

تطوير اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة (البحث والتطوير بـ

(MTs Darul Hikmah Aceh Besar

رسالة

إعداد

روسما ليتا

رقم القيد: ٢٢١٣٢٣٩٨٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه

٢٠١٧م / ١٤٣٨هـ

رسالة

تطوير الـلب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة

(البحث والتطوير بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar)

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بنـدا آتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعة الأولى

تخصيص تعليم اللغة العربية

إعداد

روسـمـاليتـا

رقم القيد : ٢٢١٣٢٣٩٨٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

الموافقة

المشرف الثاني


الدكتور اندوس أشرف مظفر، الماجستير

المشرفة الأولى


الدكتورة سلامي محمود، الماجستير

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة التي عينت مناقشتها

وقد قبلت إتمام لبعض الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٢٨ يولي ٢٠١٧ م

٤ ذو القعدة ١٤٣٨ هـ

بندا آتشييه

إعداد

رسماليتا

رقم القيد: ٢٢١٣٢٣٩٨٠

لجنة المناقشة:

السكرتير

S.Ag, لقمان

المضو

الدكتور اندوس عثمان حسين، الماجستير

الرئيسة

الدكتورة سلامي محمود، الماجستير

العضو

الدكتور اندوس أشرف مظفر، الماجستير



بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانوي الإسلامية الحكومية بندا آتشييه

(الدكتور مجيب الرحمن، الماجستير)

رقم التوظيف: ٨٢٠٠١١٢١٠٠١

إقرار الباحثة

أنا الموقع أسفله :

إسم الكامل : رسما ليتا

مكان الميلاد وتاريخه : Seumuleng, ٢ مايو ١٩٩٥

رقم القيد : ٢٢١٣٢٣٩٨٠

قسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقرر أن هذه الرسالة ينتمي إلى تأليني ولا تقدّم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما يقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا آتشييه، ٢٨ يولي ٢٠١٧

صاحبة القرار



رقم القيد: ٢٢١٣٢٣٩٨٠

إستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

وَكَذَلِكَ أَنْزَلْنَاهُ حُكْمًا عَرَبِيًّا ۖ وَلَئِنْ اتَّبَعْتَ أَهْوَاءَهُمْ بَعْدَ مَا جَاءَكَ مِنَ الْعِلْمِ مَا لَكَ مِنَ اللَّهِ مِنْ
وَلِيٍّ وَلَا وَاقٍ

سورة الرعد آية ٣٧

(صدق الله العظيم)

قال الشيخ تقي الدين النبهاني في كتابه مفاهيم حزب التحرير:

"...فما لم تمزج الطاقة العربية بالطاقة الإسلامية بأن تجعل اللغة العربية – التي هي لغة الإسلام – جزءاً
جوهرياً لا ينفصل عنه فسيبقى الانحطاط يهوي بالمسلمين، لأنها الطاقة اللغوية التي حملت طاقة الإسلام
فامتزجت بها، بحيث لا يمكن أداء الإسلام أداء كاملاً إلاّ بها،..."

إهداء

إلى أبي المكرم مختر الدين وأمي المكرمة نور الحياة هما ربياني صغير
حفظهما الله وأبقهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة وإلى أخي حسن
سوي وأختي حافظة المالية.

وإلى أساتذتي في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين أدوا واجبهم
اللائق بالتقدير والإجلال.

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

رسماليتا

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي جعل القرآن عربيا وأفضل اللغات التي ينطق بها الإنسان . والصلاة والسلام على حبيب الرحمن سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين ومن تبعه بهدأيته وإحسانه إلى يوم الدين .
فقد تم بإذن الله وتوفيقه تأليف هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد يتعلمها الطلبة وتختص الرسالة تحت الموضوع:
تطوير اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة (البحث والتطوير بـ MTs
(Darul Hikmah Aceh Besar

وتتم إشراف كتابة هذه الرسالة بإشراف المشرفين الكريمين هما الأستاذة الدكتورة سلامي محمود، الماجستير والأستاذ الدكتور اندوس اشرف مظفر، الماجستير . فتقدم الباحثة أفضل الشكر لهما اللتان قد أنفقنا أوقاتهما الثمينة وتوجيههما ومساعدتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها إلى آخرها، لعل الله باركهما وجزاها خيرا كثيرا .

وإضافة على ما ذكر، تقدم الباحثة الشكر الخالص لمدير الجامعة وعميد كلية التربية ورئيس قسم اللغة العربية ولجميع الأساتذة الذين قد علموها علوما نافعة وأرشدوها إرشادا صحيحا . وكذلك تقدم جزيل الشكر لسائر الأصدقاء الذين قد ساعدوها بأفكارهم في إتمام كتابة هذه الرسالة، وباركهم الله في الدنيا والآخرة .

ولا تنسى الباحثة أن تقدم الشكر لناظر المدرسة Darul Hikmah Aceh Besar الأستاذ موليادي ولمدرس ومدرسة اللغة العربية، ولجميع المدرسين والطلبة فيه الذين قد أعانوها في جمع البيانات المحتاج إليها عند عملية البحث، عسى الله أن يعطيهم أجرا عظيما .

وأخيرا، من الواجب على الباحثة أن تقدم شكرا عميقا واحتراما عظيما لوالديها المحبوبين أبي مختر الدين وأمي نور الحياة الذين ربياها تربية حسنة وهذبها تهذيبا نافعا، لعل الله يجزيهما أحسن الثوب في الدنيا والآخرة .

ثم تتيقن الباحثة أن هذه الرسالة لا تخلو من الأخطاء والنقصان، وإن كانت قد بذلت كل جهدها في إعداد هذه الرسالة، لذلك ترحو من القارئ نقدا بنائيا خالصا واصلاحها نافعا لإكمال هذه الرسالة، ولعلّ هذه الرسالة نافعة لها وللقارئ جميعا.

دار السلام، ٢٨ يولي ٢٠١٧

الباحثة

قائمة المحتويات

الصفحة

(ب)	إقرار اللجنة
(ج)	إقرار الباحثة
(د)	إستهلال
(هـ)	إهداء
(و)	شكر وتقدير
(ح)	قائمة المحتويات
(ك)	قائمة الجداول
(م)	قائمة الملحقات
(ن)	مستخلص البحث
(س)	مستخلص البحث باللغة الإندونيسية
(ع)	مستخلص البحث باللغة الإنجليزية

الفصل الأول: أساسيات البحث

أ-	مشكلة البحث
ب-	أسئلة البحث
ج-	أهداف البحث
د-	أهمية البحث
هـ-	الإفترضات البحث والفروضه

٧	و- حدود البحث
٨	ز- مصطلحات البحث
٩	ح- الدراسات السابقة
١٣	ط- طريقة كتابة الرسالة

الفصل الثاني: الإطار النظري

١٥	أ- مفهوم الكمبيوتر
١٩	ب- مفهوم مهارة القراءة
٢٦	ت- مفهوم مهارة الكتابة

الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية

٣٣	أ- منهج البحث
٣٣	ب- مجتمع البحث
٣٤	ج- عينة البحث
٣٤	د- أدوات البحث
٣٦	هـ- طريقة تحليل البيانات

الفصل الرابع: نتائج البحث ومناقشتها

٤٠	أ- عرض البيانات
٤٣	١- تحليل الحاجات والمشكلات
٤٤	٢- جمع البيانات

٤٤	٣- تصميم الإنتاج
٥٥	٤- تصديق الإنتاج
٥٦	٥- تحسينات على التصميم
٥٦	٦- اختبار الإنتاج
٦٥	٧- تنقيح الإنتاج
٦٦	٨- تجريبية تطبيق الإنتاج
٩٢	٩- تنقيح الإنتاج
٩٢	١٠- إنتاج الجماعى
٩٣	ب- المناقشة
٩٥	ج- تحقيق الفروض

الفصل الخامس: الخاتمة

٩٧	أ- نتائج البحث
٩٨	ب- المقترحات
١٠٠	المراجع العربية
١٠١	المراجع الإندونيسية
١٠٢	المراجع الإلكترونية والإنترنت

قائمة الجداول

رقم الجدول	موضوع الجدول	الصفحة
الجدول ١-٤ : عدد مدرسة اللغة العربية	٤١	٤١
الجدول ٢-٤ : عدد الطلبة	٤١	٤١
الجدول ٣-٤ : الوسائل بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar	٤٢	٤٢
الجدول ٤-٤ : توقيت عملية التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مجموعة صغيرة	٥٧	٥٧
الجدول ٥-٤ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة درجات في المجموعة الصغيرة	٥٨	٥٨
الجدول ٦-٤ : مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة القراءة للمجموعة الصغيرة	٥٩	٥٩
الجدول ٧-٤ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة درجات في المجموعة الصغيرة	٦٢	٦٢
الجدول ٨-٤ : مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة الكتابة للمجموعة الصغيرة	٦٣	٦٣
الجدول ٩-٤ : توقيت عملية التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مجموعة كبيرة	٦٦	٦٦
الجدول ١٠-٤ : إجراء التعليم (اللقاء الأول)	٦٧	٦٧
الجدول ١١-٤ : إجراء التعليم (اللقاء الثاني)	٦٨	٦٨

- الجدول ١٢-٤ : إجراء التعليم (اللقاء الثالث) ٧٠
- الجدول ١٣-٤ : نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة درجات في المجموعة الكبيرة ٧٤
- الجدول ١٤-٤ : مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة القراءة
للمجموعة الكبيرة ٧٦
- الجدول ١٥-٤ : نتيجة الإختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة درجات في المجموعة الكبيرة ٨٠
- الجدول ١٦-٤ : مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة الكتابة
للمجموعة الكبيرة ٨٢
- الجدول ١٧-٤ : قواعد النتيجة عن الإجابة الطلبة ٨٦
- الجدول ١٨-٤ : أجوبة إستبانة الطلبة ٨٦
- الجدول ١٩-٤ : نتيجة ملاحظة الباحثة ٨٨

قائمة الملحقات

- ١ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه على تعيين المشرفين
- ٢ - إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا آتشيه على القيام بالبحث
- ٣ - إفادة ناظر المدرسة Darul Hikmah Aceh Besar على إتمام البحث
- ٤ - ورقة تصديق الإنتاج
- ٥ - ورقة الملاحظة
- ٦ - خطة التعليم
- ٧ - قائمة أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
- ٨ - قائمة الإستبانة
- ٩ - جدول القيمة "t" لكل db أو df
- ١٠ - الصورة الفوتوغرافية
- ١١ - السيرة الذاتية

مستخلص البحث

عنوان البحث : تطوير اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة

(البحث والتطوير بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar)

الإسم الكامل : رسمايتا

رقم القيد : ٢٢١٣٢٣٩٨٠ :

إن عملية التعليم في MTs Darul Hikmah Aceh Besar كانت تقام بطريقة التركيز في دور المعلم. يقرأ المدرس النص القراءة من الكتاب المقرر ويترجمها كلمة فكلمة ولم يعط الفرصة لطلبة بأن يشتركوا في قراءة النص. وهم لابد أن ينظروا إلى الكتاب المقرر. ومن أجل ذلك يملّ الطلبة عند عملية التعليم والتعلم، ويتمثل هذا في التحدث والتهاشم وعدم الاهتمام بقراءة المدرس وترجمتها. بعدما قراءة النص والشرح بترجمتها يطلب من الطلبة أن يكتبوا ويترجموا فقرة أخيرة من النص العربي، ولكنهم لم يفهموا فيشتغلوا بإلقاء السؤال عن المفردات أو العبارات على المدرس مما قد بينها المدرس. وتهدف الباحثة في كتابة هذه الرسالة: للتعرف على الخطوات التي مرت بها الباحثة في تطوير وإنتاج اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر وللتعرف على استخدام اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة والكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar. أما منهج البحث التي تستعمله الباحثة في هذه الرسالة فهو بحث تطويري (R&D). والمجتمع من هذا البحث هو جميع الطلبة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar. وأخذت الباحثة للعين في الفصل الثاني وعددهم ٢٤ طلبة. وأما نتيجة هذا البحث فهو إن لعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة فعال في ترقية قدرة الطلبة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar.

Abstrak

Judul Skripsi : Pengembangan Game “Menyusun Teks” Pada Ketrampilan

Membaca dan Menulis

Nama Penulis : Rosmalita

NIM : 221323980

Proses pembelajaran di MTs Darul Hikmah Aceh Besar berlangsung dengan cara berfokus pada guru. Guru memulai pembelajaran dengan membaca teks Arab yang terdapat dalam buku pelajaran kemudian menerjemahkan kata demi kata. Dan guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk membaca ulang teks tersebut sementara siswa diharus untuk memperhatikan buku pelajaran saja. maka hal ini menyebabkan siswa bosan, ribut, serta tidak memperhatikan bacaan dan terjemahan guru. Setelah teks Arab tersebut selesai dibacakan serta diterjemahkan oleh guru, selanjutnya siswa dimintakan untuk menulis dan menerjemahkan paragraf terakhir dari teks Arab tersebut, tetapi siswa tidak memahaminya, dalam hal ini terlihat siswa berulang kali bertanya tentang teks bacaan pada guru padahal teks tersebut sudah mereka pelajari sebelumnya. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah yang ditempuh oleh penulis dalam mengembangkan Game “menyusun Teks” dan mengetahui penggunaan Game “menyusun Teks” dalam meningkatkan kemampuan siswa pada ketrampilan membaca dan menulis. Metode penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Populasi adalah siswa siswi di MTs Darul Hikmah Aceh Besar. Dan penulis mengambil sampel pada kelas dua (VIII/2) dan jumlahnya ada 24 orang. Hasil dari penelitian ini bahwa Game “Menyusun Teks” pada ketrampilan membaca dan menulis efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa MTs Darul Hikmah Aceh Besar terutama dalam membaca dan menulis.

Abstract

Title of the search : Game Development "Menyusun Teks" Reading and writing

Skill

Name : Rosmalita

NIM : 221323980

The Arabic learning process at MTs Darul Hikmah Aceh Besar was teacher center. The teacher begins learning by reading the Arabic text in textbooks while and translate word by word. the teacher did not give students the opportunity to reread the text while students are required to pay attention textbooks only. Then this causes students bored, noisy, and do not pay attention to the reading and translation of teachers. After the Arabic text is read out and translated by the teacher, students are then asked to write and translate the last paragraph of the Arabic text, but the students do not understand it, in which case the students repeatedly ask questions about the text to the teacher although they have learned the text . The purpose of this study is to determine the steps taken by the writer in developing the Game "Menyusun Teks" and determine the use of Game "Menyusun Teks" in improving students' reading and writing skills. The research used in this study is research development (R & D). The population is students in MTs Darul Hikmah Aceh Besar. And the sample of this study is second grade students (VIII / 2) and there are 24 students. The result of this study is game "Menyusun Teks" is effective in improving students ability of MTs Darul Hikmah Aceh Besar especially in reading and writing.

الفصل الأول

أساسيات البحث

أ- مشكلة البحث

إن ما يطلب في اللغة العربية هو السيطرة على الأربعة المهارات اللغوية وهي: مهارة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة. قد تنخفض رغبة الطلبة في مهارة القراءة والكتابة، مع أن القراءة مهم لتحصيل على المعلومات حتى يكون لهم علم واسع وكثير. "القراءة هي أنشطة لحصول على معنى النص".^١ كذلك الكتابة وهي لتعبير الفكرة أو المشاعر. أما مهارة القراءة والكتابة فتهدفان إلى تطوير قدرة الطلبة على القراءة والكتابة. لتحقيق هذه المهارتين يلزم التعمق على علوم القواعد وغيرها كالنحو والصرف.

