب مكتبة الجامعة ومكتبة كلية التربية وتأهيل المعلمين للعثور على الأبحاث المتعلقة بالموضوع: (تطبيق لعبة "Broken Text" في تعليم الكتابة بـ MIN 7 KOTA BANDA ACEH)

١. أنوار ٢٠٢١

(أ) موضوع الرسالة :^٦

تطبيق لعبة Ludo لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات (دراسة تجريبية بـ

MIN 25 Aceh Besar)

(ب) أهداف هذه الدراسة :

(ج) رأيت أن الأطفال يعانون من ضعف المفردات اللغوية وصعوبة ترجمة الجمل، وأصبح جو الفصل الدراسي مملاً، لذا أراد البحث دراسة تطبيق لعبة Ludo لتحسين قدرة ال تلاميذ في المفردات (دراسة تجريبية مع MIN 25 Aceh Besar).

(د) أما بالنسبة للعلاقة بين البحث السابق والبحث الحالي فكلاهما يشتركان في أن

استخدم الباحث تطبيق لعبة، أما الفرق ف الباحث السابق استخدم لعبة Ludo

ليحسن معرفة المفردات، أما الباحثة الحالي فتطبيق لعبة Broken Text في تعلم

الكتابة، أما الباحثة الحالي فتطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة.

^٦ أنوار، تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar،

(بندا اتشيه: جامعة الرانيري الاسلامية الحكومية، ٢٠٢١) ص م.

٢. نور المستبشرة ٢٠٢٤

أ) موضوع الرسالة:^٧

تطبيق وسيلة APE-ALP لترقية قدرة التلاميذ في تعلم مهارة الكتابة بـ MIN 20 Aceh Besar

ب) أهداف هذه الدراسة:

ج) كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى فعالية واستجابات التلاميذ لاستخدام على استخدام طريقة APE-ALP لتحسين مهارات الكتابة لدى التلاميذ. التلاميذ. طريقة البحث المستخدمة من قبل الباحثة هي الطريقة التجريبية. لجمع البيانات، استخدمت الباحثة الاختبارات والاستبيانات

د) العلاقة بين البحوث السابقة والبحاث الحالية هي نفسها العلاقة بين استخدام التعلم أو مهارات الكتابة، بينما الفرق هو أن الباحثة السابقة استخدمت وسائل APE-ALP في مهارات الكتابة لدى التلاميذ، بينما تستخدم الباحثة الحالي تطبيق لعبة Broken Text في تعلم الكتابة.

٣. محمد حافظي ٢٠٢٢

أ) موضوع الرسالة:^٨

^٧ نور المستبشرة، تطبيق وسيلة APE-ALP لترقية قدرة التلاميذ في تعلم مهارة الكتابة بـ MIN 20 Aceh

Besar، (بندا اتشيه: جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤) ص ٥

^٨ محمد حافظي، تطبيق لعبة LUDO لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات في تعلم مهارة الكلام و الكتابة باللغة

العربية لطلاب الصف السابع من MTS Al Anwar Sarang Rembang، (بنجارماسين: جامعة أنساري الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٢) ص ٥.

فعالية استخدام استراتيجية " النصوص المتقاطعة (Broken Text) " لتعليم

القراءة لدى طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة الأخوة الثانوية الإسلامية

المتكاملة بينجر ماسين

(ب) أهداف هذه الدراسة:

تناقش هذه الدراسة فاعلية استخدام استراتيجية Broken Text في تعلم القراءة

لتلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة SMA IT Ukhuwaah Banjarmasin. كان

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية استخدام استراتيجية Broken Text في

تعلم القراءة لتلاميذ الصف الحادي عشر في SMA IT Ukhuwaah Banjarmasin

(ج) العلاقة بين البحث السابقة والبحث الحالية هي أن كلاهما يستخدم لعبة Broken

text، بينما الفرق هو أن الباحثة السابقة استخدمت تعلم القراءة للتلاميذ بينما

استخدم الباحثة الحالية تعلم الكتابة لزيادة الفعالية الجيدة للتلاميذ.

ط- طريقة كتابة الرسالة

أما طريقة تأليف هذه الرسالة معتمدة على دليل إعداد وكتابة الرسالة العلمية

(درجة المرحلة الجامعية الأولى) قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة

الرااير الإسلامية الحكومية ١٦ ٢٠٠٣ م