

فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة
الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني
جوغوراطا جومبانج

البحث العلمي

الباحثة :

نسوة أميلحة

٩٢٢١٧٠٦٥٥



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

٢٠٢٢

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Niswah Umailachah
NIM : D92217065
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemahaman asli dari peneliti sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber yang jelas. Hasil skripsi yang penulis tulis berjudul :

فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة
لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا
جومبانج

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi dari semua pihak yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 05 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan



Niswah Umailachah

D92217065

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بعنوان "فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتني جوغوراطا جومبانج" الذي قدمته الطالبة :

الإسم : نسوة أميلحة

رقم التسجيل : ٩٢٢١٧٠٦٥٥

القسم : قسم التعليم اللغة العربية

فنقدمها إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث العلمي مستوفية الشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى (S1) في شعبة التعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقشتها في الوقت المناسبة. هذا، وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير. والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ٢٨ أكتوبر ٢٠٢٢

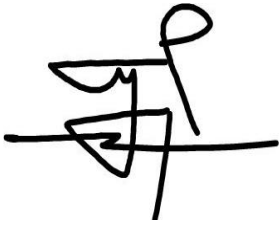
المشرف الأول



(الدكتور جنيدي الماجستير)

١٩٦٥١٢٢٤١٩٩٧٠٣١٠٠١

المشرف الثاني



(الدكتور الحاج علي وفي الماجستير)

١٩٦٨٠١٢٩١٩٩٣٠٣١٠٠٢

التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة هذا البحث العلمي الذي كتبه الباحثة :

الاسم : نسوة أميلحة

رقم التسجيل : ٩٢٢١٧٠٦٥٥

الموضوع : فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية

مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة

الإسلامية جانتى جوغوراطا جومبانج

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحها وأنها استحققت الحصول على الشهادة الجامعية الأولى

(S-1) في شعبة تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم بجامعة سونن أمبيل الإسلامية

الحكومية سورابايا.

()

المناقش الأول : الدكتور شافعي الماجستير

()

المناقش الثاني : الدكتورة أم حنيفة الماجستير

()

المناقش الثالث : الدكتور جنيدى الماجستير

()

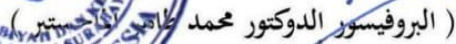
المناقش الرابع : الدكتور الحاج علي وفي الماجستير

سورابايا، ٣ يناير ٢٠٢٣

وافق على هذا القرار عميد كلية التربية والتعليم

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية ، سورابايا



()
البروفيسور الدكتور محمد طاهر (الماجستير)

رقم التوظيف : ١١٠٠٧.٩١٧٢٠٠٩.٥١٧٩



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

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

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

Nama : NISWAH UMAILACHAH
NIM : D92217065
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN BAHASA ARAB
E-mail address : n.umailachah10@gmail.com

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

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة

لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانيي جوغوراطا جومبانج

berserta 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/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 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, 03 Januari 2023

Penulis

نسوة

(NISWAH UMAILACHAH)

ملخص البحث

نسوة أميلحة. ٢٠٢٢. فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

المشرف الأول : الدكتور جنيدي الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور الحاج علي وفي الماجستير

الكلمات المفتاحية : فعالية، اللعبة التفاعلية، باوربوينت (Powerpoint)، مهارة الكتابة

هناك أربع مهارات لغوية مهارة الاستماع و مهارة القراءة ومهارة الكلام ومهارة الكتابة. من بين المهارات أربع، يمكن القول إن مهارة الكتابة هي أصعب المهارات لأن مهارة الكتابة تتطلب الكثير من الفهم اللغوي مثل قواعد اللغة، فضلا عن الإبداع لمعالجة الكلمات لتكون الجملة المفيدة.

يبحث هذا البحث فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج. الغرض من هذا البحث هو (١) لمعرفة مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج (٢) لمعرفة تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج (٣) لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

للإجابة على هذه المشاكل، استخدمت الباحثة طريقة كمية باستخدام الصيغة المقترنة عينة t اختبار لتحليل البيانات والعينة هي الطبقة بأكملها الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج ٩ وعدد الطلاب فيه.

من هذه الدراسة ونحن نعلم أن هناك تحسناً في مهارة الكتابة باستخدام تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (*Powerpoint*) على أساس نتائج التحليل باستخدام الصيغة اختبار العينة المزدوجة ، تكون النتائج هي t العد النتيجة (٨,٠٠٠) $t <$ الجدول (٢,٣٠٦). وهذا يعني أن دراسة t العد النتيجة أكبر من t الجدول وهذا يشير إلى أن فرضية H_0 تم رفضها وقبول H_a .



ABSTRAK

Niswah Umailachah. 2022. *Efektifitas Penggunaan Game Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang.*

Pembimbing 1 : Dr. Junaidi, M. Ag

Pembimbing 2 : Dr. H. Ali Wafa, M. Ag

Kata Kunci : Efektifitas, Permainan Interaktif, Powerpoint, Maharah Kitabah

Ada empat keterampilan dalam berbahasa yaitu keterampilan mendengar, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis bisa dikatakan sebagai keterampilan yang paling sulit karena keterampilan menulis membutuhkan pemahaman kebahasaan yang banyak seperti tata Bahasa atau dalam Bahasa arab disebut dengan *qowaid*, serta keterampilan dalam mengolah kata agar bisa dijadikan kalimat yang sempurna.

Penelitian ini meneliti tentang Efektifitas Penggunaan Game Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui maharah kitabah siswa kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang (2) Untuk mengetahui penggunaan game interaktif berbasis powerpoint dalam mengajarkan maharah kitabah siswa kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang (3) Untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Game Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan rumus paired sample t test untuk menganalisis data dan sampelnya adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Minhajul Abidin Janti Jogoroto Jombang dengan jumlah 9 Siswa.

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwasanya terdapat peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan game interaktif berbasis powerpoint. Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus paired sample t test hasil T-Hitung (8,000) > T-Tabel (2,306). Artinya penelitian T-Hitung lebih besar dari T-Tabel dan ini menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

المحتويات

ب	صفحة الموضوع
ج	بيان الأصالة
د	توصية المشرف
هـ	التصديق
و	الإهداء
ز	ملخص البحث باللغة العربية
ط	ملخص البحث باللغة الإندونيسية
ي	الاستهلال
ك	كلمة الشكر والتقدير
ل	المحتويات
ع	قائمة الجداول
١	الباب الأول : المقدمة
١	أ. خلفية البحث
٤	ب. قضايا البحث
٥	ج. أهداف البحث
٥	د. منافع البحث
٦	هـ. مجال البحث وحدوده
٦	و. توضيح الموضوع وتحديد
٧	ز. الدراسة السابقة
٨	ح. خطة البحث

الباب الثاني : الدراسة النظرية.....	٩
أ اللعبة التفاعلية.....	٩
1. تعريف اللعبة التفاعلية.....	٩
2. نوع اللعبة.....	١٠
ب باوربوينت.....	١٤
1. تعريف باوربوينت.....	١٤
2. إصدارات برنامج العروض التقديمية باوربوينت.....	١٦
3. النظرية الأساسية للبرنامج.....	١٧
4. ملامح.....	١٧
5. العناصر البنائية في برنامج العروض التقديمية.....	١٨
6. مزايا برنامج العروض التقديمية باوربوينت.....	١٩
7. عيوب برنامج العروض التقديمية باوربوينت.....	٢٠
ج مهارة الكتابة.....	٢١
1. تعريف مهارة الكتابة.....	٢١
2. أهمية مهارة الكتابة.....	٢٢
3. جوانب مهارة الكتابة.....	٢٢
4. عناصر مهارة الكتابة.....	٢٣
5. أهداف تعليم مهارة الكتابة.....	٢٣
6. العوامل التي تؤثر في تدريس مهارة الكتابة.....	٢٤
الباب الثالث : طريقة البحث.....	٢٥
أ نوع البحث.....	٢٥
ب مجتمع البحث وعينته.....	٢٥
ج طريقة جمع البيانات.....	٢٦
د بنود البحث.....	٢٨

ه تحليل البيانات ٢٨

الباب الرابع : تحليل البيانات..... ٣١

١ الفصل الأول : لمحة التاريخية عن المدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية

جاني جوغوراطا جومبانج..... ٣١

1. هوية المدرسة ٣١

2. تاريخ المدرسة..... ٣١

3. رؤية ورسالة المدرسة ٣٢

4. عدد المعلم ٣٢

5. أحوال الطلاب والطالبات في المدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية

جاني جوغوراطا جومبانج ٣٤

ب الفصل الثاني : عرض البيانات ٣٤

1. مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة منهاج العابدين المتوسطة

الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج..... ٣٤

2. تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة

الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة

الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج..... ٣٦

3. فعالية رتطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية

مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة

الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج..... ٣٨

الباب الخامس : خاتمة البحث ٤٥

أ نتائج البحث ٤٦

ب المقترحات ٤٨

المراجع ٤٩



قائمة الجداول

٢٩	الجدول ٣,١
٣٢	الجدول ٤,١
٣٤	الجدول ٤,٢
٣٥	الجدول ٤,٣
٣٦	الجدول ٤,٤
٣٨	الجدول ٤,٥
٣٩	الجدول ٤,٦
٤٠	الجدول ٤,٧
٤٢	الجدول ٤,٨
٤٢	الجدول ٤,٩
٤٢	الجدول ٤,١٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

يتم تحديد نوعية حياة الأمة إلى حد كبير من خلال العوامل التعليمية. دور التعليم مهم جدًا لخلق حياة ذكية وسلمية ومنفتحة وديمقراطية. بالإضافة إلى ذلك ، فإن المطالب بجودة التعليم التي يجب زيادتها ، والنهوض بالعلوم والتكنولوجيا لتلبية احتياجات المجتمع المتنامي تتطلب أن يبدل عالم التعليم الوطني جهودًا متجددة نحو تعليم تنافسي ومبتكر من خلال إجراء إصلاحات تعليمية.

تلعب المدارس دورًا مهمًا في عالم التعليم لتحقيق الأهداف التعليمية المتوقعة. في عملية التعليم يصبح المعلم دورًا مهمًا للغاية في خلق حالة من التفاعل بين المعلمين والطلاب لتحقيق أهداف التعليم. للتدريس ، يجب على المعلم على الأقل أن يرفع دماغه بحيث لا يقوم بالتدريس بطريقة واحدة ، ولكن بطرق متنوعة حتى تصبح أنشطة التعليم فعالة وفعالة.

عملية التعليم هي عملية اتصال وتحدث في نظام ، لذلك تحتل وسائط التعليم مكانة مهمة كعنصر من مكونات نظام التعليم. بدون وسائط الاتصال ، لن يحدث ذلك ولن تتم عملية التعليم كعملية اتصال على النحو الأمثل. الوسائط التعليمية هي أداة وسيطة تُستخدم كأداة ومادة للأنشطة في عملية التعليم^٢.

يوجد حاليًا أنواع مختلفة من وسائط التعليم التي يمكن للمدرسين استخدامها ، بدءًا من الوسائط البسيطة إلى الوسائط عالية التقنية. عند استخدام العديد من الوسائط البديلة ، يكون من السذاجة جدًا عدم استخدام المعلم لوسائل الإعلام ولديه القدرة على الاستفادة من وسائط التعليم. لأن وسائل الإعلام التعليمية لها مساهمة كبيرة في عملية التدريس والتعلم للطلاب ، يجادل Hamalik (١٩٨٦) في Azhar Arsyad بأن "استخدام الوسائط التعليمية في عملية التدريس والتعليم يمكن أن يولد

^٢. ترجم من :

Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h 4.

رغبات واهتمامات جديدة ، ويولد الدافع ويحفز التعليم. الأنشطة وحتى إحداث تأثير نفسي على الطلاب سيساعد استخدام الوسائط التعليمية في مرحلة توجيه التعليم بشكل كبير في فعالية عملية التعليم وإيصال الرسائل ومحتوى الدروس في ذلك الوقت".^٣

كان للتطور السريع لتكنولوجيا المعلومات تأثير كبير على التعليم. التعليم التكنولوجي هو بحث وتطبيق للعلوم السلوكية ونظرية التعلم باستخدام التكنولوجيا. التكنولوجيا شيء لا يمكن تجنبه في عالم التعليم ، ومنه تعليم اللغات الأجنبية وخاصة العربية. تقدم التكنولوجيا إمكانيات مختلفة لتحسين جودة تعليم اللغة الأجنبية. من بينها وسيلة لتعزيز وتطوير القدرات المهنية للمعلمين ، وكمورد تعليمي في التعليم ، وأداة للتفاعل التعليمي ، وكوسيلة تعليمية.

يجب استخدام التطور السريع للتكنولوجيا بطريقة تدعم عملية التعليم ، ومن بينها تكنولوجيا الكمبيوتر. أجهزة الكمبيوتر هي عمل تقنية متطورة لها تطبيقات مختلفة ، أحدها هو تطبيق باوربوينت "PowerPoint" ، المضمن في التعليم القائم على عرض الوسائط المتعددة. هذه الوسائط موثوقة تمامًا لأنها تستخدم جهاز عرض وسائط متعددة يحتوي على نطاق إرسال كبير. يمكن أن تجمع هذه الوسائط جميع عناصر الوسائط مثل النص والفيديو والرسوم المتحركة والصور والرسومات والصوت بحيث تصبح مادة واحدة.

ومن المؤمل أن تكون نتائج هذه التقنية على شكل باوربوينت "Powerpoint" يمكن أن تساعد وتوفر فوائد لجميع الدروس ، وخاصة دروس اللغة العربية. يوفر تطوير العلوم والتكنولوجيا مجموعة متنوعة من العروض الجذابة في عالم التعليم. الوسائط المتعددة ، التي تعد أحد منتجات هذه التطورات ، توفر مجموعة متنوعة من الخيارات وفقًا لمصالح مستخدميها. يعرف Yusring Sanusi Baso الوسائط المتعددة على أنها وسيط يجمع بين وسائط أو أكثر تتكون من نصوص ورسومات

^٣. ترجم من :

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h 15.

وصور وصوت وفيديو ورسوم متحركة. تهدف هذه الدراسة إلى تنفيذ لعبة تفاعلية قائمة على باوربوينت "PowerPoint" في تحسين مهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج ، على أمل أن تنتج ابتكارات مثيرة للاهتمام في وسائل الإعلام التعليمية للطلاب ليكونوا أكثر تحفيزًا لتعليم اللغة العربية. بالنظر إلى أن موضوعات اللغة العربية هي حاليًا من الموضوعات التي لا تهم الطلاب. قال زولهانان إن اللغة العربية اليوم ليست موضوعًا يحبه الطلاب ، ويرى عدد من الطلاب في المؤسسات الرسمية وغير الرسمية أنها مادة مخيفة وصعبة ومملة.

عند النظر إلى أهمية الاهتمام والتحفيز ، يمكن القول إن شخصًا ما لن يحقق النجاح أبدًا دون البدء بوجود الدافع فيه. كخطوة أولى لتقليل كره الطلاب لدروس اللغة العربية ، يجب على المعلم ابتكار ابتكارات ، مثل الأساليب المبتكرة ووسائل الإعلام والاستراتيجيات. يجب أن تكون مهمة المعلم كمبتكر قادرًا على الابتكار بحيث يُنظر إلى اللغة العربية على أنها درس ممتع وسهل حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد المقدمة بسهولة. من بين الخطوات التي يمكن للمدرسين^٦ اتخاذها لخلق جو تعليمي ممتع وغير ممل ، استخدام الوسائط الصحيحة. فيما يتعلق بوسائط التعليم ، هناك بالطبع العديد من الأنواع التي يمكن استخدامها ، مثل الوسائط المرئية

^٤ . ترجم من : Yusring Sanusi Baso, Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab, makalah disampaikan dalam Penemuan Ilmiah Nasional Bahasa Arab IV di IAIN Alauddin Makassar pada tanggal 8-10 September 2005.

^٥ . ترجم من : Zulhannan, Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2014).