سيرغب الطلبة على هاتين المهارتين إذا كان المعلم يوضح المواد الدراسية بطريقة صحيحة ومناسبة. الطريقة هي من عنصر مهم في التعليم. يجب على المدرس أن يختار الطريقة المناسبة والصحيحة ليستخدمها في التعلم لأن "الطريقة هي مجموعة الأساليب التي يتسعين بها المدرس في تحقيق أهداف تربوية معينة".^٢ تكون طريقة التعليم فعالية باستخدام الوسائل التعليمية المناسبة لكل مهارة اللغة وتشتمل مهارة القراءة والكتابة. فإن استخدام الوسيلة التعليمية يستطيع أن يرقى حماسة الطلبة ويدفعهم إلى النشاط. ومن الوسائل التعليمية المرفقة على حماسة الطلبة هي اللعب اللغوي.

قامت الباحثة بالملاحظة في MTs Darul Hikmah Aceh Besar. حصلت على عملية التعليم كانت تقام بطريقة التركيز في دور المعلم. يقرأ المدرس النص القراءة من الكتاب المقرر ويترجمها كلمة فكلمة ولم يعط الفرصة لطلبة بأن يشتركوا في قراءة النص العربي. وهم لابد أن ينظروا إلى الكتاب المقرر. ومن أجل ذلك يملّ الطلبة عند عملية التعليم والتعلم، ويتمثل هذا في التحادث والتهامس وعدم الاهتمام بقراءة المدرس وترجمتها. بعدما قراءة النص والشرح بترجمتها يطلب من الطلبة أن يكتبوا ويترجموا فقرة أخيرة من النص، ولكنهم لم يفهموا فيشتغلوا بإلقاء السؤال عن المفردات أو العبارات على المدرس مما قد بينها المدرس.

¹Ulin Nuha. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. DIVA Press. Hal. 109

²سلامي بنت محمود. المدخل إلى تعليم العربية (بندا آتشيّة: الرانيري فرس، ٢٠٠٤)، ص. ١

إن في اليوم التالي، قابلت الباحثة بعض الطلبة قد انخفضت رغبتهم في تعلم اللغة العربية خصوصا تعلم لمهارة القراءة والكتابة، وقالوا: " لا نحب ولا نرغب في قراءة النص العربي وكتابته لأن يجب علينا أن نحفظ المفردات ونفهم معناها وشعرنا بصعوبة، لو يستعمل المعلم ألعابا لغوية مروحة في التعليم والتعلم . فإننا نحب القراءة والكتابة إنشا الله". وعندما سألت الباحثة عن الألعاب اللغوية المرغوبة لديهم قالوا: " نحب لعب الكمبيوتر".

إعتمادا على ماسبق من الشرح تريد الباحثة كتابة الرسالة عن تطوير اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة (البحث والتطوير بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar) •

ب- أسئلة البحث

- ١- ما الخطوات التي مرت بها الباحثة في تطوير وإنتاج لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" ؟
- ٢- هل استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar ؟
- ٣- هل استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar ؟

ج- أهداف البحث

- ١- التعرف على الخطوات التي مرت بها الباحثة في تطوير وإنتاج لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" •
- ٢- التعرف على استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" في ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar •
- ٣- التعرف على استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar •

د- أهمية البحث

- ١- للطلبة : يساعد الطلبة ترقية قدرتها في القراءة والكتابة باستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks"
- ٢- للمدرس: إرشاد لاستخدام وتطبيق لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks". وتحسين عملية التعليم و التعلم في مهارة القراءة والكتابة .
- ٤- للباحثة : زيادة معرفة الباحثة فعالية باستخدام وتطبيق لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" .

هـ- إفتراضات البحث وفروضه

الإفتراض في هذا البحث هو أن التعليم الفعالى لابد أن يكون جذابة ومروحة فيها، ومادتها حسب حاجة المتعلمين . وأما فروض البحث في هذه الرسالة فهي:

أولاً: الفرض لمهارة القراءة

- ١- الفرض البديل : استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar .

- ٢- الفرض الصفري : استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" لا يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar

ثانياً: الفرض لمهارة الكتابة

- ١- الفرض البديل: استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar .

- ٢- الفرض الصفري : استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" لا يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة على مهارة الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar

و- حدود البحث

يتكون حدود البحث من:

١- الحد الموضوعي : يقتصر موضوع البحث على تطوير لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مهارة القراءة والكتابة •

٢- الحد المكاني : يقتصر على إحدى من مدرسة الإسلامية في محافظة آتشيه بإندونيسيا وهي مدرسة ثانوية Darul Hikmah •

٣- الحد الزمني : يقتصر البحث على شهرين في سنة ٢٠١٧-٢٠١٦

ز- مصطلحات البحث

ينبغي على الباحثة قبل أن تبحث هذه الرسالة شرح المعاني المصطلحات مما في الموضوع وهي كما يلي:

١- تطوير

إن تطوير لغة تحوّل من طور إلى طور • والتطور: التغير التدريجي الذي يحدث في بنية الكائنات الحية وسلوكها، ويطلق أيضا على التغير التدريجي الذي يحدث في تركيب المجتمع أو العلاقات أو النظام أو القيم السائدة فيه •^٣

^٣ إبراهيم مذكور وأصحابه، المعجم الوجيز، (مجمع اللغة العربية: ١٩٩٥)، ص. ٣٩٦

٢- اللعب

{لعب} اللعب واللَّعب حسب ما ورد في لسان العرب لابن منظور ضد الجد^٤. اللعب: النشاط الحر الذي يمارس لذاته.

٣- الحاسوب أو الكمبيوتر

الحاسوب (إسم آلة من حسب)، هو جهاز مبرمج لأداء عمليّات سريعة أو لتخزين المعلومات واسترجاعها في أي وقت حاسوب شخصي صغير: جهاز كمبيوتر يُحمل كالحقيبة ويُصطحب في كل مكان^٥.

٥- لعب الكمبيوتر "Menyusun teks"

لعب الكمبيوتر "Menyusun teks" اللعب يُصنع من نظام الكمبيوتر لترقية قدرة الطلبة في مهارة القراءة والكتابة بتكامل النص.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسة السابقة تساعد الباحثة على مقارنة النتائج ومعرفة جوانب الفرق بين الدراسة الحالية والدراسة السابقة من خبرات الدراسين السابقين.

١- الرسالة "منور النذار" تحت الموضوع "استخدام بطاقة التكملة في تعليم القراءة (دراسة تجريبية بالمدرسة الثانوية الإسلامية دار الأمان Lampuuk Tungkop)" الرسالة الجامعية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية. قدمته مكان المطبع جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية دار السلام- بندا آتشيه ٢٠١٥. وأما مشكلة البحث: أن كفاءة الطلاب في فهم قراءة العربية ضعيفة يدل على أن المدرس لا يستخدم الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعليم إلا قليلا حتى لا تدفع الطلبة في تعليم القراءة. وأما أهداف

⁴ <http://www.almaany.com>

⁵ <http://www.almaany.com>

البحث لمعرفة فعالية استخدام بطاقة التكملة في تعليم القراءة بالمدرسة الثانوية الإسلامية دار الأمان .
وأما نتائج البحث وهي أن استخدام بطاقة التكملة في تعليم القراءة فعالية .

الدراسة الحالية تختلف بالدراسة التي كتبتها منور النذار، استخدام بطاقة التكملة في تعليم القراءة
(دراسة تجريبية بالمدرسة الثانوية الإسلامية دار الأمان Lampuuk)(Tungkop). وقد اختلفت في المكان
والمنهج ومشكلات البحث .

٢- الرسالة "فجر عمليا" تحت الموضوع "تطبيق الوسيلة السمعية البصرية في تعليم القراءة (دراسة تجريبية
بـ MIT Darul Tahfizh Ajun Aceh Besar" الرسالة الجامعية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية.
قدمته مكان المطبع جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية دار السلام- بندا آتشيه ٢٠١٥ . وأما مشكلة
البحث: أن لا يستطيعو الطلاب أن يقرءون بالطلاقة لقلة وسائل مناسبة مستوى قدرة الطلاب على
ممارسة القراءة، وهم لا يندفون في تعليم اللغة العربية والمدرس لم يطبق هذه الوسيلة في تعليم القراءة .
وأما أهداف البحث لمعرفة إستجابة الطلاب على تعليم القراءة بوسيلة السمعية البصرية ولمعرفة فعالية
تطبيق الوسيلة السمعية البصرية لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة . وأما نتائج أن استخدام وسيلة
السمعية البصرية تؤثر إستجابة الطلاب أثر شديدا في مهارة القراءة وترقي قدرة الطلاب على مهارة
القراءة حيث تؤثر لنيل النتائج المرجوة .

الدراسة الحالية تختلف بالدراسة التي كتابته فجر عمليا، تطبيق الوسيلة السمعية البصرية في تعليم
القراءة (دراسة تجريبية بـ MIT Darul Tahfizh Ajun Aceh Besar وقد اختلفت في المكان والمنهج
ومشكلات البحث .

٣- الرسالة "نور ماينا" تحت الموضوع "استخدام القصة المصورة لترقية دوافع الطلاب على القراءة بمعهد دار
الإحسان (دراسة إجرائية)" الرسالة الجامعية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية . قدمته مكان المطبع
جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية دار السلام - بندا آتشيه ٢٠١٤ . وأما مشكلة البحث: أن ٦٠
% الطلبة لا يتحموا في تعليم اللغة العربية والقراءة خصوصا، وهذا بسبب كانت الوسيلة التي
يستخدمها المدرس لم تكن ناشطة ودافعة في تعليم القراءة . وأما أغراض البحث لمعرفة إستجابة
الطالبات على تطبيق وسيلة القصة المصورة في مهارة القراءة ولمعرفة التحصيل الدراسي عليها . وأما
نتائج البحث وهي أن استخدام القصة المصورة يرقى دوافع الطالبات .

الدراسة الحالية تختلف بالدراسة التي كتبتة نور ماينا، استخدام القصة المصورة لترقية دوافع الطلاب على القراءة بمعهد دار الإحسان (دراسة إجرائية). وقد اختلفت في المكان والمنهج ومشكلات البحث .

الدراسة الحالية يتفرق بين الدراسة السابقة، إذا الباحثة تجوز أن تبحث عن تطوير اللعب " Menyusun

Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة (البحث والتطوير بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar).

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على النظام الذي وضعته كلية التربية جامعة الرانيري

الإسلامية الحكومية، وهذا النظام مذكور في كتاب:

“Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh cetakan ke-II tahun 2016”

الفصل الثاني

الإطار النظري

من المبادئ السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة . ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل - باستخدام الألعاب اللغوية . الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها .^٦

كان اللعب في يومنا هذا يختصر على اللعب الموروثة، بتطوير المعلومات قد تطور الألعاب الذي يلعبه الأولاد والمتعلمين . تكثر الألعاب على جهاز تلقائي كالحاسوب فيه Video games وغيرها .^٧

أصبح للحاسوب دور متعاظم في حياتنا الحديثة، وليس من المبالغة في شيء، إذا قلنا إن الحاسوب من أهم العلامات التي تميز عصرنا هذا بين العصور، فقد فرض نفسه في جميع الميادين: في إدارة المصانع، والمرافق الحكومية، وغيرها .^٨

أ- مفهوم الكمبيوتر

إن الحاسوب حصيلة التكنولوجي العاصرة يفتح الإمكانيات الكبيرة في أداة التعليم ولاسيما في تعليم اللغة الأجنبية كالعربية .^٩ بدأ الحديث عن الحاسوب بوصفه وسيلة تعليمية في الخمسينيات من القرن العشرين، وقضى رجال التعليم فترة طويلة، وهم يناقشون طبيعة الحاسوب التعليمية، وأساليب الإفادة منه في هذا المجال، وكيفية جعله يتكامل مع مناهج التعليم وبرامجه .^{١٠}

استخدام الحاسوب له إيجابيات، ومن إيجابياته: إنه أداة فعالة في مجال الاختبارات والتقييم، كما أنه يقوم بإثارة دافعية المتعلم، وشحن قدرات التفكير لديه . ويتضمن استخدام الحاسوب في تعلم اللغة كثيرا من

^٦ ناصف مصطفى عبد العزيز . الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها (الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٣

، ص ٩٠ .)

^٧ Thedjasaputra. 2003. *Bermain, Mainan, Permainan*. Cetakan ke II. Jakarta. PT Gramedia. Hal.113

^٨ المختار الطاهر حسين . تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ضوء المناهج الحديثة (الهرم: الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠١١)، ص. ٤٥٣

^٩ Nasution. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Cetakan ke III. Jakarta. PT Bumi Aksara. Hal.110

^{١٠} المختار الطاهر حسين . تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها...، ص. ٤٥٤

المتعة والتحدي . وتتخفف المتعة للمدارس عن طريق أساليب التشويق، التي يلجأ إليه الحاسوب في أثناء عرض اللغة، وبهذا يتحول تعلم اللغة من عمل ممل مرهق إلى نشاط ممتع جذاب . أما التحدي، فمصدره أن الحاسوب، كثيراً ما سع طريقة حل المشكلة، مما يدفع الدارس إلى التفكير والبحث والإكتشاف . ومن ناحية أخرى، يمكن الاستعانة بالحاسوب في تدريس معظم جوانب اللغة.^{١١}

وفيما يلي أهم إجابيات استعمال الحاسوب في مجال تعلم اللغة وتعليمها، وهي:

- ١- يحقق الحاسوب فكرة تفريد التعلم Individualization في صفوف التعلمية، حيث يسمح لكل طالب، بأن يعمل وفق قدرته وسرعته، ويقدم له ما يلائمه من المواد، ويلبي حاجة الفردية .
- ٢- يتسم الحاسوب بالمرونة من حيث الوقت، فهو يسمح الطالب باختيار الوقت الذي يراه مناسباً للدراسة، سواء في الصباح، أو المساء، أو في أوقات العطلة .
- ٣- يتسم الحاسوب بالمرونة من حيث المكان، فهو يسمح الطالب بتلقي مقررات دراسية من مسافات بعيدة "تثبت برامج من أماكن بعيدة، فيستقبلها الطالب، ويسجل إجاباته في قرص Disk يرسله إلى الجهة التي تثبت البرنامج، لتقويم إدائه .
- ٤- يركز الطالب على المواد المعروضة على الحاسوب ويتابعها .
- ٥- يستطيع المدرس من خلال التفاعل الذي يتم بين الطلاب والحاسوب، إضافة ما يحتاجون إليه من مادة .

بعدما ذكرنا الإيجابيات من استخدام الحاسوب هناك بعض سلبياته ومن أهمها:^{١٢}

- ١- كان الحاسوب يقوم بكثير من الوظائف الاجتماعية والاقتصادية .
- ٢- لا يستطيع الحاسوب مشاركة الطالب في حوار مفتوح النهاية لأن لا يملك المفردات، ولا القدرة على التعبير والاتصال .
- ٣- يحتاج المدرسون إلى وقت طويل، لمعرفة كيفية تشغيل الحاسوب بفاعلية، كما يحتاجون إلى تدريب خاص على برجة المواد التعليمية وتخزينها ونسخها وطبعها .

