# فعالية تطبيق نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو

بحث علمي

الباحثة:

عزيزة عزّة العزو

297717.71



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية و التعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

7.7.

#### الملحقات

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Izzatul Azwa

Nim : D92216061

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah & Keguruan

Judul Skripsi:

فعالية تطبيق نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو

Dengan ini menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Segala materi diambil dari karya orang lain hanya digunakan sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulis karya ilmiah yang ditetapkan jurusan.

Surabaya, 23 Juli 2020

Hormat Kami

Azizah Izzatul Azwa

D92216061

49AHF469247514

## توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورتبايا السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث بموضوع " فعالية تطبيق نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو الذي قدمته الطالبة:

الإسم : عزيزة عزّة العزو

رقم التسجيل : ٩٢٢١٦٠٦١ د

: تعليم اللغة العربية القسم

فنقدمها إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث مستوف الشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd.I) في قسم تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشتها في الوقت المناسب.

هذا وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابایا، ۱۶ یونیو ۲۰۲۰

كالمشرفة الثانية

المشرف الأول / (الدكتور مُجَّد طاهر الماجستير)

#### التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة هذه الرسالة الجامعية أمام مجلس المناقشة في وقرر بأن صاحبتها ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd.I) في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة المناقشة:

المناقش الأول: البروفيسور الدكتور علي مظافر الماجستير ( الملكة المناقش الثاني: الدكتور الحاج أء الناجيب الماجيستير ( طرف المناقش الثالث: الدكتور محمَّد طاهر الماجستير ( صحفح المناقش الثالث: الدكتور محمَّد طاهر الماجستير ( صفحف المناقش الرابع: عين شريفة الماجستير ( صفحف المناقش الرابع: عين شريفة الماجستير ( صفحف المناقش الرابع: عين شريفة الماجستير ( صفحف المناقش الرابع)

سورابایا،۲۳ یولیو ۲۰۲۰ واقف علی هذا القرار عمید کلیة التربیة

لجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

Mile: 19 m. 1 m. 1 9 9 m. m. r. r

#### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: AZIZAH IZZATUL AZWA						
Nim	: <u>D92216061</u>						
Fakultas/Jurusan	: FTK/PBA						
E-mail adress	: <u>izzatulazwa@gmail.com</u>						
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :							
<b>√</b> Skripsi	Tesis Desertasi Lain-lain ()						
yang berjudul :							
ة التعليم هوت بوتاتوس	فعالية تطبيق نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيل						
العالية كريان سيدوارجو	(Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة بلينجوال						
·							

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juli 2020

#### التجريد

عزيزة عزّة العزو ٢٠٢٠ فعالية تطبيق نموذج التعليم الألعاب التعليمية Instructional) لترقية مهارة الكتابة (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو

المشرف الأول: الدكتور الحاج مُحَدَّد طاهر الماجستير

المشرف الثاني : أمي حنيفة الماجستير

## مفتاح الرموز: نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games)، هوت بوتاتوس (Hot Potatoes)، مهارة الكتابة

ستستمر التكنولوجيا في التطور جنبًا إلى جنب مع العصر والتعليم. التعليم الذي اعتاد على استخدام الوسائط التقليدية هو الآن الكثير من المعلمين يقومون بابتكارات جديدة في استخدام الوسائط التعليمية. في مدرسة عالية ثنائية اللغة التي تحجبها مدرسة الأمانة الإسلامية الداخلية الحديثة ، تم اعتمادها مع نظام تعليمي حديث. ومع ذلك ، في تعلم اللغة العربية ، لا يزال المعلم يستخدم وسائط التعلم اليدوي. يتمتع بعض الطلاب بمهارات اللغة العربية ولكنهم لم يتمكنوا من العثور على التطبيق الصحيح للعمل على الأسئلة العربية. أن تجد تطبيقًا دقيقًا لصانع الأسئلة العربية لتطوير تعلم اللغة العربية. خاصة لتطوير مهارات الكتابة لدى الطلاب. لذلك يستخدم المؤلف تطبيق المرية (Jcross: ، Jmix ، Jquiz ، Jcloze)

صياغة المشكلة التي ناقشها المؤلف هي: ١)كيف مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو؟، ٢)كيف تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Instructional games) لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو؟، ٣)كيف فعالية تطبيق نموذج التعليم هوت بوتاتوس (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس

(Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو؟

الطريقة المستخدمة لدراسة المشكلة أعلاه كمية. باستخدام طرق جمع البيانات من فئة طالبة مثل المراقبة والتوثيق والاختبارات. في حين أن العينة المستخدمة كانت من فئة طالبة تتكون من ثمانية وعشرين طالبًا. تم تحديد نتائج هذه الدراسة أن  $t_{thitung}$   $> t_{tabel}$  أن Ho مرفوض و Ha مقبول. الاستنتاج هو أن هناك تأثير كبير في تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

#### **ABSTRACT**

**Azizah Izzatul Azwa 2020.** The Effectiveness of the Application of Instructional Game Learning Model Using the Hot Potatoes Application to Improve the Writing Skills of Class XI Students at Madrasah Aliyah Bilingual Krian

Supervisor 1 : Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd

Supervisor 2 : Umi Hanifah, M.Pd.I

## **Keywords: Instructional Games Model, Hot Potatoes Application, Writing Skills**

Technology will continue to develop along with the times as well as education. Education, which used to only use traditional media, now educators have made many new innovations in using learning media. At Madrasah Aliyah Bilingual, which is shaded by the Al-Amanah Modern Islamic Boarding School, it has been accredited A with a modern-based learning system. However, in learning Arabic, teachers still use manual learning media. Some of the students have Arabic language skills but have not been able to find the right application to work on Arabic questions

In Arabic, there are four skills that must be considered, namely: reading, writing, listening and speaking skills. It's rare to find an accurate Arabic question maker application to develop Arabic language learning. Especially to develop students' writing skills. Therefore, the writer uses the Hot Potatoes application, which is a question maker application with five functions: Jcloze: creates an overlapping text question, Jquiz: multiple choice questions, Jmix: random word problem, Jcross: crossword puzzle problem, Jmatch: word match question.

The formulation of the problems discussed by the author are: 1.) How the writing skills possessed by the eleventh grade students of Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo, 2.) How to apply the Instructional Games Learning Model by using the Hot Potatoes application for the writing skills of the eleventh grade students of Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo, 3) How is the effect of the application of the Instructional Games Learning Model with the use of the Hot Potatoes application for the writing skills of the eleventh grade students of Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo.

The method used to research the above problems is quantitative. By using data collection methods in the form of observation, documentation and tests. While the sample used was students of class XI IPA 5 which consisted of 28 students. The results of this study are determined that | thitung | > ttable, it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted. The conclusion is that there is a significant effect on the use of Instructional Games Learning Model with the use of the Hot Potatoes application for the writing skills of the eleventh grade students of Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo.

#### **ABSTRAK**

Azizah Izzatul Azwa 2020. Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Instructional Game dengan Penggunaan Aplikasi Hot Potatoes untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Bilingual Krian

Pembimbing 1 : Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd

Pembimbing 2 : Umi Hanifah, M.Pd.I

#### Kata Kunci: Model Instructional Games, Aplikasi Hot Potatoes, Keterampilan Menulis

Teknologi akan terus berkembang seiring dengan zaman begitu pula dengan pendidikan. Pendidikan yang dahulu hanya menggunakan media tradisional kini para pendidik banyak melakukan inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran. Di Madrasah Aliyah Bilingual yang dinaungi oleh Pondok Pesantren Modern Al-Amanah sudah terakreditasi A dengan sistem pembelajaran yang berbasis modern. Akan tetapi dalam pembelajaran bahasa Arab, guru masih menggunakan media pembelajaran manual. Beberapa dari siswa memiliki kemampuan bahasa arab akan tetapi belum bisa menemukan aplikasi yang tepat untuk mengerjakan soal bahasa Arab

Dalam bahasa Arab terdapat empat keterampilan yang harus diperhatikan yaitu: keterampian membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Jarang ditemukan aplikasi pembuat soal bahasa Arab yang akurat untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Arab. Khususnya untuk mengembangkan kemampuan menulis siswa. Maka dari itu penulis menggunakan aplikasi Hot potatoes yang merupakan aplikasi pembuat soal dengan lima fungsi: Jcloze: membuat soal berbentuk teks rumpang, Jquiz: soal pilihan ganda, Jmix: soal kata acak, Jcross:soal teka teki silang, Jmatch: soal menjodohkan kata.

Rumusan masalah yang dibahas oleh penulis yaitu: 1.) Bagaimana keterampilan menulis yang dimiliki oleh siswa kelas sebelas Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo, 2.) Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Instructional Games* dengan penggunaan aplikasi *Hot potatoes* untuk keterampilan menulis siswa kelas sebelas Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo, 3) Bagaimana pegaruh penerapan Model Pembelajaran *Instructional Games* dengan penggunaan aplikasi *Hot potatoes* untuk keterampilan menulis siswa kelas sebelas Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo.

Metode yang digunakan untuk meneleti permasalah diatas adalah kuantitatif. Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPA 5 yang terdiri dari 28 siswa. Adapun hasil penelitian ini adalah ditetapkan bahwa  $|t_{hitung}| > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Instructional Games* dengan penggunaan aplikasi *Hot potatoes* untuk keterampilan menulis siswa kelas sebelas Madrasah Aliyah Bilingual Krian, Sidoarjo.

## المحتويات

i			صفحة الموضوع
 111		<u>.</u>	صفحة الموضوع توصية المشرف
1V			التصديق
V			التصديقالإهداء
vi	.,		التجريد
24			الاستهار ل
xi		<mark></mark>	كلمة الشكر والتقدير
			الباب الأول :مقدمة أ- خلفية البحث
١	<mark></mark>	······································	أ- خلفية البحث
٣	·····		ب- قضايا البحث
1	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		ج – أهداف البحث د– أهمية البحث
ξ		ِده	هـ- مجال البحث وحدو
			و- توضيح الموضوع وتح
٧		/ 	ز - الدراسات السابقة .
١٠		ä	الباب الثاني الدراسة النظري
١٠		كتابة	الفصل الأول: مهارة ال
\ \ \ (Inse	مية (tructional Games	مليم الألعاب التعلي	الفصل الثاني: نمودج الته

70	•••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	(Hot Po	توس (tatoes	ليم هوت بوتا	ث: وسيلة التعا	الفصل الثال
۲۹	•••••			• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	طريقة البحث	الباب الثالث:
۲۹	•••••	•••••				ث	أ.نوع البحد
۲۹	•••••	•••••				البحث	ب.فروض ا
						لبحث وعينته.	
۳١		•••••				حث	د. متغير الب
٣٢					•••••	جمع البيانات	ه. طريقة
٣٤						حث	و. بنود البـ
٦٤				• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •			المراجع
٦٧	·						الملحقات

#### الباب الأول

#### مقدّمة

#### أ- خلفية البحث

استعمل كثير من الناس يعيشون في العالم اللغة العربية و أصبحت لغة العربية لغة مهمة لاتصال بين أهلا لعالم، ومعأن هذه اللغة لغة القرآن الكريم والأحاديث الشريفة. وقد كرما تعالى هذه اللغة بالقرآن الكريم وكانت اللغة العربية لغة عالية و لغة الوحي، كما قالا تعالى: نزل به الروح و الأمين ،على قلبك لتوكون من المنذرين، بلسان عربي ومبين. وقد قال تعالى عديدا من الآيات القرآنية التي ذكرت أن القرآن الكريم نزل باللغة العربية.

إندونيسيا بلد به أكثر السكان المسلمين في العالم ، كما هو معروف أن الإسلام والعربية مرتبطان ارتباطًا وثيقًا. لا يمكن فصل انتشار اللغة العربية في إندونيسيا عن نضال الداعي الذي نشر الإسلام من الشرق الأوسط. بالإضافة إلى ذلك ، فإن المصدر الرئيسي للإسلام ، أي القرآن باللغة العربية ، يشجع الجميع على تعلم اللغة العربية.

يتم تعلم اللغة العربية في إندونيسيا في المدارس الدينية والمدارس الداخلية الإسلامية ، ولكن يتم إجراء معظم التعلم باستخدام النظم التقليدية ونادراً ما يستخدم وسائط تعليمية مبتكرة.

