

تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على

مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـ MIN 1 Gayo Lues)

رسالة

إعداد:

سلفي إرلينا

رقم القيد ٢١٠٢٠٢٢٢٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

٢٠٢٥ م | ١٤٤٦ هـ

رسالة

تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على

مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـ MIN 1 Gayo Lues)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

سلفي إرلينا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٢٢٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري

موافقة المشرف

AR - RANIRY

الدكتور بدر الزمان، الماجستير

تمت مناقشة لهذه البحث أمام اللجنة المعنية لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٢ يولي ٢٠٢٥ م

جمادى الآخير ١٤٤٦ هـ

بندا أتشيه

إعداد :

سلفي إرلينا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٢٢٤

لجنة المناقشة

السكرتير



سبحان، الماجستير

العضو ٢



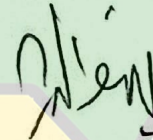
الدكتور حلمي، الماجستير

الرئيس



الدكتور بدر الزمان، الماجستير

العضو ١



سلمى حياتي، الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

الإسلامية الحكومية بندا أتشيه



١٩٧٣.١.٠٢١٩٩٧.٣١.٠٠



إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

الاسم الكامل : سلفي إرلينا

مكان الميلاد وتاريخه : Pepir ، ٠٥ مايو ٢٠٠٣

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٢٢٤

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليفي ولا أقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية بجامعة ما، وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. وأنا مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من التحال المؤلفات.

بندا أتشبهه، ٢٢ يونيو ٢٠٢٥ م

صاحبة الإقرار

سلفي إرلينا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٢٢٤



AR - RANIRY

الاستهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَإِذَا بَلَغْنَ أَجَلَهُنَّ فَأَمْسِكُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ أَوْ فَارِقُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ وَأَشْهِدُوا ذَوِي عَدْلٍ مِّنكُمْ وَأَقِيمُوا الشَّهَادَةَ
لِلَّهِ ذَلِكُمْ يُوعَظُ بِهِ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا (٢) وَيَرْزُقْهُ مِنْ
حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ ۚ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ ۚ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ
قَدَرًا (٣)

{ سورة الطلاق، آية ٣-٢ }

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

جامعة الرانيري
{ سورة يوسف، آية ٢ }

AR - RANIRY

الإهداء

أهدى هذه الرسالة:

- ١- إلى أبي المكرم ساهد وأمي المكرمة سلينا وباركهما الله وحفظهما في سلامة الدين والآخرة
- ٢- وإلى مشرفي الدكتور بدر الزمان الماجستير الذي قد بذل جُهدَهُ في إشراف هذه الرسالة وأساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية الذين قد علموني علوما نافعة.
- ٣- وإلى أخيا الصغيريني سستر ومحمد رفا اللذين يدعواني دائما.
- ٤- وإلى جميع الأصدقاء في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، أقول شكرا جزيلا على مساعدتهم في إنجاز هذه الرسالة، جزاهم الله خير الجزاء.

الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والعاقبة للمتقين، فلا عدوان إلا على الظالمين. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا وحبينا محمد أرسله الله رحمة للعالمين، وعلى آله الطيبين وأصحابه ومن تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

لقد تمت كتابة هذه الرسالة الوجيزة بإذن الله وعنايته التي قررتها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية كمادة من المواد التي يتعلمها الطلبة للحصول على شهادة S.Pd و تختص الرسالة عن " تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة (دراسة تجريبية بـ MIN 1 Gayo Lues) " تتمنى أن تكون هذه الرسالة نافعة للباحثة و للقارئ عامة. ولا تنسى الباحثة أن تقدم شكرا وتكريما لمدير جامعة الرانيري الإسلامية، وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية والمعلمين الذين علموها علومها كثيرة ونافعة. وكما تقدم بالشكر الجزيل لمشرفي الكريم الدكتور بدر الزمان الماجستير الذي قد بذل جهده في إشراف هذه الرسالة. وتشكر أيضا لرئيس مدرسة MIN 1 Gayo Lues وأساتذته وتلاميذه الذين أعانوها في جمع البيانات لهذا البحث.