^{١١} المختار الطاهر حسين. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها...، ص. ٤٥٧

^{١٢} المختار الطاهر حسين. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها...، ص. ٤٥٧

ب- مفهوم القراءة

١- تعريف القراءة

القراءة لغة : نقول قرأ الكتاب قراءة. واصطلاحاً أن القراءة عملية ميكانيكية بسيطة إلى مفهوم معقد يقوم على أنها نشاط عقلي يستلزم تدخل شخصية الإنسان بكل جوانبها.^{١٣}

٢- أهمية القراءة

يكفي للتدليل على أهمية القراءة، وعظم شأنها حث الإسلام عليها، فقد نزل الأمر الإلهي إلى الرسول صلى الله عليه وسلم في أول آية قرآنية أنزلت "اقرأ باسم ربك الذي خلق".
والقراءة ذات أهمية كبيرة منها: القراءة أساس كل عملية تعليمية، ومفتاح لجميع المواد الدراسية. والقراءة تفتح أمام المتعلمين أبواب الثقافة العامة، وتهدب لديهم مقاييس الذوق. والقراءة تمد المتعلمين بالمعلومات التي تساعد على تنمية ميولهم، وحل الكثير من مشكلاتهم، ورفع مستوى فهمهم للمسائل الاجتماعية. وتعد القراءة عملية دائمة، يزاولها داخل المدرسة وخارجها.^{١٤}

٣- وظائف القراءة

أولاً: الاتصال، وهو الوظيفة الرئيسة، ومنها تتفرع الوظائف الأخرى، فالأصل أننا نقرأ لنحقق التواصل مع الآخرين ممن يفصلنا عنهم الزمان والمكان، مهما بعدا. ثانياً: التنمية الفكرية والوجدانية، بالقراءة ينمو فكر الإنسان، وتتسع معارفه، وتغني خبرته، وتتهذب انفعالاته، ويصقل وجدانه. ثالثاً: المتعة والتسلية، والقراءة تحقق وظيفة أخرى ذات بعد نفسي. فالإنسان لا يمكنه أن يبقى جادا دائماً، ولا بد له من لحظات يبحث فيها عن الاسترخاء، لإراحة الذهن من الكد، والنفس من الانقباض، والعقل من التقصي، والأعصاب من التوتر.^{١٥}

٤- أنواع القراءة

يمكن تنقسم القراءة من حيث طريقة أدائها إلى قسمين رئيسين هما.^{١٦}

(١) القراءة الصامتة

^{١٣} أحمد فؤاد، المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم، ٢٠١٠)، ص. ٩٩

^{١٤} سعيد لافي، تعليم اللغة العربية المعاصرة، (القاهرة: عالم الكتاب، ٢٠١٥)، ص. ١٤٦

^{١٥} سام عمار، إتجاهات حريثة في تدريس اللغة العربية، (بيروت، مؤسسة لرسالة، ٢٠٠٢) ص. ٩٦

^{١٦} أحمد فؤاد، المهارات اللغوية ما هيتها ٠٠٠، ص. ١٠٦

يمكن تعريف القراءة الصامتة بأنها: استقبال الرموز المطبوعة، واعطاؤها المعنى المناسب المتكامل في حدود خبرات القارئ السابقة مع تفاعلها بالمعاني الجديدة المقروءة، وتكوين خبرات جديدة وفهمها دون استخدام أعضاء النطق . ويمكن أن نعرفها- أيضا- بأنها: تفسير الرموز المكتوبة، وفهمها في حدود خبرات القارئ السابقة وتكوين فهم جديد دون استخدام النطق . فالقراءة الصامتة، تمثل: حل الرموز المكتوبة، وفهم معانيها بسهولة ودقة، ولا دخل للصوت فيها .

وأما خصائص القراءة الصامتة فهي:

(أ) الخصائص النفسية . أنها تعطي القارئ حرية شخصية في القراءة، واطلاقا بلا حدود . وأنها تساعد على الفهم، لأن فيها تركيزا أكثر . وأنها تناسب الأفراد الخجولين، أو الذين لديهم عيوب في النطق؛ لأنهم سيتخلصون من هذه العيوب بعد النطق .

(ب) الخصائص الاقتصادية والاجتماعية . أنها توفر الوقت والجهد عند القارئ، لأن القراءة الصامتة أسرع من القراءة الجهرية، كما أن فيها توفيراً لأعضاء النطق فال عمل إلا للعين والعقل . وأنها تستخدم أي مكان يمكن تواجد الناس فيه، دون ضوضاء . وأنها تساعد في الترابط الأسري، فال يتضايق أخ من قراءة أخيه، ولا يؤثر بصوته على من بجواره؛ لأن الصوت فيها لا يعمل . وأنها أساس في حفظ أسرار الدول في السلم وفي الحرب وأنها أساس في التعامل في المحافل الدولية، والدواوين، فكل مسئول يقرأ ما يخص عمله قراءة صامتة، فهي أساس في حفظ نظام الدولة الداخلي والخارجي، في المؤسسات والشركات، والوزارات، وعقد الصفات .

٢) القراءة الجهرية

والقراءة الجهرية: تفسير الرموز المكتوبة، وفهمها في حدود خبرات القارئ السابقة وتكوين فهم جديد مع استخدام النطق السليم بصوت واضح مسموع . وتعد القراءة الجهرية أصعب من القراءة الصامتة؛ لأنها تتضمن مهارات عدة، وتستخدم أجهزة متعددة ومعقدة .

وأما خصائص القراءة الجهرية فهي:

(أ) الخصائص التربوية . أنها أداة هامة لا بد منها في عملية التعليم والتعلم؛ فغن طريقها تكتشف الأخطاء في النطق، وبالتالي يمكن علاجها . وأنها أحسن وسيلة لإتقان النطق وإجادة الأداء، وتمثيل المعنى، فلا يمكن أن تنمي هذه المهارات بدون القراءة الجهرية، لأن الأداء الصوتي في القراءة يتحسن تدريجيا

بالتدريب، ولا يتضح الأداء إلا بصوت مسموع، ولا تعرف المعاني إلا بتوضيحها بالتمثيل الصوتي والركي .

ب) الخصائص النفسية والفنية . أنها علاج للأفراد الخجولين أو الخائفين للتخاص من هذ العيب بتشجيعهم على القراءة الجهرية، فتشعر القارئ بالثقة في نفسه عندما يقرأ جهر أمام زملائه . وأنها وسيلة هامة للفرد للتعبير الفني والتذوق الأدبي للكلام المروء من حائل التنعيم الصوتي والتعبير الجيد في الأداء، فتكشف عن نوعية الأساليب مثل: الاستفهام الانكاري، أو التكرير أو السخرية، أو التعجب، أو الداء، أو الزجر .

ج) الخصائص الاجتماعية . أنها تدريب عملي على مواجهة الجماهير، وبث الثقة في النفس . وأنها تساعد على تمكن الفرد من الحديث والمناقشة والرد على الأسئلة، وبهاذا تعد الإنسان لمواجهة الحياة بفعالية ونجاح . وأنها تساعد على توصيل المعاني الآخرين عن طريق قراءة ما هو مكتوب لهم من رسائل وغيرها . وأنها تعلم الفرد أن يحترم رأي الآخرين، ويحترم مشاعرهم، ولإحساس بالسئلية الاجتماعية نحو الآخرين .

٥- أهداف تعلم مهارات القراءة

تعتبر القراءة عملية لشرح الرموز اللفظية المكتوبة وتفسيرها.^{١٧} ونشير في التالية أهداف من تعليم القراءة:^{١٨}

- ١) تنمية حصيلة المتعلم من المفردات والتراكيب الجديدة
- ٢) تنمية الثورة الفكرية لدى المتعلم
- ٣) تحقيق جودة النطق، وحسن الأداء، وتمثيل المعنى
- ٤) اكتساب المهارات القرائية كالسرعة، والاستقلال القراءة، وحسن الوقف عند اكتمال المعنى، وتحديد أفكار المادة المقروءة
- ٥) تنمية القدرة على الفهم

^{١٧} أحمد فؤاد، المهارات اللغوية ما هيتهها... ، ص. ١٢٢

^{١٨} سعيد لافي، تعليم اللغة العربية، ص. ١٤٧

- ٦) تدريب المتعلم على التعبير الصحيح عن المادة المقروءة
- ٧) اكتساب القيم الفاضلة، وتعديل السلوكيات والاتجاهات السلبية
- ٨) تنمية القدرة على التفكير
- ٩) تنمية القدرة على التخيل والإبداع
- ١٠) تنمية قدرة المتعلم على تذوق المادة المقروءة
- ١١) إكساب المتعلم القدرة على نقد المادة المقروءة والحكم عليها
- ١٢) الاستفادة من المادة المقروءة في حل المشكلات
- ١٣) استغلال وقت الفراغ في القراءة المثمرة، والاطلاع
- ١٤) الانتفاع بالمادة المقروءة في الحياة العملية، كقراءة الخطابات، والإعلانات، وقوائم الأسعار، واللافئات، والتعليمات.

ج- مفهوم مهارة الكتابة

١- تعريف الكتابة

الكتابة للغة: الجمع والشد والتنظيم. والكتابة اصطلاحاً: أداء لغوي رمزي يعطي دلالات متعددة وتراعي فيه القواعد اللغوية المكتوبة، يعبر عن فكر الإنسان ومشاعره، ويكون دليلاً على وجهة نظره، وسبباً في حكم الناس عليه.^{١٩}

٢- عناصر الكتابة

تتكون الكتابة من عناصر أساسية تتمثل في: الكلمة، والجمله، والفقرة. وكل هذه العناصر هي ما تسمى: أسلوب الكتابة، وكل عنصر من عناصر الكتابة له أصول ينبغي مراعاتها، والالتزام بها عند الكاتب، وسنحاول- فيما يلي- أن نعرض لكل عنصر على حدة في عرض موجز.^{٢٠}

^{١٩} أحمد فؤاد، المهارات اللغوية ما هيبتها...، ص. ١٣

^{٢٠} أحمد فؤاد، المهارات اللغوية ما هيبتها...، ص. ١٧١

(١) الكلمة

- أ) معرفة المترادف والمشتراك والمتضاد من الكلمات: والحرص على أن يكون اختار الكلمة مناسبة للمعنى المقصود دون ليس أو غموض: وإليك توضيحا لكل مصطلح مما سبق.
- ب) إدراك الدلالات المختلفة للكلمات: واختلاف مرادها إلى عصر، ومن بيئة إلى بيئة مثل كلمة: (الحاجب) فقد كانت تطلق قديما على حاجب الخليفة، وهو ما يساوي الآن رئيس الوزراء أو رئيس الديوان الملكي، أصبح في عصرنا يطلق على حاجب المحكمة.
- ت) التمييز بين الكلمات الجيدة والوديئة: عند اختيار الكلمات، فعلى الكاتب أن يحسن اختيار اللفظ المناسب للمعنى والمقال، فلكل مقام مقال.

(٢) الجملة

- وهناك أصول ينبغي مراعاتها من الكاتب عند اختياره للجملة في الكتابة منها:
- أ) مراعاة الالتزام بقواعد اللغة: والتقيد بها، وعدم الخروج عليها إلا وقف رؤية محددة، لها ما يبررها من أغراض بلاغية، ويراعى الالتزام بقواعد الإعراب للكلمة داخل الجملة.
- ب) يراعى أن تكون الجملة متفقة مع السياق: طولاً وقصراً، وتشكيلاً وتنظيماً، وارتباطها بما قبلها وما بعدها، من حيث كونها سبباً أو تعليلاً أو نتيجة، ويفضل استخدام الجمل القصيرة في بناء ما لم تدع الضرورة إلى استخدام الجمل الطويلة، وخاصة في الموضوعات العلمية التي تحتاج إلى إطالة في التوضيح والتعليل.
- ج) الإقلال من استخدام أدوات الربط: إلا لضرورة بحيث تكون مستخدمة في مكانها الصحيح، مع مراعاة دقة المعنى.
- د) البعد عن العامية في استخدام الجمل: لأن التدني في استخدام الجمل يضعف اللغة، كما يراعى البعد عن الجمل التي تحتاج إلى توضيح بالإشارات الحسية، فهذه تناسب الحديث الشفوي، ولا تناسب الكتابة.
- هـ) معرفة شروط الفصاحة: التي ذكرها البلاغيون للجملة من بعد عن الغرابة والتعقيد وتنافر الكلمات وغيرها، مما يمكن الرجوع إليه في كتب البلاغة والنقد.

٣) الفقرة

يراعى في اختيار الفقرة عند الكتابة في ما يلي:

- أ) تناسق الفقرة وانتجامها مع الفكرة التي تعالجها، والانضباط داخل سياق محدد بعيد عن التشعب والاستطراد الذي يبعد الانسان عن المعنى الاصلي، فيؤدي إلى ضياع الفكرة وغموضها، فالجمل التي لا تثقف مع السياق يجب إبعادها؛ لأنها تهدد وحدة الفقرة، وتبعد بها عن هدفها الأصلي .
- ب) أن يكون الهدف من توالي الجمل في الفقرة هو تطوير الفكرة وتنميتها، وليس مجرد تراكم إنشائي .
- ج) يراعى أن تكون الفقرة مترابطة، وغير مفككة، لفظا ومعني .
- د) التناسق الزماني، والمكاني، والسببي، والتعليلي، والمعنوي، داخل الفقرة، وهذا يتضح في الانتقال من القديم إلى الجديد، ومن السؤال إلى الجواب، ومن المقدمة إلى النتيجة . ويظهر ذلك بوضوح في كتابة القصص والروايات والأحداث .
- هـ) يراعى البعد عن التكرار اللفظي أو المعنوي داخل الفقرات، أو بين الفقرات وبعضها؛ لأن التكرار يخل بتوازن الفقرة، ويؤدي إلى الركاسة والضعف، ويستثنى من ذلك التكرار البلاغي الذي يخدم غرضا معينا .
- و) تنظيم حركة الضمائر وفقا للسياق النحوي والمعنوي .

٤) الأسلوب

عرفنا أن عناصر الكتابة هي: الكلمة داخل الجملة، والجملة داخل الفقرة، والفقرة . وكل هذا يكون أسلوب الكاتب . فالأسلوب: هو الأداء الخاص الذي يسير عليه الكاتب في التعبير عن أفكاره ومشاعره، وما يود الإفصاح عنه . ولا يصير الكاتب أدبيا بارعا، وكاتباً مشهوراً، إلا إذا كان له أسلوبه الخاص به .

٣- أنواع الكتابة

تنقسم الكتابة إلى ثلاثة أنواع: ٢١

١) الكتابة العثمانية

ويسمى خط المصحف العثماني، وهذا النوع من الكتابة سنة متبعة مقصورة عليه، فلا يقاس عليه، لأن الكتابة العربية تختلف عن كتابتان لا تختلفان من حيث دلالتها على الألفاظ، فلفظة الملائكة في المصحف: الملائكة، ونطقهما واحد. من حيث دلالتها على الألفاظ، فلفظة الملائكة في المصحف: الملائكة، ونطقهما واحد.

(٢) الكتابة العروضية

وهي كتابة صوتية تسجل ما يسمع فقط من حروف الكلمات سواء أكان مثبتا بالكتابة أم لم يكن، ولا تسجل غير المنطوق من المكتوب ولا تنتهي بنهاية اللفظ حيث توصل الكلمات، إن وجب ذلك، نحو: إلى الله العلي القدير - تكتب: إلل لا هل علي يل قدير.^{٢٢٠}

(٣) الكتابة الاصطلاحية

والمراد بها كتابة الألفظ التي تركبت من حروف الهجاء. وهذه الكتابة الاصطلاحية، أو القياسية أو العرفية التي يستعملها الجمهور هي الموضوع الأساس لهذا الكتاب، فضلا عن الموضوعات الأخر التي تؤلف معه علم كتابة اللغة العربية.

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلية

أ- منهج البحث

تستخدم الباحثة في هذه الرسالة طريقة البحث "البحث والتطوير"، انتقل البحث الطرق هذه الرسالة من سوشي يونو، وأما الخطوات هذه طريقة كما يلي: تحليل الحاجات والمشكلات، جمع البيانات، تصميم الإنتاج، تصديق الإنتاج، تحسينات على التصميم، اختبار الإنتاج، تنقيح الإنتاج، تجربة تطبيق الإنتاج، تنقيح الإنتاج، إنتاج الجماعي.^{٢٣}

ب- مجتمع البحث

مجتمع البحث مصطلح علمي منهجي يراد به كل من يمكن أن تعم عليه نتائج البحث سواء أكان مجموعة أفراد أو كتب أو مباني مدرسية.^{٢٤} والمجتمع من هذا البحث لكل الطلبة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar لسنة دراسية ٢٠١٧/٢٠١٦ وعددهم ١٢١ طالبا.

ج- عينة البحث

العينة تأخذ الباحثة من الطلاب بالمستوى الثاني في MTs Darul Hikmah Aceh Besar.

