

فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة

الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

البحث العلمي

الباحثة :

نبيلة يوليا فراستياواتي

٧٢٢١٨٠٣٥٥



شعبة تعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم

جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورايا

٢٠٢٢

Lembar Pernyataan Keaslian

Nama : Nabilah Yulia Prastyawati

NIM : D72218035

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi :

فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

Dengan ini saya menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemahaman dari peneliti sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulisi sendiri. Segala materi yang diambil dari karya orang lain hanya digunakan sebagai acuan dengan mengikuti tatacara dan etika penulis karya ilmiah yang ditetapkan jurusan.

Surabaya, 13 Oktober 2022

Hormat saya



Nabilah Yulia Prastyawati

D72218035

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بموضوع "فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان" التي قدمتها الطالبة :

الاسم : نبيلة يوليا فراستياواتي

رقم السجيل : ٧٢٢١٨٠٣٥٥

الشعبة : تعليم اللغة العربية

فنقدمة إلى سيادتكم مع الأمل الكبير عن أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث العلمي مستوف لشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأول في قسم تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشته في الوقت المناسب. هذا، وتفضيلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سورابايا، ١٤ أكتوبر ٢٠٢٢

المشرف الثاني



(الدكتور الحاج أأ الناجيب الماجستير)

رقم التوظيف. 196911041991031002

المشرف الأول



(الدكتور الحاج محمد عفيف الدين دمياطي الماجستير)

رقم التوظيف. 195910151998031001

التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة في ٢٥ أكتوبر ٢٠٢٢ و قرر بأن صاحبه ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعة الأول (S. Pd) في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة المناقشة:

()

المناقش الأول : الدكتور الحاج شافعي الماجستير

()

المناقش الثاني : الدكتور الحاج جنيدي الماجستير

()

المناقش الثالثة : الدكتور الحاج محمد عفيف الدين دمياطي الماجستير

()

المناقشة الرابع : الدكتورة مفلحة الماجستير

سورابايا، ٢٥ أكتوبر ٢٠٢٢

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية والتعليم

الجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا



(البروفيسور الدكتور محمد طاهر المحمدي)

رقم التوظيف. 197905172009011008

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nabilah Yulia Prastyawati
NIM : D72218035
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat Email : D72218035@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain

Yang berjudul:

فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من “*Flipaclip*” مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة
لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

Beserta perangkat yang dibutuhkan (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/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan 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, 14 Oktober 2022



Nabilah Yulia Prastyawati

D72218035

التجريد

نبيلة يوليا فراستياواتي. ٢٠٢٢. فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة Klos Wacana لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

المشرف الأول : الدكتور الحاج محمد عفيفد دمياطي الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور الحاج أأ الناجيب الماجستير

الكلمة الرئيسية : وسيلة الرسوم المتحركة، *Flipaclip*، *Klos Wacana*، مهارة الكتابة

في التعلم ، تطبق وسائل المهمة جدًا لنقل المادة التعليم. بل في الواقع ، يستخدم معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان كتب حزمة المناهج الدراسية فقط كوسيلة للتعلم ، خاصة في مهارة كتابه. هذا ما يجعل طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان يشعرون بالملل ولا يفهمون المادة التي يعرضه. يبحث هذا البحث عن فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة Klos Wacana لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان بقضايا البحث (1) كيف مهارة كتابه لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة Klos Wacana ؟ ، (2) كيف تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من

”Flipaclip“ مع لعبة *Klos Wacana* لطلاب الصف الحادي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان؟ ، (3 كيف فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من ”Flipaclip“ مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان؟.

استخدم هذا البحث الطريقة الكمية بعينة الفصل الحادي عشر بقسم علوم الدين بإجمالي 31 الطلاب. وطريقة جمع البيانات هي المقابلة، والملاحظة، و الاختبار، و الوثائق.

وجود هذا البحث فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من ”Flipaclip“ مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. أما نتائج هذا البحث هو t_0 أكبر من t_t يعني $05,32 > 1,69$ وهذا يدل على فكانت الفرضية الصفرية (H_0) المردودة و الفرضية البديلة (H_a) المقبولة.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRAK

Nabilah Yulia Prastyawati. 2022. *Efektifitas Media Animasi Melalui Flipaclip Dengan Permainan Klos Wacana Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI MAN 1 Lamongan.*

Pembimbing I : Dr. H. M. Afifudin Dimiyathi, MA

Pembimbing II : Dr. H. Aan Nadjib, M. Ag

Kata Kunci : Media Animasi, Flipaclip, Klos Wacana, Keterampilan Menulis

Dalam pembelajaran, media sangat penting untuk menyampaikan materi pelajaran. Tetapi, Pada kenyataannya guru bahasa Arab MAN 1 Lamongan hanya menggunakan buku paket kurikulum sebagai media pembelajaran. Hal inilah yang membuat siswa MAN 1 Lamongan merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini membahas tentang efektifitas media animasi melalui flipaclip dengan permainan klos wacana untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas XI MAN 1 Lamongan dengan rumusan masalah: 1) bagaimana keterampilan menulis kelas XI MAN 1 Lamongan?, 2) Bagaimana penerapan media animasi melalui flipaclip dengan permainan klos wacana kelas XI MAN 1 Lamongan ?, 3) Bagaimana efektifitas media animasi melalui flipaclip dengan permainan klos wacana untuk meningkatkan keterampilan menulis kelas XI MAN 1 Lamongan ?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan sampel kelas XI IIK dengan jumlah 31 siswa. Metode pengumpulan datanya berupa wawancara, observasi, tes dan dokumentasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya efektifitas media animasi melalui flipaclip dengan permainan klos wacana untuk meningkatkan keterampilan menulis kelas XI MAN 1 Lamongan. Adapun hasil penelitian ini adalah t_0 lebih besar dari t_t yaitu $05,32 > 1,69$ dan ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

المحتويات

أ	صفحة الموضوع
أ	Lembar Pernyataan Keaslian
ب	توصية المشرف
د	التصديق
هـ	LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
أ	الإهداء
أ	التجريد
ج	ABSTRAK
أ	الاستهلال
أ	كلمة الشكر والتقدير
أ	المحتويات
1	باب الأول
1	المقدمة

1	أ. خليفة البحث.....
3	ب. قضايا البحث.....
4	ج. أهداف البحث.....
6	هـ. مجال البحث وحدوده.....
6	و. توضيح الموضوع وتحديدہ.....
8	ز. الدراسات السابقة.....
10	ح. خطة البحث.....
12	الباب الثاني : الدراسة النظرية.....
12	أ. الفصل الأول : مفهوم وسيلة الرسوم المتحركة و فليباجليب (Flipaclip).....
12	1. تعرف وسيلة الرسوم المتحركة.....
13	2. وظيفة ومنفعة وسيلة الرسوم المتحركة.....
15	3. مفهوم فليباجليب (Flipaclip).....
15	4. مزايا فليباجليب (Flipaclip).....
16	5. كيفية تحميل تطبيق فليباجليب (Flipaclip).....
16	6. خطوات تطبيق فليباجليب (Flipaclip).....
18	ب. الفصل الثاني : لعب اللغة.....

18	1. مفهوم لعب اللغة
19	2. منافع لعب اللغة
19	3. لعبة klos wacana
20	ج. الفصل الثالث : مهارة الكتابة
20	1. مفهوم مهارة الكتابة
21	2. أهداف مهارة الكتابة
21	3. مراحل مهارة الكتابة
22	4. أنواع مهارة الكتابة
25	الباب الثالث : طريقة البحث
25	أ. نوع البحث
25	ب. فروض البحث
26	ج. مجتمع البحث و عينته
27	د. طريقة جمع البيانات
28	هـ. بنود البحث
29	و. تحليل البيانات
33	الباب الرابع : الدراسة الميدانية وتحليل البيانات

أ. الفصل الأول : لمحة عن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 33

1. هوية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 33

2. تاريخ تأسيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 33

3. الموقع الجغرافي للمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 34

4. رؤية وبعثة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 34

5. هيكل تنظيمي المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 36

6. أحوال الوسائل التعليمية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 36

ب. الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها 38

1. مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 38

2. تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" لترقية مهارة الكتابة

لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 43

3. فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" لترقية مهارة

الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان 49

الباب الخامس : خاتمة البحث 57

أ. نتائج البحث 57

ب. المقترحات 58

المراجع 60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

باب الأول

المقدمة

أ. خليفة البحث

تطور التعليم في زمان الان. ومع ذلك ، لا تزال هناك مشاكل كثيرة في التعليم. أحد منها هو التعليم في الفصل حيث يشارك فيه المعلم والطلاب. مقدماً يجب أن يغلب المعلم المشكلات الموجودة في الفصل. إذا لم يغلب المشكلات الموجودة في الفصل، بار وضائع فكلّ فوّة، ووقت، وقيمة و ذلك يمكن أن يجعل طريقة التعليم غير فعالة ولا تتحقق أهداف التعلم وفقاً للهدف المنشود.

