

فعالية وسيلة Scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب

(دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh)

رسالة

إعداد

أنس تشى سيها

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٣٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بند آتشيه

١٤٤٢/م٢٠٢٢

فعالية وسيلة Scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب

(دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعة الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

أنس تشي سيها

رقم القيد. ١٨٠٢٠٢٠٣٤

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفين

المشرفة الثانية

المشرفة الأولى

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

فضيلة الماجستير

الدكتور ندا حمدي الماجستير

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

في التاريخ : ١٣ يوليو ٢٠٢٢ م
١٤ ذو الحجة ١٤٤٣ هـ

إعداد

أنس تشي سيها

رقم القيد . ١٨٠٢٠٢٠٣٤

لجنة المناقشة:

السكترية
لنصان البكالوريوس

الرئيسة
الدكتور ندا حمدي الماجستير

العضو
الدكتور اندوس أشرف مزفر الماجستير

العضو
فخيلة الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

(الدكتور مسلم غزالي، الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٥٩٠٣٠٩١٩٨٩٠٣١٠٠١

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله:

: أنس تشى سيها

اسم الكامل

: بيرون، ١٤ أبريل ٢٠٠٠م

مكان الميلاد وتاريخه

: ١٨٠٢٠٢٠٣٤

رقم القيد

: تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

قسم

أقرر أن هذه الرسالة تتمني إلى تأليف ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، ليس فيها التأليفات والأراء التي أعدّها الآخرين، إلّا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلميّة المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليها انتحال المؤلفات.

بندا أتشية، ٢٨ مريس ٢٠٢٢



أنس تشى سيها

رقم القيد: ١٨٠٢٠٢٠٣٤

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

{يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ}

"سورة المجادلة آية ١١"

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٢)

سورة يوسف آية ٢

(صدق الله العظيم)

قال رسول الله صَلَّى الله عليه وسلم

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

جامعة الرانيري

(رواه الطبراني)

A R - R A N I R Y

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى كل من يرحمني في حياتي رحمة عظيمة، وإلى كل من علمني علوما نافعة، وهم:

١. إلى أبي المكرم سيف الأمر حفظه الله وأمي المكرمة نور حياتي رحمها الله الذين رباني صغيرا وبارك الله لهما في سلامة الدين والآخرة.

٢. وإلى الأساتذ والأساتذة في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه، خصوصا إلى الأساتذ والأساتذة في قسم تعليم اللغة العربية الذين قد علموني العلوم المفيدة. عسى الله أن يجمعني وإياهم في الدنيا والآخرة.

٣. وإلى المعلمين بـ MTsN 1 Banda Aceh والطلاب في الفصل الثاني، أقول شكرا جزيلا لكم على مساعدتكم في نيل البيانات لهذه الرسالة.

٤. وإلى جميع صديقاتي وأصدقائي، أقول لهم شكرا جزيلا على المساعدة في إنجاز هذا البحث العلمي، جزاهم الله خير الجزاء.



شكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي جعل العربية لغة القرآن وأفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان. والصلاة والسلام على حبيب الرحمن سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعهم بمداية وإحسان إلى يوم الدين.

وبعد، فقد تم بإذن الله وتوفيقه تأليف هذه الرسالة التي بقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة التي يتعلمها الطلبة وتختص الرسالة تحت الموضوع: فعالية وسيلة Scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب (دراسة تجريبية ب MTsN 1 Banda Aceh)

وفي هذه الفرصة تقديم الباحثة بالشكر العميق للمشرفين الكريمين هما الدكتورندا حمدية الماجستير وفضيلة الماجستير اللذان قد بذلا جهودهما في إشرافا هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى آخرها، لعل الله باركهما ويجزيهما خير الجزاء.

تقديم الباحثة بالشكر لمدير الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية وعميد كلية التربية وتأهيل المعلمين ورئيس قسم تعليم اللغة العربية ولجميع الأساتذة وموظفي مكتبة الجامعة الذين قد ساعوها بإعارة الكتب المحتاجة في كتابة هذه الرسالة.

وتقديم الباحثة بالشكر لرئيس MTsN 1 Banda Aceh والجميع المعلمين والطلاب

الذين ساعدوها في جمع البيانات المحتاج عند البحث. وكذلك لجميع

أصدقائي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية خاصة إلى أصدقائي طلبة جامعة قسم
تعليم اللغة العربية مرحلة ٢٠١٨ أقول شكرا كثيرا على مساعدتكم لي في إنجاز هذا
البحث العلمي.

وفي هذا البحث ترحو الباحثة من القارئ نقدابنائيا وإصلاحا نافعا لإكمال هذه
الرسالة إذا وجدوا فيها الأخطاء ولعل الله يجعلنا من عباده الصالحين. وحسبنا الله ونعم
الوكيل نعم المولى ونعم النصير ولا حول ولا قوة إلا بالله العلي العظيم والحمد لله رب
العالمين.

دار السلام، يونيو ٢٠٢٢

الباحثة



قائمة المحتويات

الصفحة

ب	موافقة المشرفين
ج	إقرار الباحثة
د	استهلال
هـ	إهداء
و	شكر وتقدير
ح	قائمة المحتويات
ل	قائمة الجداول
م	قائمة الملحقات
ن	مستخلص البحث
ع	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية
ف	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
١	الفصل الأول
١	أ- مشكلة البحث
٣	ب- سؤال البحث
٣	ج- هدف البحث

٤	 أهمية البحث	د -
٤	 فروض البحث	هـ -
٥	 حدود البحث	و -
٥	 مصطلحات البحث	ز -
٦	 الدراسات السابقة	ح -
٨	 طريقة كتابة الرسالة	ط -
٩	 الفصل الثاني : الإطار النظري	
٩	 المهارة اللغوية	أ -
٩	 ١ - تقسيم المهارة اللغوية إلى الانتاج والاستقبال	
٩	 ٢ - أهداف المهارات اللغوية	
١٤	 ب - مهارة الكتابة في تدريس اللغة العربية	
١٤	 ١ - معنى الكتابة	
١٤	 ٢ - أهمية الكتابة وأهداف تعليمها	
١٦	 ٣ - عناصر الكتابة	
١٦	 scrabble game وسيلة	ج -
١٦	 scrabble game مفهوم	١ -
١٧	 ٢ - تاريخ اللعبة اللغوية اللعبة	

١٨	 scrabble game	٣- طريقة اجراء اللعبة
٢٢	 scrabble game	٤- مزايا
٢٢	 scrabble game	٥- عيوب

٢٤ الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلی

٢٤		أ- منهج البحث
٢٥		ب- مجتمع البحث
٢٥		ج- عينة البحث
٢٥		د- أدوات البحث
٢٦		هـ- طريقة تحليل البيانات

٢٩ الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

٣١		أ- عرض البيانات
٣٤		ب- تحليل البيانات
٤٢		ج- تحقيق الفروض

٤٣ الفصل الخامس: الخاتمة

٤٣		أ- نتائج البحث
----	-------	----------------

٤٣ ب- المقترحات

٤٥ المراجع

٤٥ أ- المراجع العربية

٤٦ ب- المراجع الإندونيسية

٤٧ ج- المراجع الإلكترونية والإنترنت



قائمة الجداول

رقم الجدول	موضوع الجدول	الصفحة
الجدول ٣-١	: سؤال البحث وتحليلها	٢٨
الجدول ٤-١	: عدد الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh	٣١
الجدول ٤-٢	: عدد المعلمين بـ MTsN 1 Banda Aceh	٣١
الجدول ٤-٣	: عدد الوسائل والمرافق بـ MTsN 1 Banda Aceh	٢٢
الجدول ٤-٤	: التوقيت التجريبي بـ MTsN 1 Banda Aceh	٣٣
الجدول ٥-٤	: اللقاء الأول للبحث	٣٣
الجدول ٦-٤	: اللقاء الثاني للبحث	٣٥
الجدول ٧-٤	: ملاحظة أنشطة المعلمة	٣٧
الجدول ٨-٤	: ملاحظة استجابة الطلاب	٣٩
الجدول ٩-٤	: نتائج الاختبار القبلي والبعدي	٤٠
الجدول ٤-١٠	: نتائج الاختبار الطبيعي	٤٢
الجدول ٤-١١	: تحصل الاختبار-ت	٤٣

قائمة الملحقات

- ١ - خطاب الإشراف عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشيه
- ٢ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية ببند أتشيه على قيام البحث
- ٣ - إفادة رئيس MTsN 1 Banda Aceh على إتمام البحث
- ٤ - خطة التعليم (RPP)
- ٥ - ورقة الملاحظة المباشرة
- ٦ - الصور عند قيام البحث
- ٧ - السيرة الذاتية



مستخلص البحث

موضوع البحث: فعالية وسيلة Scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب (دراسة

تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh

الإسم : أنس تشي سيها

رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٣٤

ومن خلال الملاحظة التي قامت بها الباحثة بـ MTsN 1 Banda Aceh هناك عديد من الطلاب الذين لا يستطيعون كتابة اللغة العربية وقلة انتفاع وسائل تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكتابة، ولذلك يشعرون بالسآمة والملل عند تعليم اللغة العربية ولا يهتمون بها جيدا ولا يستجيبون استجابة تامة عند تعليمها. ولذلك ترغب الباحثة في مساعدة الطلاب في انتفاع وسائل تعليم ومحاوله استخدام وسيلة Scrabble Game كوسيلة تعليمية التي تساعد في ترقية مهارة الكتابة. أما أغراض تأليف هذه الرسالة فهي التعرف على فعالية استخدام وسيلة Scrabble Game لترقية مهارة الكتابة. والأدوات المستخدمة لجمع البيانات هي قائمة الاختبار وهو الاختبار القبلي والبعدي والملاحظة. واستخدام تحليل بيانات هو الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) والاختبار-ت (Paired Simple Test) إستعانة SPSS ٢٢.. أما المجتمع لهذا البحث جميع الطلاب في الصف الثاني وعددهم ٤٠٥ طالبا. وأخذت الباحثة الصف الثاني عينة لهذا البحث وعددهم ٣٤ طالبا. وهذا تعرف من نتائج البحث حسب الملاحظة المباشرة لأنشطة المعلمة بقيمة $P=85\%$ والملاحظة المباشرة لأنشطة المعلمة بقيمة $=87,5\%$ حيث على أنهما وقعت بين حد ٨١-١٠٠% بمعنى ممتاز. أما نتيجة الاختبار حصلت على مستوى الدلالة

(Asymp. Sig. (2- tailed) ،،،،،، وهي أقل من نتيجة مستوى الدلالة ٥٠،٠ وهذا يدل على أن الفرض البديلي (Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.

الكلمات الأساسية: وسيلة Scrabble Game، مهارة الكتابة



ABSTRACT

Research Title : The effectiveness of the Scrabble Game Media to Improve
Students's Writing Ability (Experimental Research in MTsN
1 Banda Aceh)
Full Name : Anas Tasya Saiha
NIM : 180202034

The researcher observation at MTsN 1 Banda Aceh shows that there are many students who can not write Arabic letters and lack of use of Arabic learning media especially in the Maharah Al-Kitabah, This makes students feel bored when learning Arabic, and they do not pay attention when learning it. Therefore, the researcher is interested in helping students to benefit from learning media and trying to apply Scrabble Game as learning media that can help students improve their writing ability. The purpose of this study is to identify the effectiveness of using Scrabble Game media to increase Maharah Al Litabah. And the data collection techniques used are test and observations and list of test related to Pre-test and Post-test using normality test and T-test using SPSS 22. The total population in this study were all second grade students totaling 405 students MTsN and the sample of this study was only some students, namely the second grade MTsN students, they are 34 students. This is known from estimated result of the observation value of teacher activities with $P = 85\%$ and student activities with $P = 87,5\%$ and both are in the 81-100% range which means very good. As for the result of the Pre test- post test obtained a significant level (2-tailed) $0,000 < 0,05$. This indicates that the hypothesis (H_a) is accepted and the hypothesis (H_o) is rejected.

Keywords: Scrabble Game Media, Writing Ability

Abstrak

Judul : Efektivitas Media Scrabble Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa (Penelitian Eksperimen di MTsN 1 Banda Aceh)

Peneliti : Anas Tasya Saiha

NIM : 180202034

Berdasarkan pengamatan peneliti di MTsN 1 Banda Aceh, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa menulis huruf Arab dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada *maharah al-kitabah* di MTsN 1 Banda Aceh, sehingga membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Arab, dan mereka juga kurang merespon saat mempelajarinya. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk membantu siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran, dan mencoba menerapkan media Scrabble Game sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas penggunaan media Scrabble Game untuk meningkatkan *maharah al-kitabah*. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah tes dan observasi, dan daftar tes yang berkaitan dengan *pre test* dan *post test* menggunakan uji normalitas dan uji T menggunakan SPSS. Adapun jumlah populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 yang berjumlah 405 siswa-siswi MTsN dan sampel penelitian ini hanya sebagian siswa yaitu siswa kelas 2 MTsN yang berjumlah 34 siswa. Dan hal ini diketahui dari perkiraan hasil nilai observasi kegiatan guru dengan nilai $P = 85\%$ dan kegiatan siswa dengan nilai $P = 87,5$ keduanya berada pada batasan 81-100% yang berarti sangat baik. Adapun hasil *pre test* dan *post test* memperoleh tingkat signifikan (2- tailed) $0,000 < 0,05$. ini menunjukkan bahwa Hipotesis (H_a) diterima dan Hipotesis (H_o) ditolak.