^٦ . ترجم من : Vivi Maimunah, Zaim El Mubarak, and Ahmad Miftahuddin, 'KIA (Kitabah Itu Asyik): Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Kereampilan Menulis Untuk Siswa Kelas X MA', LISANUL ARAB Journal of Arabic Learning and Teaching, 7.1 (2018), 54-62

^٧ Jawad Karaghanh and others, 'Al-'Alaqah Bayn Hafiz Al-Ta'allum Wa Maharah AlMuhadatsah Min Khilal Al-Ta'qim Al-Dzaty Li Mudarris Al-Lughah Al-'Arabiyyah', Majallah Kulliyah Al-Tarbiyyah Al-Asasiyyah Li Al-'Ulum Al-Tarbawiyah Wa Al-Insaniyyah, 43.1 (2019), 754- 64.

^٨ . ترجم من : Fatma Y. Al-Busaidi, "Arabic in Foreign Language Programmes: Difficulties and Challenges", Journal of Educational and Psychological Studies [JEPS], 9.4 (2015)

^٩ . ترجم من : Azhari Azhari, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah", Jurnal Ilmiah Didaktika, 16.1 (2015)

والمسموعة والمسموعة والمرئية. وسيلة سهلة الاستخدام وسهلة الاستخدام هي باوربونت "PowerPoint".

اختار المؤلف باوربونت "PowerPoint" كبرنامج لتنفيذ هذه الوسائط لأن برنامج باوربونت "PowerPoint" على دراية كبيرة بعالم التعليم ، بحيث لا يواجه اختصاصيو التوعية أي مشكلة إذا كانوا يريدون تنفيذه. عادةً ما يتم استخدام باوربونت "PowerPoint" في عرض تقديمي ، ولكن هذا البرنامج يحتوي على تسهيلات لإنشاء تعليم تفاعلي للوسائط المتعددة. يمكن للمستخدمين إدخال النص والصوت والصور وحتى مقاطع الفيديو في وقت واحد. تم تصميم الشرائح أو الصفحات الموجودة على باوربونت "PowerPoint" خصيصًا بأزرار ستشرك المستخدم في تشغيل باوربونت "PowerPoint". يمكن أيضًا إزالة تنسيق العرض التقديمي في باوربونت "PowerPoint" بحيث يكون تفاعل المستخدم مع وسائط التعلم أكثر وضوحًا.

ب. قضايا البحث

1. كيف مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتري جوغوراطا جومبانج قبل وبعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت؟

2. كيف تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت "Powerpoint" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتري جوغوراطا جومبانج ؟

3. كيف فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت "Powerpoint" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتري جوغوراطا جومبانج ؟

ج. أهداف البحث

1. لمعرفة مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج قبل وبعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت.
2. لمعرفة تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت "Powerpoint" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.
3. لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت "Powerpoint" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج

د. منافع البحث

1. المنافع النظرية
أ. تنمية المعرفة وتحسين المعرفة خاصة في مجال تعليم اللغة العربية.
ب. من المتوقع أن تستخدم نتائج هذه الدراسة كمواد إعلامية لزيادة مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.

2. المنافع العملية

أ. للمعلمين

والفائدة العملية من هذا البحث هي أنه يمكن استخدامه كمرجع ومرجع في تعليم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكتابة حتى يتمكن المعلمون من تحقيق أهداف تعليمية فعالة.

ب. للطلاب

لتحسين معرفة الطلاب لتحسين مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية.

ج. للباحثين

لاستفاء بعض الشروط للحصول على الشهادة (S.Pd) من شعبة
تعليم اللغة العربية في كلية التربية والتعليم بجامعة سونن أمبيل الإسلامية
الحكومية سورابايا.

ذ. مجال البحث وحدوده

حتى يكون تنفيذ هذا البحث أكثر تركيزًا ولا يمتد من المناقشة المعنية ، في هذا
الباحث يحد الباحث من نطاق البحث على تنفيذ الألعاب التفاعلية القائمة على
باور بوينت لتحسين مهارة الكتابة التي تركز لطلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج
العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.

ر. توضيح الموضوع وتحديد

1. فعالية هي مقياس يحدد إلى أي مدى تم تحقيق الهدف (الكمية والنوعية
والوقت). كلما زادت النسبة المئوية للأهداف المحققة ، زادت الفعالية. وأما
الفعالية في هذا البحث هي يدل على الدراسة في مهارة الكتابة لطلاب الفصل
الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.
2. تطبيق هو القدرة على استخدام أو تطبيق النظريات والمبادئ والقواعد
والمعلومات في المواقف الجديدة.

3. اللعبة هي شيء يستخدم للعب (لعبة) ، عنصر أو شيء يستخدم بشكل
عام للترفيه أو المتعة ، وأحيانًا يستخدم كأداة تعليمية.

4. التفاعلية هي اتصال ثنائي الاتجاه وله علاقة بالمثل مع بعضهما البعض.
يتضمن التعليم التفاعلية الطلاب للقيام بدور نشط في عملية التعليم. بحيث
يمكن للطلاب المشاركة وإنشاء تعليم فعال وفعال باستخدام الألعاب
التفاعلية.

¹⁰ ترجم من

<https://hot.liputan6.com/read/4870774/pengertian-efektivitas-adalah-unsur-mencapai-tujuan-ketahui-ukurannya>

5. باوربوينت (Powerpoint) هو أحد البرامج الموجودة في ميكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft office. PowerPoint) أو ميكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft Office PowerPoint) هو برنامج كمبيوتر للعروض التقديمية. ميكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft office powerpoint) هو برنامج تطبيقي مصمم خصيصًا لعرض برامج الوسائط المتعددة.
6. المهارة هي القدرة أو القدرة . قدرة الإنسان على فعل شيء ما وفق لما يتقن.
7. مهارة الكتابة هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتوى الفكرة ، بدءًا من الجانب البسيط مثل كتابة الكلمات إلى الجانب المعقد ، أي التأليف.
8. الكتابة الموجهة هي القدرة على الكتابة باستخدام دليل مصحوب بتوفير حافز على شكل صور أو أسئلة أو مفردات أو جمل إرشادية.^{١٤}

ز. الدراسة السابقة

1. الإسم الباحثة : مفتاح الواحدة
السنة : ٢٠١٧
- الموضوع : Penerapan Media Power Point interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 1 SDN Genuk Watu Ngoro Jombang.
- تعليق البحث : الفرق بين هذا البحث و البحث العلمي الذي كتبه مفتاح الواحدة هو أنها لترقية مهارة الكلام وأما هذا البحث لترقية مهارة الكتابة.
2. الإسم الباحث : مبروري و همزة
السنة : ٢٠٢٠

^{١١} ترجم من :

<http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html>

^{١٢} ترجم من :

Kamus besar bahasa Indonesia (2007), hal 235

^{١٣} ترجم من :

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 51.

^{١٤} ترجم من:

Moh. Ainin, *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa* (Malang : Misykat, 2016), Hlm. 179.

الموضوع : Pemanfaatan media microsoft powerpoint dalam pembelajaran kemahiran berbahasa arab pada era digital.

تعليق البحث : الفرق بين هذا البحث و البحث العلمي الذي كتبهما الاستفادة من وسائط *Microsoft PowerPoint* في تعلم مهارات اللغة العربية في العصر الرقمي وأما هذا البحث تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (*Powerpoint*) لترقية مهارة الكتابة.

س. خطة البحث

الباب الأول : تبحث الباحثة في المقدمة و فيها خلفية البحث و قضايا البحث و أهداف البحث و أهمية البحث و مجال البحث و حدوده و توضيح الموضوع و تحديده و الدراسة السابقة و خطة البحث.

الباب الثاني : تبحث الباحثة في الدراسة النظرية و يشتمل على التعريف من اللعبة التفاعلية, باوربوينت, مهارة الكتابة.

الباب الثالث : تبحث الباحثة في طريقة البحث تحتوي على نوع البحث و مجتمع البحث و عينة و طريقة جمع البيانات و بنود البحث و تحليل البيانات.

الباب الرابع : تبحث الباحثة في الدراسة الميدانية تشتمل على الدراسة الميدانية والدراسة التحليلية عن تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (*Powerpoint*) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العبدین المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.

الباب الخامس : تبحث الباحثة في الإختتام و تشتمل على الخلاصة والإقتراحات.

الباب الثاني الدراسة النظرية

الفصل الأول : اللعبة التفاعلية

أ. التعريف

عند Clark C. Abt اللعبة عبارة عن نشاط ينطوي على قرار اللاعب ، ومحاولة تحقيق هدف مقيد بسياق معين (على سبيل المثال ، مقيدة بالقواعد).