ثم تتوجه شكرها وتقديرها إلى والديها المحبوبين الكريمين سستر وسلينا اللذين يدعوانها ويشجعانها في كل وقت. لعل الله يجزيهما أحسن الثواب في الدنيا والآخرة.

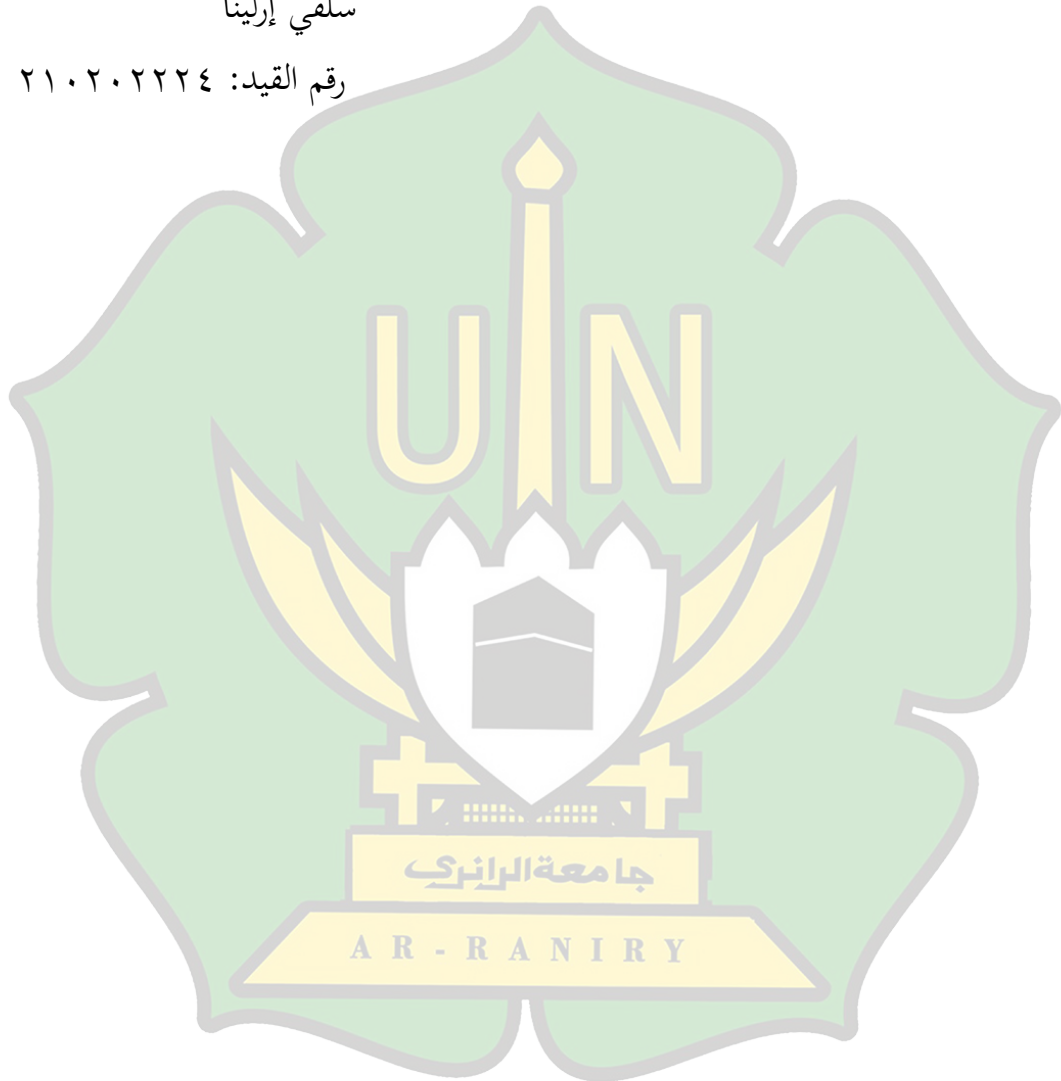
وترى الباحثة أن هذه الرسالة لاتزال فيها الأخطاء، ولذلك ترجو من القارئ النقد والاقتراحات لإكمال هذه الرسالة. وأخيرا تشكر الباحثة لكل من ساعدها، وتدعو الله أن يرحمنا ويرفع درجاتنا في الدنيا والآخرة، ويجمعنا في الجنة آمين يا مجيب السائلين.