<sup>&</sup>quot; أحمد إبر اهيم صومان، ٢٠١٠، در اسات في تنمية مهار ات التحدث والكتابة لطلبة المرحلة الأساسية: ص. ١٥٠

استنادًا إلى الواقع الذي يحدث في تعلم اللغة العربية في إندونيسيا ، يرغب الكاتب في استخدام الوسائط المستخدمة بشكل شائع في تعلم اللغة الإنجليزية ، وهي برامج البطاطا الساخنة التي يمكن استخدامها لإجراء تمارين تعليمية وتمدف إلى تحسين مهارات الكتابة. صياغة المشكلة التي يستخدمها الكاتب هو مدى فعالية استخدام هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) في تحسين مهارات الكتابة في إندونيسيا بلد به أكثر السكان المسلمين في العالم ، كما هو معروف أن الإسلام والعربية مرتبطان ارتباطًا وثيقًا. لا يمكن فصل انتشار اللغة العربية في إندونيسيا عن نضال الداعي الذي نشر الإسلام من الشرق الأوسط. بالإضافة إلى ذلك ، فإن المصدر الرئيسي للإسلام ، أي القرآن باللغة العربية ، يشجع الجميع على تعلم اللغة العربية.

يتم تعلم اللغة العربية في إندونيسيا في المدارس الدينية والمدارس الداخلية الإسلامية ، ولكن يتم إجراء معظم التعلم باستخدام النظم التقليدية ونادراً ما يستخدم وسائط تعليمية مبتكرة. استنادًا إلى الواقع الذي يحدث في تعلم اللغة العربية في إندونيسيا ، يرغب الكاتب في استخدام الوسائط المستخدمة بشكل شائع في تعلم اللغة الإنجليزية ، وهي برامج هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) التي يمكن استخدامها لإجراء تمارين تعليمية وتحدف إلى تحسين مهارات الكتابة.

صياغة المشكلة التي يستخدمها الكاتبة هو مدى فعالية تطبيق نموذاج التعليم (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Instructional games)

' ترجم من:

Ismail Zain, *Pembelajaran Berbantukan Komputer (Integrasi Perisian Hot Potatoes)*, (Perpustakaan Negara Malaysia: Utusan Publicatins & Distributors Sdn Bhd, 2004) ,hal.144

مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

#### ب- قضايا البحث

وأما القضايا المتعلقة التي تبحثها الباحثة فهي:

- ١. كيف مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال"
   العالية كريان سيدوارجو؟
- 7. كيف تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو؟
- 7. كيف فعالية تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو؟

## ج – أهداف البحث

وأما أهداف البحث في هذا البحث العلمي فكما يلي:

- 1. لمعرفة مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.
- 7. لمعرفة تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

٣. لمعرفة فعالية تطبيق نموذاج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

#### د- أهمة البحث

- ١. للباحثة: لزيادة المعرفة في تطوير العلوم.
- 7. للمدرسة: لكي يعرفوا فعالية تطبيق نموذاج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو
- ٣. للعامة: لزيادة العلوم عن فعالية تطبيق نموذاج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو

#### ه- مجال البحث وحدوده

## ١. حدود الموضوع

تحدد الباحثة موضوع هذا البحث العلمي فعالية فعالية تطبيق نموذاج التعليم (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Instructional games) لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو على مادة "المدرسة الإسلامية و مراحلها التعليمية".

#### ٢. حدود المكان

تنفيذ الباحثة هذا البحث لطلاب الصف الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو. واختار هذه المدرسة لأن فيها تعليم اللغة العربية.

#### ٣. حدود الزمان

أجرى البحث في السنة الدراسة ٢٠٢٠ - ٢٠١٩ في المستوى الثاني.

## و- توضيح الموضوع وتحديده

تبعيدا عن أخطاء التفسير واختلاف الفهم في موضوع هذا البحث، لذلك تقدمت الباحثة بيان بعض المصطلحات كما يلي:

#### ١. فعالية

مصدر صناعي من فعّال: نشاط وقوة التأثير. والفعالية في هذا البحث هي لمعرفة فعالية غوذاج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو على مادة "المدرسة الإسلامية و مراحلها التعليمية".

#### ٢. تطبيق

من كلمة طبق - يطبق - تطبيقا. وهو عند السعي استعمال الشخص والأشخاص الذين يرغبون في إعداد وتنفيذ وتقويم في استعمالهم بمعنى يفعل الشيء. أ

<sup>°</sup> أحمد مختار عمر ، معجم اللغة العربية المعاصرة ، (القاهرة: عالم الكتاب، ٢٠٠٨)، ص. ١٧٢٦.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> لويس معلوف، *المنجد في اللغة والاعلام*، (بيروت: دار المشرق، ١٩٨٩)، ص. ٣٠.

#### ٣. نموذج التعليم

يعرّف بروس جويس و إم ويل (Bruce Joyce & M. Weil) نموذج التعليم (Teaching Model) بأنه الخطة أو النمط الذي يمكن استخدامه في تشكيل المناهج ، وتصميم المواد التعليمية ، ولتوجيه التدريس في غرفة الصف وأماكن أخرى. ولهذا فهو يعطي النموذج مفهوما واسعا يضم تطوير المنهج والمادة التعليمية وكذا طرائق التدريس.

#### ٤. الألعاب التعليمية (Instructional Games)

الألعاب التعليمية (Instructional Games) هي أحد أشكال الأسلوب في التعليم القائم على الكمبيوتر. الغرض من الألعاب التعليمية هو توفير الخبرات التعليمية التي توفر مرافق تعليمية لزيادة قدرات الطلاب من خلال شكل ألعاب تعليمية. لا تحتاج الألعاب التعليمية إلى محاكاة الواقع ، ولكن يمكن أن تحتوي على شخصيات توفر تحديات ممتعة للطلاب.^

٥. ترقية

مصدر من رقى - يرقي - ترقية بمعنى تنمية. ويقصد هذا البحث أن فيها سعي لارتفاع مهارة الكتابة لهذه المدرسة اي في عملية التدريس.

<sup>ٔ</sup> ترجم من:

Bruce R. Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun, *Models of Teaching*, (Pearson, 2017)hal. 15

<sup>&#</sup>x27; ترجم من: Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hal.153

Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif cet. 14, 1997), hal. 525

#### ٦. مهارة الكتابة

إحدى من المهارات اللغوية. كفاءة في تصوير أو تعبير ما في الفكرة من جهة عادية ككتابة المفردات إلى جهة مركب كجعل الإنشلء. ١٠

#### ٧. طلاب

جمع من طالب، وهم مجموعة من الناس التي يتعلم في مجموعة أو فردية بعمر معين.

 ٨. المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو المدرسة التي وقعت في مدينة لامونجان.

## ز- الدراسات السابقة

لدعم وسهولة الكتابة، تحاول الكتابة القيام بأبحاث في وقت سابق عن عمل الباحثين السابقين المتعلقة بالعنوان وأهميته لموضوع الذي بحثته الباحثة.

1. فعالية استخدام هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة القراءة في الفصل ثامن بمدرسة إنسان جنديكيا منديري المتوسطة الداخلية سيدوارجو.

الباحث : مُحَمَّد زكبي أمر الله (٢٢١٠٠٣٦٠)

السنة : ٢٠١٤

الكلية : تعليم اللغة العربية كلية التربية و التعليم جامعة سونن أمبيل الكلية : الإسلامية الحكومية سورابايا

تعليق البحث : في هذا البحث بحث عن المشكلة عن كيف تطوير مهارة الكتابة باستخدام الوسيلة هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 151.

٧

۱۰ ترجم من:

مهارة القراءة في الفصل ثامن بمدرسة إنسان جنديكيا منديري المتوسطة الداخلية سيدوارجو.

الفرق بين هذا البحث الذي قدم مُحَدَّد زكي أمر الله، كان البحث القادم يعن بحث عن مهارة القراءة و بدون نموذج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games).

7. تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام الوسيلة هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لتحسين سلطة مفهوم الطالب في مواد النظم الإيكولوجية فصل ثامن المدرسة المتوسطة سوبانغ – تانجونجسيانج

الباحثتان : ميا نوروانتي، ميلا ليستياواتي

السنة : ٢٠١٥

الكلية : تعليم بيولوجيا جامعة سنن غنوغ جاتي الإسلامية الحكومية بندوغ

تعليق البحث: في هذا البحث بحثا عن المشكلة كيف تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام الوسيلة هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لتحسين سلطة مفهوم الطالب في مواد النظم الإيكولوجية.

الفرق بين هذا البحث الذي قدما ميا نوروانتي و ميلا ليستياواتي. كان البحث القادم يعن بحث عن مواد النظم الإيكولوجية و كان هذا البحث العلمي من مادة اللغة العربية

تعليم اللغة تطبيق وسائل اللعبة الصندوق الغامض لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للصف ثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "واحد هاشم" سورابايا

الباحثة : دوى فطرية

السنة : ٢٠١٥

الكلية : تعليم اللغة العربية كلية التربية و التعليم جامعة سونن أمبيل

الإسلامية الحكومية سورابايا

تعليق البحث : في هذا البحث بحثت عن المشكلة تطبيق وسائل اللعبة

الصندوق الغامض لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية.

الفرق بين هذا البحث الذي قدمتها دوى فطرية كان في بحث القادم يعن عن تطبيق وسائل اللعبة الصندوق الغامض لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية بدون أي نموج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games)

## الباب الثاني الدراسة النظرية

الفصل الأول: مهارة الكتابة

أ. تعريف مهارة الكتابة

الكتابة وسيلة من وسائل الاتصال اللغوية بين الأفراد، مثلها في ذلك مثل الاستماع والكلام والقراءة. إنحاكما نعلم ضرورة اجتماعية لنقل الأفكار. والوقوف على أفكار الآخرين، على امتداد بعدي الزمان والمكان. ويتركز تعليم الكتابة في العناية بثلاثة أمور: "قدرة الدراسين على الكتابة الصحيحة إملائيا، وإجادة الخط، وقدرت هو على التعبير عما لديهم من أفكار في وضوح ودقه. أي لابد أن يكون الدارس قادرا على رسم الحروف رسميا صحيحا، وإلا اضطربت الرموز، واستحالت قراءتها. وأن يكون قادرا على كتابة الكلمات بالطريقة التي اتفق عليها أهل اللغة، وإلا تعذرت ترجمتها إلى مدلولاتها. وأن يكون قادر على اختيار الكلمات. ووضعها في نظام خاص، وإلا استحال فهم المعاني والأفكار التي تشتمل عليها. "مهارة الكتابة هي عملية أبداعية لنقل الأفكار ألى رموز مكتوبة. "ا تأتي مهارة الكتابة متأخرة بحسب ترتيبها بين بقية المهارات، فهي تأتي بعد مهارة القراءة.

وقال عليان أن المهارة الكتابة هي أداء منظم ومحكم يعبر به الإنسان عن أفكار ومشاعره النحبوسة من نفسه، وتكون دليلا على وجهة نظره، وسببا في

<sup>&#</sup>x27;' رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها منهجه وأساليبه، (إيسيسكو الرياط: منشورات المنظمة الإسلامية للربية والعلوم والثقافة، ١٩٨٦)، ص: ١٨٦.

۱۲ ترجم من:

Burhan Nugiantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE, 1998), Hal. 273.

حكم الناس عليه. ١٦ أما تعريف المهارة الكتابة عند أجوف هرماوان هي كفاءة في تصوير أو تعبير ما في الفكرة من جهة عادية ككتابة المفردات إلى جهة مركب كجعل الإنشاء. ١٤

وتعريف مهارة الكتابة عند رشيد أحمد طعيمة:

- ١) القدرة على تصور الأفكار المناسبة حول موضوع معين بمدف الكتابة فيه.
- القدرة على تصور وتنظيم الأفكاروربطها بالخطط الذي وضعه التلاميذ
   للموضوع الذي يكتله وكتابتها في شكل فقرات ينسجم بعضها مع بعض.
- ٣) القدرة على كتابة اللغة المعابرة standar (الفصحى المعاصرة) مراعيا صحة كل من: تركيب الجملة، صيغ الأفعال، علامات التلاقيم، آيات الكتابة.
- ٤) القدرة على تنويع أساليب الكتابة، مفردات وتراكيب، لتناسب قراءة مختلفين ولتحقيق أغراضا متباينة.
- ه) القدرة على تحسين مستوى الكتابة سواء عن الطريق إعادة الصياغة أو
   تصحيح الأخطاء أو إعادة الكتابة كلية.
- ٦) القدرة على جمع المعلومات من مصادر أولية وثانوية، كذلك القدرة على أن يكتب تقريرا، وأن يقتبس وأن يعيد صياغة المعلومات، وأن يختصر بدقة، وأن يذكر مراجع بطريقة صحيحة. ١٥٠

Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran bahasa Arab, (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2011), Hal. 151.