عند David Parlett اللعبة عبارة عن شيء له "غاية ووسيلة": بمعنى أن هناك هدفاً ونتيجة ومجموعة من القواعد لتحقيق كليهما.

عند suyanto التفاعلية تعني أن المستخدم يتفاعل بنشاط مع الأداة ، بحيث يكون هناك تبادل بين المستخدم والجهاز / الجهاز المستخدم.

عند asef jalaluddin التفاعلي هو تفاعل أو حوار نشط بشكل متبادل بين البشر (برامج الدماغ) والبرامج (البرامج) والأجهزة (الأجهزة).

لذا ، فإن اللعبة التفاعلية هي أنشطة أو اللعبة إبداعية تتعلق بـ (إنشاء وإنتاج وتوزيع الألعاب / ألعاب الكمبيوتر والفيديو) التفاعلية بطبيعتها والبراعة والتعليم. لا يُهيمن على مجموعة الألعاب التفاعلية على أنها مجرد ترفيه ولكن أيضاً كوسيلة تعليمية أو مساعدة تعليمية.

اللعبة التفاعلية هي ألعاب يشارك فيها العديد من المشاركين في عملية اللعبة. تهدف هذه اللعبة إلى تحفيز الإبداع. الأنشطة الإبداعية المتعلقة بإنشاء وإنتاج وتوزيع ألعاب الكمبيوتر والفيديو ذات الطابع الترفيهي والرشيق والتعليمي. يتم تعريف الألعاب التفاعلية على أنها ألعاب لها المعايير التالية:^{١٥}

1. الإلكترونية إما في شكل تطبيقات برمجية على أجهزة الكمبيوتر (عبر الإنترنت (online) أو قائمة بذاتها (Stand Alone)) ، ووحدات التحكم

^{١٥} ترجم من :

Fiftin Noviyanto, "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif", *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan* 2, no. 1 (2008).

(Playstation ، و XBOX ، و Nintendo وما إلى ذلك) ، والهواتف المحمولة / الهواتف الذكية ، والأروقة.

2. إنها ممتعة وتحتوي على عنصر المنافسة.
3. قدم ملاحظات / تفاعل للاعبين ، سواء بين اللاعبين أو اللاعبين الذين لديهم أجهزة.
4. لها غرض أو يمكن أن يحمل واحدًا أو أكثر من المحتويات أو الحمولات. تختلف الرسائل المنقولة ، على سبيل المثال عناصر التعليم والترفيه والترويج للمنتج (الإعلان) إلى الرسائل المدمرة.

ب. نوع اللعبة

سيصف ما يلي عدة أنواع من الألعاب بناءً على كيفية صنعها وكيفية تسويقها والآلات التي تشغيلها. تشمل أنواع الألعاب ما يلي:^{١٦}

1. ألعاب كمبيوتر (Game PC)
تتمتع الألعاب التي يتم تشغيلها على جهاز كمبيوتر شخصي (كمبيوتر شخصي) بميزة وجود واجهة جيدة للإدخال والإخراج ، ومخرجات مرئية عالية الجودة لأن شاشات الكمبيوتر عادةً ما تكون ذات دقة أعلى بكثير من شاشات التلفزيون العادية.
2. لعبة وحدة (Game Console)
الألعاب التي يتم تشغيلها على جهاز معين والتي تتوفر عادةً في منزل خاص ، مثل Microsoft Xbox 360 و Nintendo Wii وما إلى ذلك.
3. ألعاب الورق (Game Arcade)
الألعاب التي يتم تشغيلها على الأجهزة ذات المدخلات والمخرجات الصوتية والمرئية المدمجة والمتوفرة في الأماكن العامة ، مثل مراكز التسوق والمطارات وما إلى ذلك.

¹ Ibid hal.14

4. لعبة على الانترنت (Game Online)

الألعاب التي يمكن لعبة عبر الإنترنت فقط عبر الشبكة المحلية أو الإنترنت. يلاحظ كريس كروفورد (Chris Crawford) أن "حالة تصميم ألعاب الكمبيوتر تتغير بسرعة وبالتالي نتوقع أن تصبح التصنيفات المقدمة هنا قديمة أو غير كافية في أي وقت من الأوقات. تقريبًا أي نوع من تصنيف الأنواع ، مسألة النوع المحدد لكل لعبة فيديو فردية مفتوحة للتفسير الشخصي. بالإضافة إلى ذلك ، من المهم أن تكون قادرًا على التفكير في كل لعبة فردية على أنها تنتمي إلى عدة أنواع في وقت واحد ، وتنقسم الألعاب إلى أنواع ، وفيما يلي أنواع الألعاب المختلفة:^{١٧}

1. إطلاق النار (Action Shooting)

إطلاق النار ، الضرب ، يمكن أيضًا القطع ، اعتمادًا على القصة والشخصيات الموجودة فيها ، هذا النوع من ألعاب الفيديو يتطلب حقا سرعة رد الفعل ، والتنسيق بين العين واليد ، وكذلك التوقيت ، وجوهر هذا النوع من الألعاب هو إطلاق النار. مثال: GTA و Crysis.

2. قتال (Fighting)

هناك من يصنفون ألعاب الفيديو القتالية في قسم الأكشن ، لكنهم في الواقع مختلفون ، هذا النوع يتطلب سرعة انعكاسية وتنسيقًا بين العين واليد ، لكن جوهر هذه اللعبة هو إتقان الحركات (احفظ كيفية القيام بذلك بسلاسة. تنفيذ) ، التعرف على الشخصيات والتوقيت مهمان للغاية للهزيمة. قاتل بأسرع ما يمكن. مثال: Mortal

Tekken. و Kombat

3. مغامرة (Adventure)

دخول الكهوف تحت الأرض ، والقفز فوق الصخور بين الحمم البركانية ، والتأرجح من شجرة إلى أخرى ، والمصارعة مع الثعابين أثناء

¹ Ibid hal.14

البحث عن مفاتيح لفتح أبواب المعبد الأسطوري ، أو مجرد البحث عن هواتف عمومية للحصول على المهمة التالية ، هذه بعض الأشياء العديدة التي يحتاجها اللاعب يجب أن تفعل الشخصية وتذهب في هذا النوع من ألعاب الفيديو. مثال: Kings Quest و Space Quest.

4. إستراتيجية (Strategy)

عادةً ما تمنح ألعاب الفيديو الإستراتيجية اللاعب التحكم ليس فقط في شخص واحد ولكن على الأقل مجموعة من الأشخاص ذوي القدرات المختلفة ، للمركبات ، حتى في تشييد المباني المختلفة والمصانع ومراكز التدريب القتالي ، اعتمادًا على موضوع القصة . معظم الألعاب الإستراتيجية هي ألعاب حرب. مثال: علب.

5. محاكاة (Simulation)

غالبًا ما يصور هذا النوع من ألعاب الفيديو العالم الموجود فيه أقرب ما يمكن إلى العالم الحقيقي ويهتم بتفاصيل العوامل المختلفة. من البحث عن رفيق ووظيفة ، وبناء المنازل والمباني للمدن ، وإدارة الضرائب وأموال المدينة إلى قرارات فصل الموظفين أو إضافة موظفين. عالم الحياة المنزلية إلى أعمال بناء التكتلات ، من بيع عصير الليمون على جانب الطريق إلى بناء مختبر للاستنساخ. هذا النوع من ألعاب الفيديو يجعل اللاعبين يفكرون في إنشاء وبناء وحل المشكلات باستخدام أموال محدودة.

6. الألغاز (Puzzle)

هذا النوع من ألعاب الفيديو ، كما يوحي الاسم ، يتعلق بشكل أساسي بحل الألغاز ، سواء كان ذلك ترتيب الكتل ، أو مطابقة ألوان الكرات ، أو حل العمليات الحسابية ، أو المرور عبر المتاهات ، أو دفع المدن إلى أماكنها الصحيحة ، وكلها تقع ضمن هذه الفئة. غالبًا ما

يكون هذا النوع من الألعاب عنصرًا في ألعاب الفيديو والمغامرات والألعاب التعليمية.^{١٨}

7. الألعاب الرياضية (Sport Game)

هذه اللعبة هي تكيف للواقع ، وتتطلب خفة الحركة والاستراتيجية في لعبها. اللعبة عبارة عن منافسة بين لاعبين أو أكثر ، حيث يمكن أن يكون اللاعبون أفرادًا أو فرقًا. تتضمن أمثلة هذا النوع من الألعاب كرة القدم وكرة السلة والتنس والبياردو.