بند أُنشيه ٢٢ يونيو ٢٠٢٥ م

الباحثة

سلفي إرلينا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٢٢٤



قائمة المحتويات

أ	موافقة المشرف
ب	إقرار اللجنة
ج	إقرار الباحثة
د	الاستهلال
و	الإهداء
ظ	الشكر والتقدير
ي	قائمة المحتويات
ك	قائمة الجداول
ل	قائمة الملحقات
م	مستخلص البحث باللغة العربية
ن	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
س	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول: أساسية البحث
أ- ١	مشكلة البحث
ب- ٢	أسئلة البحث
ج- ٢	أهداف البحث
د- ٢	أهمية البحث
هـ- ٢	الافتراضات والفروض

و-	حدود البحث	٣
ز-	معاني المصطلحات	٣
ح-	الدراسات السابقة	٥
ط-	طريقة كتابة الرسالة	٧
الفصل الثاني: الإطار النظري		
أ-	Sentence building games	٨
ب-	مهارة الكتابة	١٢
الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية		
أ-	منهج البحث	١٣
ب-	مجتمع البحث وعينته	١٤
ج-	طريقة جمع البيانات وأدواتها	١٤
د-	طريقة تحليل البيانات	١٥
الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها		
أ-	عرض البيانات	١٩
ب-	تحليل البيانات	٢٧
ج-	المناقشة	٣٥
د-	تحقيق الفروض	٣٦
الفصل الخامس: الخاتمة		
أ-	نتائج البحث	٣٨
ب-	المقترحات	٣٨

المراجع ٣٩

أ- المراجع العربية ٣٩

ب- المراجع الإندونيسية ٤٠



قائمة الجداول

الجدول ٤-١ : عدد التلاميذ بـ MIN 1 Gayo Lues في السنة الدراسية ٢٠٢٥م.....	١٩
الجدول ٤-٢ : عدد المعلمين بـ MIN 1 Gayo Lues في السنة الدراسية ٢٠٢٥م.....	٢١
الجدول ٤-٣ : المباني والمرافق الدراسية بـ MIN 1 Gayo Lues.....	٢٣
الجدول ٤-٤ : التوقيت في العملية التجريبية.....	٢٣
الجدول ٤-٥ : الأنشطة التعليمية قبل تطبيق <i>Sentence Building Games</i> على مهارة الكتابة (اللقاء الأول).....	٢٤
الجدول ٤-٦ : الأنشطة التعليمية عند تطبيق <i>Sentence Building Games</i> على مهارة الكتابة (اللقاء الثاني).....	٢٦
الجدول ٤-٧ : نتائج الاختبار القبلي والبعدي.....	٢٨
الجدول ٤-٨ : نتيجة الاختبار الطبيعي.....	٢٩
الجدول ٤-٩ : نتيجة الاختبار المتجانس (<i>Uji Homogenitas</i>).....	٣٠
الجدول ٤-١٠ : نتيجة الاختبار باستخدام (<i>Paired Sample T-Test</i>).....	٣١
الجدول ٤-١١ : نتيجة ورقة استبانة التلاميذ.....	٣٢

قائمة الملحقات

- ١- خطاب الإشراف من عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية
بندا أتشيه على تعيين المشرف
- ٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه على
القيام بالبحث
- ٣- إفادة رئيس المدرسة MIN 1 Gayo Lues على إتمام البحث
- ٤- خطة عملية التعليم
- ٥- قائمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي
- ٦- ورقة الاستبانة
- ٧- الصور الفوتوغرافية
- ٨- السيرة الذاتية



مستخلص البحث

عنوان البحث : تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة

الاسم الكامل : سلفي إرلينا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٢٢٤