<sup>&</sup>lt;sup>۱۲</sup> أوريل بحر الدين، تطوير منهج تعليم اللغة العربية وتطبيقها على مهارة الكتابة، (مالانق: مجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية برييس، ٢٠١٧)، ص. ٦٣.

۱۴ ترجم من :

<sup>°</sup> رشيد أحمد طعيمة، *الأساس العلمة المنهاج تعليم اللغة العربية: أعدادها، تطويرها، تقويمها*، (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤)، ص. ٣٢٣.

## ب. أهداف تعليم مهارة الكتابة

أما أهداف تعليم مهارة الكتابة فكما يلي: ١٦

- ١) الطلاب قادرون على كتابة الكلمات والجمل العربية بكفاءة و صحيح.
- ٢) يستطيع الطلاب كتابة وقراءة الكلمات والجمل العربية بطريقة متكاملة.
- تدریب الطلاب على أن یکونوا نشطین باللغة العربیة، من خلال الانتباه
   والسمع والرؤیة والنطق والکتابة.
  - ٤) ينمو الكتابة العربية جميلة وأنيقة.
  - ٥) إعادة اختبار معرفة الطلاب حول كتابة الجمل التي تم تعلمها.
  - ٦) تدريب الطلاب على كتابة الإنشاء باستخدام أسلوب لغتهم الخاصة.

## ج. أهمية مهارة الكتابة

تأتي مهارة الكتابة في المكان الرابع من حيث الترتيب التسلسل لتعليم المهارات، ولا ريب أن هذا الترتيب عقلي منطقي يتفق مع طبيعة اكتساب اللغة الأم التي تبدأ بالاستماع وتنتهي بالكتابة. ومن ثم فقد أخذت من هذا الترتيب أهم الطرق الحديثة لتعليم اللغات لغير الناطقين بها، إذن أن التعبير الكتابي (التحريري) أشمل وأوسع من مهارات الاستماع والكلام والقراءة. لذا فإن اكتساب هذه المهارات الثلاث قبل البدء في اكتساب القدرة على التعبير الكتابي.

وأهمية مهارة الكتابة فكما يلي: ١٧

۱٦ ترجم من:

Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2017), Hal. 184.

۱۲ أريل بحر الدين، تطوير منهج تعليم اللغة العربية وتطبيقها على مهارة الكتابة، (مالانق: جامعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بريس، ۲۰۱۷)، ص: ٦٦.

- ١. جزء أساسى للمواطنة، وشرط ضروري لمحو أمية المواطن.
- أداة رئيسة للتعلم بجميع أنواعه ومراحله، والأخذ عن الآخرين فكرهم وخواطرهم.
  - ٣. وسيلة اتصال بين أفراد البشر بالمؤلفات والخطابات وغيرهما.
- ٤. أداة اتصال الحاضر بالماضي, والقريب بالبعيد، ونقل المعرفة والثقافة إلى المستقبل إذ إن التعامل بنمط واحد من الكتاب طريق لوصل خبرات الأجيال بيعضها، والأمم بيعضها، كما أن إختلاف الكتابة يقطع جسور الاتصال، ويمحو حلقات التاريخ، ويقطع جذور الثقافة والحضارة.
  - أداة لحفظ التراث ونقله.
- ٦. شهادة وتسجيل للواقع والآحداث والقضايا تنطق بالحق وتقول الصدق.
  - ٧. وسيلة ت<mark>تفيس</mark> الفر<mark>د عن نفسه، والتعبير</mark> عما يجول بخاطره.

## د. مراحل مهارة الكتابة

فالمراحل التي يمكن أي يأخذ في تدريس الكتابة كما يلي:

- ١. البدء برسم أشكال هندسية وخطوط معينة تتناسب مع بعض الحروف
  - ٢. نسخ بعض الحروف
  - ٣. نسخ بعض الكلمات
    - ٤. كتابة جملة بسيطة
  - ٥. كتابة بعض جمل نمطية وردة في النصوص والحوارات

- ٦. الإجابة كتابة على بعض الأسئلة
- ٧. إملاء (منظور، منقول، اختيار)
- ٨. تعبير مقيد (بإعطاء عناصر للموضوع)
  - بعبیر حر. ۱۸

## ه. أنواع مهارة الكتابة

في التعليم اللغة العربية، تنقسم مهارة الكتابة إلى ثلاثة فئات وهي الإملاء والخط والإنشاء. ١٩

#### ١. الإملاء

الإملاء هو فئة الكتابة التي تؤكد على مظهر أو وضع الحروف في تشكيل الكلمات والجمل. بشكل عام هناك ثلاثة أنواع وأساليب يجب أن ينتبه في تعليم الإملاء، يعنى:

## (١) الإملاء المنقول

الإملاء المنقول هو ينقل الكتابة من الوسائل إلى كتاب الطلاب أو يسمي بالإملاء المنسوخ، لأن يعمل أن ينقل الكتابة. يناسب هذا الإملاء أن يعطى إلى المبتدأ.

## (٢) الإملاء المنظور

الإملاء المنظور هو ينظر الكتابة حزما في الوسائل، ثم ينقل الكتابة إلى كتاب الطلاب بلا ينظر الكتابة.

<sup>^ (</sup>رشيدي أحمد طعيمة، *تعليم العرب لغير الناطقين بها من أهمية وأساليية*، (المصر: منصورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، ۱۹۸۹)، ص. ۷۸۷-۸۷۸.

اترجم من

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 151.

(٣) الإملاء الاستماع

الإملاء الاستماع هو يسمع الكلمات أو الجمل أو النص ثم يكتبها.

(٤) الإملاء الاختباري

#### ٢. الخط

الخط هو فئة الكتابة الذي لا تؤكد الحروف في تشكيل الكلمات أو الجمل فقط، ولكن يمس من ناحية الجمال. وأنواع الخط هو خط الكوفي وخط النسخي وخط الثلثي وخط الفارسي وخط الدواني وخط الدواني الجيل وخط الاجازة و خط الرقعي.

## ٣. الإنشاء

الإنشاء هو فقة الكتابة التي تؤدي إلى الأفكار الرئيسية مثل الرأي والرسالة والشعور إلى اللغة الكتابة. تجوز كتابة الإنشاء أن تقال كأصعب المهارة بين مهارات اللغوية الاخر. إذا يستخدم الطلاب لغة ثانية أو أجنبية بالشفوي، فيعرف المتكلم الأصلي وستسلم لفظا غير متكامل أو عبارات غير مناسبة بقواعد اللغة. إذا يستخدم الطلاب لغة ثانية في الكتابة، فالمتكلم الأصلي قسرا في تقييم الكتابة الكثيرة من أخطاء الهجاء أو قواعد اللغة. "ل ويقسم الإنشاء إلى فئتين:

<sup>&#</sup>x27;أترجم من:

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 153.

٢١نفس المرجع، ص. ١٦٣

## (١) الإنشاء الموجه

الإنشاء الموجه هو يسنع الجملة أو الفقرة البسيطة باشراف المعين كالتوجية، مثل الجملة غير متكاملة وغيره. الإنشاء الموجه يسمى أيضا باللإنشاء المقيد لأن مقلات الطلاب محدود بالأحجام التي يعطيها المعلم. لذلك في عملية لا يتطلب الطلاب لتطوير عقولهم بريحة.

هناك العديد من تقنيات التدريب الإنشاء الموجه، هو: تبديل الكلمات وترتيب الكلمات وترتيب الكلمات وتكوين الجمل وإجابة الأسئلة.

#### (٢) الإنشاء الحر

الإنشاء الحرهو يسنع الجملة أو الفقرة بلا تجويه. ويتم الطلاب حرية للتعبير أفكارهم عن شيء معين. ٢٦ وقال توفيق ان إنشاء الحرهو نشاط الأخير الذي يعطي الحرية الطلاب لتحقيق نتائج أفكارهم في الكتابة. ٢٣

## و. مشكلات في ت<mark>عليم</mark> مهارة<mark> الكتابة</mark>

يرى بعض الدارسين اللغة العربية أن لنظام الكتابة العربية مشكلات كثيرة تتفاوت النظرية إليها بت الصعوبات التي تعيق تعليمها والداعية إلى تبسيطها لتصبح ممكنة التعلم كما يدعون.

Taufik, Pembelajaran Bahasa Arab MI, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), Hal. 61.

<sup>&#</sup>x27;نفس المرجع، ص. ١٦٤

۱۱ترجم من:

ومن المشاكل التي ينظر إليها على أنها عائق في الطريق الإملاء الصحيح والكتابة السليمة تمنعها من الوصول إلى الدرجة المقبولة من القدرة على ممارسة الكتابة بصورتها السليمة ويمكن إجمال هذه منها: ٢٤

- ١) المشكلة في نظام الشكل
- ٢) المشكلة في اختلاف بين اللفظ والرسم
- ٢) المشكلة في اعتماد قواعد الإملاء على قواعد النحو
  - ٤) المشكلة في صعوبة القواعد الإملائية
- ه) المشكلة في اتصال الحروف مع بعضها عنه الكتابة وغير ذلك

## الفصل الثاني: نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games)

## أ. تعريف نمودج التعليم ي<mark>عتمد</mark> على الك<mark>مبي</mark>وت<mark>ر</mark>

غوذج التعليم هو خطة أو غط يستخدم كدليل في تخطيط التعلم في الفصل أو التعلم في البرامج التعليمية وتحديد أدوات التعلم بما في ذلك الكتب والأفلام وأجهزة الكمبيوتر والمناهج الدراسية وغيرها. ٢٠

أما أهداف هذه الاستراتيجية هي كما يلي:

- ١) لمساعدة الطلاب على تطوير قدراتهم الفردية حتى يتمكنوا من التغلب
   على مشاكلهم مع حلول بديلة مبتكرة.
- للمساعدة في العثور على البيانات المطلوبة واختبارها وتجميعها في محاولة لتطوير الانضباط العلمي.

<sup>۱۵</sup> جودت سعادة. التعلم النشط بين النظرية والتطبيق. ٢٠١١. عامن، الأردان: دار الشروق. ص:٣١١.

<sup>&</sup>lt;sup>۲</sup> موسى حسن هديب، الكتابة والإملاء، عمان (الأردن: دار أسامة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٢) ٢٤-٢٩

- ٣) للمساعدة في عملية التدريس والتعلم بحيث يمكن تنفيذ أنشطة التعلم بأفضل طريقة.
- ٤) بحيث يمكن تشغيل عملية التعلم في جو ممتع ومحفز بحيث يسهل على
   الطلاب فهم المواد التعليمية.
- هداف عملية التعلم مع نتائج جيدة بحيث يمكن تحقيق أهداف
   التدريس. ٢٦

## ب. أنواع نموذج التعليم يعتمد على الكمبيوتر

نموذج التعليم القائم على الكمبيوتر وفقًا لسيمون ، هناك أربعة نماذج لتسليم مواد التعلم القائمة على الكمبيوتر ، وهي:

#### ۱. التدريبات (Drill)

في نموذج التعلم هذا ، يتم إعطاء الطلاب أسئلة أو مشاكل يجب حلها ، ثم يقدم الكمبيوتر استجابة (ملاحظات) للإجابات المقدمة من الطلاب. هذا النموذج هو نفسه تقريبًا مثل الواجبات المنزلية التي يقدمها الطلاب ، ثم يعطي المعلم ملاحظات. ومع ذلك ، في التعلم القائم على الكمبيوتر ، سيتم تقديم الملاحظات فورًا لكل طالب حتى يعرف مكان الخطأ.

بشكل أساسي ، تعد خصائص التدريبات في نموذج التعلم القائم على الكمبيوتر واحدة من نماذج التعلم التي تهدف إلى توفير تجربة تعليمية أكثر واقعية من خلال توفير التمارين التي تهدف إلى اختبار أداء الطالب وقدرته من خلال سرعة حل أسئلة التمرين.