د- أدوات البحث

ومصطلح (أداة البحث) مصطلح منهجي يعني الوسيلة التي تجمع بها المعلومات اللازمة لإجابة أسئلة البحث أو اختبار فروضة.^{٢٥} وأدوات البحث الذي تستخدم الباحثة في هذه الرسالة وهي:

١- الملاحظة

تلاحظ الباحثة فعالية الوسيلة لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" عند عملية التعليم والتعلم.

٢- إستبانة لمعرفة إستجابة الطلبة

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 298

²⁴العساف، صالح بن حمد، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض: مكتبة العبيكان ٢٠٠٠) ص. ٩١

²⁵العساف، صالح بن حمد، المدخل إلى البحث ٠٠٠، ص.

هذه الإجابة الذي تقدم الباحثة إلى الطلبة في تجريبية المحدودة وتجريبية العامة لمعرفة فعالية باستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" •

٣- الاختبارات

تعد الاختبارات المقننة احد الأدوات التي يمكن أن يستخدمها الباحث لجمع المعلومات التي يحتاجها لإجابة الأسئلة البحث أو اختبار فروضه •
وتقوم الباحثة باختبارين، وهما:

(١) الاختبار القبلي

وأما الاختبار القبلي هو الذي تختبر الباحثة قبل تطوير لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في الفصل الثاني •

(٢) الاختبار البعدي

وأما الاختبار البعدي هو الذي تختبر الباحثة بعد تطوير لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في الفصل الثاني •

هـ - طريقة تحليل البيانات

وأما تصميم التي تستخدم الباحثة في هذا البحث design one group pre –test, post-test بشكل التالي:^{٢٦}

ت خ ١ X خ ٢

خ ١ = الاختبار القبلي

خ ٢ = الاختبار البعدي

^{٢٦} العساف، صالح بن حمد، المدخل إلى البحث ٠٠٠، ص. ١٠٠

أما تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باختبارات (Test T) ، تستعمل الباحثة الرموز كما يلي:²⁷

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

البيانات:

$MD =$ أي متوسط الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى والمتغيرة الثانية، فهو من إتباع الخطوات التالية:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$\sum D =$ أي مجموعة الفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية، و D من الخطوات الاتية:

$$D = X - Y$$

$D =$ قيمة المتغيرة الأولى ناقصة قيمة المتغيرة الثانية

$N =$ عدد أفراد العينة

$SE_{MD} =$ أي الخطأ المعياري للفروق (standar error dari mean of difference) وهو من إتباع الرمز التالي:

$$= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} SE_{MD}$$

$SD_D =$ أي الانحراف المعياري للفروق بين قيمة المتغيرة الأولى وقيمة المتغيرة الثانية، يعني:

$$= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} SD_D$$

$N =$ عدد أفراد العينة

وأما الخطوات لحصل على t_o كما يلي:

²⁷ Anas sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan* (Bandung: PT Raja Grafindo. 2012), hal.305

١ - يبحث D (الفرق = difference) بين نتيجة متغيرة الأولى ونتيجة متغيرة الثانية . إذا متغيرة الأولى بشعار X ومتغيرة الثانية بشعار Y، ف $D = X - Y$.

٢ - تصنيف بـ D وحصل $\sum D$

٣ - يبحث mean من Difference بصيغة : $MD = \frac{\sum D}{N}$

٤ - تربيع D: ثم إضافة وحصل على $\sum D^2$

٥ - يبحث الانحراف المعياري من difference ، SD_D بصيغة :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

٦ - يبحث الخطأ المعياري من mean of difference (SE_{MD})، هو باستخدام الصيغة

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

٧ - يبحث t_0 باستخدام الصيغة :

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

٨ - تقديم تفسير t_0 بالخطوات الآتية:

(١) صياغة الفرضية البديلة (H_a) وصفية (H_o)

(٢) اختبار أهمية t_0

(٣) يبحث أن ينقد "t"

(٤) ثم يقارن بين t_0 و t_t

(٥) حصل على الإقتراح أو النتائج البحث .

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصول السابقة فيما يتعلق بمنهج البحث . وفي هذا الباب تشرح الباحثة نتائج البحث التي تحصل عليها من البحث وتطوير اللعب "Menyusun Teks" بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة . وقد قامت الباحثة بالبحث التطويري (R&D) للحصول على تلك البيانات بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar اعتمادا على رسالة عميد كلية التربية جامعة الرانيري بندا أتشييه برقم: B3501/Un.08/TU- FTK/TL.00/04/2017

للحصول على نتائج البحث المقررة يحسن بالباحثة أن توضح ميدان البحث وهي MTs Darul Hikmah Aceh Besar . كانت هذه المدرسة من المدارس الإسلامية في Aceh Besar تقع في شارع Laksamana Malahayati Krueng Raya keude Aron . وانشئت MTs Darul Hikmah سنة ٢٠٠٦ م، وكان ناظر المدرسة الآن مولياي S.Pd.i، ويتولى هذا المنصب منذ السنة ٢٠٠٦ حتى الآن . وأما المدرس في MTs Darul Hikmah Aceh Besar وعددهم ٨ مدرسا و ١٥ مدرسات، وعدد مدرسين اللغة العربية في MTs Darul Hikmah Aceh Besar مدرسان . كما يتضح في الجدول الآتي:

الجدول ١-٤

عدد مدرسة اللغة العربية

الرقم	أسماء المدرسين	المتخرج في
١	حياة الأكمال، S.Ag	جامعة الرانيري بندا أتشييه
٢	محمد فضيل، S.Pd.i	جامعة الرانيري بندا أتشييه

وكان عدد الطلبة في هذه المدرسة يبلغ عددهم ١٢١ طالبا، ولكل صف عدد الطلبة كما يتضح في الجدول التالي:

الجدول ٢-٤

عدد الطلبة

الرقم	الفصل	عدد الطلبة
١	الفصل الأول ١	٢٤
٢	الفصل الأول ٢	٣٣
٣	الفصل الثاني ١	٢٠
٤	الفصل الثاني ٢	٢٤
٥	الفصل الثالث	٢٠
مجموع	١٢١	

وللحصول على أهداف التربية المرجوة فقد أعدت المدرسة بعض الوسائل التعليمية وهي كما يلي:

الجدول ٣-٤

الوسائل بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar

الرقم	أنواع الوسائل	العدد
١	غرفة ناظر المدرسة	١
٢	غرفة المدرسين	١
٣	فصول الدراسة	٥
٤	المكتبة	١
٥	المطعم	١
٦	ملعب الرياضة	١
٧	المصلى	١

٤	الحمام	٨
١٥	المجموعة	

١- تحليل الحاجات والمشكلات

قامت الباحثة بالملاحظة في MTs Darul Hikmah Aceh Besar . حصلت على عملية التعليم كانت تقام بطريقة التركيز في دور المعلم. يقرأ المدرس النص القراءة من الكتاب المقرر ويترجمها كلمة فكلمة ولم يعط الفرصة لطلبة بأن يشتركوا في قراءة النص . وهم لابد أن ينظروا إلى الكتاب المقرر . ومن أجل ذلك يملّ الطلبة عند عملية التعليم والتعلم، ويتمثل هذا في التحدث والتهامس وعدم الاهتمام بقراءة المدرس وترجمتها . بعدما قراءة النص والشرح بترجمتها يطلب من الطلبة أن يكتبوا ويترجموا فقرة أخيرة من النص، ولكنهم لم يفهموا فيشتغلوا بإلقاء السؤال عن المفردات أو العبارات على المدرس مما قد بينها المدرس .

٢- جمع البيانات

وبعد وجدت الباحثة المشكلة ثم تتحدث مع عدة الطلبة MTs Darul Hikmah Aceh Besar عن تعليم اللغة العربية ولا سيما في مهارة القراءة والكتابة، وقالوا: "لا نحب ولا نرغب في قراءة النص العربي وكتابته لأن يجب علينا أن نحفظ المفردات ونفهم معناها وشعرنا بصعوبة، لو يستعمل المعلم ألعابا لغوية مروحة في التعليم والتعلم . فإننا نحب القراءة والكتابة إنشاء الله" . وعندما سألت الباحثة عن الألعاب اللغوية المرغوبة لديهم قالوا: "نحب لعب الكمبيوتر" .

٣- تصميم الإنتاج

بناء على المشكلة السابقة وعلى رغبة الطلبة MTs Darul Hikmah Aceh Besar ارادت الباحثة أن تطور لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" . فيما يلي بيان تصميمه:



عرض غلاف



عرض صفحة توجيهية



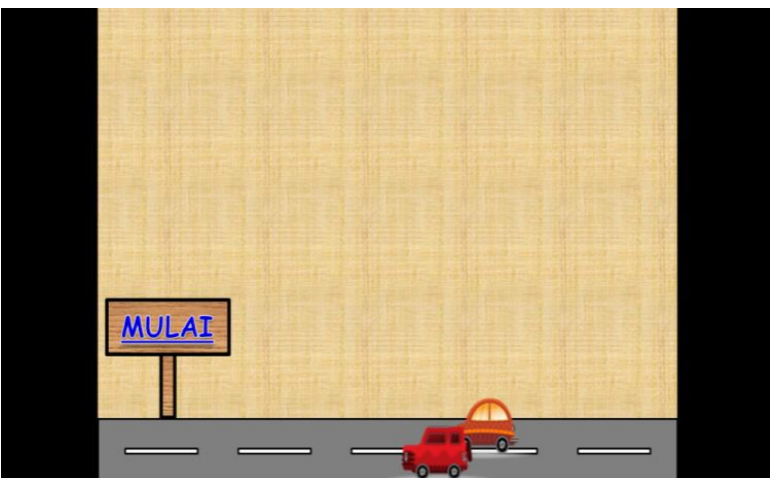
تحميل



عرض صفحة رئيسية

ingin = أريد	Berjalan = مشى	Menjalankan = يدير
pergi = ذهب	Kaki = القدم	Bola = الكرة
Lapangan = ملعب	Dekat = قريب	Berlari = يجري
Kota = المدينة	Jalan = شارع	Mendekati = يقترب
Untuk menyukai = لأشاهد	Nomor = رقم	Gawang = المرمى
Pertandingan = مباراة	Cepat = بسرعة	Menendang = يضرب
Bola kaki = كرة القدم	Sampai = لوصول	Dengan kuat = بقوة
Team/ kelompok = فريق	Tempat perjanjian = التواعد	Mencapai = يصبى
Bersama saya = معي	Sekarang = الآن	Target = الهدف
Teman saya = صديقي	Orang banyak = جماعة	Menutup pluit = يصد
Mobil = بالسيارة	Dua kelompok = المجموعتين	Wasi = الحكم
	Mulai = بدأ	selesai = انتهى
	Putaran = الشوط	Meraih = أصاب
	Pemain = لاعب	Hasil = فالنتيجة

عرض المفردات



عرض الابتداء للنص الأول

K

BILA KALIMAT-KALIMAT INI DISUSUN DALAM BENTUK PARAGRAF, MANAKAH KALIMAT YANG MENJADI URUTAN **PERTAMA**?

المباراة في كرة القدم بين فريق (بنينا أضيئه) وفريق (جاءتنا).

لن نذهب إلى الملعب بالسيرة لأنه قريب من بيتنا.

أريد أن أذهب إلى ملعب المدينة لأشاهد مباراة.

ويذهب معي صديقي إلياس.

عرض النص الأول

KLICK DISINI UNTUK MELIHAT NILAI KAMU

Beranda Mengulang

عرض التقدير للنص الأول



عرض الابتداء للنص الثاني

K

BILA KALIMAT-KALIMAT INI DISUSUN DALAM BENTUK PARAGRAF,
MANAKAH KALIMAT YANG MENJADI URUTAN **PERTAMA**?

وَنَحْنُ الْآنَ فِي الْمَلْعَبِ.	←
وَنُشَاهِدُ هَذِهِ الْمُبَارَاةَ بِقُرْحٍ.	←
وَهِيَ الْمُبَارَاةُ بَيْنَ الْفَرِيقَيْنِ الْمَشْهُورَيْنِ.	←
نَذْهَبُ مَشْيًا عَلَى الْأَقْدَامِ لِأَنَّ الْمَلْعَبَ قَرِيبٌ مِنَ الْبَيْتِ.	←
نُشَاهِدُ فِيهِ جُمُوعًا كَثِيرًا جَدًّا.	←
وَنَذْهَبُ إِلَى الْمَلْعَبِ بِسُرْعَةٍ لِنَصِلَ إِلَيْهِ فِي الْيَوْمِ عَادٍ.	←

عرض النص الثاني

[Klik disini untuk melihat nilai kamu](#)





Beranda



Mengulang

عرض التقدير للنص الثاني



عرض الابتداء للنص الثالث



عرض النص الثالث



عرض التقدير للنص الثالث

إن في تصميم لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" تحتاج الباحثة إلى الحاسوب أو الكمبيوتر، ثم تصميم لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" باستخدام Microsoft powerpoint . ويهدف لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" إلى ترقية قدرة الطلبة في المرحلة المتوسطة (عمرهم ١٣-١٧ سنة) على مهارة القراءة والكتابة في تعليم اللغة العربية . الذين ينخفضون في هاتين المهارتين.

وأما خطوات لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" فهي تأمر الباحثة الطلبة بالأمور الآتية:

(١) ابدأ بسم الله الرحمن الرحيم

(٢) اقرأ المفردات ثم افهمها فهما جيدا، وذلك يساعدك على تكميل اللعب

- (٣) اختر النص العربي (ابدأ من النص الأول ثم الثاني ثم الثالث)
- (٤) اجب عن الأسئلة إجابة صحيح، لأن إجابتك تؤثر على نتيجتك
- (٥) مع النجاح

وأما خطوات استخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" لمعلم اللغة العربية وهي:

- (١) تهيأ الحاسوب وأسئلة الاختبار
- (٢) علم المفردات . تقديم المفردات من الخطوة الأولى التي يقوم بها المعلم . ويكرر المعلم هذه المفردات عدة مرات حتى يحفظها الطلبة .
- (٣) قبل أن يلعبوا اللعب . أطلب منهم أن يجربوا على تركيب المفردات لتكون جملة مفيدة .
- (٤) اطلب من الطلبة أن يبدؤوا لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" . النص الموجودة يلعب بترتيب من النص الأول ثم الثاني والثالث، لأن القصة في هذا النص ترتبط .
- (٥) نتيجة المحصول التي تشير إلى أن إجابة صحيحة أم إجابة خاطئة . ونتيجة النص الأول = ١٠٠ والثاني = ١٥٠ والثالث = ٢٠٠، وإن كانت النتيجة أقل مما ذكر يجوز على الطلبة أن يعيدوا اللعب حتى يحصلوا على النتيجة المقررة أو يكاد عدد نتيجتهم على نتيجة المقررة المذكورة .
- (٦) ولمن كان يريد أن ينظر المفردات عليه أن يصغط علامة "K" .
- (٧) ينتهي اللعب على مقابلة واحدة وهي من النص الأول ثم الثاني ثم الثالث . وفي آخر الدرس يطلب المعلم الطلبة أن يجيبوا أسئلة الاختبار .

وأما المشكلة التي تواجهها الباحثة في تصميم لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" منها:

- (١) ليست الباحثة خبيرة في مجال تطوير اللعب . هذه هي الصعوبة الأولى التي تواجهها الباحثة، وفي هذه الحالة يتم تصنيف الباحثة من نقص المعلومات تكنولوجيا وخاصة في إنتاج اللعب . إلا أن، هذا لا يجعل تنحسر الباحثة لأنها نفسها حريصة على جعل شيء لقسم اللغة العربية .
- (٢) تواجه الباحثة صعوبة في تجنيد أشخاص الذين هم خبراء في مجال تطوير اللعب . ومن بين الصعوبات القائمة، وهذا هو مشكلة خطيرة التي تواجهها الباحثة لأن الناس الذين هم خبراء في مجال تطوير

اللعب هو مبلغ ضئيل جدا في آتشييه وحتى إذا كان هناك هم يرفضون للمساعدة بسبب انشغالهم .
وهناك أيضا تبحث الباحثة عن الناس الذين يمكن أن يصمموا الألعاب في جوجل (google) ولكن تمن
غال . ولكن الحمد لله هناك صديقتها تريد أن تساعدنا بكل استطاعتها . وأخيرا، فإن الباحثة مشارك
للتعلم معها لإنتاج اللعب . وفي النهاية تستطيع الباحثة في تصميم هذا اللعب .