8. آر بي جي / لعبة تقمص الأدوار (RPG / Role Playing Game)

يركز هذا النوع من ألعاب الفيديو وفقًا للترجمة ولعب الأدوار على الشخصية / الدور التمثيلي للاعب في اللعبة ، والذي يكون عادةً الشخصية الرئيسية ، حيث يمكن للشخصية مع تقدم اللعبة أن تتغير وتتطور في اللعبة. الاتجاه الذي يريده اللاعب في مختلف المعايير التي يتم تحديدها عادةً بمستويات متزايدة ، سواء من حالة الذكاء أو السرعة وقوة الشخصية ، أو الأسلحة التي تزداد قوة ، أو عدد الأصدقاء والحيوانات الأليفة.

9. التعليم (Education)

الألعاب التعليمية عبارة عن حزم برمجية تخلق قدرات في بيئة لعبة يتم توفيرها كأداة لتحفيز الطلاب أو مساعدتهم على متابعة إجراءات اللعبة بعناية لتطوير قدراتهم. يجب على المطورين الذين يصنعونها أن يأخذوا في الاعتبار أشياء مختلفة حتى تتمكن هذه اللعبة حقًا من تعليم وزيادة المعرفة وتحسين مهارات أولئك الذين يلعبونها. يجب أيضًا تعديل التقسيم المستهدف للاعبين إلى مستوى الصعوبة والتصميم المرئي أو الرسوم المتحركة.

بعض البرامج المستخدمة في الألعاب التفاعلية:^{١٩}

¹ Ibid hal.14

¹ Ibid hal.14

١. ألعاب ثنائية الأبعاد

– RPG Maker 2003: RPG_Maker_2003_1 ؛ مثال على لعبة:

٧ Tiger Man (7MH)

– البناء ٢: Construct_20 ؛ مثال على لعبة Construct 2:

ZombieX

– الوحدة 1٢ D: Unity_2D_1 ؛ لعبة على سبيل المثال: GGS

٢. ألعاب ثلاثية الأبعاد

– الوحدة ثلاثية الأبعاد: Unity_3D_1

– الخلاط: Blender_1

– الواقع المعزز: AR_1.

الفصل الثاني : باوربوينت

أ التعريف

مكروسوفت أوفيس باوربوينت هو برنامج تم تطويره وترقيته في منشآت
مكروسوفت وهو أحد البرامج القائمة على الوسائط المتعدده.^{٢١}

هذا برنامج مخصص لتقديم عروض تقديمية حول الموضوعات وتوضيح
المشاريع. على سبيل المثال في شكل شرائح ، حيث تمثل كل شريحة قسمًا أو نقطة
من موضوع العرض التقديمي الخاص.^{٢٢}

أداة تعليمية حديثة مع سلسلة من الشرائح التي تحتوي على المعلومات الواردة
في الشرائح ، معدة ومصممة مسبقًا.^{٢٣}

^{٢٠} ترجم من :

[Mata Kuliah Game Interaktif | Asep Jalaludin Personal Site-Z \(wordpress.com\)](http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/)

^{٢١} ترجم من :

Ema Septiani, Powerpoint Add-Inspiring pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik
Kelas XI, Skripsi Lampung: Program Studi Pendidikan Biologi IAIN Negeri Raden Intan
Lampung, 2016.

^{٢٢} الموسى، عبد الله عبد العزيز، (٢٠٠٧ م). مقدمة في الحاسوب والإنترنت ط ٥. مكتبة الملك فهد الوطنية.

^{٢٣} محمد، هناء الرزق، (٢٠٠٨ م). أثر اختلاف عدد التأثيرات الحركية في برنامج العروض التقديمية powerpoint
على تحصيل الطالبات في مقرر الوسائل وتكنولوجيا التعليم. كلية التربية للبنات. محاليل عسير.

وأول مرقي هذا البرامج مكروسوفت أوفيس باوربوينت هو بوب عاسكين ودينس أو ستين كالمقدمتين لمنشأة باسم فوريثوغ, ثم يغير أن اسمه باسم أوفيس باوربوينت.

وهناك بعض مزايا في استخدام مكروسوفت أوفيس باوربوينت منها:

- 1) حصل على عرض تقديمي جيد لأنه يمكنه عرض صور وشخصيات ورسوم متحركة مختلفة. نص أو صور ولقطات. من المواد المتاحة ، فإن تعريف الإعلان يثير الإعجاب.
- 2) يسهل على الطلاب فهم أدوات القياس المرئي لتدريب الخطاب.
- 3) لا يشرح المعلم الكثير من المواد لأنه يتعين على الطلاب الدفع لفهم مواد الوسائط المتعددة.
- 4) يمكن استخدامها في كثير من الأحيان واستخدامها في كثير من الأحيان إذا لزم الأمر
- 5) يمكن حفظها في تنسيق البيانات. ب- الأقراص المرنة والأقراص المرنة وأقراص الفلاش. هذا يجعل من السهل حملها في كل مكان.

يعد باوربوينت (Powerpoint) أحد البرامج الموجودة في مكروسوفت أوفيس (Microsoft Office) أو مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft Office PowerPoint) وهو برنامج كمبيوتر للعروض التقديمية. مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft office powerpoint) هو برنامج تطبيقي مصمم خصيصاً لعرض برامج الوسائط المتعددة. وهذا كما جاء على لسان ريانة على النحو التالي:

برنامج مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft office powerpoint) هو أحد البرامج المصممة خصيصاً لتكون قادرة على عرض برامج الوسائط المتعددة بطريقة جذابة وسهلة التصنيع وسهلة الاستخدام وغير مكلفة نسبياً لأنها لا تتطلب مواد خام أخرى غير أدوات لتخزين البيانات.

ب إصدارات برنامج العروض التقديمية powerpoint

يعد برنامج PowerPoint أحد مجموعات برامج Microsoft Office ، وقد ظهر الإصدار الأول في عام ١٩٩٠ ، ومنذ ذلك الحين تم إصدار إصدارات وتحديثات جديدة وتم وصف العديد من التطبيقات الجديدة لهذه الحزمة. الإصدارات هي:^{٢٤}

1. برنامج العروض باوربوينت 97 powerpoint
2. برنامج العروض باوربوينت 98 powerpoint
3. برنامج العروض باوربوينت 2000 powerpoint
4. برنامج العروض باوربوينت 2003 powerpoint
5. برنامج العروض باوربوينت 2007 powerpoint
6. برنامج العروض باوربوينت 2010 powerpoint
7. برنامج العروض باوربوينت 2013 powerpoint

جميع الإصدارات السابقة متشابهة جدًا من حيث إدخال البيانات ، والعرض التقديمي ، وبيئة المعاملات ، ومربعات الحوار ، وكيفية تخزين المكونات واسترجاعها ، ولكل إصدار قدرات ترقية مختلفة.^{٢٥}

بشكل عام ، يتم استخدام مكروسوفت باوربوينت (Microsoft PowerPoint) للعروض التقديمية في التعلم الكلاسيكي ، لأن مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft Office PowerPoint) هو برنامج تطبيقي يُستخدم لأغراض العروض التقديمية. استنادًا إلى نمط العرض التقديمي الذي تم ذكره سابقًا ، يُطلق على برنامج مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft Office PowerPoint) المستخدم للعروض التقديمية في التعلم الكلاسيكي اسم العرض التقديمي الشخصي. يتم استخدام

² Ibid hal.16

^{٢٥} الأحمـد، أسماء محمد عبد الله، (٢٠٠٧ م). أثر استخدام برنامج العروض التقديمية باوربوينت على تحصيل تلميذات الصف السادس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض. رسالة ماجستير منشورة. جامعة الملك سعود. قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم. الرياض.