Kata Kunci: Media Scrabble Game, Kemampuan Menulis

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

إن اللغة العربية هي إحدى اللغة العالمية ولغة القرآن الذي أنزل الله إلينا. ويحتاج كل المسلمين إلى اهتمام عظيمة في فهمها وتعليمها. كما هو المعلوم أن تعليم اللغة العربية فيها أربع مهارات وهي المهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. ولكل المهارات الأغراض الخاصة وعناصر اللغة التي متعلقة.^١

إن وسائل تعليم اللغة هو ما يزيد عملية التعليم سهلا ويزيد الدرس وضوحا للدراس. تشمل الوسائل غالبا مواد تعليم من كتب ومجلات وغيرها من مصادر معلومات مضبغات، وتشمل معينات تعليم. وما ذلك إلا يدل على أن الوسائل أكبر شمولاً من المعينات.^٢

الكتابة هي أداء لغوي رمزي يعطي دلالات متعددة وتراعي فيه القواعد اللغوية المكتوبة، يعبر عن فكر الإنسان ومشاعره، ويكون دليلاً على وجهه نظره، وسبباً في حكم الناس عليه.^٣

وأهداف من الكتابة هي ليكتب الحروف والكلمات العربية من اليمين إلى اليسار وليرسم الحروف بأشكالها ومواقعها المختلفة وليرسم الكلمات مع ضبطها بالحركة القصيرة وليكتب الحركات الطويلة (الألف والواو والياء) وليكون كلمات من حروف ولضم مجموعة من الكلمات ليكون جملاً وليكمل الحروف النقص في الكلمة وليكتب حرف مشتركاً في عدة كلمات في مواضع مختلفة وغيرها^٤. وأما أهمية من كتابة

^١ محمد علي الخوالي، أساليب التدريس اللغة العربية، (الرياض: المملكة السعودية، ١٩٨٣)، ص. ١٥

^٢ Imam Asrori, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: Misykat, 1990), hlm. 2-3

^٣ أحمد فؤاد عليان، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع،

١٤٣١هـ - ٢٠١٠م)، ص. ١٣٧

فهي أداة اتصال بالماضي، والقريب بالبعيد، ونقل المعرفة والثقافة عبر الزمان والمكان، فالكتابة طريق لوصول خبرات الأجيال ببعضها، ولأهم ببعضها، وأداة لحفظ التراث ونقله. ومن ملاحظة في MTsN 1 Banda Aceh وجدت الباحثة أن تعلم مهارة الكتابة يستخدم طريقة الإملاء فقط أو أن المدرس لا يطلب من الطلاب للإجابة أسئلة الممارسة، فعند استخدام طريقة الإملاء لا يستخدم المدرس وسائل جاذبة، يمكن للطلاب التعرف على صوت الكلمات ولكن عندما يطلب من الطلاب إعادة كتابتها في دفتر الملاحظة، الطلاب لا يعرفون كيفية كتابتها. يقوم المدرس بإملاء المفردات فقط دون تدريس إجراءات كتابة الحروف الهجائية حتى لا يزال الطلاب مخطئين في كتابتها، ولذلك لا يوجد تحسن في مهارة الكتابة عند الطلاب وجعل نتائج التعلم غير جيدة.

أما الوسيلة التي تستخدمها الباحثة هي وسيلة scrabble game، أن scrabble game بمزايا منها أن كل لاعب في هذه اللعبة يجب أن يحاول جاهدا تذكر المفردات التي تم تعلمها. في حين أن الضعف إذا كان كل لاعب لا قادرون على تذكر المفردات، فإن اللعبة لا يمكن تحدث. وسيلة scrabble game يمكن للطلاب كتابة كلمات مرتبة على لوحة scrabble في دفتر ملاحظات بسهولة، لأن قطع الأحرف التي يمكن ترتيبها بطريق غير متصلة يمكن أن تجعل الأمر أسهل. لكي يميز الطلاب الحروف. التي يمكن أن تكون متصلة ولا يمكن تقسيمها، قبل أن يبدأ تعلم استخدام الوسيلة، تقدم الباحثة أمثلة على المفردات ويكتب كيفية كتابتها باستخدام وسيلة scrabble game في التعلم، لا يشعر الطلاب بالملل والملل بسهولة عند بدء الدرس. وفي هذه الدراسة تؤكد الباحثة على تعلم مهارة الكتابة وخاصة في الإملاء، وسبب تركيز الباحثة على هذا التعلم هو أن تعلم الإملاء يهدف إلى تحسين قدرة الطلاب على كتابة الحروف والكلمات العربية.

بناء على هذه المشكلة تريد الباحثة أن تبحث عن "فعالية وسيلة scrabble

game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh (دراسة تجريبية بـ

"(MTsN 1 Banda Aceh

ب- سؤال البحث

- ١- كيف عملية التعلم بوسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh ؟
- ٢- هل وسيلة scrabble game تكون فعالة لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh ؟

ج- هدف البحث

- ١- التعرف على عملية التعلم بوسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh
- ٢- التعرف على فعالية وسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh

د- أهمية البحث

- (١) للطلاب
 - ١- تقديم نظرة ثاقبة لاستخدام الوسيلة كعملية تعلم لإيجاد تشويقا وتنوعا، حتى لا يشعلوا الطلاب بالملل في الفصل، وكتقويم للمعلمين لترقية مهارة الكتابة.
 - ٢- يسهل المدرس في كتابة الحروف الهجائية صحيح لترقية مهارة الكتابة.
 - ٣- ليباعد الطلبة عن السائم في تعليم اللغة العربية.

(٢) للمعلم

- ١- لزيادة معرفة المدرس في تعليم اللغة العربية.

٢- يمكن أن توفر الفهم بسهولة من خلال scrabble game لترقية مهارة الكتابة.

(٣) للباحثة

١- زيادة العلم للباحثة

٢- زيادة المعلومات الجديدة للباحثة عن أسلوب التعليم النشاطي بتطبيق scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب يكون مجالا لها لاستعداد قبل أن يكون مدرس في المستقبل.

هـ- فروض البحث

كان البحث في هذه الرسالة يؤسس رأيا على الاعتبار لتطبيق scrabble game دورا هاما في عملية التدريس ونجاحا في التعلم خاصة في مهارة الكتابة ومن هذا الاعتبار يفترض الباحثة فيما يلي :
الفرض البديل (Ha) :

١- إن تعليم اللغة العربية بتطبيق scrabble game يرقى مهارة الكتابة عند

الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh

الفرض الصفري (Ho) : A R - R A N I R Y

٢- إن تعليم اللغة العربية بتطبيق scrabble game لا يرقى مهارة الكتابة عند

الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh

و- حدود البحث

- ١- أما الحد الموضوعي في هذا البحث فهو: فعالية وسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب (دراسة تجريبية ب MTsN 1 Banda Aceh)
- ٢- وأما الحد المكاني في هذا البحث فهو: بالمدرسة الثانوية الإسلامية MTsN 1 Banda Aceh
- ٣- الحد الزمني: قامت الباحثة بهذا البحث في السنة ٢٠٢٢

ز- مصطلحات البحث

إن الموضوع لهذه الرسالة "فعالية وسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب" و قبل أن تبحث الباحثة بحثا بالتفصيل عن الأشياء المتعلقة بهذا الموضوع ليريد مما أن يشرح المعاني المصطلحات من الكلمات التي تكون في هذا الموضوع ليفهم القارئون معانيها التي يقصد بها الباحثة, وهذا المصطلحات هي:

١- فعالية

كلمة فعالية أصلها " فعل-يفاعل-مفاعل-مفاعلة-فعالا" بمعنى قدرة على إنتاج.° والفعالية هذه الرسالة فهي النتيجة المحسولة في ترقية ثروة الكتابة.

AR - RANIRY

° كميل إسكندر حشيمة, المنجد الوسطى عن العربية المعاصر. (بيروت: دارالمشرق, ٢٠٠٣م), ص.

٢- وسيلة

وسيلة لغة مصدر من "وسل-يسل-وسيلة أو وسيلة ما يقترب به إلى الغير".^٦
ومعنى اصطلاحاً آلة لتبليغ الدرس.^٧ واردة الباحثة هنا أن الوسيلة هي الآلة التي
يستخدمها المدرس في عملية التعليم والتعلم.

٣- Scrabble Game

وهو العاب لتركيب الكلمة التي لعبها اثنان أو اربعة أشخاص , ووضع كل
كلمة على لوحة يحتوى القيمة.^٨

٤- مهارة الكتابة

وأما الكتابة لغة هي مصدر من "كتب-يكتب-كتابة". واصطلاحاً هي عملية
ضرورية للفرد والمجتمع خصوصاً في وقتنا الحاضر باعتبارها عنصراً أساسياً من عناصر
الثقافة, ووسيلة لنقل الأفكار, والوقوف على أفكار الآخرين, والاستفادة منها.^٩

ح- الدراسة السابقة

الدراسة السابقة تساعد الباحثة على مقارنة درجة البحث. وهي من أهم أساسية
البحث التي استخدمها الباحث لمعرفة أسلوب الدراسة إيجابيتها وسلبيتها, ومن
البحوث التي سبق بحثها:

الأول, بيتا إيسرينا جايندرا سيتا, من قسم التعليم اللغة العربية وكلية التربية
وجامعة UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, بالموضوع "تجريبية وسيلة التعلم Scrabble

^٦ منور عبد الفتاح, قاموس البشرى, (سورابايا: فروكيسف, ١٩١١م) ص. ٥٦٧

^٧ محمود كامل الناقة, تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى, (السعودية: -جامعة ام القرى,

١٩٨٥م) ص. ١٦١

^٨ Wikipedia, scrabble, <http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble>, pada tanggal 28 januari 2007, pukul 23.11

^٩ سعيد لافى, تعليم اللغة العربية المعاصرة, (القاهرة: عالم الكتب, ٢٠١٥م), ص ٢١٧

لترقية قدرة المفردات اللغة العربية لطلاب الفصل العاشر MAN Bantul.¹⁰ تهدف هذه الدراسة إلى تحديد عملية تعلم مفردات اللغة العربية ومعرفتها الفرق بين نتائج التعلم للفئة التجريبية والضابطة باستخدام وسيلة التعلم Scrabble. نتائج هذه الدراسة يظهر أن استخدام وسيلة التعلم Scrabble أثبت فعاليته في تحسين قدرة المفردات اللغة العربية. اختلاف بحث بيتا إيسرينا جايندرا سينا مع هذا البحث, وهو المتغير التابع لهذا البحث هو "ترقية قدرة المفردات اللغة العربية" بينما المتغير التابع في شكل "محاولة لترقية نتائج التعلم في مهارة الكتابة. وأما التشابه هو في نوع البحثي هو دراسة تجريبية ووسيلة التي استخدامها هي وسيلة التلم Scrabble. الاختلاف بين بحث بيتا إيسرينا جايندرا سينا وهذا البحث هو بحث بيتا إيسرينا جايندرا سينا ترقية المفردات باستخدام الوسيلة scrabble, في حين أن البحث الذي استخدام وسيلة Scrabble لترقية في مهارة الكتابة.

الثاني، مجلة بالموضوع "تأثير scrabble Game لقدرة القراءة للأطفال" من نحايا تسعدة وكلية نور الهداية لعلم النفس بجامعة احمد دحلان. يهدف هذا البحث لمعرفة تأثير القدرة القراءة للأطفال. موضوع في هذه الدراسة كان اثنان من الطلاب من مدرسة ابندة إية الذين يجدون صعوبة في تعلم القراءة.¹¹ نتيجة تظهر الأبحاث أن هناك ترقية في قدرة قراءة أكثر فعالية للموضوع الثاني من الموضوع أول. هذا يدل على أن البحث تختلف عما سيفعله الباحثة، لأنسيركر على تجربة وسيلة scrabble لترقية نتائج التعلم مهارة الكتابة. الاختلاف أيضا تقع في موضوع ومكان البحث.

الثالث، نور القمرية كلية تعليم اللغة العربية وكلية التربية بجامعة UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta بعنوان "scrabble Game كوسيلة تعليمية لترقية الاهتمام تعلم اللغة العربية للصف العاشر لطلاب الماجستير في السنة الأكاديمية محمدية يوجياكارتا

¹⁰ Skripsi Betta Istina Jayendra Sita, *Eksperimentasi Media Pembelajaran Scrabble Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab siswa kelas X MAN Sabdodadi Bantul*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2016.

¹¹ Varia Nihayatus Saadah, Nurul Hidayah, "Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap kemampuan Membaca Anak Disleksia", *JIP: Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, Vol. 1, No 1, Juli 2013

٢٠١٠/٢٠١١. هذا البحث عبارة عن بحث إجرائي في الفصل (PTK)، تهدف هذه الدراسة لمعرفة ترقية الاهتمام بتعلم اللغة العربية للفصل العاشر لطلاب ماجستير المحددات المحمدية يوجياكارتا باستخدام scrabble كوسيلة التعلم. الفرق بين بحثة نور القمرية وهذا البحث هو بحثة نور القمرية ترقية الاهتمام بتعلم اللغة العربية باستخدام الوسيلة scrabble، في حين أن البحث الذي باستخدام وسيلة Scrabble لترقية نتائج التعلم في مهارة الكتابة.^{١٢}

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة التأليف في هذه الرسالة فتعتمد الباحثة على طريقة التأليف الجارية المقررة في كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية:

Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2016.

¹² Nurul Qomariyah, Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran, skripsi 2010/2011, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2011.

الفصل الثاني الإطار النظري

أ- المهارة اللغوية

١- تقسيم المهارة اللغوية إلى الانتاج والاستقبال

وقد قسم كارول (carrol) المهارة اللغوية إلى قسمين وهما مهارتا الاستقبال (Reception) ومهارتا الانتاج (Production). المهارات اللغوية الداخلة إلى الاستقبال وهو مهارة الاستماع ومهارة القراءة والمهارة اللغوية الداخلة إلى الإنتاج هو مهارة الكلام ومهارة الكتابة.^{١٣}

٢- أهداف المهارات اللغوية

(١) مهارة الاستماع

أما مهارة الاستماع هي تكرار الأصوات باللغة الجدية حتى تؤدي الأذن ومن ثم يمكن نطقها نطقاً سليماً^{١٤}. وأما أهداف هذه المهارة فهي:

(أ) أن يتعرف الأصوات العربية

(ب) أن يميز بين الحركات الطويلة والقصيرة

(ج) أن يميز بين الأصوات المتجاورة في النطق

(د) أن يربط بين الأصوات ورموزها المكتوبة ربطاً صحيحة

(هـ) أن يميز أصوات المضعفة والمشددة

(و) أن يتعرف التنوين

(ز) أن يميز بين الكلمات بالنظر إلى ضبطها أو تشكيلها

^{١٣} فتحى علي يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، المرجع في تعليم اللغة العربية للأجانب، (القاهرة: مكتبة وهبية، ٢٠٠٣)، ص. ٥٧.