إن المشكلة في تعلم اللغة العربية وخاصة مهارة الكتابة بـ MIN 1 Gayo Lues حزية الرابع (ج) هي ضعف قدرة التلاميذ على كتابة اللغة العربية لأن المدرسين لا يستخدمون طريقة في التدريس، وبالتالي يشعر التلاميذ بالملل ولا يهتمون بالكتابة. ويهدف هذا البحث لتعرف على فعالية تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة واستجابة التلاميذ على هذا التطبيق. وأما منهج البحث المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم *One Group Pre-Test Post- Test Design* وتقوم الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي والاستبانة كأدوات لجمع البيانات. وأما النتائج التي حصلت عليها الباحثة هي أن تطبيق *Sentence Building Games* فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة، كما تدل على نتيجة الاختبار-ت (*Paired Sample T-Test*) على مستوى الدلالة ٠،٠٠٠،٠٠٠ (sig 2 tailed) وهي أقل من مستوى الدلالة ٠،٠٥، وهذه تؤدي إلى أن الفرض البديل (H_a) مقبول والفرض الصفري (H_o) مردود. وأما استجابة التلاميذ عند تعليم الكتابة بتطبيق هذه الطريقة تكون إيجابية، اعتماداً على نتيجة الاستجابة الإيجابية ٨٦,٢ % بتقدير "ممتاز"، أكثر من الاستجابة السلبية ١٣,٧ % بتقدير "ناقص"

الكلمات المفتاحية: *Sentence Building Games* ، مهارة الكتابة.

ABSTRACT

Research Title : Implementation of Sentence Building Games Method to Improve Students' Writing Skills at MIN 1 Gayo Lues.

Name : Salfi Erlina

NIM : 210202224

The problem in learning Arabic, especially writing skills at MIN 1 Gayo Lues Chapter Four (C) is the weak ability of students to write Arabic because teachers do not use learning methods so that students feel bored and not interested in learning to write. This study aims to determine the effectiveness of the application of Sentence Building Games in improving students' writing skills and students' responses to the application. The research methodology used is an experimental method with a One Group Pre-Test Post-Test Design and the data collection tools used are pre-test, post-test and questionnaire. The results obtained by the researcher are that the application of Sentence Building Games is effective in improving students' writing skills, this is evidenced by the results of the t-test (Paired Sample T-Test) at a significance level of 0.000 sig. (2-tailed) which is smaller than the significance level of 0.05 so that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. The students' response to learning to write with this method was positive, this is proven by the positive response results of 86.2% with a rating of "very good" which is more than the negative response of 13.7% with a rating of "sufficient".

Keywords: Sentence Building Games, Keterampilan Menulis.

ABSTRAK

Judul Penelitian : Penerapan Metode Sentence Building Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Murid Dalam Keterampilan Menulis di MIN 1 Gayo Lues.

Nama Lengkap : Salfi Erlina

NIM : 210202224

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan menulis di MIN 1 Gayo Lues Bab Empat (C) adalah lemahnya kemampuan siswa dalam menulis bahasa Arab karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan Sentence Building Games dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa dan respon siswa terhadap penerapan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain One Group Pre-Test Post-Test Design dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pre-test, post-test dan angket. Hasil yang diperoleh peneliti adalah bahwa penerapan Sentence Building Games efektif dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t (Paired Sample T-Test) pada taraf signifikansi 0,000 sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Adapun respon siswa terhadap pembelajaran menulis dengan metode ini adalah positif, hal ini dibuktikan dengan hasil respon positif sebesar 86,2% dengan penilaian “baik sekali” lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif sebesar 13,7% dengan penilaian “cukup”.

Kata Kunci: Sentence Building Games, Keterampilan Menulis.