المشاكل التي عادة ما يواجهها المعلم عندما تكون طريقة التعليم في الفصل يعني عدم فهم المواد التي يقدمها المعلم ، والطلاب الذين يولون اهتماماً أقل عند شرح المادة وحتى بعض الطلاب يشعرون بالنعاس. هذا يرجع عادة إلى نقص إبداع المعلمين عند طريقة التعليم. يمكن أن يستخدم المعلم طريقة المحاضرة فقط دون توفير وسائل التعليم مثير أو ألعاب أثناء طريق التعليم¹. التعليم هو عملية لإكتساب المعرفة². في بعض الأحيان لجعل الطلاب يتجنبون الإحباط الناتج عن الملل والنعاس ، يلزم بذل جهد شاق حتى يتمكن الطلاب من الاستمرار في التعليم. يمكن ان يستخدم المعلم الوسائل التعليم والألعاب أثناء طريق التعليم التي تتجنب حالات مثل الحالة المذكورة.

¹ يترجم من :

Ahsan, Muhammad, dkk, ٢٠٢١, *Media Pembelajaran*, (Klaten:Tahta Media Group) hal ١-٣

² نفس المراجع ، 5

تعليم اللغة العربية يحتوي على أربع مهارات ، هي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. أربع مهارات في اللغة العربية هي عناصر مهمة للطلاب الذين يتعلمون اللغة العربية. لكي تكون قادرًا على الفهم جيدًا ، هناك جهد شاق من قبل المعلمين في نقل المواد. بالطبع ، يمكن للمعلمين استخدام الأساليب أو الوسائل أو الألعاب التي يمكن أن تسهل على الطلاب فهم المواد.

في التعليم نحن على دراية بكلمة وسائل. مع التطور بمرور الوقت ، بدأت وسائل التعليم في الظهور بأنواع وأشكال مختلفة. وسائل التعليم هو أداة تعليمية أو وسيط لتسهيل نقل المواد في المدرسة. بعد وسائل التعليم هذا مفيدة للغاية ، خاصة المعلم لنقل المواد في الفصل. ليس ذلك فحسب ، فمن المؤكد أن وسيلة التعليم تجعل الطلاب سعداء ولا يشعرون بالملل بسهولة عند التعليم.

في عملية التعليم ، يعد استخدام وسائل التعليم مفيدًا جدًا في تحسين الجو في الفصل ليكون ممتعًا. ليس ذلك فحسب ، يمكن لعملية التدريس والتعلم باستخدام وسائل التعليم أن تولد الدافع والحماس في التعلم. وبالطبع سيكون له أيضًا تأثير نفسي على الطلاب.

هناك كثيرة من أنواع وسائل التعليم ومن الواضح أن أحدها هو وسائل التعليم الرسوم المتحركة. وسائل التعليم الرسوم المتحركة ليست غريبة على عصر اليوم. لأن وسيلة التعليم الرسوم سهل التصميم والوصول إليه من المعلمين والطلاب. وسائل التعليم الرسوم المتحركة هو وسيلة مفضلة لدى طلاب جيل الألفية. لأنه يجعل التعليم أكثر متعة ويشرح المواد سهلة الفهم بالتأكيد.

التعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان كثيرة من الصعوبات التي تجعل التعليم لا فاعلية ، أحدها هي قليل من استعمال وسيلة التعليم في رفع إلى المواد التعليم اللغة العربية. بهذه المشكلة فأخذت الباحثة البحث عن وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "klos wacana" لوسيلة التعليم التي ترقية مهارة الكتابة اللغة العربية بجيدة وممتعة. قد جاء في محمد شاهد فضيلة (٢٠٢١) عن "تطوير وسيلة الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق فليباليب" FLIPACLIP" في تعليم الكلام"³ جعل بحثة خلفية للباحثة استعملت "Flipaclip" لوسيلة الرسوم المتحركة. من إضافة البيان ، يمكننا أن نستنتج أن الوسائل والألعاب في عملية التعليم مهمة جدًا لدعم الطلاب في فهم المواد. ستكون هناك حاجة إلى التقدم والإبداع في التعلم في عالم التعليم هذا. للحصول على أفضل النتائج والنتائج المرجوة لنا جميعًا.

ب. قضايا البحث

1. كيف مهارة الكتابه لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١

لامونجان قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة Klos Wacana ؟

2. كيف تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة Klos Wacana لطلاب الصف

لطلاب الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان؟

³ يترجم من :

Syahid Muhammad Fadhilah, ٢٠٢١, *Pengembangan Animasi Melalui Aplikasi FLIPACLIP Untuk Pembelajaran Kalam*, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Banjarmasin.

3. كيف فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لترقية

مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان ؟

ج. أهداف البحث

أهداف البحث في هذا البحث هي ما يلي :

1. لمعرفة مهارة الكتابه لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية

الامونجان قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana*.

2. لمعرفة تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لطلاب

الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

3. لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana* لترقية

مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

د. منافع البحث

1. الفوائد النظرية

مساهمة مهمة في عالم التعليم ، خاصة التعلم باستخدام الوسائل المتحركة بتطبيق من

"Flipaclip" مع المرتبط لعبة *Klos Wacana*، ومن المتوقع أن يزيد من تأثير التعلم ، خاصة

في مهارة الكتاب.

2. الفوائد العملية

أ) للمعلمين

1) إحدى من الوسائل التي يمكن أن تساعد المعلمين في تسهيل نقل المواد من خلال وسيلة الرسوم المتحركة.

2) المعلمون لمعرفة بتطوير وسيلة الرسوم المتحركة من تطبيق "Flipaclip"

3) يمكن للمعلمين استخدام وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana*.

ب) للطلاب

1) زيادة الحافز والتركيز على التعلم. لا يشعر الطلاب بملل والنعاس لأنه في وسائل الرسوم المتحركة لا يوجد نص فقط بل صور أيضاً.

2) يستطيع أن يتعلم اللغة العربية في أي مكان وفي أي وقت.

3) تطور البصيرة وزيادة المعرفة على اللغة العربية. لعبة *Klos Wacana* حمل على الأعصاب الحركية.

ج) للمدرسة

توافر وسائل التعليم المصاحبة التي يمكن استخدامها في أنشطة التعلم التفاعلي

هـ. مجال البحث وحدوده

تهدف حدود المشكلة إلى تحديد حدود المشكلة المراد دراستها ، مثل الكائنات غير المكتملة قم بتضمينه في المناقشة حتى تصبح المناقشة أكثر تركيزًا ولا تنحرف عن تركيز البحث.

(1) الحدود الموضوعية

حدد الباحثة موضوع البحث، استخدام الرسوم التوضيحية للقصص والصور في الوسائل المتحركة مع تطبيق من "Flipaclip" مع لعبة *Klos Wacana*.

(2) حدود المكان

تقوم الباحثة بإجراء البحث لطلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. احتار الباحثة بهذه المدرسة لأنها لديها درسا اللغة العربية و لديها مرافق تسمح بهذا البحث.

(3) حدود الزمان

إعتبرت الباحثة أنّ حدود الزمان في هذا البحث لطلاب الفصل الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان في السنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٢.

و. توضيح الموضوع وتحديدته

بناءً على عنوان الأطروحة الموصوفة أعلاه ، من الضروري أن يكون لديك شرح لكل متغير أو

كلمة من كل عنوان ، يعني "فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة *Klos*

Wacana لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية

الامونجان". أما عن معنى المصطلحات هي:

1. فعالية : كلمة أصلها الإسم (فعال)⁴. كلمة فعال يعني صغة المبالغة⁵. أمّا فعالية في هذه

البحث يعني نتيجة تطبيق طريقة أو نموذج أو وسيلة يتم تطبيقه وفقاً للأهداف المراد تحقيقها.

2. تطبيق : مصدر من الكلمة (طبق-يطبق-تطبيقاً) بمعنى إخضاع المسائل والقضايا، لقاعدة

علمية أو قانونية أو نحوها⁶.

3. وسيلة الرسوم المتحركة : وسيلة الرسوم المتحركة هي وسيلة التي يستخدمها المعلم لنقل المواد

التعليمية للطلاب والتي تتضمن صوراً متحركة يمكن متيسر من خلال المحمول أو الكمبيوتر أو

الحاسوب⁷.

4. فليباجليب (*Flipaclip*) : هو تطبيق لإنشاء الرسوم المتحركة من خلال المحمول أو الحاسوب.

5. لعبة *klos wacana*: تحتوي هذه اللعبة على وصف لقصة فجوة حيث توجد عدة أجزاء من

القصة تم حذفها. تتمثل مهمة الطالب هنا في كتابة الجزء المفقود من القصة وفقاً للصورة⁸.

⁴ معجم المعاني الجامع

⁵ فوائد نعمة، ملخص فوائد اللغة العربية، دار الحكمة. ص. ٢٢

⁶ معجم المعاني الجامع

⁷ يترجم من :

Dwi Astuti, ٢٠١٦, *Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasl Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. ٧.