مكروسوفت أوفيس باوربوينت (Microsoft Office PowerPoint) في نمط العرض التقديمي هذا كأداة للمعلمين لتقديم المواد والتحكم في التعلم يقع على عاتق المعلم. لذلك ، تعد وسائط باوربوينت (PowerPoint) هذه وسيلة مناسبة جدًا لاستخدامها في عملية التدريس والتعلم لتوليد وزيادة دافع التعلم لدى الطلاب.

ج النظرية الأساسية للبرنامج

النظرية الأساسية للبرمجة هي واحدة من الثورات في برمجة الكمبيوتر. البرمجة هي ما يعرفه الكمبيوتر لأداء مهمة محددة. في الأساس ، يمكن لإصلاحات البرمجة النظرية تحسين مكروسوفت منذ عام ١٩٩١. وهي في الأساس أداة تطوير ووسيلة للمساعدة في إنشاء أنواع مختلفة من برامج الكمبيوتر ، خاصة لأولئك الذين يستخدمون (VBA). Windows. ينشئ ماكرو (ماكرو) من تلك الدالة. هذا له العديد من المزايا. يتضمن ذلك إخفاء الأشياء وعرضها على الشاشة ، وإعادة تدويرها إلى المستخدم ، وإعداد نموذج لإدخال اسم ، وتقييم ما إذا كانت استجابة المستخدم صحيحة أو غير صحيحة ، وإحصاء الانتهاكات واكتشاف الانتهاكات ، بما في ذلك العرض. لذلك ، فإن استخدام مكروسوفت يزيد من فعالية أداة التدريس الناتجة بارربوينت (Powerpoint).^{٢٧}

د ملامح

هناك بعض ملامح باوربوينت الذي يمكن استخدامه لإنشاء برنامج الوسائل المتعددة التفاعلية, منها:

- (1) الأشكال (Shape) يعني أداة لإنشاء الأشكال التي تقبل النص.
- (2) الموضوع (Tema) يتكون من مجموعة من الألوان والخطوط والمؤثرات الخاصة (تصورات ، قفزات ، تأثيرات ثلاثية الأبعاد ، إلخ) تتكامل مع بعضها البعض.

^{٢٦} ترجم من :

<http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html>

^{٢٧} ترجم من :

David M, Marcovitz, Powerfull Powerpoint For Educator Using Visual Basic For Aplication to Make Powerpoint Interactive, United States of America: Libraries Unlimited, 2004, Hlm.34.

- (3) ارتباط تشبعي (Hyperlink) الذي القدرة على الارتباط ب شرائح معينة.^{٢٨}
- (4) Action وظيفته هي تنفيذ الأوامر المعطاة.
- (5) الصوت (Sound).
- (6) Macros وظيفته هي عرض القيمة.
- (7) Slide Master وتتمثل مهمتها في استخدام الشكل المناسب.
- (8) Custom Animation يمكن للمستخدم تطبيق تأثير الحركة المتعددة
- (9) Transition وظيفته هو تغيير الشرائح
- (10) Format Background وتتمثل مهمتها في تحويل الصور إلى صور

ه العناصر البنائية في برنامج العروض التقديمية

- يتكون برنامج العروض التقديمية من عدة وسائط ومكونات مختلفة ، لذا فإن البرنامج يشبه العديد من مواصفات برامج الوسائط المتعددة الرائدة مثل:
- اتباع عرض المعلومات للطلاب باستخدام الشرائح.
 - هذا البرنامج لديه القدرة على عرض البرامج.
 - لديه القدرة على عرض المعلومات بشكل تفاعلي من خلال الارتباطات التشعبية والنصوص.

ومن أهم العناصر البنائية في برنامج العروض التقديمية منها :

- النصوص الكتابية
- الرسوم
- اشكال
- تأثيرات حركية
- تأثيرات صوتية
- حركات انتقالية

^{٢٨} ترجم من :
Jarot S dkk, Cara Mudah Menguasai Ms. Powerpoint 2007/2010, Jakarta: Media Kita, 2011,
Hlm.71.

- صور ثابتة
- صور متحركة
- ارتباط تشعبي
- مقاطع فيديو.^{٢٩}

و مزايا برنامج العروض التقديمية powerpoint

يمكن دمج برنامج PowerPoint التقديمي مع أي فرد من عائلة Microsoft Office. يسمح لك بتذكر الجداول والمخططات التي تم إنشاؤها في برنامج Excel أو المستندات التي تم إنشاؤها في برنامج Word وحتى طباعة العرض التقديمي بأكمله أو الشرائح المحددة. تتميز العروض التقديمية بالعديد من المواصفات ومن أهمها:

1. البرنامج مجاني المحتوى ويمكن تهيئته لظواهر تعليمية محددة وموضوعات مختلفة.
2. برامج العروض التقديمية مناسبة لمجموعة متنوعة من الأغراض التعليمية.
3. ممارسة التفكير العلمي وحل المشكلات.
4. سهولة التدرب على سبيل المثال ، يمكن تدريب جميع المعلمين في مدارسهم.
5. إضافة وإزالة الشرائح بسهولة.
6. من السهل جدا تخزين واسترجاع الشرائح.^{٣٠}
7. القدرة على إضافة مقاطع الصوت والفيديو إلى الشرائح.
8. إمكانية تقديم العرض بطرق متعددة.
9. يوفر رسومات متعددة لإضافتها إلى الشرائح الخاصة.
10. تنسيق شرائح العرض التقديمي بسهولة في تنسيقات مختلفة.
11. تحفيز الطلاب وجذب انتباه الطلاب من خلال التحفيز الذي يقدمه هذا البرنامج.
12. يمنح المعلمين القدرة على وضع العناصر المادية وترتيبها وترتيبها والتحكم في كيفية تقديمها.

^{٢٩} العيسوي، جمال مصطفى، (٢٠٠٤ م). فاعلية تدريس القراءة باستخدام برنامج العروض (powerpoint) في تحسين سرعة الفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع ابتدائي بدولة الإمارات.

^{٣٠} موسى. عبد الله عبد العزيز، (٢٠٠١ م). استخدام الحاسوب في التعليم. مكتبة الشفري. الرياض.

13. القدرة على التفاعل مع محتوى المناهج التعليمية عبر خصائص الارتباط التشعبي.

14. يزيد من استيعاب الطلاب للمادة الدراسية.^{٣١}

15. يوفر الجهد والوقت للمعلم.

16. إمكانية توقيت انتقال الشرائح آليا.

ز عيوب برنامج العروض التقديمية Powerpoint

عيوب استخدام باوربوينت عند Sanaky فيما يلي :

1. المشتريات مكلفة ولا يمكن لجميع المدارس الحصول عليها.
2. تتطلب هذه الوسائط أجهزة خاصة بها عرض الرسائل مثل كمبيوتر وشاشات الكريستال السائل.
3. يتطلب إعدادا دقيقا ومخططا له، خاصة عندما باستخدام تقنيات العرض (الرسوم المتحركة) المعقدة.
4. يتطلب مهارة خاصة وعمل منهجي لاستخدامها.
5. مساعدة مهارة محددة وعمل منهجي لاستخدامها.
6. تتطلب مهارة خاصة لصب الرسائل أو الأفكار الجيدة في تصميم برنامج كمبيوتر مكروسوفت باوربوينت بحيث يسهل استيعا بها من قبل مستلم الرسالة.
7. بالنسبة للمرسلين الذين ليس لديهم مهارة تهجئة، فقد يحتاجون إلى مشغلين أو مساعدين خاصين.
8. هناك دائما ضرر على القرص الصلب مزدحم ومهاجم من قبل الفيروسات.^{٣٢}

^{٣١} العيسوي، جمال مصطفى، (٢٠٠٤ م). فاعلية تدريس القراءة باستخدام برنامج العروض (powerpoint) في تحسين سرعة الفهم القرائي لدي تلميذات الصف الرابع ابتدائي بدولة الإمارات.

^{٣٢} ترجم من:

Sanaky (2013) *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. Hal. 156

الفصل الثالث : مهارة الكتابة

أ التعريف

كتابة مصدر من كتب - يكتب - كتابة. لغة الكتابة هي الجمع والشد والتنظيم. أما إصطلاحا الكتابة هي أداء منظم ومحكم يعبر به الإنسان عن أفكار ومشاعره المحبوسة في نفسه, وتكون دليلا على وجهة نظرة وسببا في حكم الناس عليه.^{٣٣} الكتابة حسب القاموس الإندونيسي الكبير هي لتولد الأفكار او المعاشر.