Rudy Sumiharsono, <u>Hisbiyatul Hasanah</u>, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib* : يترجم من Dosen, Guru dan Calon Pendidik, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hal 85

من خلال نظام الكمبيوتر لأنشطة التعلم التي تتم في تعلم الإتقان ، مكن للمعلم تدريب الطلاب باستمرار حتى يصلوا إلى إتقان التعلم. بشكل عام ، مراحل تقديم التدريبات النموذجية هي كما يلي:

- ١) عرض المشاكل في شكل تدريبات على مستوى معين من قدرة
   الطالب وأدائه
  - ٢) يعمل الطلاب على أسئلة الممارسة
  - ٣) يسجل البرنامج أداء الطالب ويقيم ثم يقدم التغذية الراجعة
- إذا كانت إجابات الطلاب صحيحة ، فإن البرنامج يقدم المزيد من المواد وإذا كانت الإجابات خاطئة ، فإن البرنامج يوفر تسهيلات لتكرار التمارين التي يمكن تقديمها جزئيًا أو في فائة المشكلة بأكملها.

## ۲. البرنامج التعليم<mark>ي (T</mark>utoria<mark>l)</mark>

يوفر هذا النموذج تصميمًا تعليميًا معقدًا يحتوي على مواد تعليمية ، وتمارين مع ملاحظات. برنامج تعليمي تعليمي بمساعدة جهاز كمبيوتر يحاكي نظام مدرس يتم إجراؤه بواسطة معلم أو مدرب.

يتم تقديم المعلومات أو الرسائل في شكل مفهوم على شاشة الكمبيوتر مع النص أو الصور أو الرسومات. في الوقت المناسب ، يُعتقد أن الطلاب قد قرأوا المفهوم وفسروا واستوعبوا ، وطُرح سؤال أو سؤال.

إذا كانت إجابات الطالب صحيحة ، سيستمر الكمبيوتر في تقديم المعلومات أو المفهوم التالي. إذا كانت الإجابة خاطئة ، يمكن للكمبيوتر العودة إلى معلومات المفهوم السابق. فيما يلي خطوات هذا البرنامج التعليمي لنموذج التعلم المستند إلى الكمبيوتر:

- ۱) عرض المعلومات (presentation of information)، في شكل موضوع للدراسة.
- الأسئلة والأجوبة (question of response)، وهي في شكل أسئلة الممارسة التي يجب القيام بها.
- ٣) إذا حكمنا على الاستجابة (judging of respons)، أي أن أجهزة الكمبيوتر سوف تستجيب لأداء الطلاب وإجاباتهم.
- 2) توفير التغذية الراجعة (providing feedback about response) بعد الانتهاء ، سيقدم البرنامج ملاحظات. هل هو ناجح / ناجح أم يجب أن يكرر.
  - (Remidial) التكرار (
  - ٦) جزء الدرس التسلسل

## ۳. المحاكاة (Simulasi)

يقدم نموذج التعلم هذا التعلم مع نظام محاكاة متعلق بالمواد التي نوقشت. في الأساس ، هذا النموذج هو نموذج للتعلم يهدف إلى توفير تجربة تعليمية أكثر واقعية من خلال إنشاء تقليد للتجارب التي تقترب من الجو الحقيقي وتحدث في جو بدون مخاطر. مراحل نموذج المحاكاة هذا في عملية التعلم هي كما يلي:

- أ. مقدمة
- ب. عرض المعلومات
  - ج. أسئلة وأجوبة
  - د. تقييم الاستجابة
- ه. تقديم ملاحظات حول الردود
  - و. تصحيح
  - ز. قسم ترتيب التدريس
- 2. نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games)

الألعاب التعليمية هي أحد أشكال الأسلوب في التعلم القائم على الكمبيوتر. الغرض من الألعاب التعليمية هو توفير الخبرات التعليمية التي توفر مرافق تعليمية لزيادة معرفة الطلاب من خلال أشكال الألعاب التعليمية. خصائص الألعاب التعليمية وهي:

- أ. الغرض: يجب أن يكون <mark>لكل لعبة هدف ، و</mark>هو هدف تعلم محدد مسبقًا
  - ب. القواعد: وهي تحديد كل عمل يمكن ولا يمكن للاعب القيام به
- ج. المنافسة: مثل هجوم الخصم ، ضد نفسك ، ضد فرصة أو وقت محدد مسبقًا
  - د. التحدي: هذا هو تقديم بعض التحديات للاعبين
  - ه. الوهم: غالبًا ما تعتمد الألعاب على تطوير الخيال لتحفيز اللاعبين.
  - و. الأمن: توفر اللعبة مسارًا آمنًا لمواجهة المخاطر الحقيقية مثل ألعاب الحرب.
  - ز. ترفيه: تقريبا جميع الألعاب للترفيه ، ألعاب في التعلم تعمل كمزارع تحفيزي.

## ج. تعريف نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games)

غوذج الألعاب التعليمية هي أحد أشكال الأسلوب في التعلم القائم على الكمبيوتر. الغرض من الألعاب التعليمية هو توفير الخبرات التعليمية التي توفر مرافق تعليمية لزيادة معرفة الطلاب من خلال أشكال الألعاب التعليمية.

## د. أهداف نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games)

تزداد شعبية أنشطة التعلم في الألعاب في التعليم ، لأن المدرسين يدركون الإمكانات التي لديهم لتحفيز الطلاب على التعلم. من الواضح أنه بالإضافة إلى الغرض من اللعبة في التعلم يستخدم لتعليم الطلاب ، يمكن أيضًا استخدام اللعبة للحصول على مجموعة متنوعة من المعلومات ، مثل: الحقائق والمبادئ والعمليات والهياكل والأنظمة الديناميكية ؛ القدرة على حل المشكلات ، وصنع القرار ، والقدرة على العمل معًا ، والمهارات الاجتماعية مثل التواصل والمواقف والأخلاق ؛ والقدرات العرضية ، مثل الكفاءات الطبيعية ؛ كيف والمواقف والأخلاق ؛ والقدرات العرضية ، مثل الكفاءات الطبيعية ؛ كيف يعمل الطلاب معًا والقواعد التي يجب الالتزام بها في تعزيز انضباط الطلاب.

## ه. خطوات نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) أ. مقدمة (مقدمة)

الهدف هو تحديد المراحل في اللعبة والتأكد من فهم الطلاب لما سيتم القيام به. عادة ما يوجد في الافتتاح: العنوان أو العنوان ، والأهداف ، والقواعد / القواعد ، وإرشادات اللعب / الاتجاه للاستخدام وخيارات اللعبة.

ب. تشكيل ألعاب تعليمية (نصوص ألعاب تعليمية)

يتضمن هذا القسم: السيناريوهات ، ومستويات اللعبة ، واللاعبين في اللعبة ، وقواعد اللعبة ، والتحديات في تحقيق الأهداف ، والفضول ، والمنافسة الإيجابية ، والعلاقات المرحة بين اللعب والتعلم ، والقدرة على محاربة الصدفة ، والفوز أو الخسارة ، واختيار المؤامرة أو اللعب التدريجي للقيام ، والتحول ، ونوع النشاط ، وتفاعلات الأداء.

## ج. الختام (الختام)

عند إغلاق اللعبة التي يجب أخذها في الاعتبار: يعرف العضو هوية الفائز من خلال منحه أفضل نتيجة ، ومكافآت الأعضاء في شكل أشياء مثل المال أو الطعام أو في شكل ألعاب إضافية مجانًا ، مع توفير سمعلومات خاصة مع ملاحظات للاعبين لتحسين اللعبة في المظهر الغطاء الفردي والنهائي.

# و. مزايا وعيوب نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) فمنها: أما مزايا نمودج التعليم الألعاب التعليمية

- أ. تمكن أجهزة الكمبيوتر الطلاب من التعلم وفقًا لقدراتهم والسرعة في فهم المعرفة والمعلومات المعروضة.
- ب.إن استخدام أجهزة الكمبيوتر في عملية التعلم يجعل الطلاب قادرين على التحكم في أنشطة التعلم الخاصة بهم.
- ج. يوفر استخدام أجهزة الكمبيوتر في المؤسسات التعليمية مرونة للطلاب لتحديد وتيرة التعلم واختيار تسلسل أنشطة التعلم وفقًا للاحتياجات.

- د. يمكن لقدرة أجهزة الكمبيوتر على عرض المعلومات التي يحتاجها مرتديها ، والتي يطلق عليها "صبر الكمبيوتر" ، أن تساعد الطلاب الذين لديهم سرعات تعلم بطيئة. بمعنى آخر ، يمكن لأجهزة الكمبيوتر أن تخلق مناحًا تعليميًا فعالًا للطلاب البطيئين (البطيئين) ، ولكن يمكنها أيضًا تحفيز فعالية التعلم للطلاب الذين هم أسرع (أصغر حجماً).
- ه. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن برمجة أجهزة الكمبيوتر لتكون قادرة على تقديم ملاحظات حول نتائج التعلم وتقديم تأكيد (تعزيز) لإنجاز تعلم الطلاب.
- و. مع قدرة أجهزة الكمبيوتر على تسجيل نتائج التعلم للمستخدمين (حفظ السجلات) ، يمكن برمجة أجهزة الكمبيوتر لفحص نتائج التعلم وتسجيلها تلقائيًا.
- ز. يمكن أيضًا تصميم أجهزة الكمبيوتر بحيث يمكنها تقديم وصفات أو اقتراحات للطلاب للقيام ببعض أنشطة التعلم.
- ح. ميزة أخرى لأجهزة الكمبيوتر هي القدرة على دمج مكونات الألوان والموسيقي والرسوم المتحركة الرسومية.
  - ط. تحسين نتائج التعلم باستخدام الوقت والتكاليف الصغيرة نسبيًا.
  - وأما العيوب نمودج التعليم الألعاب التعليمية (Instructional Games) فمنها:
    - أ. في نموذج التعلم هذا ، يجب أن يستخدم وقتًا طويلاً جدًا
- ب. في نموذج التعلم هذا ، يُطلب من المعلمين أن يكونوا جيدين في اختيار المواد المناسبة لهذا النموذج.

ج. يجب على المعلم إعداد هذا النموذج بشكل جيد قبل التقديم على سبيل المثال.

#### الفصل الثالث: وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes)

#### أ. تعريف وسيلة التعليم

الوسائل جمع وسيلة. ٢٠ الوسائل التعليمية في اللغة العربية تسمى "بوسائل الايضاح" كما قال الدوكتور عبد العالم إبراهيم في كتابة الموجه الفني المدرسي اللغة العربية (٤٢٣:١٩٧٨) "بالوسائل التوضيحية". ٢٨

كتب يوسف هادي أن الوسيلة هي كل ما يمكن إستخدامه لتوجيه الرسائل التي يمكن أن تحفز مشاعر العقل لدى الطلاب واهتمامهم بالتعلم. بعض الأشياء التي يتم تضمينها هي الأفلام والتلفزيون والرسم البيانية والوسيلة الصور. ٢٩

## ب.أهداف وسيلة التعلي<mark>م</mark>

أهداف الأول من استخدام وسيلة التعليمية هي لكي الرسالة أو المعلومات التي توصيلها يمكن قبولها من الطلاب بشكل جيد (سوفرنو، ١٩٨٧: ٥). فلذلك ستكون المعلومات أسرع وأسهل للمعالجة الطلاب دون عملية طويلة مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل، خاصة في عملية تعلم اللغة حيث يتم تزويد الطلاب بالمهارات اللغوية من خلال الممارسة المستمرة.

١) إستخدام وسيلة التعليم في عملية التدريس

أ) توضيح عرض الرسالة جتى لا تكون لفظية للغاية (في شكل كلمات مكتبة أو شفهية).