⁸ يترجم من :

Mardiah, ٢٠١٥, *Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*, Mitra PGMI : Jurnal Kependidikan MI, Vol. ١. No. ١. ٧٠.

6. مهارة : مصدر من مهر. مهارة في هذا البحث يعني مهارة اللغوية التي تحتوي على أربع مهارات. مهارة الكتابة : مهارة الكتابة يعني إحد من المهارات اللغوية للتعبير عن الأفكار أو المشاعر ووصفها بشكل مكتوب⁹. المراد في هذا البحث لترقية مهارة الكتابة خصوصا في مرحلة كتب بغض الجملة في المحادثة أو القصة.

في هذا البحث تحرر وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip". و وسيلة الرسوم المتحركة تعلق بالقصة التي حذف أجزاء من القصة. ثم يأمر الطلاب أن يكمل القصة التي حذف أجزاء من القصة فيها لترقية مهارة الكتابة خصوصا في مرحلة كتب بغض الجملة في المحادثة أو القصة.

ز. الدراسة السابقة

وقد وجدت الباحثة الدراسة السابقة مرتبطة بهذا البحث منها :

الأولى : بحث عن محمد شاهد فضيلة (٢٠٢١) الطالب في الجامعة أتناساري الإسلامية الحكومية بنجارماسين كلية التربية والتعليم قسم التعليم اللغة العربية وأخذ بكتابة تحت الموضوع "تطوير وسيلة الرسوم المتحركة باستخدام تطبيق فليباليب" FLIPACLIP" في تعليم الكلام"¹⁰. الهدف في هذا

⁹ يترجم من :

Haerul Ahyar, ٢٠١٨, *Penguasaan Mufradat Dan Qowaid Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab*, Al-Mahara : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. ٤. No. ٢. ٢٦٢.

¹⁰ يترجم من :

Syahid Muhammad Fadhilah, ٢٠٢١, *Pengembangan Animasi Melalui Aplikasi FLIPACLIP Untuk Pembelajaran Kalam*, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Banjarmasin

البحث يعني لمعرفة عن أهلية وسيلة الرسم المتحركة باستخدام تطبيق فليبايب في تعليم الكلام. المواد للرسم المتحركة يأخذ من اللغة العربية وزارة الدين 2013. يريد الباحثة ابتكار بوسيلة التعلمية تتعلق في تعليم الكلام و يكمل مواد الكلام في كتاب اللغة العربية وزارة الدين 2013. ونتائجه، قيم الرسم المتحركة الأولى تحت الموضوع الساعة احصل على تقييم 89% من خبير المواد 92% من خبير الوسيلة. بينما بالنسبة للرسم المتحركة الثانية تحت الموضوع يومياتن في المدرسة احصل على تقييم 81% من خبير المواد 92% من خبير الوسيلة. و نتائج تقييم من مدرس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة 2 الإسلامية الحكومية كوتابارو. وسيلة الرسوم المتحركة القائمة على فليبايب على تقييم 94% لكل رسم المتحركة. من هذه البيانات يظهر أن وسيلة رسم المتحركة باستخدام تطبيق فليبايب في تعليم الكلام استوفت معايير الأهلية لوسيلة التعليم. وفرقه يعني محمد شاهد فضيلة أخذ مهارة الكلام لبحثه أمّا هذا البحث بؤرة في مهارة الكتابة.

الثاني : بحث عن نول ديوي أسرياني (٢٠٢١) الطالبة في الجامعة الإسلامية الحكومية بروفيصور كي الحج سيفودين زوهري بوروكيرتو كلية التربية والتعليم شعبة التعليم اللغة العربية " فعالية استخدام وسيلة الرسوم المتحركة على قبضة في المفردات للطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة

معارف نَهضة العلماء الثاني جيلونجوك عام المدرسة ٢٠٢١ / ٢٠٢٠¹¹. الهدف في هذا البحث يعني فعالية استخدام الوسيلة الرسوم المتحركة في تحسين إتقان المفردات لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة معارف نَهضة العلماء الثاني جيلونجوك عام المدرسة ٢٠٢١ / ٢٠٢٠. هذا البحث هو بحث بطريقة الكمية مع *field research* يعني من القفز مباشرة الرحابة للحصول على بيانات البحث. وفرقته يعني لا استخدمت الباحثة وسيلة الرسوم المتحركة فحسب ، بل يجمعونها أيضًا مع لعبة *klos wacana*. ويهدف هذا البحث هو لترقية مهارة الكتابة.

ح. خطة البحث

تقسيم بهذا البحث على خمسة أبواب، وسيأتي البيانات فيما يلي :

الباب الأول : المقدمة تنقسم من خليفة البحث وقضايا البحث والأهداف البحث ومنافع البحث ومجال البحث وحدوده وتوضيح الموضوع وتحديدته والبحث السابقة وخطة البحث.

الباب الثاني : الدراسة النظرية تنقسم إلى **الفصل الأول :** بحث عن وسيلة الرسوم المتحركة و فليبياجليب (*Flipaclip*) : تعرف وسيلة الرسوم المتحركة، و وظيفة ومنافع وسيلة الرسوم المتحركة، وتعرف فليبياجليب (*Flipaclip*)، و مزايا فليبياجليب (*Flipaclip*)، و كيفية تحميل تطبيق فليبياجليب

¹¹ يترجم من :

Dewi Nurul Asriani, ٢٠٢١, *Efektifitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodlat Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilogok Tahun Pelajaran 2020/2021*, Fakultas Tabiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri.

(Flipaclip)، وخطوات تطبيق فليباجليب (Flipaclip). الفصل الثاني: بحث عن لعب اللغة :

تعرف لعب اللغة، و منافع لعب اللغة، و لعبة *klos wacana*. الفصل الثالث : بحث عن مهارة

الكتابة : تعرف مهارة الكتابة، و أهداف مهارة الكتابة، ومراحل مهارة الكتابة، و أنواع مهارة الكتابة.

الباب الثالث : طريقة البحث تنقسم إلى : نوع البحث، و فروض البحث، و مجمع البحث و

عينته، و طريقة جمع البيانات، و بنود البحث، و تحليل البيانات.

الباب الرابع: الدراسة المدينة تتكون من عرض و تحليل البيانات في فعالية تطبيق وسيلة الرسوم

المتحركة من خلال flipaclip مع لعبة *klos wacana* لترقية مهارة الكتابة

لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

الباب الخامس : خاتم البحث تتكون من نتائج البحث و الإفتراحات

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الثاني

الدراسة النظرية

أ. الفصل الأول : مفهوم وسيلة الرسوم المتحركة و فليباجليب (Flipclip)

1. تعرف وسيلة الرسوم المتحركة

كلمة وسيلة هي كلمة تأتي من الكلمة اللاتينية ميديوس (*medius*) والتي تعني حرفياً الوسط ، "وسيط أو مطلع" وهي مطلع لحدوث الاتصال من المرسل إلى مستلم الرسالة. وسيلة باللغة العربية هي مطلع للرسائل بين المرسل والمستقبل للرسالة . ذكر Ely و Gerlach أن وسائل الإعلام يمكن أن تكون أيضاً في شكل بشر أو مواد أو أحداث تمكن الطلاب من اكتساب المعرفة والمهارات والمواقف. يمكن تفسير ما سبق أن وسائل الإعلام ليست فقط في شكل كتب ولكن المعلمين وبيئة المدرسية هم أيضاً في شكل وسائط¹².

أما للوسائل المرئية والمسموعة أو ما نسميه عادة وسيلة الرسوم المتحركة ، فهي إحدى وسائل التعليم التي يشيع استخدامها للمعلمين. وفقاً لأمير حمزة، فإن الوسائط المرئية والمسموعة هي وسائط يمكن سماعها ورؤيتها أو تسميتها "مسموعة" و "مرئية". عبّر أزهري وأرسياد عن رأيهما في الوسائط المرئية والمسموعة بأنه من أجل نقل الرسائل السمعية والبصرية ،

¹² يترجم من :

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

من الضروري وجود أجهزة داعمة مثل أجهزة التلفاز والمسجلات وأجهزة العرض¹³. وفقاً لماير ومورينو، يمكن أن يؤدي استخدام الرسوم المتحركة في التعلم إلى تحسين قدراتهم المعرفية في تعلم الوسائط المتعددة¹⁴. قال أندياني إن الوسائل المرئية والمسموعة هي مزيج من الوسائل المرئية والمسموعة أو الوسائل التي يمكن رؤيتها وسماعها والتي يمكنها نقل محتوى الموضوع أو رسالة التعلم¹⁵.

من الفهم السابق يمكن استنتاج أن وسيلة الرسوم المتحركة هي أداة وسيطة يستخدمها المعلمون لنقل المواد التعليمية في شكل صور متحركة وأصوات يمكن الوصول إليها عبر مسجلات الشرائط وأجهزة التلفزيون وأجهزة العرض وأجهزة الكمبيوتر والمحمول.