(٣) إن الباحثة تحتاج إلى وقت طويل لإنتاج هذا المنتج (لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun") . حتى تنتج
الباحثة هذا اللعب ويستغرق وقتا طويلا بدءا من التصميم، وعملية الإنتاج حتى تنقيح متكرر للحصول
على نتائج مرضية .

٤- تصديق الإنتاج

وبعد تصميم الإنتاج تناقش الباحثة بالمحاضر أو الخبراء في مجال الوسائل لتقييم وتقديم الاقتراحات
وتصديق الإنتاج من لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" .

٥- تحسينات على التصميم

وبعد ملاحظة الخبراء في الخطوة السابقة، وكانت رأيهن بلعب الكمبيوتر "MenyusunTeks"، أن
المصمم وسيلة جميلة وجذابة وفعالة لزيادة انتباه الطلبة إلى تعليم اللغة العربية . لأجل ذلك وجب على
الباحثة أن تحسن الوسيلة إلى اجمل واحسن الأحوال .

٦- اختبار الإنتاج

بعد تحسين وتجميل الباحثة المنتج فالخطوة التالية ينبغي لها أن تقوم بتجربة هذا المنتج في مجموعة
صغيرة يعني المستوى الثاني (VIII/١) بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar . وتبدأ الباحثة التجريبية في التاريخ
١٣ حتى ١٥ مايو ٢٠١٧ ميلادية . واستغرق الباحثة ثلاثة لقاءات، وأما التوقيت التجريبي الذي قامت
الباحثة باستعمال لعب الكمبيوتر "MenyusunTeks" فهو في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

توقيت عملية التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" في مجموعة صغيرة

اللقاء	اليوم	التاريخ	الساعة
اللقاء الأول	السبت	١٣ مايو ٢٠١٧	٠٩,٠٥ - ٠٧,٤٥
اللقاء الثاني	السبت	١٣ مايو ٢٠١٧	١٠,٤٥ - ٠٩,٠٥
اللقاء الثالث	الاثنين	١٥ مايو ٢٠١٧	٠٩,٠٥ - ٠٧,٤٥

وأما أنشطة الباحثة والطلبة في تطبيقها كما الجداول في مجموعة الكبيرة.

(١) تحليل البيانات لمهارة القراءة

إن النتائج التي حصلت عليها الطلبة من الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة، تعرضها الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ٤-٥

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة درجات في المجموعة الصغيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البدي
١	م.م	٨٠	١٠٠
٢	ح.م	٦٠	١٠٠
٣	إ.أ	٢٠	٢٠
٤	ح.و	٨٠	٨٠

٦٠	٢٠	ذ.ذ	٥
٦٠	٤٠	ح.م	٦
١٠٠	٦٠	ك.ف	٧
١٠٠	٨٠	م.ك	٨
٨٠	٢٠	ر.أ	٩
١٠٠	٨٠	ز.ك.ف	١٠

وأما تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدى باختبار-ت (t_{test}) كما يلي:

الجدول ٦-٤

مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدى في مهارة القراءة للمجموعة الصغيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدى	$D=X-Y$	$D^2=(X-Y)^2$
١	م.م	٨٠	١٠٠	-٢٠	٤٠٠
٢	ح.م	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠
٣	إ.أ	٢٠	٢٠	٠	٠
٤	ح.و	٨٠	٨٠	٠	٠
٥	ذ.ذ	٢٠	٦٠	-٤٠	١٦٠٠

٤٠٠	-٢٠	٦٠	٤٠	ح.م	٦
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	ك.ف	٧
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	م.ك	٨
٣٦٠٠	-٦٠	٨٠	٢٠	ر.أ	٩
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	ز.ك.ف	١٠
$\sum ١٠٠٠٠$	$\sum ٢٦٠$	-	-	-	١٠ N=

بعد حصل $\sum D = ٢٦٠$ و $\sum D^2 = ١٠٠٠٠$ فيعرف عن الانحراف المعياري من عشرات الفرق بين المتغيرات X والمتغيرات Y، ف SD_D :

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} SD_D \\
 &= \sqrt{\frac{\sum ١٠٠٠}{١٠} - \left(\frac{\sum ٢٦٠}{١٠}\right)^2} SD_D \\
 &= \sqrt{١٠٠٠ - (٢٦)^2} SD_D \\
 &= \sqrt{١٠٠٠ - ٦٧٦} SD_D \\
 &= \sqrt{٣٢٤} SD_D \\
 &= ١٨ SD_D
 \end{aligned}$$

ثم تدخل القيمة في الصيغة التالي:

$$= \frac{\sum D}{N} = \frac{٢٦٠}{١٠} = ٢٦ M_D$$

$$= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{١٨}{\sqrt{١٠-1}}$$

عرف أن القيمة M_D هي ٢٦، والقيمة SE_{MD} هي ٦، و:

$$= \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{26}{6} = 4,33 t_o$$

قد حصلت الباحثة النتيجة من t_o هي ٤,٣٣. ثم تفسر على t_o بحساب $db = n - 1 = 10 - 1 = 9$ ، بالنتيجة ٩ يجوز أن يرجع إلى جدول القيمة "t" في مستوى الدلالة (Signifikan) ١% (٣,٢٥) و ٥% (٢,٢٦). إذن، أن القيمة t_o أكبر عن القيمة t_{test} $3,25 < 4,33 < 2,26$ ولذلك أن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول. ولعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة في مهارة القراءة.

(٢) تحليل البيانات لمهارة الكتابة

إن النتائج التي حصلت عليها الطلبة من الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة، تعرضها الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ٧-٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة درجات في المجموعة الصغيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البدي
١	م.م	٢٠	٦٠
٢	ح.م	٢٠	٦٠
٣	إ.أ	٢٠	٢٠
٤	ح.و	٤٠	١٠٠
٥	ذ.ذ	٠	٤٠
٦	ح.م	٤٠	٨٠

٧	ك.ف	٠	٢٠
٨	م.ك	٢٠	٨٠
٩	ر.أ	٤٠	٨٠
١٠	ز.ك.ف	٤٠	٤٠

وأما تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باختبار - ت (t_{test}) كما يلي:

الجدول ٨-٤

مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة الكتابة للمجموعة الصغيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	$D=X-Y$	$D^2=(X-Y)^2$
١	م.م	٢٠	٦٠	-٤٠	١٦٠٠
٢	م.ح	٢٠	٦٠	-٤٠	١٦٠٠
٣	إ.أ	٢٠	٢٠	٠	٠
٤	ح.و	٤٠	١٠٠	-٦٠	٣٦٠٠
٥	ذ.ذ	٠	٤٠	-٤٠	١٦٠٠
٦	م.ح	٤٠	٨٠	-٤٠	١٦٠٠
٧	ك.ف	٠	٢٠	-٢٠	٤٠٠

٣٦٠٠	-٦٠	٨٠	٢٠	م.ك	٨
١٦٠٠	-٤٠	٨٠	٤٠	أ.ر	٩
٠	٠	٤٠	٤٠	ز.ك.ف	١٠
$\sum ١٥٦٠٠$	$\sum ٣٤٠$	-	-	-	N=١٠

بعد حصل $\sum D = ٣٤٠$ و $\sum D^2 = ١٥٦٠٠$ فيعرف عن الانحراف المعياري من عشرات الفرق بين المتغيرات X والمتغيرات Y، ف SD_D :

$$= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{\frac{\sum ١٥٦٠٠}{١٠} - \left(\frac{\sum ٣٤٠}{١٠}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{\frac{١٥٦٠٠ - \frac{٣٤^2}{١٠}}{١٠}}$$

$$= \sqrt{\frac{١٥٦٠٠ - ١١٥٦}{١٠}}$$

$$= \sqrt{٤٠,٤} SD_D$$

$$= ٦,٠٣ SD_D$$

ثم تدخل القيمة في الصيغة التالي:

$$= \frac{\sum D}{N} = \frac{٣٤٠}{١٠} = ٣٤ M_D$$

$$= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{٦,٠٣}{\sqrt{١٠-1}} = \frac{٦,٠٣}{\sqrt{٩}} = \frac{٦,٠٣}{٣} = ٢,٠١ SE_{MD}$$

عرف أن القيمة M_D هي ٣٤، والقيمة SE_{MD} هي ٢,٠١ و:

$$= \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{٣٤}{٢,٠١} = ١٦,٩ t_o$$

قد حصلت الباحثة النتيجة من t_o هي ٠,٥,٠٩ ثم تفسر على t_o بحساب $db = n-1 = 10-1=9$ ، بالنتيجة ٩ يجوز أن يرجع إلى جدول القيمة "t" في مستوى الدلالة (Signifikan) ١% (٣,٢٥) و ٥% (٢,٢٦)، إذن، أن القيمة t_o أكبر عن القيمة t_{test} $٣,٢٥ > ٠,٥,٠٩ > ٢,٢٦$ ولذلك أن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول. ولعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة في مهارة الكتابة

٧- تنقيح الإنتاج

بعد أن تقوم الباحثة بتجربته في المجموعة الصغيرة فتقوم الباحثة بتحسين الإنتاج لأجل الإنتاج محسنا ومتكملا لأستعمل في عملية التعليم. لأن ظاهرا النقص الإنتاج التجريب في أثناء التعليمية. فتلتزم الباحثة إن توفير الإنتاج وتحسينه حتى زال الإنتاج كاملا.

٨- تجريبية تطبيق الإنتاج

وبعد تنقيح الإنتاج تختبر الباحثة في الفرقة الواسعة يعني المستوى الثاني (VIII/٢) بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar. وتبدأ الباحثة التجربة في التاريخ ٢٠ حتى ٢٢ مايو ٢٠١٧ م. واستغرق الباحثة ثلاثة لقاءات، وأما التوقيت التجريبي الذي قامت الباحثة باستعمال لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" فهو في الجدول التالي:

الجدول ٩-٤

توقيت عملية التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" في مجموعة كبيرة

اللقاء	اليوم	التاريخ	الساعة
اللقاء الأول	السبت	٢٠ مايو ٢٠١٧	٠٩,٠٥ - ٠٧,٤٥
اللقاء الثاني	السبت	٢٠ مايو ٢٠١٧	١٠,٤٥ - ٠٩,٠٥
اللقاء الثالث	الاثنين	٢٢ مايو ٢٠١٧	٠٩,٠٥ - ٠٧,٤٥

وأما أنشطة الباحثة والطلبة في تطبيقها كما الجدول الآتي:

الجدول ١٠-٤

إجراء التعليم (اللقاء الأول)

الموضوع : مباراة في كرة القدم

زمن الدرس : ١ × ٣٠ دقيقة

أنشطة الباحثة	أنشطة الطلبة
- دخلت الباحثة الفصل بإلقاء السلام	- يرد الطلبة السلام
- تعرّف الباحثة اسمها وتشرح أهداف التعليم اليوم	- يستمع الطلبة إلى شرح الباحثة
- تعطي الباحثة الفرصة الطلبة أن تعرّف أنفسهم	- يعرف الطلبة أنفسهم في اللقاء الأول سرعة
- تقدم الباحثة الاختبار القبلي للطلبة	- يجيب الطلبة أسئلة الاختبار القبلي
- تختتم الباحثة بإلقاء السلام قبل الخروج من الفصل	- يرد الطلبة السلام

الجدول ١١-٤

إجراء التعليم (اللقاء الثاني)

الموضوع : مباراة في كرة القدم

زمن الدرس : ١ × ٤٥ دقيقة

أنشطة الباحثة	أنشطة الطلبة
مقدمة	
- دخلت الباحثة الفصل بإلقاء السلام	- يرد الطلبة السلام
- تشرح الباحثة أهداف التعلم اليوم	- يستمع الطلبة إلى شرح الباحثة عن أهداف التعليم
لب النشاط التعليمي	
- تعطي الباحثة النص عن مباراة في كرة القدم	- يهتم الطلبة بالنص المعروض
- تقرأ الباحثة النص عن مباراة كرة القدم	- يستمع الطلبة إلى قراءة الباحثة
- تطلب الباحثة الطلبة الأسئلة لتقديم عن المفردات الصعبة	- يسأل الطلبة عن المفردات الصعبة
- تأمر الباحثة الطلبة بأن يقرأوا النص مرة أخرى	- يقرأ الطلبة النص عن مباراة في كرة القدم
- تأمر الباحثة الطلبة بأن يحفظوا المفردات	- يحفظ الطلبة المفردات

اختتام	
- تحت الباحثة الطلبة على الدوافع في تعلم اللغة العربية	- يستمع الطلبة إلى حث الباحثة
- تحتّم الباحثة بقراءة "الحمد لله ربّ العالمين".	- يقرأ الطلبة "الحمد لله ربّ العالمين" جماعة.
- تخرج الباحثة بنتيجة السلام	- يرد الطلبة السلام

الجدول ١٢-٤

إجراء التعليم (اللقاء الثالث)

الموضوع : مباراة في كرة القدم

زمن الدرس : ١ × ٤٥ دقيقة

أنشطة الباحثة	أنشطة الطلبة
مقدمة	
- دخلت الباحثة الفصل باللقاء السلام	- يرد الطلبة السلام
- تشرح الباحثة أهداف التعلم اليوم	- يستمع الطلبة إلى شرح الباحثة عن أهداف التعليم
- تطلب الباحثة الطلبة لتشكيل مجموعات	- يشكل الطلبة مجموعات
لب النشاط التعليمي	
- تطلب الباحثة الطلبة لفتح لعب	- فتح الطلبة لعب الكمبيوتر

	الكمبيوتر
- يهتم الطلبة بشرح الباحثة	- تشرح الباحثة خطوات لعب الكمبيوتر
- يهتم الطلبة بالمفردات الواردة في لعب الكمبيوتر من تكريرها ويحفظونها	- تأمر الباحثة بأن يهتم الطلبة بالمفردات الواردة في لعب الكمبيوتر من تكريرها حتى يحفظوها
- يفهم الطلبة المعاني أو المراد من الجمل التي تكون في لعب الكمبيوتر	- تأمر الباحثة الطلبة بأن يفهموا المعاني أو المراد من الجمل التي تكون في لعب الكمبيوتر
- يفهم الطلبة معنى الفقرة ويشرحون أمام زملائهم	- تأمر الباحثة الطلبة بأن يفهموا معنى الفقرة فيمكنهم أن يشرحوا أمام زملائهم
- يهتم الطلبة بشرح الباحثة عن لن/لام التعليل + المضارع	- تشرح الباحثة عن لن/لام التعليل + المضارع
- يتأمل الطلبة إلى الأفعال المضارعة بعد الدخول عليها عوامل ناصبة من تغييرها في المفرد أو التثنية أو الجمع	- تأمر الباحثة الطلبة بأن يتأملوا إلى الأفعال المضارعة بعد الدخول عليها عوامل ناصبة من تغييرها في المفرد أو التثنية أو الجمع
- يتأمل الطلبة إلى الأفعال المضارعة التي دخلت عليها عوامل ناصبة ثم ويجررون جملا أخرى من هذه الأنماط	- تأمر الباحثة الطلبة بأن يتأملوا إلى الأفعال المضارعة التي دخلت عليها عوامل ناصبة ثم تأمرهم بأن يجرروا جملا أخرى من هذه الأنماط
- يظهر الطلبة عن تركيب صحيح من	- تأمر الباحثة الطلبة بأن يبحثوا عن تركيب صحيح من النص