^{١٤} رحمان إبراهيم، الاتجاهات المعاصرة، (القاهرة: دار الفكر العربي، ١٩٨٧)، ص. ٢٢٣.

ح) أن يتعرف انواع التنعيم

ط) أن يستخرج الأفكار الرئيسية التي يبدو أنها تعبر عن أفكار الكاتب^{١٥}.
 وليكي يكون الطلاب قادرا على إدراك الكلمات والجمل والعبارات المطبوعة، فإنه لابد أن يكون قد استمع إليها منطوقة بطريقة صحيحة من قبل. فالاستماع يساعد على توسيع ثروة الطلاب اللفظية. فمن خلال الاستماع يتعلم الطلاب كثيرا من الكلمات والجمل والتعبيرات التي سوف يراها مكتوبة. وإن الاستماع في كل الأوقات، فالمدرسون يوضحون شفويا معاني الكلمات، وما يقوله الكتاب المدرسي قد أخذنا فهما من البيان السابق أن مهارة الاستماع هي القدرة على سماع الكلمات. ^{١٦}
 وقد أخذنا فهما من البيان السابق أن مهارة الاستماع هي القدرة على سماع الكلمات والجمل والعبارات بسمع سليم من الناطق ويعبرها بمهارة الكلام. وأهداف أساسية هذه المهارة في تعليم اللغة العربية يستطيع الطلاب أن يعرفوا ويميزوا الأصوات اللغة العربية أين الحركات القصيرة والطويلة والتنعيم حتى يكون الطلاب تعود في الاستماع.

٢) مهارة الكلام

أما مهارة الكلام هي مهارة مهمة جدا لأن الكلام أساس اللغة أي حقيقة اللغة الكلام،^{١٧} وقال محمد علي الخولي اللغة أساس صوتية، قد تكلم الانسان قبل أن يكتبها، فاللغة أساس نشاط الشفوي أو الكلام "^{١٨}.

^{١٥} فتحي علي يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، المرجع في تعليم... ص ٥٩.

^{١٦} علي أحمد مذكور، تدريس فنون اللغة العربية، (عمان: دار المسيرة، ٢٠٠٩) ١٢٥

^{١٧} عبد الحليم حنفي، طرق تعليم اللغة العربية، (باتو سنكر: معهد بروفيسور محمد يونس العتلى

الاسلامى الحكومى، ٢٠٠٥) ص ٣٦.

^{١٨} محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية، (الرياض: المملكة العربية السعودية، ١٩٨٣)،

وأما أهداف مهارة الكلام عند دكتور فتحي علي يونس ودكتور محمد عبد الرؤوف الشيخ فهي:^{١٩}

- (أ) أن ينطق الأصوات العربية نطقاً صحيحاً
 - (ب) أن يميز الأصوات المتشابهة نطقاً
 - (ج) أن يميز الحركات الطويلة و القصيرة
 - (د) أن يستخدم التراكيب العربية الصحيحة عند التحدث
 - (هـ) أن يعبر عن أفكاره بطريقة صحيحة
 - (و) أن يدير حواراً مع أحد الناطقين بالعربية أن يدير حواراً حول معين ونزيدها ثامناً.^{٢٠}
 - (ز) أن يدبر حوار في أي أشكال ومواقع
- وقد أخذنا فهماً من البيان السابق أن مهارة الكلام هي القدرة على التحدث باللغة العربية صحيحاً وفصيلاً. وأهداف أساسية هذه المهارة في تعليم اللغة العربية هي يستطيع التلاميذ أن يتكلموا اللغة العربية تكلماً صحيحاً.
- (٣) مهارة القراءة
- مهارة القراءة هي فعل بصري صوتي أو صامت يستخدمه الإنسان لكي يفهم ويعبر، ويؤثر في الآخرين، والقراءة صامتة، و جهرية، وهي بطيئة أو سريعة. فأما الصامتة فتستخدم للفهم، وأما الجهرية فتستخدم للتأثير في الآخرين، وهي لذلك

^{١٩} فتحي علي يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، المرجع في تعليم....، ص. ٥٩-٦٠

^{٢٠} محمد علي الخوالي، أساليب تدريس....، ص. ١٦

تحتاج إلى حركات الأيدي وتعابير الوجه والتنويع في الصوت، والشد على مخارج الحروف.^{٢١}

وأما أهداف مهارة القراءة عند دكتور فتحى على يونس ودكتور محمد عبد الرؤوف الشيخ فهي:^{٢٢}

- (أ) أن يقرأ نصا عربيا بسهولة وسرعة مناسبة.
 - (ب) أن يستخرج الفكرة العامة للنص المقروء.
 - (ج) أن يستخرج الأفكار الفرعية النص المقروء.
 - (د) أن يتعرف المعاني المختلفة لكلمة واحدة (المشترك اللفظي).
 - (هـ) أن يتعرف كلمات جديدة لمعنى واحد (الترادف).
 - (و) أن يحلل النص المقروء إلى أجزاء محددا العلاقة بينها.
 - (ز) أن يضع عنوانا مناسباً للنص المقروء.
 - (ح) أن يستنتج المعاني الضمنية من النص.
 - (ط) يستنتج غرض الكاتب.
 - (ي) أن يميز بين الجقائق والآراء والنظريات
 - (ك) أن يستخدم المعجم العربي بطريقة صحيحة
 - (ل) أن يستخدم الفهارس وقوائم المحتويات والهوامش والصور استخداما صحيحا.
- لقد أخذنا فهما البيان السابق أن مهارة القراءة هي قدرة على القراءة النصوص اللغة العربية والكتب المكتوبة باللغة العربية قراءة جيدة صحيحة

متاح على <http://aliqtissad.wordpress.com/2006/12/23/qiraa> في الطريق ١٢/١٠/٢٠١٩ ٢١

^{٢٢} فتحى على يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، المرجع في تعليم.....، ص. ٦

فصيحة. وأهداف أساسية هذه المهارة في تعليم اللغة العربية يستطيع التلاميذ أن يقرأوا قراءة صحيحة ويفهموا ما قرأوا سواء كانت كلمة أو جملة أو نصا اللغة العربية

(٤) مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي القدرة على نسخ الطلاب ما يكتب أمامه، وكتابة ما يملأ عليه، والقدرة على كتابة ما يجول في خاطره ويعبر عما في نفسه، وتأتي هذه المهارة بعد تعلم الطلاب الحروف عن طريق أصواتها، فهو يتعلم أولا رسم الرموز الكتابية. أعداد وحروف، مى ذوي الإعاقة العقلية البسيطة.^{٢٣}

وأهداف مهارة الكتابة عند دكتور فتحى على يونس ودكتور محمد عبد الرؤوف الشيخ هي:^{٢٤}

- (أ) أن يكتب بخط يمكنه قراءته
- (ب) أن يعرف المبادئ التي تؤدي إلى وضوح الخط
- (ج) أن يستطيع الكتابة من اليمين إلى الشمال
- (د) أن يتعرف مبادئ الإملاء والعلاقة بين الرمز والصوت
- (هـ) أن يستخدم القواعد استخدما صحيحا
- (و) أن يكون الكلمات من الحروف.

لقد أخذنا فهما من البيان السابق أن مهارة الكتابة هي القدرة على نسخ الحروف اللغة العربية حتى تكون كلمة أو جملة أو نصا. وأهدافها أساسية في تعليم اللغة العربية يستطيع التلاميذ أن يكتبوا اللغة العربية بخط صحيح ومناسب

^{٢٣} في الطريق ٢٠١٩/١٠/١٢ <http://www.almualem.net/saboora/showthread> متاح على

^{٢٤} فتحى على يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، المرجع في تعليم.....، ص. ٦٠.

بقواعد الكتابة في اللغة العربية وليس من شك أن الكتابة من أهم المهارات اللغوية وتمكن أهمية فيما يلي:

أولاً: الكتابة هي ذاكرة الأفراد والشعوب، حيث تحفظها بخلاصة فكر الأمة وتراثها وتصوف فهي التي تستوعب التاريخ، وتدون أحداثه وحقائقه وأمة بلا تاريخ ضائعة أولاً: ال م م ضياع، لها مكانة.

ثانياً: الكتابة وسيلة من وسائل حفظ حقوق.

ثالثاً: الكتابة أداة الإبداع ووسيلته، فهي التي بواسطتها ينقل إلينا الأدباء والشعراء ما تفيض به قرائحهم من عذب القول وجميل القصد.

رابعاً: الكتابة أداة من أدوات الاعلام ولدعوة خصوصاً في عصرنا الحاضر حيث انتشرت المطبوعات والجرائد والمجلات والكتب^{٢٥}.

ب- مهارة الكتابة في تدريس اللغة العربية

١- معنى الكتابة

إن الكتابة لغة مصدر من "كتب-يكتب-كتابة" ومعناها خط أو رسم. وأما في الإصطلاح هي رسم الحروف والكلمات والجمل وفقاً للقواعد الإملائية المتعارف عليها. والكتابة عملية ضرورية للفرد والمجتمع خصوصاً في وقتنا الحاضر باعتبارها عنصراً أساسياً من عناصر الثقافة، ووسيلة لنقل الأفكار الآخرين، ولاستفادة^{٢٦}.

^{٢٥} محمد صالح الشنطي، المهارات اللغوية: مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها (حائل: دار

الأندلس للنشر والتوزيع، ٢٠٠٣)، ص. ٢٠٧.

^{٢٦} سعيد لافي، تعليم اللغة العربية المعاصرة (القاهرة: جامعة قناة السويس، ٢٠١٥)، ص. ٢١٧.

٢- أهمية الكتابة وأهداف تعليمها

تعتبر الكتابة من أهم مهارات اللغة، كما تعتبر القدرة على الكتابة هدفاً رئيساً من أهداف تعلم اللغة الأجنبية، والكتابة كفن لغوي لا تقل أهمية عن الحديث أو القراءة، فإذا كان الحديث، وسيلة من سائل اتصال الإنسان بغيره من أبناء الأمم الأخرى، به ينقل انفعالاته ومشاعره وأفكاره ويقضي حاجاته وغاياته، وإذا كانت القراءة أداة الإنسان في الترحال عبر المسافات البعيدة والأزمنة العابرة والثقافات المختلفة، فإن الكتابة تعتبر من مفاخر العقل الإنساني ودليلاً على عظمتة حيث ذكر علماء الأنثربولوجيا أن الإنسان حين اخترع الكتابة بدأ تاريخه الحقيقي، فبالكتابة سجل تاريخه وحافظ على بقاءه، ويدونها قد لا يستطيعوا لجماعات أن تبقى في بقاء ثقافتها وتراثها، ولا تستفيد وتفيد من نتاج العقل الإنساني الذي لا بديل عن الكلمة المكتوبة أداة لحفظه ونقله وتطويره.^{٢٧}

وتهدف عملية تعلم الكتابة باللغة العربية إلى تمكين الدارس كما يلي:^{٢٨}

أ) الكتابة هي ذاكرة الأفراد والشعوب، حيث تحتفظ بخلاصة فكر الأمة وتراثها هي وتصونة من الضياع، التي تستوعب التاريخ، وتدون أحداثه وحقائقه، وأمه بلا نهي تاريخ ضائعة ليس لها مكانة، كذلك فإن الكتابة تحفظ ما يريد الأفراد حفظه من ذكريات وخواطر وما إلى ذلك.

الكتاب وسيلة من وسائل حفظ الحقوق، وقد أكد القرآن الكريم أهميتها في المعاملات والمواثيق قال الله تعالى.

^{٢٧} محمود كامل النافعة ورشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها، (مكة:

جامعة أم القرى، ٢٠٠٣). ص، ١٩٩

^{٢٨} محمد صالح الشنطي، المهارات اللغوية...، ص. ٢٠٧

ب) الكتابة أداة الابداع ووسيلته، فهي التي بوساطتها ينقل ألبنا الأءباء والشعراء ما تفيض به قرائهم من عذب القول وجميل القصيد؁ وهي حفظت لنا أروع النماذج الأدبية وأرفعها.

ج) الكتابة أداة من أدوات الاعلام والدعوة خصوصا في عصرنا الحاضر حيث انتشرت المطبوعات والجرائد والمجلات والكتب وأصبح أمر الاستغناء عنها غير ممكن على الاطلاق. الكتابة قوام المعاملات التي تنظم شؤون الدولة محليا ودليا فيها ومن خلالها تنظم شؤون الحكم والادارة والسياسة والقضاء والتشريع والتوثيق والتملك والتجارة والصناعة وسائر شؤون الحياة الاجتماع والسياسية والاقتصادية وبالكتابة نقضي الحقوق والمصالح وتمنح الشهادات والصكوك.

و) الكتابة أداة من أدوات المعرفة والتثقيف والتعليم فهل يمكن تصور أن تكون هناك مدراس أو كليات أو معاهد دون الكتابة.

٣- عناصر الكتابة

تتكون الكتابة من عناصر أساسية:^{٢٩}

أولا : الكلمة هي الوحدة الصغرى من وحدات الكلام أو هي العنصر الأساسي في تكوين أن يراعيها الكاتب عند النص المكتوب والمنطوق على حد سواء؁ وهناك أصول ينبغي اختيار للكلمات التي يصوغ منها جملة وفقراته.

ثانيا : الجملة ما تكونت من مسند ومسند إليه؁ وأفادت المعنى كاملا مفيدا أو هي وهي مركب إسنادي أفاد فائدة؁ وهناك أصول ينبغي مراعاتها من الكاتب عند اختياره للجملة في الكتابة.

ثالثا : الفقرة هي جمل مترابط تدور حول فكرة واحدة وتعالجها تفصيلا وتطويرا.

رابعا : الأسلوب هي الأداء الخاص الذي يسير عليه الكاتب في التعبير عن افكاره

^{٢٩}أحمد فوائد عليان؁ المهارات اللغوية...ص.١٧١

ومشاعره، وما يود الإفصاح عنه. ولا يصير الكتابة أديبا بارعا، وكاتبا مشهورا، إلا إذا كان له أسلوبه الخاص به.