2. وظيفة ومنفعة وسيلة الرسوم المتحركة

مع مرور الوقت تنمو التكنولوجيا. لا ينبغي للمعلمين ، بالطبع ، الاعتماد فقط على الكتب المدرسية. يجب أن يكون المعلمون أكثر تنوعاً في التعلم. يتم الآن تطبيق إحدى وسيلة

¹³ يترجم من :

Riski Sulistiarini Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, "Penggunaan Media Audio Visual Merupakan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris," no. April (2016).

¹⁴ يترجم من :

Linda Simanjuntak, Patri Janson Silaban, and Anton Sitepu, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 5, no. 5 (2021).

¹⁵ يترجم من :

Rafi Hadi Pradana, "ANALISIS HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL (Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Literatur Di Sekolah Dasar)," Journal of Chemical Information and Modeling 53, no. 9 (2020)

الرسوم المتحركة على نطاق واسع من قبل المعلمين في التعلم. وفقاً لأمير حمزة (2000) ، فإن

للإعلام المرئي والمسموع وظيفته الخاصة في مجال التعليم يعنى :

(أ) يمكن للوسيلة الرسوم المتحركة أن تسهل نقل الدروس أو المعلومات. والتي يمكن أن

تتجنب سوء الفهم.

(ب) يمكن أن تشجع وسيلة الرسوم المتحركة رغبة الطلاب في معرفة المزيد عن كل ما يتعلق

بالمواد التي يقدمها المعلم

(ج) من المؤكد أن التعلم باستخدام وسيلة الرسوم المتحركة سيكون أكثر فاعلية حتى لو كان

ذلك في وقت قصير فقط. ليس هذا فقط ، ستذكر نتائج المواد لفترة أطول من استخدام

كتاب مدرسي فقط¹⁶.

لا تحتوي الوسيلة المتحركة على وظيفة فحسب ، بل لها العديد من المنافع بما في ذلك:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

(أ) يستطيع أن يمنّ مفهوم الأول وسما جيداً

(ب) تحرّض للطلاب

(ج) تطورا اهتمام الطلاب بالمادة

(د) اكتمالا وسيلة التعليم الاخر

¹⁶ يترجم من :

Riski Sulistiarini Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, "Penggunaan Media Audio Visual Merupakan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris," no. April (2016): 20.

هـ) تفننا في طريقة التعليم ووسيلة التعليم

و) تطورا الادراك و فضول الطلاب حول المواد التعليمية

ز) نتائج تسليم المواد أسهل للفهم وتذكرها

ح) يعطى مبحثا واختبارا جديدا¹⁷

3. مفهوم فليباجليب (Flipaclip)

فليباجليب (Flipaclip) هو تطبيق قائم على نظام Android يستخدم لتصميم الرسوم المتحركة ، إطارًا تلو الآخر. يوفر فليباجليب (Flipaclip) الرسم والرسوم المتحركة والقصة المصورة. يمكن لمستخدمي فليباجليب (Flipaclip) تدفق الأفكار الإبداعية حول الميزات المتوفرة بالفعل في هذا التطبيق¹⁸.

4. مزايا فليباجليب (Flipaclip)

ميزة هذا فليباجليب (Flipaclip) هو أنه يمكنه إنشاء رسوم متحركة بميزات كاملة ستدعم إبداعنا ، خاصة للمبتدئين منها:

¹⁷ نفس المرجع، 20-21

¹⁸ يترجم من :

Lestari Retnawati et al., “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya,” *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)* 5, no. 1 (2021): 35–44, <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>.

أ) وسائل الرسومات

فرشاة الرسم، والحبل، والممحة، المفاد، ومعيار الحرف ومعيار القماشة

حول 1920x1920.

ب) قشرة الخشب (LAYER)

ج) سمعيّ

د) صورة / فيديو

5. كيفية تحميل تطبيق فليبا جليب (Flipaclip)

أ) افتح google play store.

ب) اكتب "فليبا جليب (Flipaclip)" محرك البحث.

ج) اكتب "فليبا جليب (Flipaclip)" محرك البحث.

د) ثمّ جَمِّع تطبيق فليبا جليب (Flipaclip).

هـ) اخرًا أغلق google play store و افتح فليبا جليب (Flipaclip).

6. خطوات تطبيق فليبا جليب (Flipaclip)

أ) افتح فليبا جليب (Flipaclip) ثمّ إحتار "NEW" وإحتار عقدة "+" ليصنع فيديو الرسوم



المتحركة الجديد.

(ب) إصنع الموضوع لفيديو الرسوم المتحركة.

Project name
Name your animation

(ج) إختيار خليفة ومعيار القماشة.

Choose canvas size
YouTube (720p)

Choose background

(د) أعد العارض كل ثانية لفيديو الرسوم المتحركة يستطيع أن ينتقل ما يريد ثم إختيار " Create

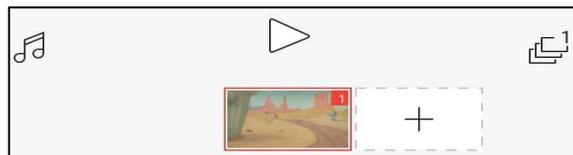
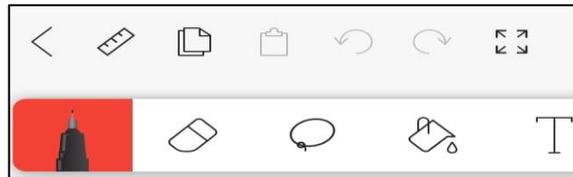
" Project ."

Choose frames per second
12 fps
CREATE PROJECT

(هـ) يدخل إلى صناعة الشخصية. في الجزء العلوي توجد أدوات صناعة لفيديو الرسوم

المتحركة. في الوسط يوجد فيديو متحرك. ثم يوجد في الجزء السفلي سلسلة من المشاهد

المتحركة التي صُنعت.



و) عَيِّن مدّة لفيديو الرسوم المتحركة.

ز) بعد يصنع ويُحرَّر فيديو الرسوم المتحركة إحتار عقدة " Play " ليشاهد فيديو الرسوم



المتحركة عندك.

ب. الفصل الثّاني : لعب اللغة

1. مفهوم لعب اللغة

وفقاً للقاموس الإندونيسي الكبير (KBBI) ، يأتي لعب الكلمات من كلمة لعب - يلعب ، وهي القيام بنشطة لإرضاء القلب (يمكن استخدام أدوات معينة). يجادل سوبارنو (Soeparno) بأن لعب اللغة هو نشطة ممتعة يمكن أن تضيف نظرة ثاقبة إلى المهارات اللغوية. ليس هذا فقط، وفقاً غ. غيبس (G. Ghibs) في نصيف المصطف لعب اللغة هو نشطة يجب أن يساعد بعض الطّلاب في هذه العملية وتتنافس مع بعضها البعض وتطبق القواعد التي تم وضعها من أجل تحقيق الأهداف المراد تحقيقها¹⁹. من آراء الخبراء أن الألعاب اللغوية هي أنشطة مسرورة منظمة يُرتبَط بالمواد التعليمية لاكتساب مهارات اللغوية (مهاراة الاستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة ومهارة الكتابة).

¹⁹ يترجم من :

E Febriani, "Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab," Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian masyarakat um, 2020, 5.

2. منافع لعب اللغة

تعلم اللغة العربية أمرًا ممتعًا. إذا كان المعلم يستخدم الألعاب اللغوية. لا يستخدم عدد قليل من المعلمين الألعاب في تعلم اللغة العربية لأنها بالطبع ستحقق أهداف التعليم. يستخدم الألعاب اللغوية لتعليم اللغة منافع عديدة وهي²⁰:

أ) إبعادًا عن الشيء الذي عملية التعليم مُزْدَحِمَةٌ.

ب) أزال ضغط الطلاب حينما عملية التعليم

ج) يُقيم ابتكار الطلاب

د) جعل الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا

هـ) تحقيق أهداف التعليم بمسرور

و) خلق بيئة تعليمية مريحة وممتعة

ز) تطورا مهارات اللغات

ح) حصل على المعنى واختبار التعليم.

3. لعبة klos wacana

هناك أنواع مختلفة من الألعاب في مهارة الكتاب ، إحداها هي لعبة *klos wacana*.

لعبة *klos wacana* هو وصف للقصّة حيث تم حذف أجزاء من القصّة. مهمة الطلاب هنا

²⁰ يترجم من :

Rosalinda, "Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara" 3, no. 2 (2021): 6.

هي إكمال الجزء المفقود من القصة وفقاً لمحتويات القصة²¹. أما خطوات لعبة *klos wacana* هي يمكن أن يقسم الطلاب إلى مجموعات أو فردي ثم يعطي المعلم القصة التي حذف أجزاء من القصة وبعده يأمر الطلاب أن يكمل حذف أجزاء من القصة²².