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

اللغة العربية إحدى اللغات الأكثر شيوعاً يستخدمها البشر للتواصل .حوالي مائتي مليون يستخدم الإنسان اللغة العربية. يتم استخدام هذه اللغة عالمية معتمدة من حوالي عشرين دولة. ولأنها لغة الكتب المقدسة والإرشاد الديني للمسلمين في جميع أنحاء العالم، ثم بالطبع اللغة العربية هي اللغة التي لها أكبر الأثر مئات الملايين من المسلمين في جميع أنحاء العالم، عرباً وليس من الجنسية العربية.¹

اللغة العربية لها أربع مهارات وهي : الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ومهارة الكتابة هي قيام الشخص بأداء عمل محدد ويكون مع وجود سلوكيات وشروط وإجراءات من الممكن أن يتم ملا حظتها وقياسها، والتي يكون فريداً ومميز عن أداء أي عمل آخر.²

إن تطبيق أساليب التعلم المناسبة سيساعد المدرس والتلاميذ في التعلم و تعليم اللغة العربية جيدة، هناك العديد من طرق التعلم التي سيتم تطبيقها في مساعدة التلاميذ على تحقيق أهداف التعلم منها sentence building games. بناء على الملاحظات الأولية التي قامت الباحثة بالمدرسة MIN 1 Gayo Lues، وجدت أن قدرة التلاميذ في كتابة اللغة العربية منخفضة ومن أسبابها قلة التعود في تعلم الكتابة، عدم وجود الوسائل المشوقة في الكتابة، وأساليب التدريس التي لا تجعل التلاميذ متحمسات. بالإضافة إلى ذلك المعلم صعوبات في عملية تعليم الكتابة بسبب أن الأساليب المتبعة حتى الآن لا تجذب اهتمام التلاميذ كما أن ضيق الوقت يشكل عائقاً في تدريبهم على مهارة الكتابة لذلك تريد الباحثة أن تبحث هذه المشكلة بالعنوان "تطبيق Sentence Building Games لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة

(دراسة تجريبية بـ MIN 1 Gayo Lues)"

¹ Azhar Arsyad, Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), hal.1

² ليلى جريل : ٢٠٢١، مهارة الكتابة في اللغة العربية / <https://mqall.org/writing-skill-in-arabic-languange/> تاريخ الدخول

ب- أسئلة البحث

١. هل تطبيق Sentence Building Games فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة بـ MIN

Gayo Lues 1؟

٢. كيف استجابة التلاميذ عند تعليم الكتابة بتطبيق Sentence Building games؟

ج- أهداف البحث

١. التعرف على فعالية تطبيق Sentence Building Games لترقية قدرة التلاميذ على مهارة

الكتابة بـ MIN 1 Gayo Lues

٢. التعرف على استجابة التلاميذ عند تعليم مهارة الكتابة بتطبيق Sentence Building Games

د- أهمية البحث

١. للتلاميذ : مع هذا البحث سوف يسهل على التلاميذ في تعليم اللغة العربية.

٢. للمدرس : مع إجراء هذا البحث سوف يسهل على المعلم في تقديم مادة اللغة العربية.

٣. للباحثة : أن يوفر هذا البحث مصدر إلهام ومدخلات لتحسين وتطوير تطبيق

Sentence Building Games في التدريس اللغة العربية.

هـ- وفرضية البحث

وأما فرضية في هذا البحث، فهي كما يلي:

١- الفرض البديل : Ha

إن تطبيق Sentence Building Games فعال لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة بـ

MIN 1 Gayo Lues.

٢- الفرض الصفري : Ho

إن تطبيق Sentence Building Games غير فعال لترقية قدرة التلاميذ مهارة الكتابة بـ

MIN 1 Gayo Lues.

و- حدود البحث

١. الحد الموضوعي: تبحث الباحثة في هذه الرسالة عن الموضوع " تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة".