ج-وسيلة Scrabble

١- مفهوم Scrabble game

سكربل (Scrabble) هي لعبة ألواح الهدف منها تكوين كلمات إثر سحب عشوائي لسبعة أحرف. تم تسويق اللعبة في ١٢١ بلد و تم ترجمتها إلى ٢٩ لغة. تمتلك شركة هاسبرو حقوق اللعبة في الولايات المتحدة وكندا بينما تمتلك شركة ماتل حقوق اللعبة لبقية دول العالم.^{٣٠} أما Scrabble game من أنواع مختلفة وإستخدام ب مدرسة الثانوية ومدرسة العالية. و أهداف من Scrabble game هو قدرة على المفردات والإملاء وغيرها.

٢- تاريخ اللعبة اللغوية

قام بتصميم اللعبة من قبل المعماري ألفريد بوتس الذي كان باطلا عن العمل بسبب الكساد الكبير في سنة ١٩٢٩. قام بإطلاق أول نسخة للعبة سنة ١٩٣١ كانت تحمل اسم لكسيكون (Lexikon) وكان قد اختير نسبة تكرير كل حرف اعتمادا على نسخة لجريدة نيو يورك تايمز ولكن اسم اللعبة كان قريبا من اسم لعبة منافسة كانت تدعى لكسيكون (Lexicon). تم اعتماد لوح اللعبة الحالية في سنة ١٩٣٨ وأصبح سكرابل اسم مسجلا سنة ١٩٤٨ ولكن اللعبة عرفت

أول نجاح لها في سنة ١٩٥٢ عن طريق جايمس برونو صاحب محلات ماكيز (Macy's) أكبر محلات نيويورك في تلك الفترة. وتقول الروايات أنه تعلم قواعد اللعبة

³⁰ Wikipedia, scrabble, <http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble>, pada tanggal 28 Januari 2007, pukul 23.11

خلال إحدى عطلاته الصيفية وأنه قد جن جنونه عند عودته من تلك العطلة وكانت اللعبة قد نفذت من رواق الألعاب في محله.

وصلت اللعبة إلى أوروبا بعد ذلك بقليل. فأصدرت أول نسخة للعبة باللغة الفرنسية سنة ١٩٥٥ ولكن تسويقها عرف نجاحاً في السنة التالية وذلك بفضل نادي المتوسط وهو منتج سياحي للعطلات. كما بدأ يبيع اللعبة في كل من بريطانيا وأستراليا في ١٥ جانفي ١٩٥٥.

٣- طريقة إجراء اللعبة Scrabble Game

تلعب اللعبة على لوح متكون من ١٥ خانة على الطول و ١٥ خانة على العرض وتلعب من قبل لاعبين إلى أربعة لاعبين. تقام دورات مخصصة لهذه اللعبة وقد يستطيع التنافس فيها شخصين أو فريقين. تناسب كل خانة حرف واحد. ويوجد مائة قطع طبع على ٩٨ منها أحرف وتحل القطعتان العير مطبوعتان مكان أي حرف كما يصاحب كل حرف عدد معين من النقاط. تستعمل ألواح صغيرة لتصنيف الأحرف.

- دولة الإمارات العربية المتحدة تولي اللعبة اهتماماً

لعبة " السكرابل " أو لعبة تكوين الكلمات لعبة عالمية شهيرة ساهمت ولسنوات في الاهتمام والتبحر في مفردات اللغات الأجنبية كالانجليزية والفرنسية وغيرها. وتقوم على إيجاد الكلمات بالاعتماد على القاموس غيره من المصادر. وتعد من الطرق المثلى لتعلم اللغات والتمكن منها بكل سهولة ويسر.

مؤخراً، انطلقت هذه اللعبة بثوبها العربي من دولتنا الغالية، لتكون رافداً من روافد اللغة العربية في مختلف مجالاتها، ولتنتشر بين صفوف الشباب بصفة خاصة، وبين مختلف نح المجتمع بصفة عامة، ذلك أنها من أفضل الألعاب الهادفة والمفيدة لجميع أفراد العائلة، وهي تقدم بأسلوب ممتع بعض ما تقدمه القراءة والمطالعة من منافع.

- أصلها وفصلها

يقول فرج بن جمعة بوزيان المدير التنفيذي لـ "الرابطة الإماراتية للسكرابل" والمشرف على تدريب أعضائها:^{٣١}

صممت هذه اللعبة من قبل المعماري "ألفريد بوتس" الذي كان عاطلاً عن العمل بسبب الكساد الكبير في العام ١٩٢٩ وقام بإطلاق أول نسخة للعبة سنة ١٩٣١ باسم "الكسيكو" ولأن الاسم كان قريباً من اسم لعبة منافسة "الكسيكون"، فقد تم اعتماد لوح اللعبة الحالية في سنة ١٩٣٨ وسجلت رسمياً باسم "سكرابل" سنة ١٩٤٨، لكن اللعبة عرفت أول نجاح لها في سنة ١٩٥٢ عن طريق جايمس برونو صاحب محال ماركيز الشهيرة في نيويورك في تلك الفترة. ومن هناك انتشرت "السكرابل" لتصل إلى أوروبا وبقية العالم.

وللعبة عدة أنواع منها "سكرابل" السفر، و"سكرابل" الناشئة، و"السكرابل" الكلاسيكي، وهو الأنسب لأفراد العائلة، إلا أنه يعتمد على الحروف التي يتم سحبها تكون مختلفة من لاعب إلى آخر. وأفضلها هو السكرابل "المتماثل" وسمي اللاعبين لهم نفس الحروف وليس للحظ فيها نصيب، حيث يعتمد كل متماثل لأن جميع لاعب على مهارته الشخصية وذكائه وما يملكه من معلومات لغوية.

وتعتبر "السكرابل" لعب عالمية شائعة، ويمارسها الملايين بعدة لغات، إلا أنها تأخرت في الوصول إلى منطقة الشرق الأوسط والخليج العربي. ولم تترجم إلى اللغة العربية إلا في يناير الماضي، عندما انتبعت الدولة إلى أهميتها وفوائدها على أكثر من صعيد خاصة لترسيخ "لغة الضاد" حيث تتنافس فيها العقول لاستكشاف كنوز المفردات اللغوية. وتسهدف اللعبة الأفراد من سن ١٠ سنوات فما فوق، وهي تنمي الجانب اللغوي تكراري. وتعتبر من أفضل الألعاب التي يمكن أن تستمتع بها العائلات ملء أوقات الفراغ.

³¹ http://www.alshref.com/vb/t192298.htm , pada tanggal 18 februari 2009 , pukul 03:16

ويضيف فرج بوزيان: عندما أتيت إلى دولة الإمارات العربية حاولت بمجهود فردي أن أنشر اللعبة بين قطاع الشباب إلى أن وفقت أخيراً بلقاء السيد إبراهيم سعيد الظاهري مدير عام دائرة الثقافة والإعلام بعجمان الذي تحمس للفكرة، ورفعها إلى سمو الشيخ عبد العزيز بن حميد النعيمي رئيس الدائرة الذي اقتنع هو بدورها بأهميتها وما يمكن أن تلعبه من دور في النهوض باللغة العربية، وكان له الفضل في إياها "الرابطة الإماراتية للسكرابل" في العاشر من يناير، ٢٠٠٨ وبهذا تكون أول رابطة من نوعها في العالمين العربي والإسلامي. وستسعى الرابطة لنشر اللعبة في أنحاء الوطن العربي، من خلال طرحها في اجتماعات وزراء الشباب والرياضة أو وزراء التربية العرب لتبنيها كمشروع رافد للنهوض باللغة العربية في الوطن العربي.

وعن كيفية ممارسة هذه اللعبة يقول فرج بوزيان: يقوم منشط اللعبة بسحب سبعة حروف عشوائياً حرفاً وراء حرف من الكيس المخصص لحفظ الحروف، وينتقي المتبارون فرقاً كانوا أو أفراد نفس الحروف التي يسحبها المنشط، ثم يطلب المنشط من المتبارين تكوين أفضل كلمة ووضعها في أفضل مكان على شبكة "السكرابل" المتوفرة لدى كل لاعب، في وقت لا يتجاوز دقيقتين. ويحاول كل متبار الاستفادة إلى أقصى الحدود من المربعات ذات القيمة العددية العالية على اللوحة، وتكوين كلمات عربية فصيحة بأكبر قدر ممكن من الحروف. وعندما ينتهي الوقت يتم اختيار أفضل كلمة نالت أكبر عدد من النقاط وتوضع على جميع لوحات المتبارين، ويتم تدوين كلمة كل واحد من المتبارين مع النقاط التي حصل عليها، وفي حالة الاحتجاج على صحة الكلمة من عدمها، يكون الفیصل بالرجوع إلى قاموس اللغة العربية أو إلى لجنة التحكيم. ويواصل المنشط سحب الحروف عشوائياً معوضاً الحروف التي تم استعمالها بعد تكوين كل كلمة.

وتستمر هذه اللعبة إلى أن يعلن المتبارون عدم تمكنهم من تكوين أو إضافة كلمة جديدة. ويكون الفائز النهائي هو الحاصل على أكبر عدد من النقاط. شاركت دائرة

الثقافة والإعلام بعجمان من خلال الرابطة الإماراتية للعبة الحروف العالمية "السكرابل" في مهرجان القرائي الذي نظمته جمعية حماية اللغة العربية بحديقة الصفا بدبي ضمن الحملة الوطنية "معا نجعل القراءة عادة يومية" التي أطلقتها جمعية حماية اللغة العربية برعاية مؤسسة محمد بن راشد. ور قام فرج بن جمعة بوزيان المدير التنفيذي للرابطة بشرح قواعد اللعبة وكيفية ممارستها ثم أجرى مسابقة شارك الحضور بفعالية حيث تم توزيع الجوائز والهدايا على الفائزين والمشاركين.^{٣٢}

يذكر أن الرابطة العالمية للعبة الحروف العالمية "السكرابل" قد أطلقتها دائرة لة والإعلام بعجمان بهدف النهوض بمستوى اللغة العربية وتنمية مهارات الفرد وتطوير ملكاته الابتكارية وهي اللعبة الثقافية والفكرية المعنية بتنمية الزاد اللغوي والمعرفي للفرد.

نظمت الرابطة الإماراتية للعبة الحروف العالمية (سكرابل) ورشة تدريبية في لعبة الحروف العالمية لتنمية مهارات اللغة العربية بالتعاون مع مركز الشيخ محمد خالد آل نفيان بالعين وجمعية حماية اللغة العربية من خلال الحملة الوطنية للقراءة تحت شعار (معاً نجعل القراءة عادة يومية)، التي تدعمها مؤسسة محمد بن راشد آل مكتوم، بحضور ٤٥ أئينة مكتبة من مختلف مكئبات مدارس منطقة العين التعليمية.

وقام فرج بن جمعة بوزيان المدير التنفيذي للرابطة الإماراتية للسكرابل، بالتعريف بالعبة وأهميتها في تنمية الزاد اللغوي للفرد، وتنمية مهاراته في بناء الكلمات والرياضيات والإنشاء وتنشيط الذاكرة في القرآن الكريم والشعر. كما قام بشرح قواعد اللعبة وفي خطوة تطبيقية وزع بوزيان الحضور إلى الفرق للتباري فيما بينها لاختبار مدى استيعاب الحضور لقواعد اللعبة.

والجدير بالذكر أن الرابطة الإماراتية للسكرابل قد تم إشهارها في يناير ٢٠٠٨ كما أن الرابطة ستحتفل بمرور سنة على إشهارها يوم ٢٣ و ٢٤ فبراير ٢٠٠٩ بحضور مجموعة

³² Istiqomah, "Eksperimentasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Scrabble", *Al-Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 2 No 1, Juni, 2016.

من رؤساء الاتحادات الدولية للسكرابل وحضور رئيس الاتحاد الدولي للسكرابل باتريس جانريت.^{٣٣}

٤- مزايا Scrabble Game

أما مزايا Scrabble Game يلي:^{٣٤}

- أ) معرفيا يهدف تمكين الطلاب من تحسين مهارات الذاكرة لديهم.
- ب) الحركية يهدف تمكين الطلاب من تنسيق أجزاء الجسم مثل اليدين بحيث يكونون أكثر مهارة في الأداء الجيد والمهارات الحركية الإجمالية.
- ج) المنطق مع الهدف هو أن يكون الطلاب قادرين على التفكير بشكل صحيح ومنتظم حتى يتخذوا القرارات بشكل أسرع.
- د) عاطفيا/ اجتماعيا يهدف تمكين الطلاب قادرين على القيام بالعلاقات الشخصية حتى لديهم الصبر أكثر حرصا في العمل.
- هـ) مبدعا يهدف تمكين الطلاب قادرين على النتائج الأفكار من خلال معالجة الحروف.^{٣٥}

٥- عيوب Scrabble Game لعبة الـ رانري

أما عيوب تعلم Scrabble Game يلي:^{٣٦}

³³ <http://www.alshref.com/vb/t192298.htm> , pada tanggal 18 februari 2009 , pukul 03:16

³⁴ W.S Putri dan Suprajutno, *Pemanfaatan Media Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sisoarjo*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2011).

³⁶ Aries Dwie Santi, Khusnul Khotimah. "Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X". *Jurnal. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya Tahun 2014

أ) يصعب في التخطيط لهذا التعلم لأنه يتعارض مع عادات الطلاب في التعلم.

ب) يستغرق تنفيذه وقتا طويلا بحيث يصعب على المدرس تعديلها مع الوقت المخصص لها.

ج) هذه اللعبة عادة ما تحدث الكثير من الضجيج، وأن هذا سيتداخل مع الفئات المجاورة.

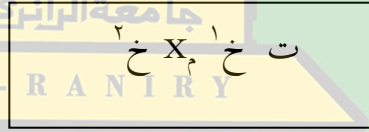


الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث

إن منهج البحث الذي تعتمد عليه الباحثة في كتابة هذه الرسالة هو منهج تجريبي. وهو منهج البحث العلمي الذي له الأثر الجلي في تقدم العلوم الطبيعية هو المنهج التجريبي الذي يستطيع الباحث بواسطته أن يعرف أثر السبب (المتغير المستقل) على النتيجة (المتغير التابع)^{٣٧}. إن تصميمات المنهج التجريبي على أربعة أنواع وهي التصميمات التمهيدية (Pre-eksperimental)، والتصميمات التجريبية (True-eksperimental)، والتصميمات العاملية (Factorial- design) والتصميمات شبه التجريبية (Quazi- eksperimental).
وأما الباحثة تقوم باختبار التصميمات التمهيدية (Pre-eksperimental) واختبارت الباحثة تصميم المجموعة الواحدة مع الاختبار القبلي والبعدي (One Grup (Pre-Tes - Post- Test Design وهذا التصميم يأخذ الشكل التالي:



البيانات:

ت : يرمز للمجموعة التجريبية

خ¹ : يرمز للاختبار القبلي

خ² : يرمز للاختبار البعدي

^{٣٧} صالح بن حمد العساف, المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية, (الرياض: مكتبة العبيكان, ٢٠٠٠م) ص ٣٠٣.