ج. الفصل الثالث : مهارة الكتابة

1. مفهوم مهارة الكتابة

وفقاً لمعجم الطلاب المهارة صدر من الكلمة مهر – يمهر – مهرا و مهورا – ومهارة – ومهارة بمعنى حَذِقَ الشئ و خبره و أتقنه²³. المعنى الخاص عبارة عنه هو المهارة في العلم. الكتابة هي إحدى من اربعة مهارات اللغة العربية. رأي روسيانا بأن الكتابة هي مهارة التي تتضمن على أنماط لغوية للأفكار أو الرسائل (يوس روسيانا، 191: 1988). وفقاً لتاريخان ، أنّ الكتابة هي عملية لوصف لغة حتى الرسائل للكاتب يستطيع أن يصدر للقارئ بجيد وصحيح (هيدريك جونتور تاريخان، 21: 1989)²⁴. من الفهم السابق يمكن الاستنتاج أنّ الكتابة هي إحدى مهارات اللغة العربية التي تستخدم أنماط اللغة للتعبير عن مشاعر أو أفكار أو رسائل المؤلف حتى يستطيع أن يفهم القارئ بصحيح.

²¹ يترجم من :

Mardiah, "Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI 1, no. 1 (2015):70.

²² نفس المراجع، 70

يوسف شكري فرحات، معجم الطلاب، (بيروت: دار الكتب العلمية) : 565²³

²⁴ يترجم من :

Abd Wahab Rosyidi , Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Maliki Press, 2011. ص 109.

2. أهداف مهارة الكتابة

أهداف مهارة الكتابة كما يلي²⁵:

(أ) يستطيع أن يكتب الطلاب الكتابة في شكل الكلمات أو الجمل باللغة العربية صحيحا.

(ب) يستطيع أن يكتب الطلاب الكتابة في شكل الكلمات أو الجمل باللغة العربية بناء على ترتيب اللغة.

(ج) يستطيع أن يزيد الطلاب عن معرفة كتابة اللغة العربية التي يدرسها.

(د) القدرة على كتابة الكلمات باللغة العربية باستخدام أحرف منفصلة ومتسلسلة ومعرفة الفرق بين الأحرف في بداية الكلمات ووسطها ونهايتها.

(هـ) تدريب أن يكتب الطلاب على الكتابة في شكل الكلمات أو الجمل باللغة العربية مليحا و مرتبا.

(و) يستطيع التعبير الطلاب عما يدور في الفكرة من خلال الكتابة بجيد وصحيح.

3. مراحل مهارة الكتابة

فالمراحل مهارة الكتابة يعنى :

(أ) نسخ على الحروف

²⁵ يترجم من :

ب) نسخ على الكلمة

ج) كتب الجملة اعتدالا

د) كتب بغض الجملة في المحادثة أو القصة

هـ) كتب الإجابة على بغض الأسئلة

و) الإملاء

ز) الإنشاء الموجه

ح) الإنشاء الحر²⁶

4. أنواع مهارة الكتابة

تقسيم مهارة الكتابة إلى ثلاثة، يعني الإملاء، والخط، والإنشاء.

أ) الإملاء

هو قسم من مهارة الكتابة الذي أكَّد على الحروف لِيَتَسَلَّسَلَ الكلمة أو الجملة بصحيح. يقسم الإملاء إلى أربعة أنواع :

(1) الإملاء هجائي : يأمر الطلاب أن يكتب حروف الهجائية منظمة في المفردات

مكتوبة في الدفتر أو السبورة.

²⁶ يترجم من :

Abdul Hamid, dkk, “Pembelajaran Bahasa Arab “, (Malang : UIN Malang Press 2008), ص 49

(2) الإملاء المنقول : يُقَدُّ أو ينقل أن يكتب الجملة القصيرة التي مكتوبة في الكتب أو السبورة.

(3) الإملاء المنظور : يُأمر أن يقرأ الطلاب بعض فقرات القصة ثم يكتب الطلاب من قراته.

(4) الإملاء الاختباري : يستمع الطلاب الجملة أو القصة ثم يكتبها.

(ب) الخط هو أحد من قسم مهارة الكتابة التركيز على الجمال الحروف في تشكيل الكلمة أو الجملة. وأنواع الخط هو:

(1) الخط الكوفي

(2) الخط النسخي

(3) الخط الثلثي

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

(4) الخط الفارسي

(5) الخط الدواني

(6) الخط الدواني الجليل

(7) الخط الاجازة

(8) الخط الرقعي.

ج) الإنشاء

مكون الكتابة الذي يركز على التعبير عن الأفكار والرسائل والمشاعر الرئيسية من خلال

الكتابة. يتكون الإنشاء على نوعين هما :

(1) الإنشاء الموجه : كتب كلمات أو جمل بطريقة إرشادية مع اتجاه. كمثل القصة

بصورة، واقتباس الجملة، وإبدال الجملة.

(2) الإنشاء الحر : صنع كلمات أو الأفكار دون اتجاه ، فالطلاب عمدا في التعبير عن

أفكارهم من خلال الكتابة بأشكال مختلفة من المفردات كمثل كتب عن الأنشطة

اليومية²⁷.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁷ يترجم من :

Fajriah, "Strategi Pembelajaran Maharah Kitabah Pada Tingkat Ibtidaiyah," PIONIR Jurnal Pendidikan 6, no. 2 (2017): 33–56.

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

طريقة البحث هي طريقة لمساعدة البحث. طريقة البحث هي طريقة الباحثين في الأنشطة البحثية التي تهدف إلى عملية خاص. بمعنى آخر ، طريقة البحث هي البحث عقلائي وتجريبي ومنهجي. ينقسم طريقة البحث إلى قسمين وهما طريقة النوعية و طريقة الكمية. طريقة النوعية هي نهج بحث لا تتضمن الحساب أو الأرقام. طريقة النوعية حصلت على وصفي من الكلام، والكتابة، والعمل شخصا أو مجموعا. أمّا طريقة الكمية تتضمن الحساب. طريقة الكمية حصلت على عددي و أرقام ومتجرد²⁸. أمّا هذا البحث يعمل طريقة النوعية لتحصيل البيانات المتجردي عن فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من flipaclip مع لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

ب. فروض البحث

فرضية البحث تعني إجابة محدودة لسؤال بحث ويتم تحديدها من خلال البيانات التي تم جمعها²⁹.

ينوع فروض البحث نوعان هما :

²⁸ يترجم من :

Basuki, *Pengantar Metode Kuantitatif*, (Bandung : CV. Media Sains Indonesia, 2021), 5-14

²⁹ يترجم من :

1. الفرضية البديلة (Ha)

دلت الفرضية البديلة أنّ فيها العلاقة بين متغير المستقل (X) و متغير غير المستقل (Y). الفرضية البديلة بهذا البحث هي وجود ترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

2. الفرضية الصفرية (H0)

دلت الفرضية الصفرية ليس أنّ فيها العلاقة بين متغير المستقل (X) و متغير غير المستقل (Y). الفرضية البديلة بهذا البحث هي على عدم وجود ترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

ج. مجتمع البحث و عينته

مجتمع هي مجموعة من الأفراد أو الأشياء التي لها خصائص³⁰ . مجتمع في البحث هو الطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. أمّا عينة البحث في هذا البحث فأخذ الباحثة العديد منهم كجربة ، واستعملت الباحثة بالطريق العينة الغرية (Sampling Purposive). جعلت الباحثة الطلاب الصف الحادي عشر علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. يعني 31 الطلاب.

Sindu Siyoto, Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Sleman : Literasi Media Publishing. 2015) , 28

³⁰ يترجم من :

Haemany Ulfah ,dkk, *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika1* , 2021, 35

د. طريقة جمع البيانات

1. الطريقة الملاحظة

الملاحظة هي تقنية لجمع البيانات لها خصائص أكثر تحديداً من تقنيات المقابلة أو الاستبيان.

تُستخدم هذه التقنية عادةً إذا لم يكن الكائن الذي تتم ملاحظته كبيراً جداً وكان البحث

مرتبطاً بالسلوك البشري وعمليات العمل والظواهر الطبيعية³¹. فاستعملت الباحثة بالطريقة

الملاحظة لمعرفة حصيلة معيّنة عن فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من flipaclip مع

لعبة *Klos Wacana* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية الامونجان.

2. الطريقة المقابلة

تقنيات جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة للحصول على المعلومات من خلال الأسئلة

الموجهة إلى المستجيبين³². في هذا البحث استخدام تقنية المقابلة لمعرفة المزيد من التفسيرات

المتعمقة من المعلمين والطلاب حول أنشطة تعليم اللغة العربية وغيرها.

³¹ يترجم من :

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfa beta. 2013), 145

³² يترجم من :

P Joko Sugyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta : PT Rineka Cipta.2006), ص 39

3. الطريقة الوثائق

الوثائق هي تقنيات جمع البيانات لاكتشاف الأشياء أو المتغيرات التي تكون في شكل ملاحظات ، وكتب ، وصحف ، ومجلات ، ومحاضر اجتماعات ، وخلافه. ستكون هذه التقنية مفيدة للباحثين لأنها يمكن أن تزيد معلومات حول تُبَحَث الأشياء. يمكن أن تكون هذه التقنية في شكل كتابة أو صور. في هذا البحث، تستخدم الباحثة هذه التقنية لإضافة شرح حول محيط المدرسة ، وتاريخ المدرسة ، وعدد المعلمين والطلاب وخلافه.