٢. الحد المكاني: تبحث الباحثة هذه الرسالة في فصل الرابع بـ MIN 1 Gayo Lues

٣. الحد الزمني: تبحث الباحثة في هذه الرسالة في السنة ٢٠٢٤/٢٠٢٥

ز- معاني المصطلحات

في هذه رسالة أرادت الباحثة لبيان معاني المصطلحات التي عرضت في هذا البحث كي لا يفوت وينحرف من الفهم القارئ، فالمصطلحات التالي:

١- تطبيق

تطبيق هو القوة الموجودة أو الناشئة عن شيء (أشخاص أشياء) تساهم في تشكيل شخصية المرء ومعتقداته وأفعاله.^٣

٢- تطبيق *Sentence Building Games*

في قاموس اللغة الإنجليزية "sentence" له معنى الجملة فإن "building" يرتب و "games" ألعاب. وأم *Sentence Building Games* هي ألعاب تتضمن نشاط ترتيب أو بناء الجمل وفقا لقواعد معينة، وعادة ما تهدف إلى تعلم اللغة، وتعزيز الإبداع، أو مجرد التسلية. وغالبا ما تستخدم هذه الألعاب في السياق التعليمي، خاصة لتطوير مهارات النحو والمفردات أو مهارة الكتابة.

تطبيق Sentence Building Games هي ألعاب تعليمية تهدف إلى مساعدة على تحسين مهارة اللغة، خاصة في تكوين الجمل الصحيحة والإبداعية. تستخدم هذه الألعاب غالباً في الأنشطة التعليمية اللغة في المدرسة أو كأنشطة ترفيهية للتلاميذ.^٤

أما المراد Sentence Building Games في هذا البحث يتم إعطاء التلاميذ بطاقة تحتوي على الكلمات التي يجب على كل التلاميذ ترتيبها في جملة صحيحة. ثم يضيف التلاميذ كلمة واحدة لتمديد الجملة التي بدأها المدرس أو التلاميذ آخر.

٣- مهارة الكتابة

مهارة الكتابة تركب من كلمتين مهارة وكتابة. مهارة لغة هي مصدر من مهار- يمهر- مهارة معناها لغة أتقنه وبرع فيه وأجاد.^٥ واصطلاحاً عبارة عن القدرة على القيام عمل من أعمال بشكل يتم بالدقة والسهولة والسيطرة والاقتصاد فيه يبذله الفرد من جهد.^٦

الكتابة مصدر من كتب- يكتب- كتابة معناها لغة نسخه وخطه.^٧ واصطلاحاً كتابة الكلمة بشكل الصحيح بحذف أحد الحروف أو المقاطع المكررة أو المتشابهة فيها خط.^٨ ومهارة الكتابة هي القدرة على رسم الرموز الكتابة، أو رسم الكلمات رسماً هجائياً صحيحاً وتتضمن إنشاء للمعاني والتعبير عنها بكلمات وجمل مترابطة في شكل رسالة تنقل المعنى بوضوح إلى القارئ.^٩ وتقصد الباحثة مهارة الكتابة في هذا البحث هي كتابة الجملة العربية كتابة صحيحة.

⁴ Nurma Afrilia, *Implementasi sentence building games dalam meningkatkan hasil belajar Ski di Tsanawiyah Al-hikmah Bandar Lampung*, (Skripsi Uin Raden Intan, 2021), hal. 12

^٥ أحمد مختار عبد الحميد عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ج. ٣، (مصدر: عالم الكتب، ١٩٩٠ م) ص. ٢١٣٣.

^٦ صبحي الصالح، مباحث علوم القرآن، (بيروت: دار العلم للملايين، ١٩٧٧ م) ص. ٢١.

^٧ أحمد مختار عبد الحميد عمر، معجم اللغة...، ص. ١٩٠١.

^٨ أحمد مختار عبد الحميد عمر، معجم اللغة...، ص. ١٩٠١.

^٩ محمد العطوي وبشاير ناجي النزوي، مهارة القراءة والكتابة ودورها في تعلم اللغة العربية (مصدر: الألوكة، ٢٠١٧ م)، ص. ٢١.

ج- الدراسات السابقة

الدراسة السابقة تساعة الباحثة على مقارنة نتائج البحث وإيجاد على الاختلافات في الإجابات بين ذلك البحث والدراسة الحالية والاستفادة من تجارب الدارسين السابقة.