النص ويقرؤونه أمام الفصل	
- تأمر الباحثة الطلبة بأن يلخصوا الفقرة التي في العرض	- يلخص الطلبة الفقرة التي في العرض
اختتام	
- تقدم الباحثة الاختبار البعدي للطلبة	- يرد الطلبة أسئلة الاختبار البعدي
- تطلب الباحثة من الطلبة أن يَحْتَمُوا	- يَحْتَمِ الطلبة المادة التعليمية
- تحث الباحثة الطلبة على الدوافع في تعلم اللغة العربية	- يستمع الطلبة إلى حث الباحثة
- تحتم الباحثة بقراءة "الحمد لله ربّ العالمين"	- يقرأ الطلبة "الحمد لله ربّ العالمين" جماعة.
- تحتم الباحثة التعليم بإلقاء السلام	- يرد الطلبة السلام

(١) تحليل البيانات لمهارة القراءة

إن النتائج التي حصلت عليها الطلبة من الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة، تعرضها الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ١٣-٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة درجات في المجموعة الكبيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البدي
١	أ.م.ف	١٠٠	١٠٠

١٠٠	١٠٠	د.م	٢
١٠٠	٦٠	ح.إ	٣
١٠٠	٦٠	ح.ل	٤
١٠٠	٦٠	إ.ح	٥
١٠٠	٦٠	إ.أ	٦
١٠٠	٦٠	م.ج	٧
١٠٠	٢٠	م.أ	٨
١٠٠	٦٠	م.إ	٩
٨٠	٤٠	م.أ	١٠
١٠٠	٨٠	ن.م	١١
١٠٠	٤٠	ن.أ	١٢
١٠٠	٨٠	ن.س	١٣
١٠٠	١٠٠	ن.ل	١٤
١٠٠	٦٠	ن.أ	١٥
١٠٠	٤٠	نز.أ	١٦
١٠٠	١٠٠	ف.ف	١٧

١٨	ر.ف	٦٠	٨٠
١٩	م.ر	٦٠	١٠٠
٢٠	س.أ	١٠٠	١٠٠
٢١	س.ق	٦٠	١٠٠
٢٢	س.ن	٦٠	١٠٠
٢٣	س.ف	١٠٠	١٠٠
٢٤	أ.ج	٦٠	١٠٠

وأما تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باختبار - ت (t_{test}) كما يلي:

الجدول ١٤-٤

مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة القراءة للمجموعة الكبيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	$D=X-Y$	$D^2=(X-Y)^2$
١	أ.م.ف	١٠٠	١٠٠	٠	٠
٢	م.د	١٠٠	١٠٠	٠	٠
٣	ح.إ	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠
٤	ح.ل	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠

١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	إ.ح	٥
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	أ.إ	٦
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	م.ج	٧
٦٤٠٠	-٨٠	١٠٠	٢٠	أ.م	٨
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	م.إ	٩
١٦٠٠	-٤٠	٨٠	٤٠	أ.م	١٠
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	ن.م	١١
٣٦٠٠	-٦٠	١٠٠	٤٠	أ.ن	١٢
٣٦٠٠	-٦٠	١٠٠	٨٠	ن.س	١٣
.	.	١٠٠	١٠٠	ن.ل	١٤
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	أ.ن	١٥
١٦٠٠	-٦٠	١٠٠	٤٠	ن.ز.أ	١٦
.	.	١٠٠	١٠٠	ف.ف	١٧
٤٠٠	-٢٠	٨٠	٦٠	ر.ف	١٨
١٦٠٠	-٤٠	١٠٠	٦٠	ر.م	١٩
.	.	١٠٠	١٠٠	س.أ	٢٠

٢١	س.ق	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠
٢٢	س.ن	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠
٢٣	س.ف	١٠٠	١٠٠	٠	٠
٢٤	أ.ج	٦٠	١٠٠	-٤٠	١٦٠٠
N=٢٤	-	-	-	$\sum ٧٨٠$	$\sum ٣٥٢٠٠$

بعد حصل $\sum D = ٧٨٠$ و $\sum D^2 = ٣٥٢٠٠$ فيعرف عن الانحراف المعياري من عشرات الفرق بين المتغيرات X والمتغيرات Y، ف SD_D :

$$= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{\frac{\sum ٣٥٢٠٠}{٢٤} - \left(\frac{\sum ٧٨٠}{٢٤}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{\frac{١٤٦٦ - ٣٢^2}{٢٤}}$$

$$= \sqrt{\frac{١٤٦٦ - ١}{٢٤}}$$

$$= \sqrt{٤٣٦} SD_D$$

$$= ٢٠,٨٨ SD_D$$

ثم تدخل القيمة في الصيغة التالي:

$$= \frac{\sum D}{N} = \frac{٧٨٠}{٢٤} = ٣٢ M_D$$

$$= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{٢٠,٨٨}{\sqrt{٢٤-1}}$$

عرف أن القيمة M_D هي ٣٢، والقيمة SE_{MD} هي ٤,٣٥ و:

$$= \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{32}{4,35} = 7,35 t_o$$

قد حصلت الباحثة النتيجة من t_o هي ٧,٣٥. ثم تفسر على t_o بحساب $db = n - 1 = 24 - 1 = 23$ بالنتيجة ٢٣ يجوز أن يرجع إلى جدول القيمة "t" في مستوى الدلالة (Signifikan) ١% (٢,٨١) و ٥% (٢,٠٧). إذن، أن القيمة t_o أكبر عن القيمة t_{test} $2,81 < 7,35 < 2,07$ ولذلك أن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول. ولعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة في مهارة الكتابة.

(١) تحليل البيانات لمهارة الكتابة

إن النتائج التي حصلت عليها الطلبة من الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة، تعرضها الباحثة في الجدول التالي:

الجدول ١٥ - ٤

نتيجة الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الكتابة درجات في المجموعة الكبيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البدي
١	أ.م.ف	٤٠	٦٠
٢	م.د	٦٠	٦٠
٣	ح.إ	٤٠	٤٠
٤	ح.ل	٨٠	٦٠
٥	إ.ح	٢٠	٨٠

٦٠	٨٠	إ.أ	٦
٦٠	٦٠	م.ج	٧
٦٠	٢٠	م.أ	٨
٨٠	٢٠	م.إ	٩
٦٠	٢٠	م.أ	١٠
٦٠	٤٠	ن.م	١١
٨٠	٨٠	ن.أ	١٢
٨٠	٤٠	ن.س	١٣
٦٠	٢٠	ن.ل	١٤
٢٠	٦٠	ن.أ	١٥
٨٠	٢٠	نز.أ	١٦
٦٠	٨٠	ف.ف	١٧
٦٠	٠	ر.ف	١٨
٨٠	٢٠	ر.م	١٩
١٠٠	٨٠	س.أ	٢٠
٨٠	٠	س.ق	٢١

٢٢	س.ن	٤٠	٦٠
٢٣	س.ف	٦٠	٦٠
٢٤	أ.ج	٨٠	٦٠

وأما تحليل البيانات عن نتيجة الاختبار القبلي والبعدي باختبار-ت (t_{test}) كما يلي:

الجدول ١٦-٤

مجموع الفروق بين نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي في مهارة الكتابة للمجموعة الكبيرة

الرقم	أسماء الطلبة	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	$D=X-Y$	$D^2=(X-Y)^2$
١	أ.م.ف	٤٠	٦٠	-٢٠	٤٠٠
٢	م.د	٦٠	٦٠	٠	٠
٣	ح.إ	٤٠	٤٠	٠	٠
٤	ح.ل	٨٠	٦٠	٢٠	٤٠٠
٥	إ.ح	٢٠	٨٠	-٦٠	٣٦٠٠
٦	إ.أ	٨٠	٦٠	٢٠	٤٠٠
٧	م.ج	٦٠	٦٠	٠	٠
٨	أ.م	٢٠	٦٠	-٤٠	١٦٠٠

٣٦٠٠	-٦٠	٨٠	٢٠	م.إ	٩
١٦٠٠	-٤٠	٦٠	٢٠	م.أ	١٠
٤٠٠	-٢٠	٦٠	٤٠	ن.م	١١
٠	٠	٨٠	٨٠	ن.أ	١٢
١٦٠٠	-٤٠	٨٠	٤٠	ن.س	١٣
١٦٠٠	-٤٠	٦٠	٢٠	ن.ل	١٤
١٦٠٠	٤٠	٢٠	٦٠	ن.أ	١٥
٣٦٠٠	-٦٠	٨٠	٢٠	نز.أ	١٦
٤٠٠	٢٠	٦٠	٨٠	ف.ف	١٧
٣٦٠٠	-٦٠	٦٠	٠	ر.ف	١٨
٣٦٠٠	-٦٠	٨٠	٢٠	ر.م	١٩
٤٠٠	-٢٠	١٠٠	٨٠	س.أ	٢٠
٦٤٠٠	-٨٠	٨٠	٠	س.ق	٢١
٤٠٠	-٢٠	٦٠	٤٠	س.ن	٢٢
٠	٠	٦٠	٦٠	س.ف	٢٣
٤٠٠	٢٠	٦٠	٨٠	أ.ج	٢٤

$\sum 35600$	$\sum 740$	-	-	-	$N=23$
--------------	------------	---	---	---	--------

بعد حصل $\sum D = 740$ و $\sum D^2 = 35600$ فيعرف عن الانحراف المعياري من عشرات الفرق بين المتغيرات X والمتغيرات Y، ف SD_D :

$$= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{\frac{\sum 35600}{24} - \left(\frac{\sum 740}{24}\right)^2} SD_D$$

$$= \sqrt{1483 - 9}$$

$$= \sqrt{1474}$$

$$= \sqrt{583} SD_D$$

$$= 24,14 SD_D$$

ثم تدخل القيمة في الصيغة التالي:

$$= \frac{\sum D}{N} = \frac{740}{24} = 30,83 M_D$$

$$= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{24,14}{\sqrt{23}}$$

عرف أن القيمة M_D هي 30,83، والقيمة SE_{MD} هي 0,51:

$$= \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{30,83}{0,51} = 60,45 t_0$$

قد حصلت الباحثة النتيجة من t_0 هي 60,45، ثم تفسر على t_0 بحساب $db = n-1 = 24-1 = 23$ ،
بالنتيجة 23 يجوز أن يرجع إلى جدول القيمة "t" في مستوى الدلالة (Signifikan) 1% (2,81) و 5% (2,07).
إذن، أن القيمة t_0 أكبر عن القيمة t_{test} $2,81 > 60,45 > 2,07$ ولذلك أن الفرض الصفري مردود

والفرض البديل مقبول . ولعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة في مهارة الكتابة .

بعد أن قامت الباحثة بالتجريبية، فلا بد لها أن تعرف عن إجابة الطلبة في تطوير لعب الكمبيوتر ولمعرفة على إجاباتهم الطلبة على استخدام لعب الكمبيوتر . تستخدم الباحثة مقياس التقدير . بإختراع: موافق بشدة = ٤ ، موافق = ٣ ، غير موافق = ٢ ، غير موافق بشدة = ١

الجدول ١٧-٤

قواعد النتيجة عن إجابة الطلبة

النتيجة	قيمة المعلومات
١	غير موافق بشدة
٢	غير موافق
٣	موافق
٤	موافق بشدة

الجدول ١٨-٤

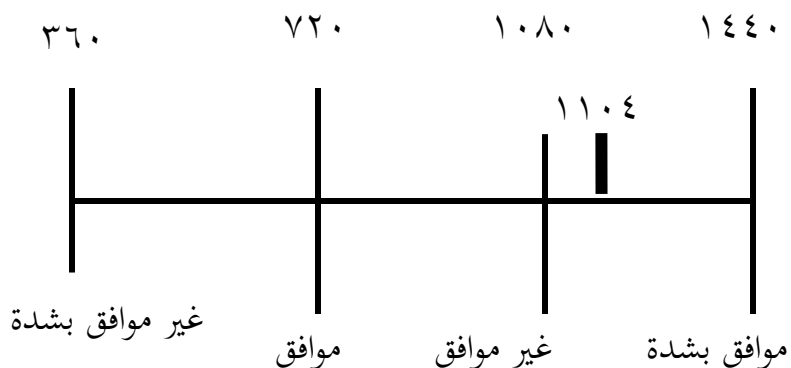
أجوبة إستبانة الطلبة

الرقم	أجوبة الطلبة لكل السؤال															عدد
	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	١٥	
١	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٣	٤٧
٢	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٤	٣	٥٦

٥٦	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٣	٤	٣	٤	٤	٤	٣	٣
٤٦	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٤	٣	٤	٤
٥١	٤	٤	٢	٤	٤	٢	٤	٢	٤	٤	٢	٤	٣	٤	٤	٥
٥١	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٣	٣	٤	٤	٦
٥٤	٤	٤	٣	٣	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٧
٥٩	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٨
٢٠	١	١	٢	١	١	١	١	١	١	١	٤	٢	١	١	١	٩
٥٢	٢	٣	٤	٤	٤	٣	٣	٤	٢	٤	٤	٣	٤	٤	٤	١٠
٦٠	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	١١
٤٦	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	٣	١	٤	٣	٣	٣	٤	٤	١٢
٢٢	١	١	٢	١	١	٢	٣	١	١	١	٢	١	١	٢	٢	١٣
٥٦	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤	١٤
٥٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	١٥
١٨	١	١	٢	١	١	٢	١	١	١	١	٢	١	١	١	١	١٦
٥٧	٣	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٤	٤	٤	٤	٤	١٧
٤٨	٣	٣	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٢	٣	٤	٣	٣	٣	٤	١٨
١٧	١	١	١	١	١	١	١	١	٣	٠	٢	١	١	١	١	١٩

٥٢	٣	٣	٤	٤	٣	٤	٣	٣	٣	٤	٣	٤	٣	٤	٤	٢٠
١٦	١	١	١	١	١	١	١	١	١	١	٢	١	١	١	١	٢١
٦٠	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٢٢
٥٠	٣	٤	٤	٤	٣	٢	٣	٣	٣	٣	٤	٣	٣	٤	٤	٢٣
٥٦	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٣	٣	٣	٤	٤	٤	٤	٤	٤	٢٤
١١٠٤																عدد

ثم، ضرب على أعلى الدرجة وعدد بنود الأسئلة وعدد المستطلعين ($1440 = 24 \times 10 \times 4$)



وأما نتيجة أنشطة الطلبة عند إجراء عملية التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks"، كما يظهر في الجدول التالي:

الجدول ١٩-٤

نتيجة ملاحظة الباحثة

النتيجة الملحوظة				الناحية الملحوظة	الرقم
٤	٣	٢	١		

١	تشرح الباحثة المدة بالوسيلة التعليمية (لعبة الكمبيوتر "Teks Menyusun")	✓		
٢	يهتم الطلبة بشرح الباحثة عن المدة التعليمية باستخدام لعبة الكمبيوتر "Teks Menyusun"	✓		
٣	يستمتع الطلبة إلى بيان المدرسة عن خطوات الاستخدام لعبة الكمبيوتر "Menyusun Teks"	✓		
٣	يسأل الطلبة الباحثة عن بيان الباحثة ما لم يفهموا	✓		
٤	تعطي الباحثة الأمثلة المتعلقة بالمادة التعليمية	✓		
٥	تشرح الباحثة الأمثلة ويهتمونها الطلبة	✓		
٦	يكتب الطلبة الأمثلة أمام الفصل	✓		
٧	انتباه الطلبة عند التعلم باستخدام لعبة الكمبيوتر "Teks Menyusun"	✓		
٨	دوافع الطلبة لإتباع عملية التعليم باستخدام لعبة الكمبيوتر "Menyusun Teks"	✓		

٩	لا يتكلم الطلبة مع أصدقائهم في الفرقة إلا يبحثون عن المادة			
١٠	يلعب الطلبة لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" مع أصدقائهم			
المجموع		٣٦		

تُحسب البيانات من أنشطة الباحثة والطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم باستعمال القانون:^{٢٨}

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

البيان P: النسبة المئوية

f: مجموع القيمة الحسولة عليها

N : النتيجة الكاملة

وتحدد المسند لأنشطة الباحثة والطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم إلى خمسة أحوال:^{٢٩}

٧٨ - ١٠٠٪ = ممتاز

٥٥ - ٥٩٪ = مقبول

٧٦ - ٨٥٪ = جيد جد

٥٤٪ ≥ = ناقص

٦٠ - ٧٥٪ = جيد

وأما قيمة أنشطة الباحثة والطلبة عند إجراء عملية التعليم والتعلم، فهي:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = \frac{3600}{40} = 90\%$$

²⁸AnasSudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali pers, 2012), Hal. 43

²⁹Moh. Matsna, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*, (Tangerang Selatan: Alkitab, 2012). Hal. 235

إعتمادا على البيانات السابقة وجدت الباحثة القيمة $P=9.0\%$ تدل على أنها وقعت بين حد ٨٦-١٠٠% بمعنى ممتاز . فتكون دلالة أن أنشطة الباحثة والطلبة في عملية التعليم والتعلم باستخدام لعب الكمبيوتر تابعة مشتركة بخطوات التعليم والتعلم وعمليته ولهم الرغبة في التعلم.