4. الطريقة الإختبار

الإختبار هو أداة أو سلسلة معدّ خصيصًا للحصول على معلومات وقياس القدرات حول فرد أو كائن. بالطبع يحتوي الاختبار على أسئلة وتمارين. أما الإختبار نوعان في هذا البحث هما الاختبار البعدي (post test) والاختبار القبلي (pretest) .

هـ. بنود البحث

1. الطريقة الملاحظة : استخدمت الباحثة هذه الطريقة لمعرفة حالة المدارس وأنشطة تعليم اللغة

العربية وكذلك تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipclip" مع لعبة *Klos Wacana*.

2. الطريقة المقابلة : استخدمت الباحثة مجموعة الأسئلة للمعلم اللغة العربية عن الطلاب وتعليم

اللغة العربية وخاصة في مهارة الكتابه لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية الامونجان.

3. الطريقة الوثائق : تقوم الباحثة بإعداد الوثائق المكتوب وصور للحصول على شرح للبيانات تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من “*Flipaclip*” مع لعبة *Klos Wacana* و مهارة الكتابه لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.
4. الطريقة الإختبار : لنيل البحوث والبيانات عن مهارة الكتابه قبل وبعد تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من “*Flipaclip*” مع لعبة *Klos Wacana* لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. بإعطاء الطلاب السؤال الإختبار البعدي (post test) والإختبار القبلي (pretest).

و. تحليل البيانات

وفقاً لِنُوَيْنَج مِهَاجِير، يتم تعريف تحليل البيانات على أنه جهد نشاط للبحث بشكل منهجي وتنظيم المكتوبات من الملاحظات والمقابلات وخلافه والتي تهدف إلى فهم الحالة قيد الدراسة ويمكن أن تقدم معنى أو نتائج نهائية³³. يفيد أن يساعد تحليل البيانات في هذا البحث الباحثة لمعرفة على تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة مع لعبة الخطاب وخاصة تعليم اللغة العربية وهو أمر سهل وممتع لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. في هذا البحث استخدمت الباحثة بهذا الرمز :

³³ يترجم من :

Muhadjir, Noeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Peneltian Agama*. 1998, 104

1. رمز المئوية (prosetanse)

استعمالاً بهذا الرمز لنيل البيانات عن مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. ورمز كما يلي :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

البيانات :

p : النسبة المئوية

f : تكرار الإجابة

N : عدد المستجيبين

والتفسير والتعين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الافتراض العلمي، وكذا لك تستخدم

الباحثة المقدار المذكور في سوهارسيمي أريكونتو، فيما يلي ³⁴ :

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

³⁴ يترجم من :

Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik", (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 146

91 - 100	ممتاز
81 - 90	جيد جدا
71 - 80	جيد
61 - 70	مقبول
30 - 60	ناقص

2. رمز المقارنة (T-test)

في هذا البحث استعملت الباحثة هذا الرمز لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من خلال flipaclip مع لعبة كلوس (klos) القراءة لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. ورمز كما يلي :

عشر علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. ورمز كما يلي :

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

t 0 = المقارنة

M_D = المتوسط (Mean) من متغير x (الفرقة التجريبية) والحصل علي الصيغة :

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

Σ^D = عدد مختلف من متغير X (الفرقة التجريبية) و من متغير Y (الفرقة المراقبة)

N = جملة البيانات

SE_{MD} = الانحراف المعياري من متغير X (الفرقة التجريبية) و من متغير Y (الفرقة المراقبة).

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

SD_D = الانحراف المعياري من عدد مختلف والدصول هلي الصعبة :

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

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الرابع

الدراسة الميدانية وتحليل البيانات

أ. الفصل الأول : لمحة عن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

1. هوية المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

اسم المدرسة : المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 لامونجان

عنوان المدرسة : شارع فيتيران رقم 43، جتيس - لامونجان

مدينة : لامونجان، جاوى الشرقية

شهادة المدرسة : A

رقم هاتف : (0322)321649

رئيس المدرسة : نور إينداه محمودة الماجستير

2. تاريخ تأسيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

أُتشتت المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان منذ السنة 1980. قبل

احتلال المبنى الملكية فيشارع فيتيران، كان لا يزال يتعين على هذه المدرسة في الأيام الأولى من

رحلتها استعارة مبنى المدرسة الفنية الحكومية (الآن المدرسة المتوسطة الحكومية 4 لامونجان)

كمكان لأنشطة التدريس والتعلم. وفي عام 1980 أنشئت أنشطة التدريس والتعلم في المباني نفسه في

شارع فيتيران رقم 43 جتيس - لامونجان.

3. الموقع الجغرافي للمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

موقف مبنى المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان في شارع فيتيران رقم 43 جتيس- لامونجان. بني المدرسة على لأرض بالواسعة 5،17 متر. وهذه المدرسة هي من وسط مدينة لامونجان ووجدت في حاشية البيئات المدرسة وقريب من جامعة الإسلامية لامونجان و المدارس لأخرى. المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان تواجه الغرب. أو الحدود كما يلي :

الغرب : الطريق السريع

الشرق : إعادة التوطين

الشمال: مساكن الأرض جتيس إينداه

الجنوب: مكان وكالة الأرصاد الجوية وعلم المناخ والجيوفيزيا

4. رؤية وبعثة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

(أ) رؤية المدرسة

رؤية تنظيم التدريس و التعليم المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان فهي : "

تحقيق المدارس الدينية الرقمية المتميزة والشخصية والمهارة والمستتبت بيئيا".

(ب) بعثة المدرسة

أما بعثة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية 1 لامونجان, منها :

- (1) تعزيز البنية التحتية تجاه المدارس الدينية الرقمية
- (2) تنفيذ خدمات المدرسة القائمة على تكنولوجيا المعلومات
- (3) تحسين مصداقية ومساءلة أداء المدرسة
- (4) تلبية احتياجات البنية التحتية للمدرسة وفقا لمعايير التعليم الوطنية والمعايير الوطنية الإندونيسية
- (5) صيانة ورعاية مرافق المدرسة والبنية التحتية
- (6) تحسين طلاقة المعلومات والتواصل داخليا وخارجيا
- (7) القيام بتطوير المناهج بما يتناسب مع خصوصية الوحدة التربوية
- (8) تنظيم أنشطة تعليمية نشطة وخالقة وفعالة ومبتكرة وممتعة وقائمة على تكنولوجيا المعلومات
- (9) تسهيل الطلاب والمعلمين والعاملين في التعليم على التفوق
- (10) إعداد موارد بشرية كفؤة وقادرة على المنافسة
- (11) تعريف سكان المدرسة بالعمق الروحي والعظمة الأخلاقية
- (12) تنظيم برامج المهارات حسب احتياجات الطلاب والمجتمع
- (13) تعريف سكان المدرسة على الاهتمام بالبيئة

5. هيكل تنظيمي المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان



6. أحوال الوسائل التعليمية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ لامونجان

الرقم	الوسائل التعليمية	العدد	الحال
1	الفصول	37	جيد
2	غرفة رئيس المدرسة	1	جيد
3	غرفة المعلم	1	جيد

جيد	14	المعمل	4
جيد	4	الصالة الاجتماعية	5
جيد	1	المكتبة	6
جيد	1	قاعة الاجتماع	7
جيد	42	الحمام	8
جيد	1	غرفة الرياضة	9
جيد	1	غرفة الفنون	10
جيد	6	المستودع	11
جيد	1	المقصف	12
جيد	1	غرفة الجراحة	13
جيد	1	غرفة اللجنة	14
جيد	1	غرفة الإرشاد المشورة	15
جيد	1	غرفة العيادة المدرسة	16
جيد	1	بحوب	17
جيد	1	غرفة الجلسة	18

جيد	1	المخفر	19
جيد	1	غرفة الصالة الانتظار	20
جيد	1	غرفة المنظمة الطلابية	21
جيد	1	غرفة الرائد	22
جيد	1	البنك	23
جيد	1	غرفة الموسيقى	24
جيد	1	غرفة الكمبيوتر	25
جيد	1	المسجد	26
جيد	1	الميدان	27

ب. الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها

1. مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

بجث الباحثة عن تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية الامونجان، خاصة مهارة الكتابة في يوم السبت 10 سبتمبر 2022.