۲۷ أحمد ورصون، منور قاموس عربي، (سورابایا: فوستك فرو كریسف، ۱۹۹۷)، ص. ۱۵۹۹

۲۸ پتر جم من

Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hal.74

۲۹ يترجم من :

Indriani, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), Hal. 43

- ب) التغلب على القيود المفروضة والوقت والحواس مثل يمكن كائن كبيرة استبداله بالصور والنماذج الفلم.
- ج) بالإستخدام وسيلة التعليم بشكل مناسب ومتنوع يمكن التغلب على سلبية الطلاب.
  - ٢) أنواع وسيلة التعليم

الوسائل المستخدمة في تدريس اللغة العربية نوعان: "

- ١- وسائل حسية، وهي ما تؤثر في القوى العقلية عن طريقة الادراك الحسى، عندما يعرض المدرس نفس الشيء أو نموذجا له أو صورته، ومن الأمثال الحسية لتدريس اللغة العربية، هي:
- أ- ذوات الأشياء: تستخدم في دروس التعبير، كعرض زهرة أو ثمرة أو ساعة.
- ب- نماذج مجسمة: تستخدم الوسيلة في دروس التعبير أو الأناشيد أو الإناشيد أو الإملاء أو القراءة. كنموذج لطائر أو لحيوان.
- ج- الصور: وتستخدم كالنماذج في دروس التعبير أو القراءة والأناشيد. كما يمكن استخدامها في التصوير الأدبي لتوضيح المعنى والأفكارالتي يتضمنها بيت الشعر أو النص الأدى.
- د- الألواح الموضوعية: وتحل حدوال توضح بعض القواعد النحوية أو الإملاء.
- ه-السبورات: وتستخدم للأمثلة والشرح والرسم وعرض النماذج الجيد في الخط وتنظيم الإجابات والحقاشق والمعلومات للكثير من دروس اللغة العربية.
- و- البطاقات: وتستخدم في تعليم القراة للمبتدئين وفي الحديث عن التدارب التربوسة.

<sup>·</sup> تايف محمود معروف، خصائص العربية وطرائق تدريسها، (لبنان: دار النفائس، ١٩٩٨)، ص: ٢٤٥

- ٢ وسائل لغوية، وهي ما تؤثر في القوى العقلية عن طريقة الألفاظ عندما يعرض المعلم الأمثلة أو التشبيه أو الأضداد أو المفردات. ومن الأمثال الوسائل اللفظية لتدريس اللغة العربية، هي:
- أ) الأمثلة: فالكثير من الحقائق تظل غامضة وغير مفهومة حي يعرض المثال لها، فتستبين معالمها.
- ب)الشرح: وتستخدم لإيضاح معاني المفردات والأساليب في دروس القراءة والنصوص ونحوها.
- ج) القصص والحكايات: وأثرها كبير في تنمية الخيال، وتزويد الدراسين بأفكار والمفردات والأساليب. ""

### Hot Potatoes). وسيلة التعليم هوت بوتاتوس

هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) هي أداة لإجراء اختبارات الاغتيال ، التي تتكون من ستة برامج يمكن استخدامها لإنشاء مواد تعليمية بطريقة شبكة الإنترنت التفاعلية. يتكون هذا البرنامج من جامعة فيكتوريا في كندا. البرامج الستة هي:

- أ. Jquiz: تستخدم لجعل أسئلة الاختيار من متعدد (باستخدام الأزرار) ،أسئلة متعددة الاختيارات ، أسئلة مختلطة حول حشو قصير (عندما تكون بعض الأمور معتادة يكون مسألة الاختيار من متعدد).
  - ب. Jmix: تستخدم لطرح الأسئلة ترتيب عشوائي في الترتيب الصحيح
    - ج. Jcross: تستخدم لطرح الأسئلة في شكل خياطة عبر
    - د. Jmatch: تستخدم لجعل الأسئلة مطابقة معيار واحد مع معايير أخرى

۲٧

<sup>&</sup>lt;sup>٢١</sup> عبد الجيد سيد أحمد منصور، سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل التدريس اللغة العربية، ط.١، (الرياض: دار المعارف، ١٩٨٣)، ص، ٤٤ - ١٤٧

ه. Jcloze: تستخدم لجعل الأسئلة جمل كاملة

و. The Smasher: وحدة تطبيق وظيفتها توصيل منتجات الويب تقييم كل وحدة في منتج واحد ٢٦



Lewis, Steve. 2004. Using ICT to Enhance Teaching and Learning in Chemistry . : يترجم من: Royal Society of Chemistry: London page.63

۲۸

# الباب الثالث طريقة البحث

## أ. نوع البحث

طريقة البحث هي الطريقة التي استخدمتها الباحثة في تحليل بحثها. إذا تنبغي للباحثة أن تتعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إلى الحقائق التي تقصد الباحث العلمي.

نظرا إلى طريقة تحليل البيانات، ينقسم البحث إلى نوعين وهما الطريقة الكيفية (Kuantitatif) والطريقة الكمية هي طريقة البحث التي تستغني عن الأرقام العددية. وعكس الطريقة الكمية فإنها يكون فيها الحساب والأرقام العددية.

وطريقة هذا البحث التي استخدمت الباحثة هي الطريقة الكمية لنيل البيانات عن فعالية تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو. فيمكن على الباحثة أن يترجم المادة العامية على الأرقام التي يتم تحليلها بوسيطة الحاسوب باستعمال طريقة الإحصائية.

## ب. فروض البحث

فروض البحث هو إجابة مؤقتة على مسألة البحث حتى مثبتة بالبيانات المجموعة. "٢ وفروض البحث البدلية (Ha) وفروض البحث الصفرية (Ho).

Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), Hal 73-74

۳۳ نتر حم من٠

### (أ) الفرضية البدلية (Ha)

دلت هذه الفرضية أن فيها الفعالية بين متغير مستقل (Variabel X) ومتغير غير مستقل (Variabel X). أما متغير مستقل (Variabel X) في هذا البحث هو فعالية تطبيق نموذج التعليم (Hot Potatoes) ومتغير غير باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) ومتغير غير مستقل (Variabel Y) في هذا البحث مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو " ٢٠١٩-

. 7 . 7 .

## (ب) الفرضية الصفرية (Ho).

دلت هذه الفرضية لأن فيها ليست العلاقة بين متغير مستقل (Variabel X) ومتغير غير مستقل (Variabel Y). والفرضية الصفرية في هذا البحث هي فعالية تطبيق نموذج التعليم (Hot Potatoes) لترقية مهارة باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو السنة الدراسية ٢٠٢٠-٢٠١.

# ج. مجتمع البحث وعينته

# (أ) مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جميع المقاصد في البحث.إذا أرادت الملاحظة جمع عناصر في ولاية الملاحظة فيسمى بملاحظة المجتمع. <sup>٣٤</sup> وأما المجتمع في هذا البحث فهو جميع الطلاب من الصف الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو. التي تتكون من سبعة الفصول (خمسة

۳۶ نتر حم من٠

Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), Hal 130

من فصل الطبيعية و إثنان من فصل الاجتماعية)، و عدد كل طلاب هو مائة وثمانية وثمانون طالبا.

## (ب) عينة البحث

أما عينة البحث هي جزء من مجتمع البحث أو بعض من الذي يكون نائبا منه. "" بالإستعمال الأسلوب sampling purposive. وأما عينة البحث في هذا البحث فهي الطلاب في الصف الحادي عشر الطبيعية في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

وإذا كان عدد مجتمع البحث أكثر من مائة، فيجوز أن تأخذ على عنتة البحث ولكن إذا كان عدد مجتمع البحث أقل من مائة فلذلك على الأحسن أخذ جميع المجتمع. وكان عينة في هذا البحث هي جزء من المجتمع. وعدد عينة البحث في هذا الصف ٢٨ طالبا.

## د. متغير البحث

متغير البحث هو النشيط لاختبار الفرضية يعني يناسب بين النظرية والواقع. أما تقسيم المتغير البحث: متغير المستقل ومتغير المراقبين ومتغير الوسيط. والمتغير في هذا البحث يعني:

- أ) متغير المستقل: متغير مؤثر أو السبب في التغيير أو الإصابة متغير غير مستتقل يسمى متغير X. والمتتغير المستقل في هذا البحث هو فعالية تطبيق غوذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes).
- ب) متغير غير المستقل: المتغير يأثر المتغير الأخر يسمى متغير y. والمتغير غير المستقل في هذا البحث هي مهارة الكتابة.

۳١

<sup>&</sup>quot; ' يترجم من:

S. Margono, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), Hal 121

# ه. طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتاج إليه الباحثة في هذا البحث. أما الطريقة التي تستخديمها الباحثة لجميع البيانات في هذا البحث فما يلي:

### (observasi) طريقة الملاحظة (observasi)

هي طريقة استخدامتها الباحثة في اكتساب الخبرات والمعلومات من خلال ما تشاهد أو تسمع منه. في الملاحظة أن يكون باستعمال الاختبار والإستفتاء والأرقام والصورة. طريقة الملاحظة هي جمع البيانات بالستخدام العيون مباشرة دون الآلات الأخرى. " وتكون الملاحظة مباشرة وغير مباشرة.

بهذه الطريقة تريد الباحثة أن تعريف تطبيق نموذج التعليم Instructional) لترقية (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

# ۲) طريقة المقابلة (wawancara)

المقابلة هي عملية لنيل البيانات بطريقة المحاورة بين المقابل والمقابل للحصول على معلومات من المقابل. <sup>٣٧</sup> وهذه الطريقة ترجوا الباحثة أن تسأل إلى المعلم أو الطلاب بآلة مجموعة الأسئلة والتمرينات على فعالية تطبيق نموذج التعليم هوت بوتاتوس نموذج التعليم هوت بوتاتوس (Instructional games) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

<sup>&</sup>lt;sup>٣٦</sup> يترجم من:

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2009), Hal 175 نفس المراجع. ص ١٥٥

### ٣) طريقة الإختبار (tes)

طريقة الإختبار هو بعض الأسئلة أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارة والمعرفة والقدرة والموهبة التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات.

هذا البحث استعملت الباحثة طريقة الاختبار يعني الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أما الاختبار القبلي هو يجري قبل بداية البرنامج التعليمي لمعرفة مستوى الطلاب اللغوي أو كفائهم اللغوية قبل استخدام البرنامج التعليمي. أما الاختبار البعدي هو يجري بعد انتهاء البرنامج التعليمي لمعرفة مدى التطوير، التقديم وزيادة اللغوي الذي أنجزه الطلاب بعد استخدام البرنامج التعليمي. ونتيجة هذا الاختبار تقارن بنتيجة الاختبار القبلي لمعرفة مدى الفرق بينها.

### ٤) الوثائق (dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات مصدرها المكتوبة والكتب والمجلات والمجلات والمجرائد والبحوث الموجودة والحكايات وغيرها. <sup>٢٨</sup> هذه الطريقة لنيل البيانات عن معلومات المدرسة والوثائق عن النتائج فعالية فعالية تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), Hal 131

۳۸ پترجم من:

### و. بنود البحث

بنود البحث هو آلة أو الأدوات استخدام الباحثة لنيل الحقائق العلمية التي تدعم عملية البحث. وتستعمل الباحثة البنود الآتية:

- أ) صفحة الملاحظة لمعرفة عملية التعليمة فعالية تطبيق نموذج التعليم (Hot باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.
  - ب) المبادئ التوجيهية للمقابلة وتسجيل الصور والتسجيلات الصوتية.
- ت) الاختبار استخدمت الباحثة الإحتبار لمعرفة نتائج درس الطلاب خاصة في الكتابة. استخدمت الباحثة بآلة مجموعة الأسئلة وصفحة التقويم.
  - ث) إرشادات التوثيق وق<mark>ائمة الا</mark>ختيار.

## ١. تحليل البيانات

تحليل البيانات هي طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. في هذا الفرصة قدمت الباحثة الحقائق الكمية، وهي الحقائق من الأرقام بالطريقة الإحصائية.

تستخدم الباحثة لتحليل البيانات فعالية تطبيق نموذج التعليم (Hot بوتاتوس المعليم هوت بوتاتوس (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو. والرمز اختبار T-Test) و رمز المأوية. وأما الرمز الذي تستعمل الباخثة هي:

أ) رمز المأوية (Prosentase)

۳۹ ترجم من :

Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), Hal 50

رموز المأوية (p) لتحليل البيانات عن فعالية تطبيق نموذج التعليم (Hot بوتاتوس (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو الذي حصل عليه الباحثة بطريقة الاستبيانات وهي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

البيان:

P = 1النسبة المأوية

(Frekuensi) تكرار الإجابة = F

N = عدد المستجيبين.