ب- مجتمع البحث

المجتمع لهذا البحث هو جميع الطلاب في الصف الثاني بـ MTsN 1 Banda Aceh وعدد الطلاب فيه ٤٠٥ طالبا في هذه المدرسة.

ج- عينة البحث

ولعدد المجتمع كبيرا فتحدد الباحثة عينة له والعينة لهذا البحث هي الطلاب في الصف الثاني (١٠) عددهم ٣٤ طالبا. وأما سبب اختيار الباحثة هذا الفصل كالعينة لأنهم ضعفاء في الكتابة خاصة يتعلق بالإملاء. ولذلك إختارت الباحثة العينة في هذا البحث تعتمد على الطريقة العمدية (Purposive Sampling) وتسمى بها الطريقة المقصودة أو الإختيار بالخبرة وهي تعني أساس الإختيار من خبرة الباحثة ومعرفته بأن هذه الوسائل تتمثل مجتمع البحث.

د- أدوات البحث

والمراد بأدوات البحث هو الوسيلة التي تجمع بها المعلومات اللازمة لإجابة أسئلة البحث واختبار فروضه

فالأدوات التي يستخدم الباحث في خلال كتابة هذه الرسالة كما يلي:

- ١- الملاحظة المباشرة: أما معنى الملاحظة فهي فترتبط بقرينة البحث العلمي حيث تشير إلى أداة من أدوات البحث تجمع بواسطتها المعلومات التي تمكن الباحثة من إجابة عن أسئلة. والملاحظة المباشرة هي ملاحظة سلوك معين من خلال إتصاله مباشرة بالأشخاص أو أشياء التي يدرسها.

٢-الاختبارات: هي أداة من أدوات البحث التي يمكن أن تستخدم الباحثة لجمع المعلومات التي يحتاج إليها لإجابة أسئلة البحث أو اختبار فروضه، وتقوم الباحثة باختبارين، وهي كما يلي:^{٣٨}

(أ) - الاختبار القبلي (Pre- Test)

هو الذي تختبره الباحثة قبل استخدام وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

(ب) - الاختبار البعدي (Post – Test)

هو الذي تختبره الباحثة بعد استخدام وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

هـ-طريقة تحليل البيانات

وتحليل البيانات عن نتيجة القبلي والبعدي فتستعمل الباحثة الرموز كما يلي :

١. تحليل البيانات للملاحظة المباشرة

اعتمدت الباحثة في تحليل البيانات التي حصلت في البحث على عدد القانون المقرر حسن البيانات التي ستحللها الباحثة. ويحسب البيانات من أنشطة المدرس والطلاب عند إجراء عملية التعليم باستعمل القانون:

AR - RANIRY

$$P = \frac{R}{T} \times 100 \%$$

البيان :

P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة الحاصلة عليها

N : النتيجة الكاملة

³⁸ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1984), hal. 28

ولمعرفة استجابات الطلبة قام الباحث بتخيل البيانات على إحصاء جميع النتائج المصممة بشكل مقاييس likert بالمعيار كما يلي:

١- ٤,٥٠ - ٥,٠٠ = جيد جدا

٢- ٣,٥٠ - ٤,٥٠ = جيد

٣- ٢,٥٠ - ٣,٥٠ = مقبول

٤- ١,٥٠ - ٢,٥٠ = ناقص

٥- ١,٠٠ - ١,٥٠ = فاشل

الملاحظة:

م ب : مواقف بشدة بدرجة الترجيع ٤ (إيجابية).

م : مواقف بدرجة الترجيع ٣ (إيجابية).

غ م : غير مواقف بدرجة الترجيع ٢ (سلبية).

غ م ب : غير مواقف بشدة بدرجة الترجيع ١ (سلبية).^{٣٩}

١. تحليل البيانات من الاختبار

قامت الباحثة لتحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي باختبار (Wilcoxon) Sign Rank Test أو اختبار (Paired Sample T-Test) باستخدام البرنامج "SPSS 22". وأخذت الباحثة مجموعة نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

والنتيجة المعدلة لإجراء (Wilcoxon Sign Rank Tes) أو اختبار (Paired Sample T-)

Tes. وإن كانت البيانات طبيعة (Normal) فقامت الباحثة باختبار (Paired Sample T-)

Tes. وإن كانت عكسها فقامت الباحثة باختبار (Wilcoxon Sign Rank Tes).

³⁹ Noehi Nasution, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2007) , hal.40- 41

ولمعرفة ذلك تحتاج الباحثة إلى القيام بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) وسيوضح فيما يلي:

- الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

الاختبار الطبيعي هو الاختبار الذي يعرف به أن البيانات الطبيعية أو غير طبيعية. وإن كانت عدد العينة أقل من ٥٠،٠ فأخذت الباحثة نتيجة (Shapiro Wilk) وإن كانت أكثر من ٥٠،٠ فأخذت الباحثة نتيجة (Kolomogrov-Smirnov). وفي هذا البحث أخذت الباحثة نتيجة (Shapiro Wilk) لأن عدد العينة ٣٤ طالبا وهو أقل من ٥٠.

الجدول ٣-١ سؤال البحث وتحليلها

الرقم	أسئلة البحث	تحليل البيانات
١-	كيف عملية التعلم بوسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh ؟	المعدل والنسبة المئوية (%) (الملاحظة المباشرة)
٢-	هل وسيلة scrabble game تكون فعالا لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب ب MTsN 1 Banda Aceh ؟	المعدلة الاختبارات Sign Test-T/ Wilcoxon Rank Test

وأما الفرض للاختبار كما يلي:

١- إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة أقل من ٥٠،٠ فيدل على أن الفرض البديلي

(Ha) مقبول والفرض الصفري (Ho) مردود.

٢- إذا كانت نتيجة مستوى الدلالة أكثر من ٠,٥,٠ فيدل على أن الفرض البديلي
(Ha) مردود والفرض الصفري (Ho) مقبول.



الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

ولقد شرحت الباحثة بعرض في الفصل السابق ما يتعلق فعالية وسيلة scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh. وللحصول على البيانات فقامت الباحثة بالبحث التجريبي في الفصل الثانوي للسنة ٢٠٢٢/٢٠٢٣. قد قامت الباحثة بالبحث التمهيدية للحصول على تلك البيانات اعتمادا على عميد رسالة كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشييه برقم B- ١٦٣٦/Un. ٠٨ /FTK.١ /TL.٠٠/٠٢/٢٠٢٢

١. لمحة ميدان البحث

كانت MTsN 1 Banda Aceh احد المدرسة بـ بندا أتشييه، ويقع هذه المدرسة في شارع Pocut Baren رقم ١١٤ بقرية Jambo Tape بمنطقة بندا أتشييه. وقد أساس هذا المدرسة سنة ١٩٥٠. في بداية إنشائها، سميت هذه المدرسة SMI (المدرسة الإسلامية المتوسطة) الواقعة في قيادة اسكندر مودا تحت رعاية وتنسيق مؤسسة تعليم الأمة الإسلامية (YPUI) وبقيادة A.Gani Usman. وكان رأس هذه المدرسة الآن IB, Junaidi S.AG تحت رعاية وزارة الدين في بندا أتشييه. وعدد الطلاب ١٢٠٧ طالبا. وكان عددهم وبيانهم لكل فصل كما يلي:

الجدول ١-٤ عدد الطلبة في المرحلة الثانوية MTsN 1 Banda Aceh

المجموع	عدد الطلبة		المرحلة	الفصل
	الطالبة	الطالب		
٤٠٩	٢٥٣	١٥٦	الثانوية	الفصل الأول
٤٠٥	٢٤٨	١٥٧		الفصل الثاني
٣٩٣	٢٥٠	١٤٣		الفصل الثالث
	١٢٠٧			المجموع

الجدول ٢-٤ عدد المعلمين في المرحلة الثانوية في MTsN 1 Banda Aceh

المجموع	عدد المدرسين		الرقم
	المدرسات	المدرسون	
٦٠	٤٩	١١	٢

(مصادر البيانات من وثائق MTsN 1 Banda Aceh)

وأما معلمة اللغة العربية بـ MTsN 1 Banda Aceh هناك أربع مدرسات

الجدول ٣-٤ الوسائل والمرافق بـ MTsN 1 Banda Aceh

الرقم	الوسائل والمرافق الدراسية	العدد
١	إدارة المدرسين	٢
٢	المكتبة	١
٣	الفصول	٢٦
٤	الحمام	٢٠
٥	الملعب	١
٦	المعمل	٣
٧	قاعة التعلم	٦
٨	المسجد	١
٩	المخفر	١
١٠	موقف السيارة	١
١١	المقصف	٣

(مصادر البيانات من وثائق MTsN 1 Banda Aceh، سنة ٢٠٢٢)

٢. استخدام وسيلة scrabble Game في عملية التعليم:

قد استخدمت الباحثة وسيلة scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب في الصف الثامن بـ MTsN 1 Banda Aceh لمدة ٢ لقاءين. وأما التوقيت التجريبي في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤ التوقيت التجريبي

اللقاء	اليوم	التاريخ	العملية
اللقاء الأول	السبت	١٢ فبراير	الاختبار القبلي والتجريبية
اللقاء الثاني	السبت	١٩ فبراير	الاختبار البعدي

الجدول ٤-٥ اللقاء الأول (فعالية وسيلة scrabble game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب) (اللقاء الأول)

أنشطة المعلمة	أنشطة الطلبة
تبدأ المعلمة بإلقاء السلام وقراءة الدعاء	يرد الطلاب السلام ويقرأ الدعاء
تسأل المعلمة عن حالة الطلاب	يرد الطلاب عن أسئلة المعلمة
تقوم المعلمة بتحضير الطلاب	يهتم الطلاب بدعوة المعلمة عند إثبات الحضور
ترتب المعلمة عند التعليم في تعليم	يستمتع الطلاب إلى بيان المعلمة.

الكتابة	
تقدم المعلمة الطلاب الاختبار القبلي لمعرفة درجة قدرتهم على فهم الكتابة.	تسلم الطلاب أوراق الاختبار القبلي
تشرح المعلمة كيفية التعليم الكتابة باستخدام <i>scrabble game</i>	يستمتع الطلاب على شرح المعلمة عن استخدام <i>scrabble game</i> في تعليم الكتابة.
تعطي المعلمة تسجيلا للطلاب وهم مستمعون إليه	يستمتع الطلاب بكل السرور إلى المعلمة.
تشرح المعلمة مادة اللغة العربية تحت موضوع "المهنة"	يستمتع الطلاب إلى شرح المعلمة عن المادة المدروسة.
تنقسم المعلمة الطلاب إلى خمس مجموعات للتعلم المادة باستخدام وسيلة <i>scrabble game</i>	يجلس الطلاب مع مجموعتهم ويتعلمون المادة باستخدام وسيلة <i>scrabble game</i>
تعطي المعلمة الطلاب فرصة ليسألوا أسئلة أو الكتابة الصعبة من المادة التعليم.	يسأل الطلاب الذي لم يفهموا من مادة التعليم.
تعطي المعلمة على كل مجموعة فرصة لبحثوا كيفية كتابة الجملة التي لم يفهموها من قبل.	لكل مجموعة يبحثون عن كيفية كتابة الجملة التي لم يفهموها من قبل.
تأمر المعلمة على كل مجموعة بأن ترتيب الجملة في لوح <i>scrabble game</i>	يحاول كل مجموعة أن ترتيب الجملة في لوح <i>scrabble game</i>
تختتم المعلمة السلام قبل خروج الفصل وتنصحهم بأن يتعلموا جيدا	يرد الطلاب السلام

الجدول ٤-٦ اللقاء الثاني (فعالية وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة

عند الطلاب)

(اللقاء الثاني)

أنشطة المعلمة	أنشطة الطلاب
تبدأ المعلمة بإلقاء السلام وقراءة الدعاء	يرد الطلاب السلام ويقرأ الدعاء
تسأل المعلمة عن حالة الطلاب	يرد الطلاب عن أسئلة المعلمة
تقوم المعلمة بتحضير الطلاب	يهتم الطلاب بدعوة المعلمة عند إثبات الحضور
تقوم المعلمة بالاختبار البعدي (بعد استخدام <i>scrabble game</i> لترقية مهارة الكتابة)	يقوم الطلاب بالاختبار البعدي (بعد استخدام <i>scrabble game</i> لترقية مهارة الكتابة)
أمرت المعلمة الطلاب بتقديم أمام الفصل لكتابة الجملة الصحيحة.	يقوم الطلاب بتقديم أمام الفصل لكتابة الجملة الصحيحة.
تشرح المعلمة الخلاصة من المادة	يستمع الطلاب إلى الخلاصة استماعاً جيداً
تقدم المعلمة بعض الأسئلة لمعرفة قدرة الطلاب في الكتابة	يجيب الطلاب بعض الأسئلة التي قدمها
تنصح المعلمة الطلاب بأن يتعلموا جيداً	يستمع الطلاب النصيحة
تختتم المعلمة بدعاء وإلقاء السلام للدليل الخروج من الفصل	يقرأ الطلاب دعاء ويرد السلام

ب- تحليل البيانات

١. تحليل البيانات الملاحظة المباشرة

وأما يكون تحليل بيانات أنشطة المعلمة واستجابة الطلاب عند إجراء عملية التعليم والتعلم على الرمز المقرر كما يلي:

$$p = \frac{R}{T} \times 100 \%$$

البيانات:

P : النسبة المئوية

R : مجموع القيمة الحاصلة عليها

T : النتيجة الكاملة

وتحليل أنشطة المعلمة والطلاب أثناء عملية التعليم يعتمد على معايير^{٤٠}:

٨١-١٠٠% = ممتاز

٦٦-٨٠% = جيد جدا

٥٦-٦٥% = جيد

٤١-٥٥% = مقبول

٠-٤٠% = ناقص

⁴⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 43

أ) أنشطة المعلمة

إن نتيجة الملاحظة أنشطة المعلمة عند عملية التعلم باستخدام الوسيلة *scrabble*

game في الجدول التالي:

الجدول ٤-٧ ملاحظة أنشطة المعلمة

الرقم	الناحية الملحوظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١	تدوير المعلمة الفصل حتى يكون الطلاب مستعدين للتعلم			✓	
٢	شرحت المعلمة مواد التعليم، وأهداف التعلم و تحفيز الطلاب على التعلم			✓	
٣	القدرة المعلمة على ربط المواد السابق بالجديد				✓
٤	قدرة المعلمة على التوافق في اختيار الطريقة				✓
٥	قدرة المعلمة على إرادة الوقت والموقت			✓	
٦	تدفع المدرسة الطلاب لمتابعة عملية التعليم والتعلم			✓	
٧	المطابق في المحادثة مع الطلاب				✓
٨	قدرة المعلمة على استخدام <i>scrabble game</i> لترقية مهارة الكتابة				✓

٩	تعطي المعلمة الفرصة على الطلاب ليستل سؤالاً عن الموضوع الذي لم يفهم	✓	
١٠	زيادة حماس الطلاب باستخدام الوسيلة	✓	

نتيجة أنشطة المعلمة عند عملية التعليم والتعلم كما يلي:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{T} \times 100 \% \\
 &= \frac{34 \times 100 \%}{40} \\
 &= \frac{3400}{40} \\
 &= 85
 \end{aligned}$$

ونتيجة المحصول هي ٨٥% بتلك تدل على أنها في الحد ٨١-١٠٠% وحصلت على درجة جيد جداً. وهذا يدل على أن أنشطتها المعلمة عند عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

ب) استجابة الطلاب

إن نتيجة الملاحظة استجابة الطلاب عند عملية تعليم الكتابة باستخدام وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب كما يلي:

الجدول ٤-٨ ملاحظة استجابة الطلاب

الرقم	الناحية الملحوظة	النتيجة			
		١	٢	٣	٤
١	يطيع الطلاب على نظام في الدرس			✓	
٢	يفهم الطلاب على الدرس وهدفه وشرحه			✓	
٣	سلوك الطلاب عند التعلم			✓	
٤	قدرة الطلاب على كتابة الجملة				✓
٥	نشاط الطلاب في التعلم			✓	
٦	أن يشرح الطلاب الخلاصة التي قدمتها المعلمة				✓
٧	القدرة الطلاب في المناقشة مع المجموعة			✓	
٨	الرد على الأسئلة من المعلمة				✓
٩	يقوم الطلاب بالتمارين التي قدمتها المعلمة				✓
١٠	استجابة الطلاب في استخدام الأسلوب				✓

وأما نتيجة أنشطة الطلاب عند عملية التعليم والتعلم كما يلي:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{T} \times 100 \% \\
 &= \frac{35 \times 100 \%}{40} \\
 &= \frac{3500}{40} \\
 &= 87,5
 \end{aligned}$$

أما النتيجة المحسولة هي ٨٧,٥% بتلك تدل على أنها في الحد ٨١-١٠٠% وحصلت على درجة جيد جدا. وهذا يدل على أن استجابة الطلاب عند عملية التعليم والتعلم باستخدام وسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

٢. تحليل الاختبار

أما نتيجة طلاب الصف الثاني الثانوية في تعليم الكتابة باستخدام *scrabble game* بعد الاختبار القبلي والبعدي، ونتائجهم كما يلي:

الجدول ٩-٤ نتائج الاختبار القبلي والبعدي

الرقم	الطلاب	نتيجة الاختبار القبلي	التقدير	نتيجة الاختبار البعدي	التقدير
١	الطالب ١	٥٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
٢	الطالب ٢	٦٠	جيد	٧٠	جيد
٣	الطالب ٣	٥٠	مقبول	٧٠	جيد
٤	الطالب ٤	٣٠	ناقص	٧٠	جيد
٥	الطالب ٥	٣٠	ناقص	٥٠	مقبول
٦	الطالب ٦	٥٠	مقبول	٦٠	جيد
٧	الطالب ٧	٥٠	مقبول	٦٠	جيد
٨	الطالب ٨	٣٠	ناقص	٧٠	جيد
٩	الطالب ٩	٥٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
١٠	الطالب ١٠	٤٠	ناقص	٦٠	جيد

١١	الطالب ١١	٣٠	ناقص	٦٠	جيد
١٢	الطالب ١٢	٨٠	جيد جدا	٩٠	ممتاز
١٣	الطالب ١٣	٥٠	مقبول	٧٠	جيد
١٤	الطالب ١٤	٥٠	مقبول	٦٠	جيد
١٥	الطالب ١٥	٦٠	جيد	٧٠	جيد
١٦	الطالب ١٦	٣٠	ناقص	٥٠	مقبول
١٧	الطالب ١٧	٣٠	ناقص	٦٠	جيد
١٨	الطالب ١٨	٥٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
١٩	الطالب ١٩	٥٠	مقبول	٨٠	جيد جدا
٢٠	الطالب ٢٠	٣٠	ناقص	٦٠	جيد
٢١	الطالب ٢١	٣٠	ناقص	٤٠	ناقص
٢٢	الطالب ٢٢	٤٠	ناقص	٨٠	جيد جدا
٢٣	الطالب ٢٣	٥٠	مقبول	٦٠	جيد
٢٤	الطالب ٢٤	٣٠	ناقص	٥٠	مقبول
٢٥	الطالب ٢٥	٣٠	ناقص	٦٠	جيد
٢٦	الطالب ٢٦	٦٠	جيد	٨٠	جيد جدا
٢٧	الطالب ٢٧	٢٠	ناقص	٥٠	مقبول
٢٨	الطالب ٢٨	٧٠	جيد	٩٠	ممتاز
٢٩	الطالب ٢٩	٥٠	مقبول	٧٠	جيد
٣٠	الطالب ٣٠	٤٠	ناقص	٩٠	ممتاز
٣١	الطالب ٣١	٤٠	ناقص	٧٠	جيد
٣٢	الطالب ٣٢	٧٠	جيد	٨٠	جيد
٣٣	الطالب ٣٣	٨٠	جيد جدا	٨٠	جيد جدا

٣٤	الطالب ٣٤	٦٠	جيد	٧٠	جيد
	المجموع	١٥٧٠		٢٣٢٠	

ونتيجة من الجدول السابق يدل على أن الاختبار القبلي المعدلة بتقدير ١٦٦٠ ونتيجة الاختبار البعد المعلمة بتقدير ٣٠٠٠. قبل إجراء الاختبار -ت (t-test) تقوم الباحثة بضبط الفائل (Uji normalitas) باستخدام spss ونتيجة الاختبار الطبيعي توضيح:

الجدول ٤-١٠

نتيجة الاختبار الطبيعي (Test Normality)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	,178	34	,008	,917	34	,013
posttest	,155	34	,038	,939	34	,057

a. Lilliefors Significance Correction

وتشير الجدول السابق إلى أن نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي بمستوى الدلالة (sig) إظهار القيمة ٠,١٣ و ٠,٥٧. وهذا النتيجة أكبر من ٠,٥٠ وهذا يدل أن التوزيع البيانات الطبيعي.

لأن البيانات تتم توزيعها بشكل طبيعي ثم قامت الباحثة بالاختبار -ت (Uji T) ومجموع المتروق بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي لإجراء اختبار -ت توضيح في الجدول التالي:

الجدول ١١-٤
تحصل الاختبار-ت

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-21,765	11,407	1,956	-25,745	-17,785	-11,125	33	,000

ويدل الجدول السابق على أن نتيجة Sig. (2-tailed) ٠,٠٠٠,٠ أصغر من ٠,٠٥, وهذا يدل أن فعالية وسيلة scrabble Game لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

د- تحقيق الفرضين

وقد ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن الفرضين هذا البحث هما:

١- الفرض البديل (Ha): إن تعليم اللغة العربية باستخدام scrabble game يرقى مهارة

الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh

٢- الفرض الصفري (Ho): إن تعليم اللغة العربية باستخدام scrabble game لا يرقى

مهارة الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh

وقد توجد تحصل الاختبار-ت في الجدول ١٠-٤، على أن نتيجة مستوى

الدلالة (sig) ٠,٠٠٠,٠ أصغر من ٠,٠٥، تدل هذه النتيجة على ان الفرض الصفري (Ho)

هو مردود والفرض البديل (Ha) مقبول. وهذا دليل باستخدام وسيلة scrabble game

فعالية لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب.

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

وبعد انتهت الباحثة بالبحث التجريبي عن استخدام الوسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh فحصلت النتائج البحث كما يلي:

١- إن استخدام الوسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب جيد جدا. كانت البيانات الملاحظة المباشرة على المدرسة النتيجة ٨٥% تدل على أنها بين حد ٨١-١٠٠% بمعنى جيد جدا. وكانت البيانات الملاحظة المباشرة على الطلاب النتيجة ٨٧,٥% تدل على أنها بين حد ٨١-١٠٠% بمعنى جيد جدا.

٢- إن استخدام الوسيلة *scrabble game* لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب بـ MTsN 1 Banda Aceh ونتائج الاختبار-ت (T-Test)، P-Value أصغر من مستوى الدلالة (Sig). (٠,٥٠ < ٠,٠٠٠)، وهذا يدل على أن الفرض الصفري (Ho) مردود. والفرض البديل (Ha) مقبول.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

ب- المقترحات

اعتمادا على الظواهر السابقة تقدم الباحثة الافتراحات الآتية:

١- وينبغي لمدرسي اللغة العربية ليختاروا الوسائل المتنوعة كوسيلة *scrabble game* وغيرها في تدريس اللغة العربية حتى يسيطر الطلاب في مهارة الكتابة على فهم تام.

٢- وينبغي من الطلاب أن يدرسوا اللغة العربية جيدا ويمارسوا اللغة العربية في الحياة اليومية

٣- وينبغي من المدرسة إكمال الوسائل التعليمية لتعليم اللغة الأجنبية وخاصة اللغة العربية.



المراجع

أ- المراجع العربية

- أحمد على مذكور، دون السنة، تدريس فنون اللغة العربية. القاهرة: دار المشرق.
- أزهار أرشد، ١٩٩٨، مدخل إلى طرق تعليم اللغة الأجنبية لمدرسي اللغة العربية. أوجونج فاندنج: مطبعة الأحكم.
- أحمد فؤاد عليان، ١٤٣١هـ - ٢٠١٠م، المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها، الرياض: دار المسلم للنشر والتوزيع.
- رحمان إبراهيم، ١٩٨٧، الاتجاهات المعاصرة، القاهرة: دار الفكر العربي.
- رشدى أحمد طعيمة، المرجع في تعليم اللغة العربية، بدون المدينة، جامعة أم القرى: بدون السنة.
- سعيد لافى، ٢٠١٥م، تعليم اللغة العربية المعاصرة، القاهرة: عالم الكتب.
- صالح بن حمد العساف، ٢٠٠٠م، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، الرياض: مكتبة العسكان.
- عبد الحلیم حنفي، ٢٠٠٥، طرق تعليم اللغة العربية، باتو سنكر: معهد بروفسور محمد يونس العتلى الاسلامى الحكومى.

فتحي علي يونس ومحمد عبد الرؤوف الشيخ، ٢٠٠٣م، المرجع في تعليم اللغة العربية

للأجانب، القاهرة: مكتبة وهبية.

كميل إسكندر حشيمة، ٢٠٠٣م، المنجد الوسطى عن العربية المعاصر، بيروت:

دار المشرق.

ماهر شعبان عبد الباري، ٢٠٠٩م، المهارات الكتابية من نشأة إلى التدريس، عمان:

دار الميسرة للنشرة والتوزيع.

منور عبد الفتاح، ١٩١١م، قاموس البشرى، سورابايا: فروكيسف.

محمد علي الخوالي، ١٩٨٣م، أساليب التدريس اللغة العربية، الرياض: المملكة

السعودية.

محمود كامل الناقة، ١٩٨٥، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، المملكة العربية

AR - RANIRY

السعودية: جامعة أم القرى.

محمد لبيب النحىحي ومحمد منير، ١٩٧٧م، المناهج والوسائل التعليمية، بدون

المدينة.

ب- المراجع الإندونيسية

- M Ngalim Purwanto, 1984, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noehi Nasution, 2007, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Universitas terbuka.
- Abdul Wahab Rasyidi, 2009, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Cetakan ke-1. Malang: UIN Malang Press.
- Imam Asrori, 1990, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat.

ج- المراجع الإلكترونية والإنترنت

- متاح على <http://www.alshref.com/vb/t192298.htm>, تاريخ الدخول ٢٠١٨/١/٤
- التعريف من وكيديا. <http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble> تاريخ الدخول ٨
- ٢٠١٨/١/
- Wikipedia,scrabble, <http://id.wikipedia.org/wiki/scrabble>, pada tanggal 28 januari 2007, pukul 23.11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MTsN 1 Banda Aceh
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/ Semester : VIII/ Ganjil
Tahun Ajaran : المهنة (Profesi)
Alokasi Waktu : 3 Jam x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi	Indikator
3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frasa, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik: المهنة	3.1.1 Siswa Meniru bunyi kata, atau kalimat sesuai dengan yang diperlihatkan dan dengan menggunakan lajyah yang baik daj benar. 3.1.2 Siswa Mendengarkan teks

	lisan, kemudian memilih tulisan yang sesuai dengan yang didengarkan terkait topik: المهنة 3.1.3 Siswa menyusun kata-kata/ frasa menjadi huruf sambung menggunakan huruf hijaiyyah sambung terkait topik: المهنة 3.1.4 Siswa menulis kalimat sesuai contoh yang diberikan terkait
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menirukan bunyi huruf, kata, frasa dan kalimat sederhana dengan lajjah yang baik dan benar dengan menyimak penjelasan guru.
2. Siswa mampu mendengarkan dan menulis teks lisan terkait topik المهنة dengan baik dan benar dengan berdiskusi.
3. Siswa mampu menyusun kata/frasa menjadi huruf sambung menggunakan huruf hijaiyyah sambung terkait topik المهنة dengan berdiskusi.
4. Siswa mampu menulis kalimat sesuai contoh yang diberikan terkait topik المهنة dengan memperhatikan contoh di buku sumber.