ونالت الباحثة لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين (ilmu-ilmu)

(keagamaan) بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

بناء على نتائج المقابلة و الملاحظة، تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين لديهم حصتين دراسية (كل حصة خمسة وأربعون دقيقة) في الأسبوع. عادة يعلم المعلم الطلاب خاصة في مهارة الكتابة بأداء التمارين مثل ترجمة القراءة، تنظيم الجملة، وغير ذلك. بعض من الطلاب يشعرون الصعوبة. إحدى من دافعها يعني قلة وسائل التعليم الممتعة. لمعرفة قدرة مهارة الكتابة، فتعطى الباحثة اختبار القبلي لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين (ilmu-ilmu keagamaan) بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان عشرين سؤالاً ويجب الطلاب الإجابة عليها. ونتائج الاختبار القبلي هي كما يلي:

الرقم	أسماء الطلاب	ونتايج الاختبار القبلي
1	أحمد معراج مهيمن	75
2	الفة المسيطا فوتري محدث	80
3	دياس عائشة الزهراء	75
4	آريسا رافا بولان كينانتي	85
5	فضلية علمي	80
6	فتحي زائدة	60
7	فتحة ليلة الرمضان	60

65	إمروتون خوارول نيساك	8
60	كريسدا عيون چاهيانينجساري	9
50	محمد عبدون نصر الفارزي	10
75	مارتالينا قانيستيكا فينديليا	11
85	مولانا أحمد ارحمي	12
85	ميرزا علياء رؤوف	13
60	محمد كالاع جوليان	14
60	محمد سلطان فوترا	15
80	نفسة البريرة الفائقه	16
80	نهرشة المغفره	17
70	نجوى عزمي نفيلة	18
80	نور الفية الزهره	19
70	نور أولياء رحمة خفيده	20
75	نور مايريزا نيرمالا	21
75	نور النظيفة	22

80	سلوى عتيقة سلسيلا	23
70	سيافيرا دويعائشة	24
60	وحيوني رمضان	25
60	ياريساتول أمانة	26
65	زهرا تل موفيدة	27
65	زلف زهية فترة هر انت	28
70	زيانانوريل الما	29
60	محمدخولوق ماوصولي	30
70	ايك دامايانتي	31
2185	المجموعة	
70,4	متوسطة	

91 - 100	ممتاز
81 - 90	جيد جدا

71 - 80	جيد
61 - 70	مقبول
30 - 60	ناقص

النسبة المئوية	عدد الطلاب	التقدير	النتيجة	الرقم
-	-	ممتاز	91 - 100	1
9,68%	3	جيد جدا	81 - 90	2
35,48%	11	جيد	71 - 80	3
16,13%	5	مقبول	61 - 70	4
38,71%	12	ناقص	30 - 60	5
100%	31	التقدير	النتيجة	الرقم

حصلت الباحثة من البيانات التي وجد في رسم البياني نتائج الاختبار القبلي التي جمعها ما يصل إلى 9,68%، من الطلاب حصلوا درجة "جيد جدا"، 35,48% من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، 16,13% من الطلاب حصلوا درجة "مقبول"، 38,71% من الطلاب حصلوا درجة "ناقص". ولا أحد منهم حصلوا درجة "ممتاز". بناء على نتائج الاختبار، وجد الباحثة أن مستوى القدرة لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

2. تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipclip" مع لعبة "Klos Wacana" لترقية مهارة

الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

طبقت الباحثة بتنفيذ وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipclip" مع لعبة "Klos

"Wacana" على أنشطة تعليم اللغة العربية لطلاب الحادي عشر في قسم علوم الدين

بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان من حيث مهارة الكتابة. أما الخطوة التنفيذ

تتكون من ثلاث مراحل، فهي المقدمة و الأنشطة الرئيسية و الأنشطة النهائية.

(أ) المقدمة

(1) بدأت الباحثة بقول السلام "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته".

(2) ثم يدعوا إلى الله في أول التعليم بقرأة الفاتحة.

3) تسألهم الباحثة عن كيف حالهم " كيف حالكم يا الطلاب ؟".

4) تتحقق الباحثة عن حضور الطلاب و تشرح الباحثة عن الأهداف التعليم اللغة

العربية.

ب) الأنشطة الرئيسية

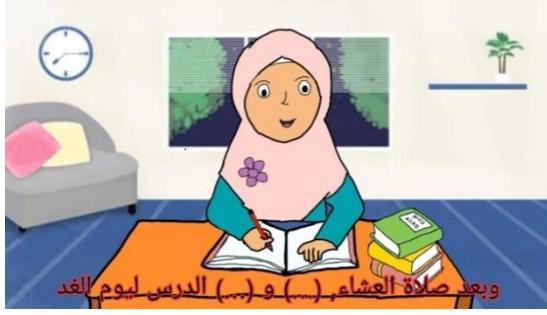
1) يشاهد و يتفهم الطلاب وسيلة الرسوم المتحركة بالموضوع "عملية اليومية" التي مصنوع

من "Flipaclip" بالمحمول.

2) يكتمل الطلاب قسم أجوف لقصة الفجوة فيها لكي القصة الكاملة و أجاب بشكل

فردى. ثم يكتب الطلاب القصة الكاملة بالموضوع "عملية اليومية".





ج) الأنشطة النهائية

تلخص الباحثة مع الطلاب المادة اليومية وتحتتم الباحثة الدراسة لطلاب الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان بالدعاء والسلام. وأما نتائج الطلاب في الإختبار البعدي بعد تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana". كما يلي :

الرقم	أسماء الطلاب	ونتايج الاحتبار البعدي
1	أحمد معراج مهيمن	80
2	الفة المسيطا فوتري محدث	95
3	دياس عائشة الزهراء	85
4	آريسا رافا بولان كينانتي	90
5	فضلية علمي	85
6	فتحي زائدة	75

75	فتحة ليلة رمضان	7
70	إمروتون خوارول نيساك	8
75	كريسدا عيون چاهيانينجساري	9
70	محمد عبدون نصر الفارزي	10
80	مارتالينا قانيسيكا فينديليا	11
85	مولانا أحمد ارحمي	12
90	ميرزا علياء رؤوف	13
75	محمد كالاع جوليان	14
75	محمد سلطان فوترا	15
85	نفسة البريرة الفائقه	16
85	نهرشة المغفره	17
75	نجوى عزمي نفيلة	18
85	نور الفية الزهره	19
90	نور أولياء رحمة خفيدة	20
85	نور مايريزا نيرمالا	21

80	نور النظيفة	22
85	سلوى عتيقة سلسبيلا	23
85	سيافيرا دويعائشة	24
75	وحيوي رمضان	25
75	ياريساتول أمانة	26
80	زهرا تل موفيدة	27
80	زلف زهية فترة هر انت	28
85	زيانا نوريل الما	29
80	محمد خولوق ماوصولي	30
90	ايك دامايانتي	31
2255	المجموعة	
72,7	متوسطة	

استخدمت الباحثة النسبة المئوية لمعرفة كفاءة الطلاب في الفصل الحادي عشر في قسم

علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان، كما يلي :

الرقم	النتيجة	التقدير	عدد الطلاب	النسبة المئوية
1	91 - 100	ممتاز	1	3,22%
2	81 - 90	جيد جدا	14	45,16%
3	71 - 80	جيد	14	45,16%
4	61 - 70	مقبول	2	6,46%
5	30 - 60	ناقص	-	-
الرقم	النتيجة	التقدير	31	100%

حصلت الباحثة من البيانات التي وجد في رسم البياني نتائج الاحتمار البعدي التي جمعها ما يصل إلى 3,22%، من الطلاب حصلوا درجة " ممتاز "، و 45,16% من الطلاب حصلوا درجة " جيد جدا "، و 45,16% من الطلاب حصلوا درجة " جيد "، و 6,46% من الطلاب حصلوا درجة " مقبول " . ولا أحد منهم حصلوا درجة " ناقص " .

3. فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" لترقية

مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

استخدمت الباحثة طريقة اختبارين وهما الاحتمار القبلي والاحتمار البعدي. يستخدمان

لمعرفة فعالية تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana"

لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية

الامونجان. أما الاحتمار القبلي قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة

"Klos Wacana"، وأما الاحتمار البعدي بعد تطبيقها في تعليم مهارة الكتابة لطلاب

الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

وتحليل البيانات من الاحتمار القبلي والاحتمار البعدي كما يلي:

D ²	D=X-Y	ونائج		أسماء الطلاب	الرقم
		البعدي (X)	القبلي (Y)		
25	5	80	75	أحمد معراج مهيمن	1
225	15	95	80	الفة المسيطا فوتري محدث	2
100	10	85	75	دياس عائشة الزهراء	3
25	5	90	85	أريسا رافا بولان كينانتي	4

25	5	85	80	فضلية علمي	5
225	15	75	60	فتحي زايدة	6
225	15	75	60	فتحة ليلة الرمضان	7
25	5	70	65	إمروتون خوارول نيساك	8
225	15	75	60	كريسدا عيون چاهيانينجساري	9
400	20	70	50	محمد عبدون نصر الفارزي	10
25	5	80	75	مارتالينا قانيستيكا فينديليا	11
0	0	85	85	مولانا أحمد ارحمي	12
25	5	90	85	ميرزا علياة رؤوف	13
225	15	75	60	محمد كالاع جوليان	14
225	15	75	60	محمد سلطان فوترا	15
25	5	85	80	نفسة البريرة الفائقه	16
25	5	85	80	نهرشة المغفره	17
25	5	75	70	نجوى عزمي نفيلة	18
25	5	85	80	نور الفية الزهره	19

