الباب الأول

مقدمة

أ- خلفية البحث

إن اللغة العربية هي أفصح اللغات وأغناها وهي اللغة القرآن ولغة الله الذي أنزل وحيه بها. قال الله تعالى في الكتبه الكريم: ("إِنَّآ أَنزَلۡنَٰهُ قُرۡءَٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمۡ تَعۡقِلُونَ").[١] اللغة العربية كغيرها من اللغات مجموعة من الرموز المتمثلة في الحروف الهجائية العربية التي يستند على نطق واحد منها أو أكثر أصوات معينة, تعطي دلالات يدركها من يفهم هذه اللغة, فاللغة العربية مجموعة من الرموز الخاصة بها. وهي متفرعة إلى: القواعد النحوية, والصرفية, والبلاغية, والإملائية, واخاط, والتعبير الشفهي و الكتابي, و القراءة, والمخفوظات والنصوص الأدبية.[٢]

وللغة العربية أربعة أنواع من المهرات هي مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة, ومهارة الكتابة .ولكلّ من المهارة تتعلّق بالمهارة الأخرى. فلا يمكن أن تحصل على تلك المهارات إلّا بالممارسة الكثيرة.[٣]

اللعبة اللغويّة هي الوسيلة الجديدة التي تنفع في تدريس اللغة العربية. و الحاصل من تلك اللعبة تأثير إيجابي في توكيل مهارة اللغة, لأن المهم في عملية تدريس اللغة العربية المقتص الحال المسرور. [٤]

اللعبة اللغوية يهدف إلى نيل السرور أو تدريب مهارات اللغة (مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، و مهارة القراءة، و مهارة الكتابة) وعناصر اللغة (المفردات والقواعد). إذا كانت اللعبة سرورا لكن لا تنال مهارة اللغة أو عنصر معين, فذلك ليست من لعبة اللغة. والعكس من ذلك، إذا كانت النشاط تهدف

---

[١] القرآن وترجمة معانية باللغة الإندونيسيّة, سورة يوسف ٢:١٢

[٢] حنان سرحان عواد التمري, تدريس اللغة العربية الأساليب والإجراءات, مكة مكرمة. ص. ١١

[٣] بترجم من: Taufiq, *Pembelajaran Bahasa Arab MI*, (Surabaya : PMN,2011), h. 53

[٤] ترجم من : Abdul Wahab Rasyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang : UIN- ٢٠٠٩), h. 79 Malang Press,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

إلى تدريب مهارة اللغة أو عنصر معين، ولكن ليست سارّة، فهذا لا يسمى اللعبة اللغوية. وبهذا، كانت النشاط تحصل أن تذكر اللعبة اللغوية إذا كانت النشاط تحتوى سرورا وتدريب مهارة اللغة أو عنصر اللغة المعين.[٥]

وقيل أنّ التلاميذ في الحقيقة يحتاج على اللعبة وتسليكو حتين التعلم وبعده. يحيط التعليم بحالة شدة اهتمام خاليا هادئا وبنغم واحد فأدى إلى التلاميذ يشعرون التعب وسمل. فلذلك اللعبة يشكل اهتمام لتطور الذكاء وجسمانيات الطبيعيات الأبناء.[٦]

يمر باللعبة يستطيعون الأبناء يدرب قدرة لغويته ويتطور ابتكاراته وخياليه والتعاون في الفرقة ويحصل على الحبرة التى السعيدة.