٩- تنقيح الإنتاج

إن في هذه الخطوة لا تقوم الباحثة بتحسين لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" للإنتاج . لأن لم تجد الباحثة أي النقص في العروض بعد تجريبية أخيرة في المجموعة الكبيرة .

١٠- إنتاج الجماعي

الخطوات النهائية للبحث التطويري هي إنتاج الجماعي . لذلك تكتفى الباحثة بهذه الخطوة، لأن هذا المنتج قد كمل وهو جيد وجميل وجذب ويحب الطلبة إليه .

ب- مناقشة البحث

والمراد بالبحث التطويري (Research and Development) هو طريقة مستخدمة للحصول على إنتاج الشيء المعين والتجريبية الفعلية . ومن أغراض البحث التطويري هي تنمية إنتاج المحصول التربوي وتوظيفه في حال المشاكل الموجودة في عملية التعليمية، وتجري الباحثة بتطوير اللعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مهارة القراءة والكتابة على الخطوات: تحليل الحاجات والمشكلات، وجمع البيانات، وتصميم الإنتاج، وتصديق الإنتاج، وتحسين الإنتاج، وتجريبية الإنتاج، وتنقيح الإنتاج، وتجريبية تطبيق الإنتاج، وتنقيح الإنتاج، وإنتاج الجماعي .

ولمعرفة على فعالية لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks"، قامت الباحثة بتجريبية الإنتاج في المجموعة الكبيرة وهي الطلبة في الفصل الثاني VIII/٢ ب MTs Darul Hikmah Aceh Besar . وقامت الباحثة بالاختبار القبلي والبعدي، فحصلت الباحثة على النتيجة باستخدام نظام "T" في مهارة القراءة ٧,٣٥ ومهارة الكتابة ٥,٩٦ حيث إذا كانت نتيجة (t_{test}) متساوية أو أكبر (t_{tabel}) فيكون الفرض الصفري مقبولا والفروض

البديل مردودا . وإذا كانت نتيجة (t_{test}) لم تبلغ إلى نتيجة (t_{tabel}) فيكون الفرض الصفري مقبولا والفرض البديل مردودا .

وحصلت الباحثة النتيجة من t_o هي ٧,٣٥ (القراءة) و ٥,٩٦ (الكتابة)، ثم فسرت على t_o بحساب $db = n - 1 = 24 - 1 = 23$ ، بالنتيجة ٢٣ يجوز أن يرجع إلى جدول القيمة "t" في مستوى الدلالة (Signifikan) ١% (٢,٨١) و ٥% (٢,٠٧) إذن، أن القيمة t_o أكبر عن القيمة t_{tabel} يعني في مهارة القراءة $٢,٨١ > ٧,٣٥ > ٢,٠٧$ ومهارة الكتابة $٢,٨١ > ٥,٩٦ > ٢,٠٧$. ولذلك أن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول . ولعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا لترقية قدرة الطلبة في مهارة القراءة والكتابة .

ج- تحقيق الفروض

وأما الفروض الذي إفترضتها الباحثة في هذه الرسالة هي:

١) الفرض في مهارة القراءة

أ) الفرض البديل (H_a): إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة في القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar وهذا الفرض مقبول كما حسبت الباحثة أن نتيجة الاختبار-ت (t_{test}) أكبر من نتيجة الجدول-ت (t_{table}) يعني $٢,٨١ > ٧,٣٥ > ٢,٠٧$

ب) الفرض الصفري (H_o): إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة في القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar وهذا الفرض مردود لأن نتيجة الاختبار-ت (t_{test}) أكبر من نتيجة الجدول-ت (t_{table}) .

٢) الفرض في مهارة الكتابة

أ) الفرض البديل (H_a) : إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالا في ترقية قدرة الطلبة في الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar وهذا الفرض مقبول كما حسبت الباحثة أن نتيجة الاختبار-ت (t_{test}) أكبر من نتيجة الجدول-ت (t_{table}) يعني $٢,٨١ > ٥,٩٦ > ٢,٠٧$

ب) الفرض الصفري (H_0) إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يكون فعالاً في ترقية قدرة الطلبة في الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar • وهذا الفرض مردود لأن نتيجة الاختبار - t_{test} أكبر من نتيجة الجدول - t_{table} •

الفصل الخامس

الخاتمة

وقد بحثت الباحثة في الفصول السابقة ما يتعلق على عرض البيانات وتحليلها . وتقدم في هذا الفصل الخلاصة، كما يلي:

أ- نتائج البحث

١- إن في تطوير لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" يستعمل الباحثة على الخطوات: تحليل الحاجات والمشكلات، وجمع البيانات، وتصميم الإنتاج، وتصديق الإنتاج، وتحسين الإنتاج، وتجريبية الإنتاج، وتحسين الإنتاج، وتجريبية تطبيق الإنتاج، وتحسين الإنتاج، إنتاج الجماعي .

٢- إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مهارة القراءة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar يكون فعالاً . وذلك كما ظهر في تحليل أجوبة الطلبة في أثناء إجراء التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" . حصلت الباحثة على نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي مختلفان . إن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول لأن حصلت الباحثة على أن نتيجة (t_{test}) أكبر من نتيجة (t_{tabel}) .

٣- إن استخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مهارة الكتابة بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar يكون فعالاً . وذلك كما ظهر في تحليل أجوبة الطلبة في أثناء إجراء التعليم باستخدام لعب الكمبيوتر "Teks Menyusun" . حصلت الباحثة على نتيجة الاختبار القبلي ونتيجة الاختبار البعدي مختلفان . إن الفرض الصفري مردود والفرض البديل مقبول لأن حصلت الباحثة على أن نتيجة (t_{test}) أكبر من نتيجة (t_{tabel}) .

ب- المقترحات

قبل إنتهاء الباحثة على تأليف الرسالة، أرادت أن تقدم بعض الاقتراحات الضرورية للحصول على النجاح كما يلي:

- ١- ترجو الباحثة من مدرس ومدرسة اللغة العربية بـ MTs Darul Hikmah Aceh Besar لاستخدام لعب الكمبيوتر "Menyusun Teks" في مهارة القراءة والكتابة وبتطبيقه يقدر على ترقية الدوافع، ويأثر على تنمية رغبة الطلبة في القراءة والكتابة.
- ٢- ترجو الباحثة من الطلبة أن يتعلموا اللغة العربية جيدا لأنها ترى أن ارتقاء تحصيل الطلبة على اللغة العربية عال.
- ٣- ترجو الباحثة من المدرسة أن تكمل الوسائل التعليمية لتعليم اللغة العربية.

المراجع

أ- المراجع العربية

- سلامي بنت محمود. المدخل إلى تعليم العربية (بندا آتشية: الرانيري فرس، ٢٠٠٤)
- ناصر مصطفى عبد العزيز . الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها (الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٣)
- المختار الطاهر حسين . تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في ضوء المناهج الحديثة (الهرم: الدار العالمية للنشر والتوزيع، ٢٠١١)
- أحمد فؤاد . المهارات اللغوية ما هيتها وطرائق تنميتها، (الرياض: دار المسلم، ٢٠١٠)
- سعيد لافي، تعليم اللغة العربية المعاصرة، (القاهرة: عالم الكتاب، ٢٠١٥)
- صالح بن حمد العشاف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، (الرياض: مكتبة العبيكان ٢٠٠٠)
- إبراهيم مذكور وأصحابه، المعجم الوجيز، (مجمع اللغة العربية: ١٩٩٥)
- عبد القادر محمود البكر، كافة حقوق الطبع والنشر والترجمة محفوظة للناسر، (القاهرة، دار السلام، ٢٠٠٦)
- سام عمار، إتجاهات حريثة في تدريس اللغة العربية، (بيروت، مؤسسة الرسالة، ٢٠٠٢)

ب- المراجع الإندونيسية

- Ulin Nuha. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. DIVA Press
- Thejasaputra. 2003. *Bermain, Mainan, Permainan*. Cetakan ke II. Jakarta. PT Gramedia.
- Nasution. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Cetakan ke III. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014)

Anas sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan* (Bandung: PT Raja Wali)

Moh. Matsna, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*, (Tangerang Selatan: Alkitab, 2012)

ج- المراجع الإنترنت

<http://www.almaany.com>

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: Un.08/FTK/PP.00.9/12461/2016

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan 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 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 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 Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proppsal Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Arab tanggal 23 Desember 2016

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Salami Mahmud, MA sebagai pembimbing pertama
2. Drs. Asyraf Muzaffar, M. Eval sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi:
- Nama : Rosmalita
- NIM : 221323980
- Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
- Judul Skripsi : **بالكمبيوتر في مهارة القراءة والكتابة، البحث والتطوير** "Menyusun Teks"

MTs Darul Hikmah Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2017-2018
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu yang dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kesalahan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Desember 2016

An. Rektor
Dekan


Dr. Muhibburrahman, M.Ag
NIP. 19710908 200112 1 001

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 BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 • Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac

Nomor: B- 3501 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/ 04 / 2017

05 April :

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpulkan Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini mem-
saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a	:	Rosmalita
N I M	:	221 323 980
Prodi / Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Arab
Semester	:	VIII
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	:	Komplek Perumahan Rekompak

Untuk mengumpulkan data pada:

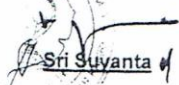
MTs Darul Hikmah, Aceh Besar

Dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah
Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Tadhwiirul Lakbi "Menyusun Teks" Bikomputer Fi Mahaaratil Qira'ah Walkitaabah

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan
terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Ak
Kelembagaan,


Sri Suvanta

Kode: 8236

BAG LUNAM BAG LUNAM



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA "DARUL HIKMAH"
Desa Kajhu Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar Prov Aceh
Alamat : Jl Laksamana malahayati km 8,5 krueng raya Banda Aceh
Email : mts_darulhikmah2008@yahoo.com

Nomor : Mts.01.04.25/ 68 / 2017
Lampiran :
Perihal : Sudah Mengadakan Penelitian

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Berdasarkan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Nomor : B-3501/Un.08/TU-FTK TL.00/04/2017, tanggal 5 April 2017 Dengan ini Kepala Sekolah MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam menerangkan bahwa :

nama : Rosmalita
NIM : 221323980
prodi/jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
semester : VIII
fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam

Telah melakukan penelitian pada MTsS Darul Hikmah Kajhu Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 13 Mei s/d 22 Mei 2017 dalam rangka menyusun Skripsi dengan judul :

"Pengembangan Game " Menyusun Teks" Dengan Komputer Pada Keterampilan Membaca dan Menulis (Penelitian Pengembangan Pada MTsS Darul Hikmah Aceh Besar)"

Demikianlah untuk dapat dipergunakan seperlunya dan atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih

Kajhu, 16 Juni 2017
Kepala Madrasah
M. H. Sidiq, S.Pd.I

LEMBARAN OBSERVASI PAKAR

Nama Pakar : Dr. Salami Mahmud, M.A

Jabatan : Dosen

Mohon pendapat dan masukan Bapak/ Ibu tentang Game Komputer "Menyusun Teks" yang digunakan dalam ketrampilan membaca dan menulis, guna dalam membantu pengembangan Game Komputer "Menyusun Teks" tersebut.

A. Kualitas Desain

Desainnya sudah bagus dan mudah dipahami petunjuknya.

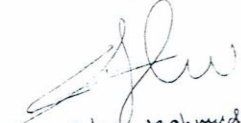
B. Spesifikasi Desain

- Permainan bahasa dalam bentuk Software
- Menggunakan Power Point
- Menggunakan Laptop standar

C. Daya Tarik Media

Media ini sangat menarik karena selaras dengan era digital, sehingga sesuai dengan lingkungan anak secara fisik dan mental untuk belajar bahasa Arab.

Validator


(Dr. Salami Mahmud, M.A)

LEMBARAN OBSERVASI PAKAR

Nama Pakar : Moch. Fajarul Falah, MA, Ph.D

Jabatan : Dosen

Mohon pendapat dan masukan Bapak/ Ibu tentang Game Komputer "Menyusun Teks" yang digunakan dalam ketrampilan membaca dan menulis, guna dalam membantu pengembangan Game Komputer "Menyusun Teks" tersebut.

A. Kualitas Desain

- Standar
- Perlu disempurnakan beberapa item yg di perlukan dari excel.
- ditambahkan menu persekoran hasil permainan

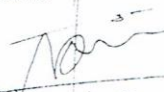
B. Spesifikasi Desain

- Ditambahkan tombol yg berfungsi untuk view halaman muka
- ✓ - Ditambahkan tombol exit dari program
- Saran: ditambahkan program macro yg terdapat dalam excel.

C. Daya Tarik Media

- Kurang menarik.
- Hendaknya ditambahkan ornamen / warna

Validator


Moch. Fajarul Falah, MA, Ph.D

PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian:

Pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini berdasarkan pada pelaksanaan pembelajaran yang saudara amati

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan realisasi untuk setiap pertanyaan berikut sesuai dengan pengamatan saudara saat pembelajaran:

Aktivitas Guru

Y = ya (1)

T = Tidak (2)

Contoh: untuk poin 1 yaitu guru selalu memberikan apersepsi pada pembukaan pembelajaran, apabila guru melakukannya maka observer harus menyontren (✓) pada kolom Y, apabila guru tidak melakukannya maka observer menyontren (✓) pada kolom T.

Aktivitas Siswa

Diberi Skor (4) jika $17 \leq I \leq 22$

Diberi Skor (3) jika $12 \leq I \leq 16$

Diberi Skor (2) jika $6 \leq I \leq 11$

Diberi Skor (1) jika $0 \leq I \leq 5$

Contoh: jika ada 4 siswa yang mendengarkan guru dengan baik maka observer harus menyontren (✓) pada kolom 1, karena 4 siswa berada dalam interval $0 \leq I \leq 5$ dengan skor 1. Begitu juga dengan yang lainnya. Jadi harus benar- benar melihat aktivitas siswa.