400	20	90	70	نور أولياء رحمة خفيذة	20
100	10	85	75	نور مايريزا نيرمالا	21
25	5	80	75	نور النظيفة	22
25	5	85	80	سلوى عتيقة سلسبيل	23
25	5	85	70	سيافيرا دويغائشة	24
225	15	75	60	وحيوني رمضان	25
225	15	75	60	ياريساتول أمانة	26
225	15	80	65	زهرا تمل موفيدة	27
225	15	80	65	زلف زهية فترة هر انت	28
225	15	85	70	زيانانوريل الما	29
400	20	80	60	محمدخولوق ماوصولي	30
400	20	90	70	ايك دامايانتي	31
7200	330	2255	2185	المجموعة	
232,258	10,64	72,7	70,4	متوسطة	

هذه نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي تدل علي وجود ترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان. وذلك كانت فرق نتائج قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" وبعده. وأما المسافة المتوسطة بين القيمة الاختبار القبلي والاختبار البعدي، فكما يلي:

المسافة بينهما	متغير (Y)	متغير (X)
10,64	70,4	72,7

أستخدمت الباحثة رمز المقارنة التي يعرف برمز لمعرفة هذه الفرق، كما يلي :

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

$$t_0 = \text{المقارنة}$$

M_D = المتوسطة (Mean) من متغير X (الفرقة التجريبية) والحصل علي الصيغة :

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

\sum^D = عدد مختلف من متغير X (الفرقة التجريبية) و من متغير Y (الفرقة المراقبة)

$$N = \text{جملة البيانات}$$

SE_{MD} = الانحراف المعياري من متغير X (الفرقة التجريبية) و من متغير Y (الفرقة المراقبة).

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

SD_D = الانحراف المعياري من عدد مختلف والدصول هلي الصعبة :

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

Ha : وجود ترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الامونجان بعد تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos

" Wacana .

H0 : عدم ترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الامونجان بعد تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos

" Wacana .

و النتيجة الأخيرة تدل على أن الفرضية البديلة (Ha) مقبول معناه وجود ترقية مهارة

الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

(1) الخطوة الأولى

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

$$M_D = \frac{330}{31}$$

$$= 10,64M_D$$

(2) ارتباط بين المتغيرين

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

$$SD_D = \sqrt{\frac{7200}{31} - \left(\frac{330}{31}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{232,25 - (10,64)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{232,25 - (113,20)}$$

$$SD_D = \sqrt{119,05}$$

$$SD_D = 10,91$$

(3) يطلب SE_{MD} (Standar Mean Error) بالرمز :

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

$$SE_{MD} = \frac{10,91}{\sqrt{31-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{10,91}{\sqrt{30}}$$

$$SE_{MD} = \frac{10,91}{5,47}$$

$$SE_{MD} = 2$$

(4) يطلب t_0 بالرمز :

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

$$t_0 = \frac{10,64}{2}$$

$$t_0 = 5,32$$

(5) يطلب df بالرمز كما يلي :

$$df = N - 1$$

$$df = 31 - 1$$

$$df = 30$$

ثم اعطا التفسير إلى، تحصل الباحثة قيمة t_r كما يلي :

في درجة المغزي 5% = 1,69

في درجة المغزي 1% = 2,45

ومن هنا أن أكبر من جدول رقم 1% أو في 5%

$$1,69 < 5,32 > 2,45$$

أما الحصول t_0 يعني 5,32 و الحصول t_t يعني 1,69 و 2,45. لأن t_0 أكبر من t_t فكانت الفرضية الصفرية المردودة و الفرضية البديلة المقبولة. وهذا يدل على وجود فرق النتيجة في قدرة الطلاب على مهارة الكتابة قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان.

وتلخيص الذي تأخذ من هذا الباب أن لتطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان فعال.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الخامس

خاتمة البحث

أ. نتائج البحث

نتائج البحث في هذا البحث عملي كما يلي :

1. إن مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان

قبل تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" هي

"مقبول" بالنظر إلى الإختبار القبلي. التي تدل على 9,68%، من الطلاب حصلوا درجة "جيد

حدا"، 35,48% من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، 16,13% من الطلاب حصلوا درجة

"مقبول"، 38,71% من الطلاب حصلوا درجة "ناقص". ولا أحد منهم حصلوا درجة "ممتاز"

2. إن تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" الكتابة لطلاب

الصف الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان يعني

بدأت الباحثة بالمقدمة هي بقول السلام "السلام عليكم ورحمة الله وبركاته". ثم يدعوا إلى الله في

أول التعليم بقرأة الفاتحة. وبعد هذا، تسألهم الباحثة عن كيف حالهم " كيف حالكم يا الطلاب

؟". ثم تتحقق الباحثة عن حضور الطلاب. و تشرح الباحثة عن الأهداف التعليم اللغة العربية.

ثم الأنشطة الرئيسية هي، يشاهد و يتفهم الطلاب وسيلة الرسوم المتحركة بالموضوع "عملية

اليومية" مصنوع من "Flipaclip" بالحمول. بعده، يكتمل الطلاب قسم أجوف لقصة

الفجوة فيها لكي القصة الكاملة و أجاب بشكل فردي. ثم يكتب الطلاب القصة الكاملة بالموضوع "عملية اليومية". والآخر الأنشطة النهائية هي، تلخص الباحثة مع الطلاب المادة اليومية وتحتتم الباحثة الدراسة لطلاب الحادي عشر في قسم علوم الدين بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان بالدعاء والسلام.

3. إن تطبيق وسيلة الرسوم المتحركة من "Flipaclip" مع لعبة "Klos Wacana" فعّال لترقية مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان ، هذا بالنظر إلى أن مهارة الكتابة بنتيجة الحصول t_0 يعني 5,32 و الحصول t_t يعني 1,69 و 2,45. لأن t_0 أكبر من t_t فكانت الفرضية الصفرية (H_0) المردودة و الفرضية البديلة (H_a) المقبولة.

ب. المقترحات

قدمت الباحثة الإقتراحات وترجوها أن تكون نافهم في أنشطة التعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الكتابة لطلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الامونجان، وأما الإقتراحات كما يلي :

1. لمعلم اللغة العربية

ينبغي على المعلم أن يستخدم الوسيلة التعليمية في أنشطة التعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكتابة لطلاب حتى يشعرون بالسهولة والسرور عند تعليم اللغة العربية.

2. لطلاب

ينبغي على الطلاب أن يزيدوا أن يجتهدوا في أنشطة التعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكتابة لطلاب حتى لا يشعرون بالكسل والملل عند تعليم اللغة العربية.

3. للقراء

ترجو الباحثة أن يكون هذا البحث العلمي مفيدا للقارئ.



المراجع

أ. المراجع الإندونيسية

- Abd Wahab Rosyidi. Mamlu'atul Ni'mah. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Maliki.
- Abdul Hamid, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press.
- Muhammad Ahsan. Dkk. ٢٠٢١. *Media Pembelajaran*. Klaten:Tahta Media Group.
- Basuki. 2021. *Pengantar Metode Kuantitatif*. Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- Dewi Nurul Asriani. ٢٠٢١. *Efektifitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- E Febriana. 2020. *Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat um.
- Fajriah. 2017. *Strategi Pembelajaran Maharah Kitabah Pada Tingkat Ibtidaiyah*. PIONIR Jurnal Pendidikan 6, no. 2.
- Haemany Ulfah. dkk. 2021. *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika 1*.
- Lestari Retnawati et al. 2021. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK) 5, no. 1*.
- Linda Simanjuntak.Patri Janson Silaban. Anton Sitepu. 2021. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu 5, no. 5*.
- Mardiah. 2015. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah,* MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI 1, no. 1.
- Maslahatun Nuroniyah. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Dawarblandong Mojokerto Melalui Permainan Al-Sual Al-Musalsal*.
- Muhadjir. Noeng. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Peneltian Agama*.
- Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- P Joko Sugyono. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Rafi Hadi Pradana.2020. *ANALISIS HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL (Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Literatur Di Sekolah Dasar)*. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9.
- Rimba Nunin Herayanto. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Teknik Klos Pada Siswa kelas IV SDN 06 TEMBOKREJO MUNCAR BANYUWANGI*.
- Riski Sulistiarini Tiara Dewi. Muhammad Amir Masruhim. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Merupakan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris*.
- Rosalinda. 2021. *Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara* 3. 2.
- Sindu Siyoto. Ali Sodiq. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfa beta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syahid Muhammad Fadhilah. 2021. *Pengembangan Animasi Melalui Aplikasi FLIPACLIP Untuk Pembelajaran Kalam*.
- Taufik. 2016. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. UIN Sunan Ampel.

ب. المراجع العربية

فوائد نعمة. ملخص فوائد اللغة العربية. دار الحكمة
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
معجم المعاني الجامع

يوسف شكري فرحات. 1971. معجم الطلاب. (بيروت: دار الكتب العلمية)