تنقسم مهارة الكتابة إلى ثلاثة أقسام : تشكل الأبجدية, و الإملاء, و الأفكار الذي يعبر عنها من خلال الكتابة و في العادة يذكر بالإنشاء التحريري.[٧] مهارة الكتابة هي مهارة تحتاج في هذا الزمان, لأنها مهارة الكتابة لتكون احد وسيلة لتعبير عن الأفكار و المشاعر مثل الرجاء أو أي شيئ فيه تفكير و شعور الإنسان.[٨]

أما هنا فتبحث الباحثة عن مهارة الكتابة فهي تساعد الطلاب في كتابة المفردات, لأن في الحقيقة طلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان فهموا مفردات اللغة العربية و لكن بعض من الطلاب لم تستطيعوا في الكتابة و صعب على الطلاب ليكتبوا المفردات جيدا و صحيحا. لذلك الخطوة الأولى تستعمل الباحثة بتطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* في

---

[٥] ترجم من: Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,* (DIVA Press :Cetakan Pertama, 2011), h. 32-33

[٦] يترجم من: A. Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 30

[٧] يترجم من : Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : Humoria, 2009), h. 156

[٨] يترجم من : Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jogyakarta : DIVA Press, 2012), h. 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

تعليم الكتابة لكي يشعر الطلاب بالسرور بتعليم اللغة العربية, و هذه لعبة يقدر الطلاب بنفسهم.

ومن المظاهر الموجودة، أرادت الباحثة أن تبحث هذه المسألة تحت الموضوع" فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان".

ب- قضايا البحث

إذا نظرنا إلى هذا الموضوع فوجدنا كثيرا من المسائل التي تتعلق به، وكي لا يخرج هذا البحث من الموضوع المكتوبة و يجتنب هذا البحث عن الأخطاء فقدم الباحث قضايا البحث كما يلي:

١- كيف تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان ؟

٢- كيف كفاءة مهارة كتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان ؟

٣- كيف فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان ؟

ج- اهداف البحث

كان في كل البحث أهداف، وأهداف البحث مناسبة بمشروع البحث. وكان أهداف البحث في هذا البحث العلمي كما يلي:

١. لمعرفة تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

٢. لمعرفة كفاءة مهارة كتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٣. لمعرفة فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

د– منافع البحث

بهذه البحث العلمي أراد الباحثة أن يكون نافعا كما يلي:

أ. للباحث : منفعة البحث العلمى للباحثة ,منها :زيادة العلوم للباحث لاستيفاء شرط من شروط الإمتحان الإلحاقي لحصول الشهادة بالدرجة الطقة الولى (S.pd.I)، فى كلية التربية شعبة تعليم اللغة العربية جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

ب.لطلاب : يستطيع الطلاب أن يستلم الدرس باستعمال اختلاف لعبة التعليم من المدرّس

ج. للمدرسة والمدرسات : ليعرفهم على لعبة التدريس صندوق الكتابة *(writing case)* وأهمية تكوينها، وكذلك ليكون مادة مقارنة لإصلاح منهاج البيئة في الدستقبل

د. للعامة : لتنبيه المسلمين ليكون وا ليحثوا أولادهم في دراسة اللغة العربية دائما ليفهم معاني مصدر شريعة دينهم، أي دين الإسلام، والمصدر هي القرآن الكريم والأحاديث النبوية.

هـ– مجال البحث و حدوده

أما مجال البحث وحدوده الذي أراد الباحثة في هذا البحث بالنظر إلى مسئلته ومكان البحث تنقسمها الباحثة بما يلي:

١. قامت الباحثة البحث عن فهم المفردات باستخدام الاستراتيجية تعلبم صندوق الكتابة *(writing case)* في تعليم اللغة العربية.

٢. قامت الباحثة هذا البحث لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٣. عقدت الباحثة عن بحث العلمى لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان خمس مرات لنيل نتيجة واضحة ومعينة.