أما التفسير والتعيين في تحليل البي<mark>انات المج</mark>موعة وتحقيق الافتراض العلمي، فتستعمل الباحثة المقدار الذي قدمته سوهارسيمي أريكونطا فيما يلي:

متاز	۸۱ –۱۰۰
جيد جدا	Y 1 - A •
جيد	71-7.
مقبول	٤٠-٦٠
مجبون	

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada ۱۹۹۷), hal

٣0

ئبتر جم من :

## (Tes - t) رمز القارنة (tes - t

رمز المقارنة يسمى أيضا "Test t" تستخدم الباحثة هذا الرمز لنيل المعرفة عن مقارنة فعالية تطبيق نموذج التعليم (Instructional games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

وأما رمز المقارنة "Tes-t":

$$t_{0} = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

البيان:

المقارنةt.

المتوسطة (Mean) من متغير  $\mathbf{x}$  (الفرقة التجريبية) والحصول  $M_D$ 

على الصيغة:

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

y عدد مختلفة من متغير x (الفرقة التجريبية) ومن متغير x (الفرقة المراقبة)

N = جملة السانات

من متغير  $_{\rm X}$  (الفرقة التجريبية) ومن  $_{\rm X}$  من متغير  $_{\rm X}$  ( الفرقة المراقبة ) ومن متغير  $_{\rm X}$  ( الفرقة المراقبة ) والحصول على الصيغة.

والحصول على الصيغة:

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

الإنحراف المعياري من عدد مختلفة والحصول على الصيغة :  $SD_D$ 

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

= جملة البيانات = N

(Instructional games) ترقية مهارة  $H_0$  الكتابة.

اترقية مهارة (Instructional games) برقية مهارة  $H_a$  الكتابة.

قبل الدخول في رموز الإختبار (T-Test) هناك العديد من الخطوات التي ينبغي القيام بما، وهي :

: برمز Mean of Difference (M<sub>D</sub>) يطلب (أ)

$$M_{D=\frac{\sum D}{N}}$$
: يطلب Standar Defiasi برموز (ب)

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

: برمز Mean of Difference  $SE_{M_D}$  من Standar Error برمز (ج

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

: بطلب  $t_0$  برمز (د)

$$t_{0=} \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

 $t_0$  تقديم التفسير على  $t_0$ 

### ي- خطة البحث

ينقسم هذا البحث العلمي إلى خمسة أبواب وهي:

الباب الأول، في هذا الباب تبحث الباحثة عن خلفية البحث وقضايا البحث وأهداف البحث وأهمية البحث ومجال البحث وحدوده وتوضيح الموضوع وتحديده والدراسة السابقة وخطة البحث. هذا الباب مهم لأنه سيكون وسيلة لفهم الموضوع التالى.

الباب الثاني، في هذا الباب تبحث في طريقة البحث الدرسات النظرية من موضوع البحث الذي قدمته ويتكون هذا الباب على ثلاثة فصول. الفصل الأول يبحث عن مهارة الكتابة. والفصل الثاني يبحث عن نمودج الألعاب التعليمية (Hot Potatoes).

الباب الثالث، في هذا الباب تبحث في طريقة البحث التي تتكون من نوع البحث وفروضه ومجتمعه وعينته وطريقة جمع البيانات وبنود البحث وطريقة تحليل البيانات.

الباب الرابع، تبحث الباحثة في الدراسة الميدانية وتتكون هذا الباب على فصلين، هما: الفصل الأول، يبحث في لمحة مدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو، ويشتمل

على تاريخ وتأسيسها وموقعها الجغرافي وأهداف تأسيسها وأحوالها. الفصل الثاني، تبحث في عرض البيانات وتحليلها، وفيها لمعرفة مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو، ولمعرفة تطبيق نمودج الألعاب التعليمية (Instructional Games) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو ، ولمعرفة فعالية تطبيق نمودج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot لتوقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو.

الباب الخامس، هو الباب الأخير وتبحث الباحثة فيه عن الاختتام الذي تكون من نتائج البحث أو الخلاصة والاقتراح.

# الباب الرابع

### الدراسة الميدانية

يحتوى هذا الباب على فصلين: الفصل الأول لمحة عن مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو، وفصل الثاني عرض البيانات وتحليلها.

أ- الفصل الأول: لمحة عامة عن مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

١ - هويّة مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

(أ) اسم المدرسة : مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

(ب) العنوان : الشارع جنونجي رقم ٤ . ج.

(ج) القرية : كريان

(د) المنطقة : سيدوارجو

(ز) رقم الهاتف : (۸۹<mark>۸۳۳٦۳(۰۳۱)</mark>

(ح) سنة التأسيس : ٢٠٠٢

(ط) شهادة المدرسة : أ (A)

info@madrasahaliyahbilingual.sch.id: (ظ) البريد الإلكتروني (

(ي) رئيس المدرسة: مُحَّد فحرز الإسهاق

# ٢ - منهاج دراسي المدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو تستخدم منهجين: منهج القسم الديني ومنهج الأمانة الحديث للبيزنطة. يعتمد منهج المدرسة الداخلية الإسلامية على جملة "القرآن ولغته" ، التي توضح التفاصيل القدرة على قراءة القرآن جيدًا ، والقدرة على قراءة وكتابة الحروف العربية ، والقدرة على

استخدام لغة القرآن في المحادثة اليومية ، وحفظ بعض الآيات الآية (٣ أجزاء) ، قادرة على ترجمة القرآن من البداية إلى النهاية وقادرة على الوصول إلى الكتب التفسيرية بالإندونيسية والعربية.

يتم تنفيذ كلا المنهجين بطريقة متكاملة مع نظام "مدرسة ليوم كامل"، وبالتالي فإن عملية التعليم هي ٢٤ ساعة ، وتبدأ الفصول الرسمية في الساعة ٠٦:٣٠ بتوقيت غرب إندونيسيا حتى الساعة ١٥٠٠٠ بتوقيت غرب إندونيسيا ، والباقى هم الطلاب تحت بيئة بيزانترين.

### ٣− الرؤية (Visi)

"النمو وتنمية البشر الذين يفكرون دائما ويفكرون والمحبة"

### 4 - البعثة (Misi)

البعثة هي عملية الإستراجية التي تقضى لتبليغ الرؤية المدرسة. مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو تدلّ البعثة متنوعة لكي لتبلغ الرؤيه، كما يلي:

- تشغيل غروه العبادة والمحبة
  - غرس أخلاق الكرمة
- ٣. تطوير التعليم الذي له تقاليد التوازن والتميز: الفكرية والعاطفية والروحية

# ٥- أحوال المدرّسين مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

المعلمين هو الفرد الذي يساعد الطلاب عن طريق النشاط العقلي أو الحركي أو هما معا على التغير أو التعديل في السلوك أو الحبرة الجديدة التي لم يسبق أن مرت به في خبراته السابقة. أن و أما عدد المدرسين في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو كما يلى:

٤١

جدول ٤٠١ أسماء المدرّسين في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو. ٢٠

المكانة	العنوان	الإسم	الرقم
مدير المدرسة	سيدوارجو	مُحَدًّد فحرز الإسهاق	١
قسم منهاج التدريس	سيدوارجو	فيانا ريانتي	۲
رئيسة قسم شؤون	.~	ليلي عبيدة	٣
التلميذ	سيدوارجو	ليني عبيده	,
نائب رئيس البنية التحتية	سيدوارجو	ستي قرة أعين	٤
نائب رئيس العلاقات العامة	سی <mark>دو</mark> ارجو	مُحَّد إقبا <mark>ل خلو</mark> د	o
مدرّس	سيدوا <mark>رج</mark> و	<mark>إسم</mark> انتو	٦
مدرّسة	<mark>سی</mark> دوا <mark>رجو</mark>	ض <mark>يائ</mark> ة الملّة	<b>Y</b>
مدرّسة	سيدوارجو	يوني وديا	٨
مدرّسة	سيدوارجو	نور عين	٩
مدرّس	سيدوارجو	أحمد إسهاري	١.
مدرّسة	سيدوارجو	لوك فائزة	11
مدرّس	سيدوارجو	فبري خير الرزال	١٢
مدرّس	سيدوارجو	مُجَّد إخوان	١٣
مدرّس	سيدوارجو	إرشاد العباد	١٤
مدرّسة	سيدوارجو	رفعة انساء	10

٢٠٢٠ فائق مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو في البيانات عن المدرسين في سنة ٢٠٢٠

مدرّسة	سيدوارجو	أسماء الحسنى	١٦
مدرّسة	سيدوارجو	أنيك فاطمة الزهرة	١٧
مدرّس	سيدوارجو	عبد البسيط	١٨
مدرّسة	سيدوارجو	آني آرنواتي	19
مدرّس	سيدوارجو	عبد الطيف	۲.
مدرّسة	سيدوارجو	نون أغريني	۲۱
مدرّس	سيدوارجو	أعام كرنيوان	77
مدرّسة	سيدوارجو	حاجة زنوبة الفاريي	77
مدرّس	سيدوارجو	سوفرمان	7 £
مدرّس	سيدوارجو	عبد الخالق	70
مدرّس	<mark>سي<mark>دو</mark>ارجو</mark>	مُحَدًّد ميونو	77
مدرّسة	سيد <mark>وارج</mark> و	كليمة كليمة	77
مدرّسة	<mark>س</mark> يدوا <mark>رجو</mark>	عي <mark>ن ا</mark> ليولياتي	۲۸
مدرّسة	<mark>سي</mark> دوا <mark>رجو</mark>	<mark>مس</mark> دین	79
مدرّس	سيدوارجو	أيرلنغ بودي	٣.
مدرّس	سيدوارجو	مُجَّد أنصاري	٣١
مدرّسة	سيدوارجو	حاجة فاطمة نور	٣٢
مدرّسة	سيدوارجو	عيمة فتحة	٣٣
مدرّسة	سيدوارجو	أني رحمواتي	٣٤
مدرّسة	سيدوارجو	ساري آکا	40
مدرّسة	سيدوارجو	آفا فريانديي	٣٦
مدرّسة	سيدوارجو	آفي ديان	٣٧
مدرّس	سيدوارجو	فور هندوكو	٣٨

مدرّس	سيدوارجو	يادي يولينتو	٣9
مدرّسة	سيدوارجو	إيك وحي	٤٠
مدرّسة	سيدوارجو		٤١
مدرّسة	سيدوارجو	ستي ميسارة	٤٢
مدرّسة	سيدوارجو	أميني	٤٣
مدرّس	سيدوارجو	حاج طارق الواسع	٤٤
مدرّسة	سيدوارجو	ديني نور اللطيفة	50
مدرس	سيدوارجو	كندارو	٤٦
مدرّس	سيدوارجو	يوننتو أمين	٤٧
مدرّس	سيدوارجو	مُحَمَّد ألي الباب	٤٨
مدرّس	<mark>سی<mark>دو</mark>ارجو</mark>	آريك	٤٩
مدرّس	سيد <mark>وارج</mark> و	زيا <mark>ء الح</mark> اق	0.
مدرّسة	<mark>سی</mark> دوا <mark>رجو</mark>	سك <mark>ينة</mark> مسعود <mark>ة</mark>	01
مدرّسة	<mark>سي</mark> دوار <mark>جو</mark>	أه <mark>مة ا</mark> لنجاة	٥٢
مدرّسة	سيدوارجو	نظيفة النعمة	٥٣
مدرّس	سيدوارجو	زدني يسرى	0 {
مدرّس	سيدوارجو	مسعود يزيد	00
مدرّسة	سيدوارجو	حسنية عسبندي	٥٦
مدرّسة	سيدوارجو	رسكا	٥٧
مدرّس	سيدوارجو	أبو عمار	0人
مدرّسة	سيدوارجو	ليلة المغفرة	٥٩
مدرّسة	سيدوارجو	فطراة الواحدة	٦.
مدرّسة	سيدوارجو	سيبة المبينة	٦١

مدرّسة	سيدوارجو	عالي الرافعة	٦٢
مدرّسة	سيدوارجو	آكا أبريلياني	٦٣
مدرّسة	سيدوارجو	حسن المهمة	7
مدرّسة	سيدوارجو	سيسكا دوي نوفنتي	70
مدرّسة	سيدوارجو	سيتي سبتياني	٦٦
مدرّسة	سيدوارجو	لننتانغ نور جحيو	٦٧
مدرّس	سيدوارجو	أحمد سرور	٦٨
مدرّسة	سيدوارجو	آفا رشدیایی	79

# ٦- أحوال التلاميذ في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو.

أحوال الطلاب في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو في العام الدراسي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠ كما يلي:

جدول ٤.٢

عدد التلاميذ في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو في العام الدراسي عدد التلاميذ في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو في العام الدراسي

مجموع	مؤنث	مذكر	الفصل	رقم
7 £ 9	١٤٠	1.9	X	١
710	170	۹.	XI	۲
١٨٨	119	79	XII	٣

٢٠٢٠ وثائق مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارجو في البيانات عن عدد التلاميذ في سنة

-

707	٣٨٤	٨٢٢	مجموع
-----	-----	-----	-------

# ٧- تعليم مهارة الكتابة في مدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارج

استخدم الأستاذ إقبل خلود نموذج التعلم اللغة العربية لمهارات الكتابة في الفصل الحادي عشر بمدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارج. فيما يلي بعض النماذج ووسائل التعلم المستخدمة في المدرسة بلينجوال العالية كريان سيدوارج:

### ۱. املاء

يقرأ المعلم كلمة واحدة أو عدة جمل ، ثم يعيد الطلاب كتابتهم. وأحيانًا يعطي المعلم أو يطلب من الطلاب إعادة كتابة القراءة التي أعطاها المعلم. بالإضافة إلى ذلك ، فإنه يعمل أيضًا على إطلاق الكتابة العربية أو التعود عليها.