D. Materi Pembelajaran

Buku Bahasa Arab Revisi Kelas VIII KMA 183 Tahun 2019

Arti	Kata
Penjahit	خياط

Ilmuwan	عالم
Guru (Pr)	معلمة
Perawat (Pr)	ممرضة
Polisi	شرطي
Tukang Besi	حداد
Tukang Cukur	حلاق
Dokter	طبيب
Tukang Ledeng	سباك
Tukang Sembelih hewan	جزار
Tukang Roti	خباز
Jurnalistik	صحفي
Hakim	قاضي
Astronot	رائد فضاء
Petugas Sampah	عامل القمامة
Supir Bus	سائق الحافلة
Dokter Gigi	طبيب أسنان
Tukang Pos	ساعي البريد

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Model : Discovery Learning
- ❖ Metode : Ceramah, diskusi kelompok, Tanya jawab

F. Media dan Alat Pembelajaran

- ❖ Media : Papan Scrabble
- ❖ Alat : Papan Tulis, Spidol

G. Sumber Belajar

Buku Bahasa Arab Revisi Kelas VIII KMA 183 Tahun 2019

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	- Memberi salam/ menyapa siswa. - Memperhatikan kesiapan psikis dan fisik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memperhatikan kebersihan, kerapian, ketertiban dan kehadiran siswa. - Meminta salah seorang siswa sesuai dengan gilirannya untuk memimpin doa. - Memberi motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan memberikan wawasan betapa pentingnya mempelajari bahasa Arab.	5 Menit

	- Memberikan apersepsi dengan mendiskusikan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan. - Menyampaikan tujuan pembelajaran/indicator pencapaian kompetensi dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan المهنة - Menyampaikan garis besar cakupan materi المهنة dan kegiatan yang akan dilakukan. - Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi المهنة	
Kegiatan Inti	Mengamati: - Guru meminta siswa untuk duduk ke dalam beberapa kelompok. - Guru memperlihatkan media Scrabble di depan kelas. - Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait bagaimana cara menggunakan media tersebut. - Guru meminta siswa untuk memperhatikan cara menyusun huruf-huruf hijaiyyah menjadi suatu kata menggunakan media Scrabble. - Siswa menyimak dan mempraktekkannya menggunakan media di depan kelas. - Siswa menyusun kata-kata tersebut di media papan Scrabble dengan	25 Menit

potongan-potongan huruf hijaiyyah yang sudah tersedia.

Menanya:

- Setelah menjelaskan, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- Guru memberikan pancingan agar siswa mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan terhadap materi yang dipelajari.
- Siswa menanyakan tentang apa yang belum dipahami dari materi.

Mengeksplorasi:

- Guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk huruf hijaiyyah
- Guru memberikan contoh tulisan huruf hijaiyyah sambung.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyusun huruf hijaiyyah menjadi sebuah kosakata dengan teman sekelompok.

Mengasosiasikan:

- Guru meminta siswa untuk menulis kata-kata yang sudah dianalisis
- Guru memberikan LKPD kepada siswa
- Guru mengarahkan cara dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik

	- Guru mengontrol siswa yang tidak faham pertanyaan dalam LKPD - Guru mengimlak mufradat yang akan ditulis siswa Mengkomunikasikan: - Guru menyuruh setiap kelompok untuk memaparkan hasil kerja kelompok secara bergiliran - Guru meminta kelompok lain untuk memperhatikan dan mengoreksi - Guru memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan dan tanggapan siswa lain, meliputi Tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya, sehingga siswa mendapat pemahaman yang utuh tentang materi yang telah dipelajari.	
Kegiatan Penutup	- Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator. - Guru meminta beberapa siswa untuk mengungkapkan manfaat mengetahui المهنة - Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran berikutnya. - Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	

	- Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa (kafaratul majlis) - Guru mengucapkan salam dan keluar dari kelas	
--	---	--

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

a. Teknik Penilaian

1. Sikap sosial : Observasi
2. Pengetahuan : Tes Tulisan
3. Keterampilan : Observasi

Mengetahui Kepala.....

Guru Mapel

.....

.....

b. Instrumen Penilaian

1. Sikap Sosial

PENILAIAN SIKAP

Indikator: Siswa memiliki sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli

Nama Siswa :

Topik :

Kelas :

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Jujur					
1.	Mengerjakan tugas secara mandiri (tidak menyontek)				
2.	Tidak membantu teman yang berbuat curang				
3.	Mengakui kesalahan yang diperbuat				
Disiplin					
1.	Selalu datang sekolah tepat waktu				
2.	Selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru				
3.	Memahami semua peraturan sekolah				
Bertanggung Jawab					
1.	Mengerjakan sesuatu dengan sendirinya, tanpa menunggu disuruh				
2.	Menjaga kebersihan sekolah, seperti membuang sampah pada tempatnya				
3.	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh				
Peduli					
1.	Suka mengajarkan ilmu kepada teman				
2.	Segera memberikan bantuan pemahaman ketika dimintai tolong temannya tentang pelajaran				
3.	Tidak pelit ketika temannya meminjam buku pelajaran				

Rubrik Penilaian

SKOR MAKSIMAL = 4 indikator X 3 = 12

Nilai: $\frac{\text{Skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 3$

Skor	Kriteria
------	----------

4	Selalu, jika selalu dan sesuai
3	Sering, jika sering melakukan aspek diatas namun ada beberapa tidak melakukannya
2	Kadang, jika siswa kadang melakukannya kadang tidak melakukannya
1	Jarang, jika hanya melakukannya sekali atau dua kali saja

2. Penilaian Pengetahuan

No.	IPK	Bentuk soal	Soal	Bobot skor
1.	Terjemahkanlah mufradat tentang المهنة	Tulisan	Terjemahkanlah kalimat beriku!	30
2.	Melafalkan mufradat tentang المهنة	Lisan	Bacakanlah teks yang sudah disediakan	30
3.	Menuliskan mufradat المهنة	Tulisan	Tulislah kalimat berikut!	40

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Struktur tulisan A R (40)	Kebenaran Huruf A N I R (30)	Kebenaran baris/harkat (30)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

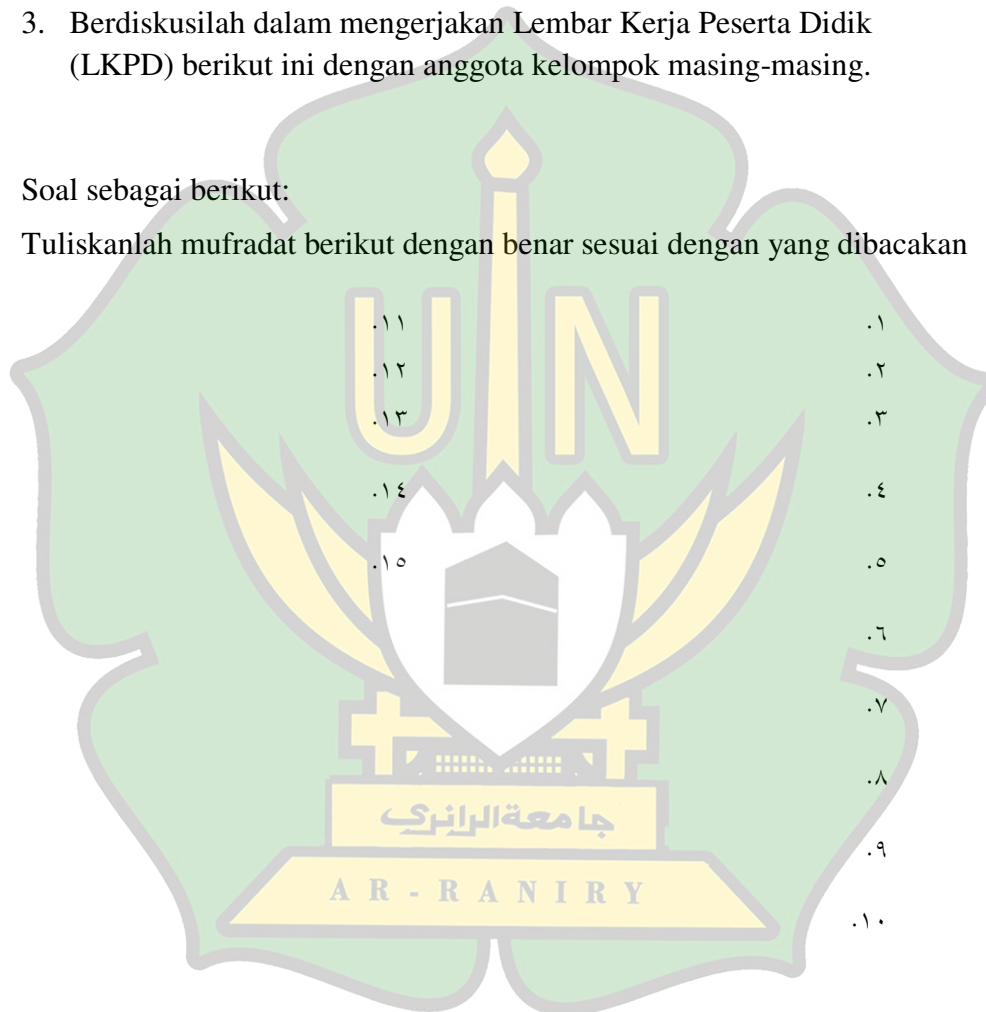
Nama Siswa:

Petunjuk:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
3. Berdiskusilah dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berikut ini dengan anggota kelompok masing-masing.

Soal sebagai berikut:

Tuliskanlah mufradat berikut dengan benar sesuai dengan yang dibacakan guru



Rubrik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Kesesuaian tulisan	5	Kata yang dituliskan tepat dan sesuai dengan materi yang didiktekan
		4	Kata yang ditulis sesuai dengan kata yang didiktekan oleh guru
		3	Kata yang ditulis hamper sesuai dengan yang didiktekan guru
		2	Kata yang ditulis sedikit sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
		1	Kata yang ditulis tidak sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
2	Penulisan baris dan mad	5	Penulisan naris dan mad sudah tepat dan jelas sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
		4	Penulisan baris dan mad sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
		3	Penulisan baris dan mad hamper sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
		2	Penulisan baris dan mad sedikit sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
		1	Penulisan baris dan mad tidak sesuai dengan yang didiktekan oleh guru
3	Kejelasan tulisan dan ketepatan jawaban	5	Tulisan sudah jelas dan jawaban sudah tepat dan sesuai dengan materi

Keterangan aspek yang dinilai

1. Kesesuaian tulisan
2. Penulisan baris dan mad
3. Kejelasan tulisan dan ketepatan jawaban
4. Mufradat



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU

Nama Guru Yang diamati : Anas Tasya Saiha
Sekolah/ Kelas : MTsN 1 Banda Aceh
Tujuan : Penelitian
Hari/ Tanggal :

Mendata kualitifitas aktifitas mengajar guru dengan menggunakan media Scrabble Game.

Petunjuk :

1. Observer mengamati aktifitas mengajar guru dalam kelas selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media Scrabble Game.
2. Observer memberikan skor sesuai petunjuk berikut:

Kualitas:

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

No	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
		1	2	3	4
1	Guru Mengelola Kelas Agar Siap Untuk Belajar.				
2	Menyampaikan Materi Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				
3	Kemampuan Dalam Mengaitkan Materi Baru Dengan Materi Sebelumnya.				
4	Kesesuaian Dalam Memilih Metode				
5	Kemampuan Mengelola Waktu Selama Proses Pembelajaran				

6	Memberi Motivasi yang Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa.				
7	Kekonsistenan Dalam Berinteraksi Dengan Siswa				
8	Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Scrabble Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis				
9	Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Bertanya Tentang Materi Pembelajaran yang Belum Difahami.				
10	Meningkatkan Semangat Siswa Dalam Pembelajaran Mufradat Menggunakan Media				
Jumlah Keseluruhan					

Saran dan Komentar Pengamat:

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, ... 2022

Observer,

(.....)

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA

Nama Observer : Anas Tasya Saiha
Sekolah/ Kelas : MTsN 1 Banda Aceh
Hari/ Tanggal :

Mendata kualitifitas aktifitas siswa dengan menggunakan media Scrabble Game.