و- توضيح الموضوع وتحديده

وأراد الباحث أن يوضح موضوع بحثه كما يلي:

فعالية : هي متعلقة بالحاصل المقصود أما الفعال في استعمال الوسيلة فيستطيع التلاميذ أن يفهموا اعلام الدراسة جيدا أم لا. أو أهذه الوسيلة تستطيع أن تنال الحاصل الذي يسبب وجود التغيير لدى التلاميذ.[٩]

تطبيق : من كلمة طبق -يطبق – تطبيقا .وهو عند السعياستعمال الشخص والأشخاص الذين يرغبون في إعداد وتنفيذ وتقويم في استعمالذم بمعتٍ يفعل الشيء.[١٠]

اللعبة : الأشياء الجذابة ليفعلها أو الأشياء الآنسة و الجذابة التي تيتطيع أن ترقّي الحث.[١١]

صندوق الكتابة *(writing case)*: هي احدى اللعبة المهارة الكتابة, وهذه اللعبة تستطيع أن تدريب التلميد لترقية المترادفات و يجعل الجملة المفيدة, ويترجمها و يدفع الى تدريس الكتابة.

ترقية : مصدر من رقي- يرقي أي رفعه وصعده.[١٢] أما ترقية في هذا البحث فهي المحاولة الشديدة في عملية التعليم لنيل المقصود التدريسيّ الذي راجي به المعلم أو سواه.

---

[٩] لويس مألوف، *المنجد فى اللغة والأعلام* ، (بيروت : دار المشرق، ١٩٨٧) ،ص. ٣

[١٠] نفس المراجع ، ص. ٣٦

[١١] يترجم من: يترجم من: Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 48

[١٢] لويس معلوف، *المنجد فى اللغة*، المراجع السابق، ص ٥٢٥

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

مهارة الكتابة : هي إحدى المهارة من أربعة المهارات في التعليم اللّغة العربية، مهارة الكتابة التي يستخدم للاتصال غير مباشر.هي أعمال الإنتاجية و معتبر.[١٣] يكثّر الطلاب للكاتب اللغة العربية في القرطاس او في الحاسبة بالترتيب و بالصحيح.

ز- الدراسة السابقة

الإسم : طيّبة الوردة

رقم التسجيل : د٧٢٢٠٩٠٧٤

الموضوع البحث :

فعالية طريقة لعبة عبارة اصطلاحية *(idiom game)* لترقية مهارة الكتابة الطلاب الفصل السابع بمدرسة الإصلاح متوسطة سورابايا.

تحليل البحث

تحليل المستوى الأهمية مهارة الكتابة خصوصا في الإنشاء إلى نتيجة (2,65<8,910>2,00)

الفرق بين البحث و البحث العلمي الذي قدمته حسن عابدين. أن البحث الذي قدمته البحثه أنه استعملت فعالية طريقة لعبة عبارة اصطلاحية *(idiom game)* لترقية مهارة الكتابة الطلاب الفصل السابع بمدرسة الإصلاح متوسطة سورابايا أما في هذا البحث استعملت فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

ح- خطّة البحث

قسم الباحث هذا البحث العلمى إلى خمسة أبواب، منها:

---

[13] يترجم من :
Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahas*a, (Bandung : Angkasa, 2008), h.3-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الباب الأول : في هذا الباب تقدم الباحثة خلفية البحث و قضايا البحث و أهداف البحث و منافع البحث و مجال البحث وحدوده و توضيح بعض المصطلحات و الدراسة السابقة.

الباب الثاني : دراسة نظرية يشتمل على فصلين فصول :

أ) يحتوى على لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

ب) يحتوى على تعريف مهارة الكتابة, وأهمية الكتابة, وأهداف تدريس الكتابة, وأنواع مهارة الكتابة, ومشكلات تعليم مهارة الكتابة.

الباب الثالث : نوع البحث، هيكل البحث، متغير البحث، فروض البحث، مجتمع البحث وعينته، طريقة جمع البيانات، بنود البحث و تحليل البيانات.

الباب الرابع : يبحث هذا الباب دراسة ميدانية على غرض البيانات وتحليلها وينقسم هذا الباب إلى فصلين:

١. لمحة عن المدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

٢. عرض الحقائق وتحليلها يشتمل على :

أ. تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)*

ب. كفاءة مهارة الكتابة للطلاب في تعليم اللغة العربية

ج. فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة

الباب الخامس **:** خاتمة, يحتوى هذا الباب على الخلاصة و المقترحات.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id