الكتابة هي وسيلة من وسائل الإتصال اللغوي بين الأفراد, مثلها في ذلك الإستماع والكلام والقراءة. انما كما نعلم ضرورة اجتماعية لنقل الأفكار.^{٣٤}

الكتابة هي إفصاح الإنسان بقلمه عما في نفسه من أفكار ومعان, وهي التي ينقل بها الإنسان أفكاره ومشاعره وأحاسيسه كتابة, على أن يكون ذلك بلغة صحيحة وبأسلوب جميلة يشيع السرور في النفس. وهي وسيلة التفاهم بين الناس, ووسيلة عرض أفكارهم ومشاعرهم.^{٣٥}

مهارة الكتابة هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتويات العقل , بدءًا من الجوانب البسيطة مثل كتابة الكلمات إلى الجوانب المعقدة , أي التأليف.

واما مهارة الكتابة هي احدى مهارات اللغة العربية. مهارات الكتابة هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتوى العقل, بدءا من جوانب بسيطة مثل كلمة إلى الجوانب المعقدة التي هي ملفقة.^{٣٦} في كتابة الأنشطة, يمكن للطلاب الكتابة بناء على أفكارهم وأفكارهم. يمكنهم التعبير عن أفكارهم من خلال إنتاج شيء في كتاباتهم.

^{٣٣} أحمد فؤاد عليان, المهارة اللغوية ما هيها وطرائق تدريسها, (الرياض: دار المسلم ١٩٩٩) ص ٦٧
^{٣٤} رشدي احمد طعيمة, تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه واساليبه, مصر : منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة ١٩٨٩, ص ١٨٧

^{٣٥} مهييان, الكتابة العسيرة دروس الكتابة العربية لطلاب الجامعة, (مالنج: مشكاة إندونيسيا) ص ٣
^{٣٦} ترجم من :

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 51.

^{٣٧} ترجم من:
Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 151.

مهارة الكتابة هي واحدة من المهارات اللغوية التي تشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر إبداعاً وإنتاجية.

ب أهمية مهارة الكتابة

يعلم الطلاب الكتابة في سياق أكاديمي ، مع التركيز على ثلاثة أشياء: القدرة على الكتابة بشكل صحيح ، والتهجئة ، والقدرة على التعبير عن الأفكار بوضوح ودقة. هذا يعني أنه يجب أن يكون الطلاب قادرين على رسم الحروف بشكل صحيح ، وتصحيح الرموز وقراءتها ، وكتابة الكلمات بلغة يتفق عليها الناس. يجب أن يكون الطلاب قادرين على اختيار الكلمات ووضعها في نظام معين. وإلا فلن تتمكن من فهم المعنى والأفكار الواردة في الكلمات.^{٣٨}

الكتابة مهمة أيضاً في الفصل الدراسي. يسعى متعلمو اللغة العربية إلى أن يكونوا قادرين على التحدث والقراءة وحتى الكتابة. الكتابة هي أيضاً طريقة تدريس لغة. يساعد الطلاب على استيعاب المفردات ومعرفة هيكلها واستخدامها. نحن أيضاً نعمل الكثير لتعميق وتحسين المهارات اللغوية الأخرى مثل التحدث والقراءة والاستماع.^{٣٩}

ج جوانب مهارة الكتابة

1. عند عليان هو القوائد (نحو و صرف) و إملاء و خط.

2. عند عبد الحامد :

أ إجادة تكوين الحروف وإتقان التهجئة.

ب إجادة تثبيت الخط.

ج القدرة على إنتاج الأفكار والمشاعر بالكتابة.

^{٣٨} شحاتة، تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. (مصر : الدار المصرية اللبنانية، ١٩٩٦) ص ٣١٦

^{٣٩} محمد كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، (المملكة العربية السعودية: حقوق الطبع واعادته محفوظة لجامعة أم القرى، ١٩٨٥) ص ٢٣٠

^{٤٠} ترجم من :

Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 51.

د عناصر مهارة الكتابة

1. الكلمة (أصغر وحدة كلمة في وحدة الجملة أو العنصر الأساسي لتكوين الجملة)
2. الجملة (مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تشكل فهمًا للمعنى أو كلمة واحدة مبنية على كلمة أخرى)
3. الفقرة
4. الأسلوب

ه أهداف تعليم مهارة الكتابة

أهداف تعليم كتابة اللغة العربية لتمكين الطلاب من التعلم وفق محمود كامل الناقوه هي:

1. كتابة الحروف العربية وفهم العلاقة بين أشكال الحروف والأصوات.
2. كتابة جمل عربية بأحرف منفصلة وأحرف متصلة بأشكال حروف مختلفة في البداية والوسط والنهاية.
3. يستطيع كتابة اللغة العربية بشكل واضح وصحيح.
4. إتقان كتابة نسخ الخط أو التصحيحات أسهل في التعلم.
5. إتقان / القدرة على الكتابة من اليمين إلى اليسار.
6. معرفة علامات الترقيم والتعليمات وكيفية استخدامها.
7. معرفة مبدأ العمل ومعرفة ما يرد في اللغة العربية.
8. ترجمة الأفكار في كتابة الجمل باستخدام قواعد اللغة العربية المطابقة للكلمة.
9. ترجمة الأفكار في كتابة الجمل باستخدام الكلمات الصحيحة في سياق تغيير شكل الكلمات أو تغيير بناء المعنى (المفرد ، الموتران ، الموتركار ، المانات ، الإضافة ، إلخ).

^{٤١} ترجم من :

10. ترجمة الأفكار المكتوبة باستخدام القواعد المناسبة.
11. استخدم أسلوب اللغة المناسب للعنوان أو الفكرة المذكورة.
12. سرعة الكتابة تنعكس في لغة صحيحة ودقيقة وواضحة ومعبرة.

و العوامل التي تؤثر في تدريس مهارة الكتابة

قبل أن تذكر العوامل التي تؤثر في تدريس مهارة الكتابة تذكر الباحثة العوامل التي تؤثر في تدريس اللغة العربية. بشكل عام، تنقسم مشكلة تدريس اللغة العربية للطلاب في إندونيسيا إلى قسمين، وهما المشاكل اللغوية مثل الصوت والمفردات والقواعد والكتابة. والمشاكل غير اللغوية، والتي ترتبط بالجوانب الاجتماعية والثقافية والإجتماعية والثقافية النفسية.^{٤٢}

تتأثر مهارة الكتابة تأثيراً سالباً بعدة عوامل متباينة يمكن تقسيمها إلى نوعين: العوامل الداخلية وهي التي تتعلق بطبيعة النظام اللغوي. والعوامل الخارجية وهي التي تتعلق باللغة ذاتها.

فأما العوامل الداخلية كما يلي:

1. اختبار المفردات والجملة
 2. مراعاة قواعد النحو والصرف
 3. مراعاة قواعد الإملاء والترقيم
 4. تأثير اللغة الأم
- وأما العوامل الخارجية كما يلي :
1. عوامل بدنية تكون الفصلات والعصاب اللازمة للكتابة
 2. عوامل ذهنية وهي التي تكون كفاءات: احتفاظ الذاكرة بالمفردات والجملة. وصياغة التعبيرات. وكيفية ترتيب الأفكار.
 3. عوامل اجتماعية وهي طبيعة المجتمع الذي يخاطب الكاتب ويستوي ثقافته.^{٤٣}

^{٤٢} حسن شحاتة، تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق (القاهرة : الدار المنصرية البنائية، ٢٠٠٢) ص ٢٤٢

^{٤٣} محمد فؤاد فضيلة، فعالية تطبيق الطريقة الوظيفية (Resitasi) بتقويم الملف (Portofolio) لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل الثامن بمدرسة بدر السلام المتوسطة الإسلامية سورابايا، بحث علمي، (سورابايا: مكتبة جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية)، ٢٠١٩ ص ٢٨

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

كما عرفنا أن طريقة البحث تنقسم إلى نوعين، هما الطريقة النوعية (Kualitatif) والطريقة الكمية (Kuantitatif). والطريقة النوعية هي الطريقة التي تستعني عن الأرقام العددية، وعكس الطريقة الكمية فإنها يكون فيها الحاسوب والأرقام العددية.