١. أمي نور عزيزة (٢٠٢٣) ^{١٠}

١. الموضوع : فعالية نموذج التعليم Write Around بالنص الوصفي لترقية مهارة الكتابة لطلاب
٢. مشكلة البحث : يعتقد الطلاب أن اللغة العربية مادة صعبة ومملة. لأن المعلم يميلون إلى تطبيق التعلم الفردي مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسهولة.
٣. أهداف البحث: لمعرفة فعالية نموذج التعلم Write Around بالنص الوصفي لترقية مهارة الكتابة

٤. منهج البحث : منهج تجريبي.

٥. نتيجة البحث : أن تطبيق نموذج التعلم Write Around بالنص الوصفي فعالية لترقية مهارة الكتابة لدى الطلبة.

اتفقت هذه الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في منهج البحث. واختلفت الدراسة السابقة عن فعالية نموذج التعلم Write Around بالنص الوصفي لترقية مهارة الكتابة لطلاب والدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة

٢. ذات المنيرى، (٢٠٢٣) ^{١١}

١. الموضوع : تطبيق طريقة Card Short في تدريس الكتابة

٢. المشكلة : أن وجد الباحثون ليس كل الطلاب لديهم رغبة قوية في تعلم اللغة العربية، لذلك يجدون هذا الدرس صعبا حتى قبل أن يحاولوا تعلمه، ويشعر الكثير من الطلاب بالملل في

^{١٠} أمي نور عزيزة، فعالية نموذج التعليم Write Around بالنص الوصفي لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف العاشر بالمدرسة

الثانوية الإسلامية الحكومية سورابايا، سورابايا : جامعة سونن أمبيل سورابايا، سنة ٢٠٢٣

^{١١} ذات المنيرى، تطبيق طريقة Card Short في تدريس الكتابة (دراسة تجريبية ب Banda Aceh MTsS 1)، بندا أتشييه : جامعة الرانيري بندا

أتشييه، سنة ٢٠٢٣

تعلم اللغة العربية. اللغة لأنهم يجدون صعوبة في فهمها وكتابة الكلمات أو الجمل الكاملة بشكل صحيح، كما أن التمييز بين الأفعال والأسماء ومواقع الكلمات في الجمل يرجع إلى عدم إتقان المفردات.

٣. أهداف البحث: لمعرفة فعالية تطبيق طريقة Card Short في تدريس الكتابة.

٤. ومنهج البحث منهج تجريبي

٥. نتيجة البحث: أن تطبيق طريقة Card Short فعالية في تدريس الكتابة.

اتفقت هذه الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في منهج البحث. واختلفت الدراسة السابقة عن تطبيق طريقة Card Short فعالية في تدريس الكتابة والدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة.

٣. إنتان ارديان (٢٠٢٤) ^{١٢}

١. الموضوع : استخدام Group investigation بوسيلة Flashcard لترقية مهارة الكتابة
٢. المشكلة : إن الطلبة لا تفهمون اللغة العربية جيداً، وخاصة مهارات الكتابة، حتى أن هناك من يستطيع كتابة نص باللغة العربية ولكنه لا يفهم محتوى النص.
٣. أهداف البحث: التعرف على فعالية استخدام group investigation بوسيلة flashcard لترقية مهارة الكتابة عند الطلبة
٤. ومنهج البحث منهج تجريبي
٥. نتيجة البحث: إن استخدام group investigation بوسيلة flashcard فعال لترقية مهارة الكتابة عند الطلبة

اتفقت هذه الدراسة السابقة بالدراسة الحالية في منهج البحث. واختلفت الدراسة السابقة عن فعالية استخدام group investigation بوسيلة flashcard لترقية مهارة الكتابة عند الطلبة والدراسة الحالية تبحث عن تطبيق *Sentence Building Games* لترقية قدرة التلاميذ على مهارة الكتابة.

^{١٢} استخدام Group investigation بوسيلة Flashcard لترقية مهارة الكتابة عند الطلبة بمعهد شيخنا Trumon, Aceh Selatan

ط- طريقة كتابة الرسالة

إن طريقة كتابة هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على دليل إعداد كتابة الرسالة العلمية (درجة المرحلة الجامعية الأولى) الذى أصدره قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية سنة ٢٠١٦