# ۲. دلیل

يقوم المعلم بتخصيص مهام لصفحات معينة في الكتاب ،في شكل صورة أو لغز. ثم يطلب منهم المعلم فرز الصورة أو اللغز وإعطاء استنتاج على شكل جملة تشرح الصورة. أو في بعض الأحيان يكتب المعلم جملة طويلة نوعًا ما ، ثم يُطلب من الطلاب استبدال الدومير.

### ٣. إعطاء الأسئلة.

يقدم المعلم الأسئلة ويطلب من الطلاب الإجابة أو التأليف من موضوع محدد مسبقًا

## ب- الفصل الثانى: عرض البيانات وتحليلها

۱- مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة "بلينجوال"
 العالية كريان سيدو ارجو

تبحث الباحثة في هذا الباب عن عملية تعليم اللغة العربية للفصل الحادي عشر الطبيعية (٥) بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو، خاصة في مهارة الكتابة. ومن المعلوم من أهداف تدريس اللغة العربية هي اكتساب التلاميذ على المهارات الأربع وهي مهارة الإستماع والكلام والقراءة والكتابة.

استخدمت الباحثة طريقة الاختبار لمعرفة كفاءة مهارة الكتابة قبل تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لتلاميذ الفصل الحادي عشر الطبيعية (٥). وأما نتيجة الاختبار فكما يلي:

جدول ٣٠٠٤ حصلت الباحثة نتائج الاختبار القبلي (Pretest) لتلاميذ الفصل الحادي عشر الطبيعية (٥) بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو

الاختبار القبلي	الإسم	الرقم
٨٦	أكماليا فردوسي	1
٨٣	أنيكا نبيلة	۲
70	شينتانا أجينج مانيلا بيل أشفي	٣
٨٥	ديا أيو فراتوي	٤
٦ ٤	ديوي زهرو أرداني	0
٧٥	فيكي نيلا فوزية	٦
٨٢	حليا سلسبيلا	٧
٨٢	ياسمين اورا سالسابيلا سويتو	٨
٨٩	خير نساء ألفانيا زافيرا	٩

٦٦	كينانتي فسفيتا وحيود	١.
AY	ليلة المغفورة	11
٨٨	لطيفية صبيخة يولياني	١٢
٨٩	الموليدية عزيزة رحمة	١٣
٨٢	نبيلة الراسحة	١٤
٧٢	نیل صوم رمضان	10
٧٤	نفندا ألفة زفّ	١٦
٧٦	نورما شوفا بوتري كيرانا	١٧
۸١	نور فلة صوفان زين	١٨
٦٥	نور عمر الحسنة	19
۸۳	نور الشمورة	۲.
۸.	نور قمرية	71
٧٥	فرسيم <mark>ار فط<mark>مة</mark> ف<mark>وتري</mark></mark>	77
77	بوتري ا <mark>لمول</mark> يد <mark>يا مصط</mark> فى	74
٨٢	رتري قرة عين	7
۸٠	شهيرة فرين وحدة	70
٨٨	ثبطة بودي	77
٨٢	فيسكا أرينتي	77
٧٢	زهرة الفائزة	۲۸
7199	مجموعة متوسطة	
٧٨,٥	متوسطة	

لمعرفة عدد التلاميذ من ناحية تقدير نتائجهم بالنسبة المأوية في الإختبار. وتأتي الباحثة بالجدول التالي:

جدول ٤.٤ تفصبل النتائج في الاختبار من ناحية التقدير بنسبة مائية.

النسبة المأوية (%)	عدد الطلاب	التقدير	النتيجة	الرقم
٥٣,٦	10	ممتاز	۸۱ -۱۰۰	١
۲۸,٦	٨	جيد جدا	V1 - V.	۲
١٧,٩	0	جيد	71-7.	٣
-		ناقص	٤١ — ٦٠	٤
-	- /	قابح	٤٠-٠	٥
١	۲۸			المجموع

نظرا إلى بناء على البيانات المجموعة، ٣,٥٣,٥ من الطلاب حصلوا على درجة " ممتاز"، هذه بالنظر على نتيجة المتوسطة في الاختبار القبلي. و يدل ٢٨,٦% حصلوا درجة " جيد جدا " و ١٧,٩% حصلوا درجة "جيد ".

۲- تطبیق نموذج الألعاب التعلیمیة (Instructional Games) باستخدام وسیلة التعلیم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقیة مهارة الکتابة لدی طلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلینجوال" العالیة کریان سیدوارجو

قامت الباحثة بتطبيق غوذج الألعاب التعليمية(Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) في تعليم مهارة الكتابة بمادة "المواقف عام في المدرسة و الإجتماع" لتلاميذ الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو لها أنشطة التعليم في تطبيقها.

أما خطوات تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) في تعليم مهارة باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) في تعليم مهارة الكتابة بمادة "المواقف عام في المدرسة و الإجتماع" في تدريس اللغة العربية فتتكوّن من ثلاثة خطوات منها المقدمة و تشكيل ألعاب تعليمية والنشاط النهائي, وهي ما يلي:

# ۱. مقدمة (مقدمة)

يتم طلاب الصف الأول ١١ في مجموعة WhatsApp حتى يتمكنوا من التواصل. يستخدم نموذج التعلم التعليمي لهذه اللعبة الإلكترونية (الهاتف المجمول ، الكمبيوتر) بالتأكيد جهازًا إلكترونيًا. في نموذج التعلم هذا ، يبدأ التعلم بمقدمة للألعاب التي سيقوم بما الطلاب.

يقدم المعلم اللعبة التي سيتم لعبها مع الأهداف التي سيحققها الطالب، وهي ممارسة مهارات الكتابة. يقوم تطبيق هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) الذي يستخدمه المعلم بإنشاء ارتباط دون اتصال يمكن للطلاب فتحه مباشرةً. يرسل المعلم الملف إلى مجموعة Whatsapp

## ٢. تشكيل ألعاب تعليمية (نصوص ألعاب تعليمية)

بعد شرح الألعاب والقواعد التي يجب أخذها في الاعتبار ، قبل بدء الألعاب ، يتأكد المعلم مما إذا كان الطلاب قد قاموا بتنزيل الملفات المرسلة. ثم يبدأ المعلم اللعبة بإجراء مكالمة فيديو مع الطلاب. وقت ممارسة الألعاب ثلاثون دقيقة. يستغرق كل سؤال ثلاث دقائق للعمل اللعبة.

بعد الانتهاء من اللعبة، يجب على الطالب تسجيل القيمة التي تم الحصول عليها. يراقب المعلم الطلاب ويشرف عليهم حتى لا يخدعوا في اللعب.

## ٣. الختام (الختام)

في ختام التعلم ، يقوم الطلاب بجمع النتائج من خلال مجموعة كلال التعلم ، يقوم الطلاب بجمع النتائج من خلال مجموعة WhatsApp وسوف يرى المعلم نتائج جميع الطلاب. يحصل الطلاب الحاصلون على أعلى الدرجات على جوائز كشكل من أشكال التقدير. ويقدم المعلم كلمات تحفيزية للطلاب الذين لم يحصلوا بعد على جائزة ليكونوا أكثر حماسًا للتعلم.

في نماية الدرس يشرح المعلم كل سؤال في اللعبة. وإعطاء بعض الملاحظات للطلاب لتذكرها. ينتهي التعلم بمنح جوائز للطلاب الحاصلين على أعلى الدرجات

"- فعالية تطبيق غوذج الألعاب التعليمية (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو استخدمت الباحثة طريقة الاختبار يعني اختبار قبلي (Pretest) قبل تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes)، واختبار بعدي (Postest) بعد تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) وتلك الاختبارات لمهارة الكتابة للطلاب هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) وتلك الاختبارات لمهارة الكتابة للطلاب هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) وتلك الاختبارات لمهارة الكتابة للطلاب يستخدم لمعرفة فعالية تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) يستخدم لمعرفة فعالية تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games)

باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

جدول ٥.٤ حصل اختبار بعدي (Postest) لطلاب الفصل الحادي عشر الطبيعية (٥) بالمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدو ارجو

الاختبار بعدي	الإسم	الرقم
۹ ۰	أكماليا فردوسي	١
۹.	أنيكا نبيلة	٢
٧.	شينتانا أجينج مانيلا بيل أشفي	٤
97	ديا أيو فراتو <mark>ي</mark>	٤
γ.	دي <mark>وي</mark> زهرو <mark>أرد</mark> اني	0
٨٢	فیک <mark>ی</mark> نیل <mark>ا ف</mark> وزیة	٦
9 ٢	ح <mark>لیا</mark> س <mark>لسبیلا</mark>	٧
9.	ياسمين اورا سالسابيلا سويتو	*
9,4	خير نساء ألفانيا زافيرا	٩
۸٠	كينانتي فسفيتا وحيود	١.
9.٨	ليلة المغفورة	11
90	لطيفية صبيخة يولياني	١٢
90	الموليدية عزيزة رحمة	١٣
١	نبيلة الراسحة	١٤
٨٥	نیل صوم رمضان	10
۸٠	نفندا ألفة زفّ	17

٨٥	نورما شوفا بوتري كيرانا	1 7
١	نور فلة صوفان زين	١٨
٧٨	نور عمر الحسنة	19
٩.	نور الشمورة	۲.
٩.	نور قمرية	71
٨٠	فرسيمار فطمة فوتري	7 7
٨٥	بوتري الموليديا مصطفى	77
٩.	رتري قرة عين	7 £
١	شهيرة فرين وحدة	70
٩٨	ثبطة بودي	77
۹٠	فيسكا أرينتي	77
ДО	زهرة الفائزة	7.7
7 £ \$ 7		مجموعة
۸۸,٦		متوسطة
	·	

لمعرفة عدد الطلاب من ناحية تقدير نتائجهم بالنسبة المأوية في الاختبار البعدي نحو ترقية كفاءة الطلاب لمهارة الكتابة كما يلي:

جدول ٤٠٦

النسبة المأوية (%)	عدد الطلاب	التقدير	النتيجة	الرقم
%٧٨,٦	١٣	ممتاز	۸۱ -۱۰۰	١
%1 £,٣	١.	جيد جدا	٧١ – ٨٠	۲
%٧,١	0	جيد	71 - v.	٣
_	-//	ناقص	٤١ — ٦٠	لع
_	7/-	قابح	٤٠-،	Q
%1	۲۸			الجموع

تفصيل النتائج في الاختبار البعدي من ناحية التقدير المأوية بناء على البيانات المجموعة، 7.00 من الطلاب حصلوا على درجة "ممتاز"،هذه بالنظر على نتيجة المتوسطة في الاختبار البعدي. و يدل 7.00 من الطلاب حصلوا درجة "جيد جدا" و 7.00 حصلوا درجة "جيد".