Keterangan Skor:

No	Jumlah Presentasi	Kategori
1	$80,00 \% \leq \mu \leq 100 \%$	Sangat Tinggi
2	$60,00 \% \leq \mu \leq 79,99 \%$	Tinggi
3	$40,00 \% \leq \mu \leq 59,99 \%$	Sedang
4	$20,00 \% \leq \mu \leq 39,99 \%$	Rendah
5	$0,00 \% \leq \mu \leq 19,99 \%$	Sangat Rendah

Keterangan: μ = presentase tiap aspek

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA GAME KOMPUTER “MENYUSUN TEKS”

Pertemuan ke- :

Hari/ Tanggal :

Jam :

Materi :

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi						Ket
		Y	T	1	2	3	4	
1	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran Game Komputer “Menyusun Teks”							
2	Siswa memperhatikan penjelasan materi dengan menggunakan Game Komputer “Menyusun Teks”							
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang prosedur penggunaan Game Komputer “Menyusun Teks”							
4	Siswa berani mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum jelas							
5	Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi pelajaran dan siswa memperhatikannya							
6	Siswa menjawab soal didepan kelas							
7	Siswa senantiasa mengikuti pembelajaran yang menggunakan Game Komputer “Menyusun Teks”							
8	Siswa terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Game Komputer “Menyusun Teks”							
9	Siswa hanya terfokus pada materi pembelajaran yang menggunakan Game Komputer “Menyusun Teks”							
10	Siswa bermain Game Komputer “Menyusun Teks” bersama temannya							

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: MTs Darul Hikmah
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas / Semester	: VIII / II (Genap)
Alokasi Waktu	: 1 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama Islam
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di madrasah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar

1. Membaca dengan mufradat dan ‘ibarat tentang اللاعبين المهنيّون dan struktur kalimat yang mengandung لن / لام التعليل + المضارع
2. Menulis (insyak muwajjahah) dengan mufradat dan ‘ibarat tentang اللاعبين المهنيّون dan struktur kalimat yang mengandung لن / لام التعليل + المضارع

C. Indikator

1. Membaca teks qiraah tentang اللاعبين المهنيّون dengan makhraj dan intonasi yang baik dan benar
2. Menjawab pertanyaan sesuai dengan kandungan teks qiraah
3. Membedaan pernyataan yang sesuai atau tidak dengan kandungan teks qiraah
4. Melengkai kalimat yang mengandung struktur لن / لام التعليل + المضارع

5. Menjawab beberapa pertanyaan tentang اللاعبين المهنيون yang mengandung struktur
لن/ لام التعليل + المضارع

D. Materi Pembelajaran

اللاعبون المهنيون (Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

Metode : Intiqaiyyah
Diskusi
Tanya jawab

F. Sumber Pembelajaran, Alat, dan Media

- Hidayat. 2015. *Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Semarang. PT Karya Toha Putra
- Kamus Bahasa Arab-Indonesia dan Indonesia-Arab
- Laptop, Infokus, cok sambung, spidol
- Game Komputer “Menyusun Teks”

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)

- Siswa menjawab salam, kemudian membaca doa sebelum belajar setelah mendapatkan instruksi dari guru
- Siswa merespon apersepsi dari guru (Mengaitkan Pembelajaran tentang اللاعبين المهنيون dengan kehidupan siswa)
- Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran
- Siswa membentuk 4 kelompok atas intruksi dari guru

2. Kegiatan Inti (30 menit)

(Mengamati)

- Siswa membuka Game Komputer “Menyusun Teks” atas intruksi dari guru
- Siswa memperhatikan prosedur penggunaan pada Game Komputer “Menyusun Teks”
- Siswa memperhatikan mufradat pada Game Komputer “Menyusun Teks” dan melafalkannya dengan beberapa kali pengulangan (hingga menguasai)

- d. Siswa memperhatikan potongan teks pada Game Komputer “Menyusun Teks” selanjutnya membacanya diwakili oleh beberapa orang siswa
- e. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait struktur لن / لام التعليل + المضارع

(Menanya)

- a. Siswa menanyakan kata yang tidak dipahami selain mufradat yang telah ada dalam program Game Komputer
- b. Siswa bertanya tentang teks yang tidak dipahami

(Mengeksplorasi)

- a. Guru menstimulasi siswa untuk menjawab pertanyaan seputar teks dan mufradat
- b. Peserta didik menyebutkan perubahan yang terjadi pada fiil mudhari yang bersandar dengan لن / لام التعليل + المضارع setelah mendengar penjelasan dari guru.

(Menalar)

- a. Siswa mencari susunan kalimat yang benar yang terdapat pada game “menyusun teks”

(Mengkomunikasikan)

- a. Siswa menunjukkan susunan kalimat yang benar dan membacanya dengan baik di depan kelas

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Guru mengevaluasi kemampuan siswanya dengan media memberikan LKS
- b. Siswa menyimpulkan pelajaran terkait tema yang dibantu oleh guru.
- c. Guru bertanya pendapat siswa tentang proses belajar mengajar hari ini.
- d. Pembelajaran diakhiri dengan salam

H. Penilaian

Teknik dan bentuk insrumen

Teknik	Bentuk
Pengamatan sikap	Lembar pengamatan sikap
Tes Lisan	Lembar penilaian

1) Instrumen penilaian kompetensi sikap

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			
		Religius	Jujur	Tanggung jawab	Santun
1.					
2.					
3.					
4.					
...					

Keterangan :

- Baik / sering : 70 – 100
 - Kurang / kadang-kadang : 46 – 69
 - Cukup / tidak pernah : 0 – 45
- Penskoran nilai : jumlah skor ÷ 5 x 100*

2) Instrument penilaian tes lisan

No.	Aspek yang dinilai	skor
1.	Pelafalan	1 – 4
-	Pelafalan sudah tepat	4
-	Pelafalan cukup tepat	3
	Pelafalan kurang tepat	2
	Pelafalan tidak tepat	1
2.	Kelancaran	1 – 4
	Sudah lancar	4
	Cukup lancar	3
	Kurang lancar	2
	Tidak lancar	1
3.	Kesesuaian dengan pola/kaidah	1 – 4
	Sudah sesuai	4
	Cukup sesuai	3
	Kurang sesuai	2
	Tidak sesuai	1
	Skor maksimal	12

- Teknik penilaian : *performance*
 - Instrumen penilaian : *praktek*
- Nilai akhir = jlh skor perolehan ÷ jlh skor maks. *100 = ...÷12*100 = ...*

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah
		Pelafalan	Kelancaran	Kesesuain dengan pola	
1					
2					
3					
4					
5					
...					

Banda Aceh, 22 - 05 - 2017

Mengetahui,
peneliti

Kepala sekolah

(Mauliadi, S.Pd.i)

Nip :

(Rosmalita)

Nim : 221323980

تَدْرِيب (١) : اِحْتَزْ (ص) أَوْ (خ) وَفَقًا لِنَصِّ الْقِرَاءَةِ

١- ص خ - يَذْهَبُ إِلَيَّاسُ إِلَى الْمَلْعَبِ بِالسِّيَّارَةِ

٢- ص خ - الْمَلْعَبُ بَعِيدٌ مِنَ الْبَيْتِ

٣- ص خ - إِلَيَّاسُ وَأَبُوهُ يَذْهَبَانِ إِلَى مَلْعَبِ الْمَدِينَةِ

٤- ص خ - لَا يَجْرِي اللَّاعِبُ رَقْمَ ١٠ بِسُرْعَةٍ

٥- ص خ - اللَّاعِبُ رَقْمَ ٩ يَضْرِبُ الْكُرَّةَ بِقُوَّةٍ

تَدْرِيب (٢) : اِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِكَلِمَةٍ مُنَاسِبَةٍ مِنَ الصُّنْدُوقِ!

١- يَجْرِي اللَّاعِبُ رَقْمَ ١٠ بِسُرْعَةٍ وَيُصِيبُ.....

٢- يَتَكَلَّمُ..... مَعَ اللَّاعِبِ

٣- لَنْ نَذْهَبَ إِلَى..... بِالسِّيَّارَةِ.

٤- وَ... الْأَخِيرَةُ فِي هَذِهِ الْمِبَارَةِ وَاحِدًا- ثَلَاثَةً

٥- نُشَاهِدُ... فِي كُرَّةِ الْقَدَمِ بَيْنَ فَرِيقٍ (بِنْدَا آشِيهِ) وَفَرِيقٍ

(جَاكِرَتَا)

مَلْعَب - المِينَاد

الْهَدَف - مُبَارَة

النَّيْجَة - الْحَكَم

SOAL POST TEST

تَدْرِيب (١) : اِحْتَرِ (ص) أَوْ (خ) وَفَقًا لِنَصِّ الْقِرَاءَةِ

١- ص خ — يَجْلِسُ إِيَّاسُ أَمَامَ التِّلْفِزِيُونِ لِيُشَاهِدَ الْمُبَارَاةَ

٢- ص خ — إِيَّاسُ يَسْكُنُ فِي الْمَدِينَةِ

٣- ص خ — يَذْهَبُ إِيَّاسُ إِلَى الْمَلْعَبِ بِالْأَتُوبِيسِ

٤- ص خ — اللَّاعِبُ رَقْمُ ٧ لَا يُصِيبُ الْهَدَفَ

٥- ص خ — لَا يَجْرِي اللَّاعِبُ رَقْمُ ٩ بِسُرْعَةٍ

تَدْرِيب (٢) : اِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِكَلِمَةٍ مُنَاسِبَةٍ مِنَ الصُّنْدُوقِ!

١- نُشَاهِدُ..... فِي كُرَةِ الْقَدَمِ بَيْنَ الْفَرِيقَيْنِ الْكَبِيرَيْنِ

٢- وَ..... الْأَخِيرَةُ فِي هَذِهِ الْمُبَارَاةِ وَاحِدٍ - ثَلَاثَةِ

٣- لَنْ نَرْجِعَ مِنَ الْمَدْرَسَةِ قَبْلَ.....

٤- يَفْتَرِبُ..... لِيَتَكَلَّمَ مَعَ هَذَا اللَّاعِبِ قَلِيلًا

٥- وَفِي صَبَاحِ عِيدِ الْفِطْرِ يُصَلِّي الْمُسْلِمُونَ فِي..... الْمَدِينَةِ

مَلْعَب — المِينَاد

هَدَف — مُبَارَاة

الْتَبْتِجَة — الْحَكَم

ANGKET SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

PETUNJUK PENGISIAN

- Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi prestasi atau nilai raport saudara
 - Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan diri saudara
- Keterangan : **SS**: Sangat Setuju, **S**: Setuju, **TS**: Tidak Setuju, **STS**: Sangat Tidak Setuju
- Bila ada keterangan yang penting mohon untuk dituliskan ketempat yang telah disediakan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar bahasa arab dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks”				
2	Saya suka belajar bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran game komputer “menyusun teks” sebagai media belajar				
3	Saya aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks”				
4	Saya memperhatikan materi pelajaran selama proses pembelajaran dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks”				
5	Saya senang mempelajari bahasa arab dengan media game komputer “menyusun teks” dibandingkan media sebelumnya				
6	Pembelajaran dengan media pembelajaran game komputer “menyusun teks” membuat saya lebih memahami materi pembelajaran				
7	Selama pembelajaran ini saya selalu menanyakan hal-hal yang belum saya ketahui baik kepada teman ataupun guru				
8	Saya berani mengeluarkan ide atau pendapat selama proses pembelajaran dengan media game komputer “menyusun teks”				
9	Media game komputer “menyusun teks” yang digunakan menimbulkan banyak pertanyaan dibenak saya karena bentuk media yang menarik				

10	Saya ingin lebih meningkatkan prestasi pada mata pelajaran bahasa arab setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks”				
11	Pembelajaran dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks” saya lebih mampu memahami materi pelajaran				
12	Menurut saya, media game komputer “menyusun teks” sangat menarik karena dapat menimbulkan ide-ide cemerlang di otak saya				
13	Saya lebih semangat mempelajari bahasa arab pada hari ini karena ada media game komputer “menyusun teks”				
14	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mengikuti pelajaran dengan menggunakan media game komputer “menyusun teks”				
15	Saya banyak meluangkan waktu belajar sebelum mengikuti pembelajaran dengan media game komputer “menyusun teks”				

- Kejujuran saudara dalam pengisian angket ini sangat membantu dalam pengumpulan data

Nukilan Tabel Nilai "t" Untuk Berbagai df.

df atau db	Harga Kritis "t" Pada Taraf Signifikansi:	
	5%	1%
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,84
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,07	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79
26	2,06	2,78
27	2,05	2,77
28	2,05	2,76
29	2,04	2,76
30	2,04	2,75
35	2,03	2,72
40	2,02	2,71
45	2,02	2,69
50	2,01	2,68
60	2,00	2,65
70	2,00	2,65
80	1,99	2,64
90	1,99	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,98	2,61
200	1,97	2,60
300	1,97	2,59
400	1,97	2,59
500	1,96	2,59
1000	1,96	2,58

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Pertemuan ke - 1. Pemberian pre test



Pertemuan ke - 2.

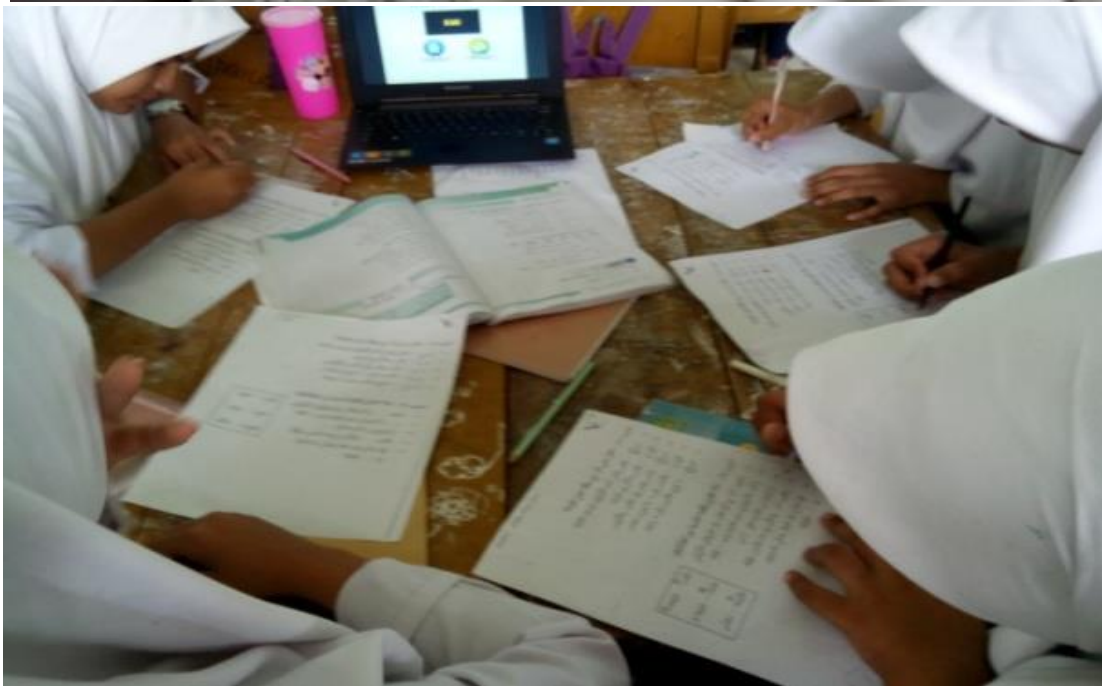
Mengajar tanpa menggunakan game “menyusun teks”



Pertemuan ke - 3

Mengajar menggunakan Game “menyusun teks” dan post test





السيرة الذاتية

أولاً: البيانات الشخصية

- ١- الاسم الكامل : رسماليتا
- ٢- رقم القيد : ٢٢١٣٢٣٩٨٠
- ٣- محل و تاريخ الميلاد : ١٩٩٥ مائو ٢, Seumuleng
- ٤- الجنس : الإناث
- ٥- الدين : الإسلام
- ٦- الجنسية : إندونيسيا
- ٧- الحالة الاجتماعية : غير متزوج
- ٨- العنوان : Kajhu, Aceh besar
- ٩- العمل : طالبة
- ١٠- البريد الإلكتروني : rosmalita95@gmail.com
- ١١- اسم الأب : مختر الدين
- ١٢- العمل : فلاّح
- ١٣- اسم الأم : نور الحياة
- ١٤- العمل : ربة البيت
- ١٥- العنوان : Ds. Seumuleng, kec. Bubon, Kab. Aceh Barat

ثانياً : خلفية التعليم:

- ١- المدرسة الابتدائية (SDN Seumuleng, Aceh Barat, 2007)
- ٢- المدرسة المتوسطة (SMPN 1 Bubon, Aceh Barat, 2010)
- ٣- المدرسة الثانوية (MAN Suak Timah, Aceh Barat, 2013)
- ٤- قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بندا
أتشية، سنة ٢٠١٣-٢٠١٧