Petunjuk :

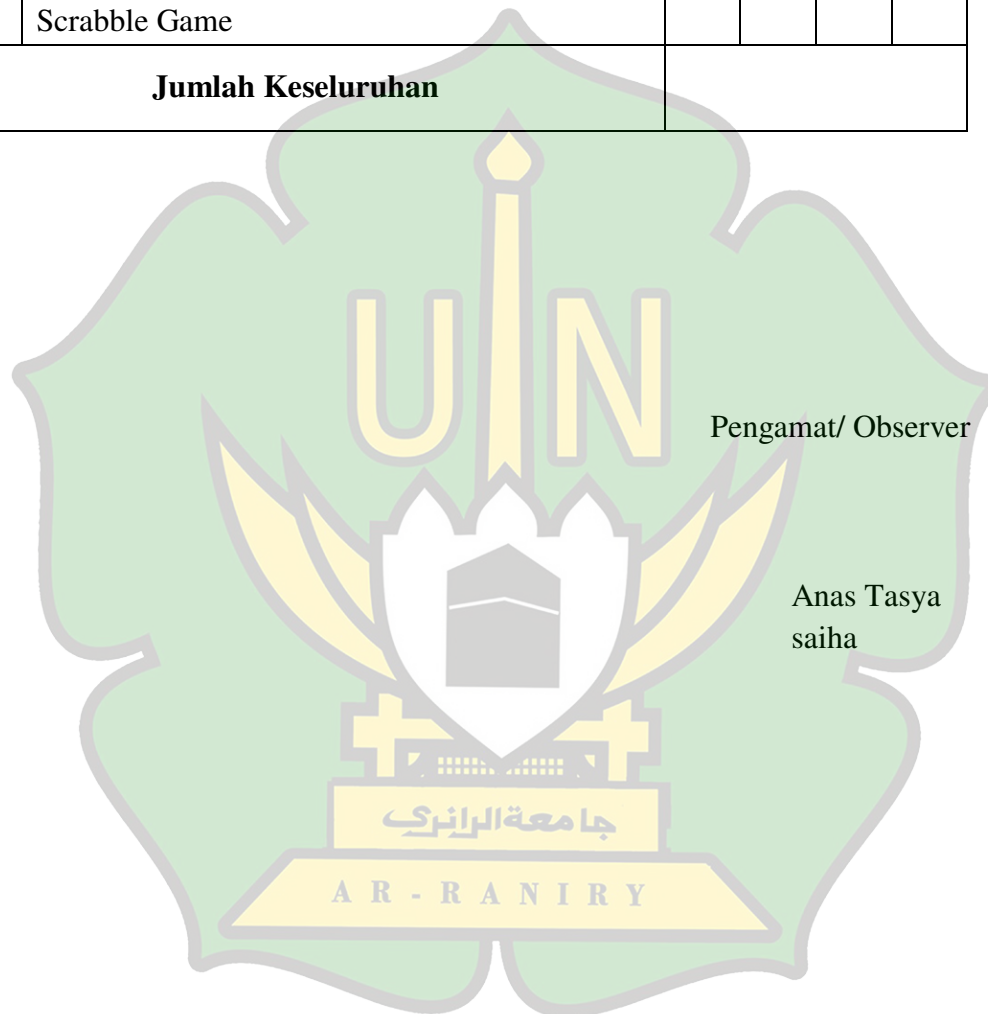
1. Observer mengamati aktifitas siswa dalam kelas selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media Scrabble Game.
2. Observer memberikan skor sesuai petunjuk berikut:

Kualitas:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

No	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
		1	2	3	4
1	Mematuhi Peraturan dan Tata Tertib Belajar.				
2	Memahami Materi Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Uraian yang Disampaikan Guru.				
3	Perilaku Siswa Ketika Pembelajaran Berlangsung				
4	Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kalimat.				
5	Murid Aktif Dalam Pembelajaran				
6	Menyimpulkan Materi yang Telah Diberikan Guru Pada Akhir Pembelajaran.				

7	Kemampuan Siswa Dalam Berdiskusi Bersama Teman Sekelompok.				
8	Menanggapi Pertanyaan-pertanyaan Sederhana yang Diberikan Oleh Guru.				
9	Siswa Mengerjakan Tugas yang Diberikan Oleh Guru.				
10	Respon Siswa Dalam Menggunakan Media Scrabble Game				
Jumlah Keseluruhan					



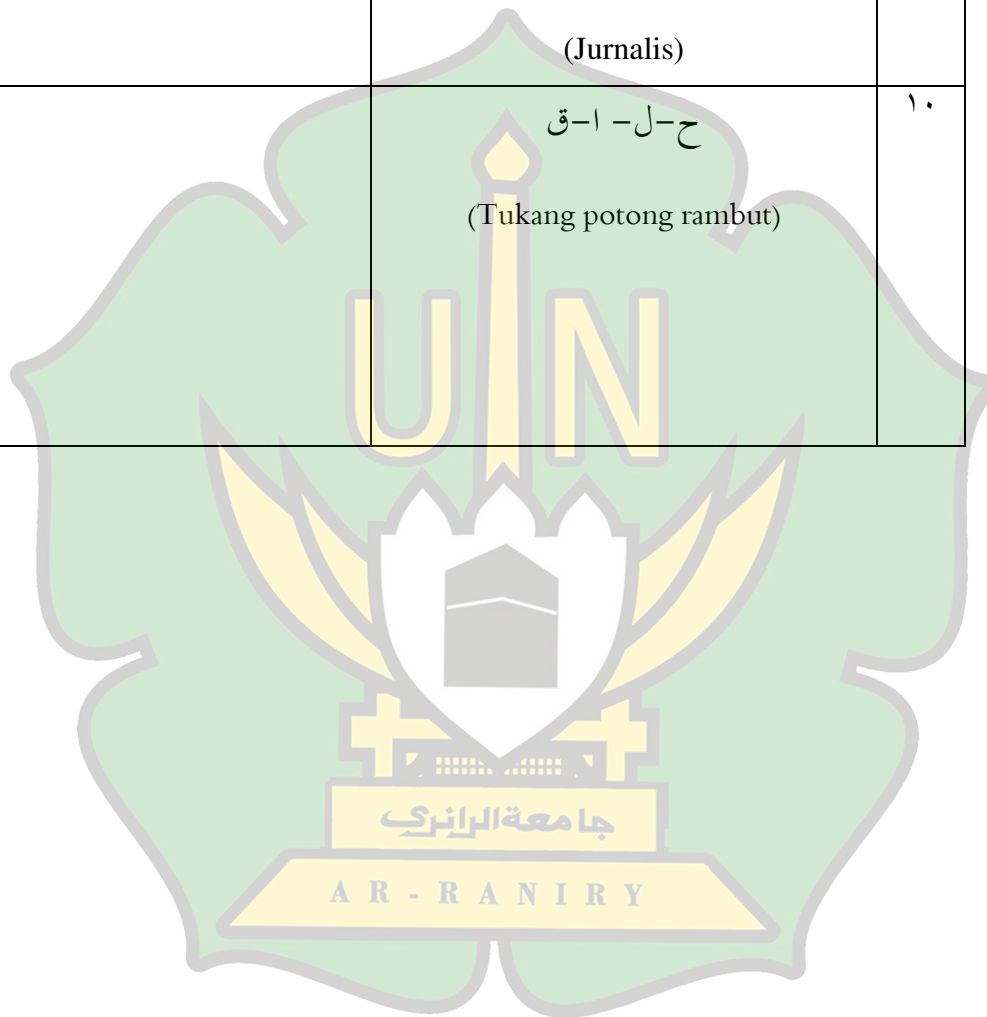
Soal Pretest

Nama :
Kelas :
NIS :

1. Sambungkanlah huruf-huruf berikut ini agar menjadi sebuah kata yang memiliki makna

رقم	حروف	مفردات
١	ش-ر-ط-ي (Polisi)	
٢	م-ع-ل-م (Guru)	
٣	ط-ب-ي-ب (Dokter)	
٤	خ-ي-ا-ط جامعة الرانري A R - R A N (Penjahit)	
٥	م-م-ر-ض-ة (Perawat)	
٦	ق-ا-ض-ي (Hakim)	
٧	ج-ز-ا-ر	

	(Tukang Daging)	
	خ-ب-ا-ز (Tukang Roti)	۸
	ص-ح-ف-ي (Jurnalis)	۹
	ح-ل-ا-ق (Tukang potong rambut)	۱۰



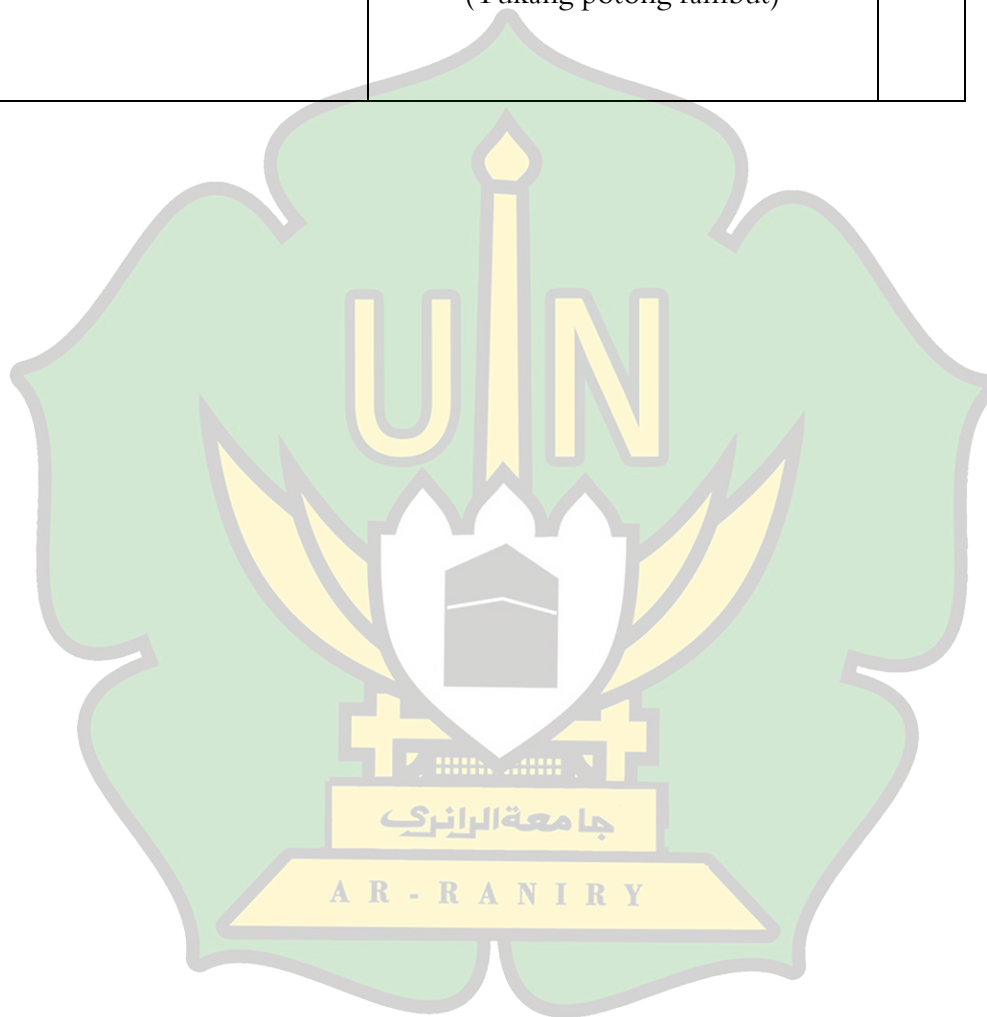
Soal Posttest

Nama :
Kelas :
NIS :

1. Sambungkanlah huruf-huruf berikut ini agar menjadi sebuah kata yang memiliki makna

رقم	حروف	مفردات
١	م-ه-ن-د-س (Insinyur)	
٢	ن-ج-ا-ر (Tukang Kayu/Mebel)	
٣	ق-ا-ض-ي (Hakim)	
٤	ج-ز-ا-ر (Tukang Daging)	
٥	م-د-ر-س (Guru)	
٦	ك-ن-ا-س (Penyapu Jalan)	
٧	ص-ح-ف-ي (Jurnalis)	

	خ-ب-ا-ز (Tukang Roti)	٨
	ح-ل-ا-ق (Tukang potong rambut)	٩



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B-393/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Sabtu, 15 Januari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dra. Hamdiah, MA sebagai pembimbing pertama
2. Fadhilah, MA sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Anas Tasya Saiha.

NIM : 180202034

Program Studi : PBA

Judul Skripsi : "دراسة تجريبية بـ MTsN 1 Banda Aceh" **Scrabble Game** لترقية مهارة الكتابة عند الطلاب

AR - RANIRY

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2021 -2022

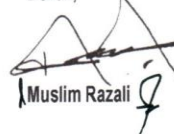
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 17 Januari 2022

An. Rektor

Dekan,


Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1636/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Banda Aceh
2. Kepala Sekolah MTsN 1 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : ANAS TASYA SAIHA / 180202034
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Lampaseh Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Fa'aaliyatu Wasīlātu Scrabble Game Litarqiyati Mahaaraül Kitaabati 'Inda at - Thullabi (Diraasah Tajrūbiyyah bii MTsN 1 Banda Aceh)*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Februari 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 18 Februari
2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 BANDA ACEH

Jalan Pocut Baren No.114 Banda Aceh
Telepon (0651) 23965 Fax (0651) 23965 Kode Pos 23123
Website : mtsnmodelbandaaceh.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :B- 274/Mts.01.07.1/TL.00.7/ 03 /2022

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Junaidi IB, S.Ag., M.Si
NIP : 19720911 199803 1 006
Jabatan : Kepala MTsN 1 Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Anas Tasya Saiha
NIM : 180202034
Jurusan : Prodi Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Jl.Rama Setia, Lt Tgk.Lam Krung, Lampaseh Aceh,
Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas adalah telah mengadakan penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banda Aceh mulai tanggal 12 s/d 19 Februari 2022, dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul. "**FA'ALIYATU WASLILATU Serabble game LITARQIYATI MAHARATIL KITABATI'INDA Bi AT-TULLAB (MTsN 1 Banda Aceh) ."**

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan, agar dapat digunakan seperlunya.

Banda Aceh, 28 Maret 2022

Kepala,

Junaidi IB



لصورة الفوتوغرافية







السيرة الذاتية

أولاً: البيانات الشخصية

- ١- الاسم : أنس تشى سيها
- ٢- رقم القيد : ١٨٠٢٠٢٠٣٤
- ٣- محل وتاريخ الملاذي : بيرون، ١٤ جولي ٢٠٠٠
- ٤- الجنس : الأنثى
- ٥- الدين : الإسلام
- ٦- الجنسية : الإندونيسية
- ٧- الحالة الاجتماعية : غير متزوجة
- ٨- العنوان : بيرون
- ٩- العمل : طالبة
- ١٠- البريد الإلكتروني : 180202034@student.ar-raniry.ac.id
- ١١- اسم الأب : سيف الأمر
- ١٢- العمل : رجل أعمال
- ١٣- الاسم الأم : نور حياتي
- ١٤- العمل : أم وربة البيت
- ١٥- العنوان : شارع جورنج مينسه، بيرون

ثانيا: خلفية التعليم:

١- المدرسة الابتدائية (المدرسة الابتدائية الحكومية ١٢ بيرون سنة
٢٠٠٧-٢٠١٢م)

٢- المدرسة المتوسطة (المدرسة الثانوية الحكومية ١ بيرون ٢٠١٢-
٢٠١٥م)

٣- المدرسة العالية (المدرسة العالية الحكومية ١ بيرون ٢٠١٥-٢٠١٨)

٤- قسم التعليم اللغة العربية جامعة الرانيري بندا أتشيه ٢٠١٨-٢٠٢٢م)