و بعد أن نظر الباحثة إلى النتيجة الاختبار القبلي و الاختبار المعدي، أن الاختبار قبل تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional) و بعد (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) و بعد تطبيقها وجد الفرق بينهما. و تحليل البيانات من الاختبار القبلي و الاختبار البعدي كما يلى:

ئدة والتفسير على قيمة قائدة "Uji T" فتستعمل الباحثة رمز فيسر (Fisher) فيما يلى:

$$t0 = \frac{\text{MD}}{\text{SEMD}}$$

### الوصف:

 $T_0$  المقارنة

D = المسافة بين قبل الاختبار وما بعده

SD = نتيج<mark>ة الإنحراف</mark>

N = المو<mark>اضي</mark>ع الت<mark>ي شم</mark>لته<mark>ا ال</mark>عينة

M = المت<mark>وس</mark>ط

اللوحة ٤.٧ تحليل البيانات من الاختبار القبلي والاختبار البعدي

$\mathbf{D}^2$	$\mathbf{D} = \mathbf{X} \mathbf{-Y}$	النتائج		أسماء الطلاب	رقم
		بعد (X)	قبل (Y)	, , , , , , ,	رحم
١٦	٤	۹.	٨٦	أكماليا فردوسي	١
٤٩	٧	۹.	۸۳	أنيكا نبيلة	۲
70	٥	٧٠	٦٥	شينتانا أجينج مانيلا بيل أشفي	٣

171	11	97	ДО	ديا أيو فراتوي	٤
					0
٣٦	٦	٧.	7 £	ديوي زهرو أرداني	8
٤٩	٧	٨٢	٧٥	فيكي نيلا فوزية	٦
١	١.	97	٨٢	حليا سلسبيلا	٧
٦ ٤	٨	۹.	٨٢	ياسمين اورا سالسابيلا سويتو	٨
٨١	٩	9.1	٨٩	خير نساء ألفانيا زافيرا	٩
197	١٤	۸.	7	كينانتي فسفيتا وحيود	١.
171	11	٩٨	۸٧	ليلة المغفورة	11
٤٩	٧	90	٨٨	لطيفية صبيخة يولياني	17
٣٦	٦	90	۸9	الموليدية عزيزة رحمة	18
77 2	١٨	١	٨٢	نبيلة الراسحة	١٤
179	18	٨o	٧٢	نیل صوم رمضان	10
٣٦	٦	٨٠	٧٤	نفندا ألفة زفّ	١٦
٨١	٩	A o	٧٦	نورما شوفا بوتري كيرانا	١٧
771	19	١	٨١	نور فلة صوفان زين	١٨
179	١٣	٧٨	70	نور عمر الحسنة	19
٤٩	٧	9.	۸۳	نور الشمورة	۲.

١	١.	۹.	٨٠	نور قمرية	۲١
70	٥	٨٠	٧٥	فرسيمار فطمة فوتري	77
771	19	٨٥	٦٦	بوتري الموليديا مصطفى	۲۳
٦٤	٨	۹.	٨٢	رتري قرة عين	7 £
٤٠٠	۲.	٧٠٠	۸٠	شهيرة فرين وحدة	70
١.,	1.	٩٨	٨٨	ثبطة بودي	26
٦٤	٨	۹,	٨٢	فيسكا أرينتي	27
179	١٣	٨٥	٧٢	زهرة الفائزة	28
4510	7.7.4	7 8 1	7199	عة	مجموع
		۸۸,٦	٧ <mark>٨,</mark> ٥	ط	متوس

وبعد أن تنظر الباحثة إلى نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، هذا يدل على تطور كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة كانت فرق نتائج قبل تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Potatoes) أما بناء على اللوحة السابقة تجد المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي فكما يلي:

Ha اللوحة ٤.٨ المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

المسافة بينهما	متغير ٢	متغیر X
١٠,١	٧٨,٥	۸۸,٦

ولمعرفة هذه الفرق، استخدمت الباحثة رمز المقارنة التي يعرف برمز (T-Test) كما يلى:

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

المقارنة $t_0$ 

 $M_D = \frac{|A_D|}{|A_D|} = M_D$  الفرق<mark>ة ال</mark>تجريبية) والحصول على الصيغة.

من متغير X (الفرقة التجريبية) ومن متغير  $SE_{M_D}$  (الفرقة المراقبة) Y

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

$$Y$$
 عدد مختلفة من متغير  $X$  (الفرقة التجريبية) ومن متغير  $\sum D$  (الفرقة المراقبة)  $X$  = جملة البيانات  $X$ 

والحصول على الصيغة:

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

المعياري من عدد مختلفة والحصول على الصيغة :  $SD_D$ 

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

والنتيجة الأخيرة تدل على أن الفرضية البدلية (Ha) مقبولة بمعنى ترتقي مهارة الكتابة للطلاب الفصل العشر بعد تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional) والكتابة للطلاب الفصل العشر بعد تطبيق موت بوتاتوس (Hot Potatoes) في تدريس اللغة العربية (Games) بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو. ولمعرفة هذه الفروض استخدام الباحثة رمز المقارنة (T-Test) كما يلي:

١. الخطوة الأولى

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

$$M_D = \frac{283}{28}$$

= 10,107

البيان:

 $M_D$  = المتوسطة من متغير X (الفرقة التجريبية) والحصول على الصيغة.  $M_D$  = عدد مختلفة من متغير X (الفرقة التجريبية) ومن متغير Y (الفرقة المراقبة)

#### = جملة البيانات = N

### ٢. ارتباط بين المتغيرين

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

$$SD_{D} = \sqrt{\frac{3415^{2}}{28}} - \left(\frac{283}{28}\right)^{2}$$

$$SD_{D} = \sqrt{\frac{95.620}{784}} - \frac{80.089}{784}$$

$$SD_{D} = \sqrt{\frac{15.531}{784}}$$

$$SD_{D} = \sqrt{19,809}$$

$$SD_{D} = 4,45$$

#### البيان:

Ha = يوجد فعالية تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

 $H_0$  عدم يوجد فعالية تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو الإنحراف المعياري

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SEM_D = \frac{4,45}{\sqrt{28-1}}$$

$$SEM_D = \frac{4,45}{5,196}$$

$$=0,856$$

#### برمز $t_0$ يطلب $t_0$

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

$$t_0 = \frac{10,107}{0,856}$$

$$t_0 = 11,8$$

٤. يطلب *df* برمز

$$df = N - 1 = 28 - 1 = 27$$

: كما يلي ئم اعطاء التفسير إلى  $t_t$  كما يلي عصل الباحثة قيمة عما يلي ثم اعطاء التفسير

$$1.703 = t_t \%$$
 وي درجة المغزي –

$$2,472 = t_t % 0$$
 في درجة المغزي -

ومن هنا أن أكبر من جدول رقم في ١% أو في ٥%

1,703 < 11,8 > 2,472

أما  $t_0$  المحصول فهو 11,8 و  $t_t$  المحصول هو 2,472 و 1,703 أكبر من أما  $t_0$  المحصول فهو (Ha) مردودة والفرضية البدلية ( $t_0$ ) مقبولة. وهذا يدل على

وجود فرق النتيجة في قدرة الطلاب على مهارة الكتابة قبل تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Instructional Games) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

والاستنتاج الذي يأخذه من هذا الباب أن هناك تأثير نموذج الألعاب التعليمية (Hot Potatoes) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو.

# الباب الخامس

## خاتمة البحث

# أ- نتائج البحث

- أما نتائج البحث فكما يلي :
- 1. إن مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو جيدة. وهذه الدرجة الجيدة بالنسبة على الدرجة المتوسطة وهي ٧٨,٥.
- إن تطبيق نموذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو بثلاث خطوات:
   ١) المقدمة ٢) الأنشطة الرئيسة: تعطي الباحثة شرح قواعد اللعبة ، واللعبة تتم في وقت واحد لمدة ثلاثين دقيقة ٣) الاختتام.
- باستخدام عوذج الألعاب التعليمية (Instructional Games) باستخدام
   وسيلة التعليم هوت بوتاتوس (Hot Potatoes) لترقية مهارة الكتابة لطلاب

الفصل الحادي عشر بمدرسة "بلينجوال" العالية كريان سيدوارجو فعّالُ. وتبدوا فعّالُ ستخدمها بنتيجة  $t_0$  المحصول فهو 2,472و  $t_t$  المحصول هو 1,703 و أكبر من  $t_t$  فكانت الفرضية الصفرية  $t_0$ ) مردودة والفرضية البدلية (Ha) مقبولة.

### ب- المقتراحات

# ١ - لمدير المدرسة

ينبغي أن يرقي حماسة المعلمين في تجديد عملية التعليم خاصة تعليم مهارة الكتابة لجميع الطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية.

# ٢ - للمدرس

للمدرس لإيلاء المزيد من الاهتمام لوسائل التعليم المستخدمة في التدريس. نظرًا لأن استخدام البطاطا الساخنة يجب أن يستخدم تطبيقات الكترونية ، مثل الهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر ، يتم تضمين البطاطس الساخنة كتطبيق كامل لطرح الأسئلة مع ميزة تقييم دقيقة.

يمكن للمعلمين بسهولة الحكم على نتائج عمل الطالب مع صانع البطاطا التطبيق

#### ٣- للطلاب

ينبغي أن يجتهد و ينشط في عملية تعليم اللغة العربية خاصة تعليم مهارة الكتابة.

### المراجع

الهويدي. ٢٠٠٦. أساليب واستراتيجيات تدريس الرياضيات. العين: دار الجامعي.

النمري، حنان سرحان. ١٤٣٣. تدريس اللغة العربية الأساليب والإجراءات. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.

المصطفى، سيف. ٢٠١٤. اللغة العربية ومشكلات تعليمها. مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية.

الغلاييني، مصطفى. ١٩٩٣. جامع الدروس العربية. بيروت: منشورات المكتبة العصرية. طعيمة، رشيد أحمد. ٢٠٠٤. الأساس العلمة المنهاج تعليم اللغة العربية: أعدادها، تطويرها، تقويمها. القاهرة: دار الفكر العربي.

. ١٩٨٩. تعليم العرب لغير الناطقين بها من أهمية وأساليبة. المصر: منصورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة.

زيد منير عبوي ٢٠١٧. الإستراتيجية الحديثة في إدارة التخطيط والتطوير. دار المعت

بحر الدين، أوريل. ٢٠١٧. تطوير منهج تعليم اللغة العربية وتطبيقها على مهارة الكتابة. مالانق: جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بريس.

إبراهيم، زكاريا. بدون السنة. طرق تدريس اللغة العربية. القاهرة: جامعة دار المعرفة.

طاهر، مُحَدّ، بيهقي، مُحَدّ ، حنيفة، أم، مسعود، سلطان. ٢٠١٣. المدخل إلى طريق تدريس العربية للاندونيسيين. سورابايا: الجامعة سونن أمبيل بريس.

عمر، أحمد مختار. ٢٠٠٨. معجم اللغة العربية المعاصرة. القاهرة: عالم الكتاب.

معروف، تايف محمود. ١٩٨٥. خصائص العربية. لبنان: دار النفائس.

مألوف، لويس. ١٩٨٩. المنجد في اللغة والاعلام. بيروت: دار المشرق.

هادي، نور. ٢٠١١. لتعليم المهارات اللغوية. مالانق: مطبعة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية.

سعادة، جودت. ٢٠١١. التعلم النشط بين النظرية والتطبيق. عامن، الأردان: دار الشروق.

- Arikunto, Suharsimi. 200<mark>6. Prosedur Pene</mark>litian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2003. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Himawan, Rizky Nur A, dan Rosita Madjis.2018. *Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Indrawan, Rully. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Campuran*. Bandung: Refika Aditama.
- Istarani. 2015. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.

- Margono. 2007. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mustofa, Syaiful. 2017. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif.* Malang: UIN-MALIKI PRESS.
- Nasution, Khalilah. 2016. Kepemimpinan Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI, Jurnal Darul 'Ilmi Vol. 04 No. 01.
- Nugiantoro, Burhan . 1998. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- R. Joyce <u>Bruce Emily Calhoun</u> & Marsha Weil, 2017, Models of Teaching, USA: Pearson
- Rohani, Ahmad . 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung : Alfabeta
- Shandry, Andul Rauf . 2003. *Nilai Pengajaran Bahasa Arab dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: Sinar Bintang.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovativ dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. 2016. Metode Pe<mark>ne</mark>litian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Taufik. 2016. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Press.
- Wena, Made . 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur:
  PT. Bumi Aksa