استخدمت الباحثة الطريقة في هذا البحث هي الطريقة الكمية، في البحث الكمي، يتم استخدام النظرية أو النموذج النظري لتوجيه الباحثين للعثور على مشاكل البحث، والعثور على الفرضيات، واكتشاف المفاهيم، والعثور على المهجيات، والعثور على أدوات تحليل البيانات. لأنه من المهم جدًا مناقشة النظرية في أي مناقشة للبحث الكمي، نظرا لدورها المهيمن. نظرا لأهمية موقع النظرية في البحث الكمي، من الضروري لكل باحث فهم النظرية وفهم موقعها في البحث. في الواقع، لهذا الغرض، يُطلب من الباحثين رسم خريطة للنظريات في العثور على كنوز المعرفة بطريقة واسعة فيما يتعلق بالمشكلات التي تتم أو ستتم مناقشتها ومن ثم إيجاد موقعهم البحثي في تلك المعرفة.^{٤٤}

استخدمت الباحثة الطريقة في هذا البحث هي الطريقة الكمية. واستخدمت الباحثة هذه الطريقة لنيل البيانات عن فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج.

ب. مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث هو جميع الأفراد أو الأشياء التي هي موضوع البحث. يتألف المجتمع في هذه الدراسة من الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية

^{٤٤} ترجم من :

H.M. Burhan Burgon, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya, (Jakarta : Kencana, 2005) Hlm. 3

جانتي جوغورطا جومبانج التي تتكون من فصل واحد فقط وكان هناك ٩ طالبًا في الفصل. وعينة البحث هي جزء من مجتمع البحث الذي يمثل العينة. في هذه الدراسة ، أخذت الباحثة في الصف الأول بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغورطا جومبانج ٩ وعدد الطلاب فيه.

ج. طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما يحتاج إليها الباحثة في هذا البحث. استخدمت الباحثة طريقة جمع البيانات هذا البحث فما يلي:

(أ) طريقة الملاحظة (Observasi)

الملاحظة هي بحث عن البيانات المباشرة على البرامج المتعلقة بالبحث.^{٤٥} الملاحظة المنهجية المقصودة التي تواجه الإنتباه إلى الظواهر والوقائع مباشرة. قد قامت الباحثة الملاحظة مع أستاذ أوكي مولانا مفطي كالمدرس اللغة العربية و أستاذ فتح الرحمن كالموظف الإدارة و الطلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية في التاريخ ٨ سبتمبر ٢٠٢٢. استخدمت الباحثة هذه الطريقة لمعرفة تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتي جوغورطا جومبانج.

(ب) طريقة المقابلة (Wawancara)

المقابلة هي واحد من تقنية جمع البيانات إذا أراد الباحثة أنفعل دراسة الأولية لنيل المشاكل البحوث ولنيل المعلومات العميقة من المستحيين في عدد صغير. المتحدث في هذه المقابلة هي أستاذ أوكي مولانا مفطي كالمدرس اللغة العربية و أستاذ فتح الرحمن كالموظف الإدارة بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية في التاريخ ٨ سبتمبر ٢٠٢٢. استخدمت الباحثة هذه

^{٤٥} Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal 193 يترجم من :

^{٤٦} Sutrisno Hadi, Metodologi Penelitian, (Jakarta : Andi Offset, 2000), Cet. 18, hlm. 136 يترجم من :

^{٤٧} Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 194 يترجم من :

الطريقة لمعرفة البيانات عن أحوال المدرسين و الطلاب في التعليم و التعليم
اللغة العربية التي تتعلق بهذا البحث العلمي.

(ت) طريقة الإختبار (Tes)

الإختبار هو بعض الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة
لقياس المهارة، والمعرفة، والقدرة، أو المهوبة التي يمتلكها الأفراد أو
المجموعات. أما الإختبار في هذا البحث يعني الإختبار القبلي (pre-test)
و الإختبار البعدي (Post Test) لمعرفة كفاءة مهارة الكتابة لدى طلاب
الصف الثامن بالمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا
جومبانج في التاريخ ٨ سبتمبر ٢٠٢٢ و تحليل الباحثة لمعرفة تطبيق اللعبة
التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى
طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني
جوغوراطا جومبانج.

(ث) طريقة الوثائق (Dokumentasi)

طريقة الوثائق هي جمع البيانات مصادرها المكتوبة والكتب والمجلات
والجرائد والبحوث الموجودة والحكايات وغيرها. مع أستاذ أوكي مولانا
مفطي كالمدرس اللغة العربية و أستاذ فتح الرحمن كالموظف الإدارة و الطلاب
الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية في التاريخ ٨
سبتمبر ٢٠٢٢. تستخدم الباحثة هذه الطريقة لجمع البيانات و أحوال
المدرسة و تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية
مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج
العابدين جاني جوغوراطا جومبانج.

^{٤٨} يترجم من : Suharsimi Arikunto. *Presedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi VI, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2019 hlm. 22

^{٤٩} يترجم من : Musfiquon, *Panduan Lengkap Metodologi Penenlitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012) Hlm.131

د. بنود البحث

بنود البحث هو آلة أو الأدوات التي تستخدمها الباحثة لجميع البيانات. تستخدم الباحث بنود البحث التالية :

(أ) تستخدم الباحثة دفتر الأسئلة للمعلم اللغة العربية عن المهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن.

(ب) تستخدم الباحثة صفحة الملاحظة لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

(ت) تستخدم الباحثة الوثائق المكتوبة والصور للحصول الى البيانات و المعلومات عن فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

(ث) تستخدم الباحث مجموعة الأسئلة و التمرينات لنيل المعلومات عن فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

هـ. تحليل البيانات

تحليل البيانات هي طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. بهذه الفرصة تقدم الباحثة الحقائق الكمية، وهي الحقائق من الأرقام بالطريقة الإحصائية. تستخدم الباحثة هذا التحليل لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

^{٥٠} يترجم من : Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hlm 50

وأما الرموز التي تستعملها الباحثة هي :

أ. رمز المئوية (Prosentase)

رموز المئوية (P) لتحليل البيانات عن تطبيق اللعبة التفاعلية

القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة التي تحصل

عليها الباحثة بطريقة الإستبيانات وهي :

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

البيان :

P = النسبة المئوية

F = تكرار الإجابة

N = عدد المستجيبين

و أما التفسير و التعيين في تحليل البيانات المجموعة و التحقيق الإفتراض

العلمي، فتستعمل الباحثة المقادير الذي قدمه سوهارسمي أريكونطا كما يلي :

الجدول (٣,١) : مقدار تحليل البيانات

الرقم	النتيجة	التقدير
١	٨٥-١٠٠	ممتاز
٢	٧١-٨٤	جيد جدا
٣	٦١-٧٠	جيد
٤	٤١-٦٠	ناقص
٥	٠-٤٠	قابح

ب. رمز المقارنة (T-test)

لمعرفة تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على
باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف
الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا
جومبانج ، و أما رموز المقارنة (T-test) فيما يلي :

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

البيان :

t_0 = المقارنة

M_D = المتوسطة (mean) من متغير X و الحصول على الرمز :

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

$\sum$ = عدد مختلفة من متغير X و من متغير Y
N = عدد العينة

SE_{MD} = الانحراف المعياري من متغير X و من متغير Y

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

SD_D = الانحراف المعياري من عدد مختلفة و الحصول على الرمز :

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

البيان :

N = جملة البيانات

H_0 = عدم تطبيق قبل و بعد اللعبة التفاعلية القائمة على

باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة

H_a = وجود تطبيق قبل و بعد اللعبة التفاعلية القائمة على

باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة.

الباب الرابع الدراسة الميدانية

الفصل الأول : لمحة التاريخة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جاني جوغوراطا جومبانج

أ هوية المدرسة

1. اسم المدرسة : المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جاني
جوغوراطا جومبانج
2. شهادة المدرسة : ب
3. عنوان المدرسة : شارع سيد اسماعيل قرية جاني جوغوراطا جومبانج
4. الولاية : جوى الشرقية
5. رقم التوظيف : ٢٠٥٨٢٣٣٨
6. سنة التأسيس : ١٧ يوليو ٢٠٠٨
7. رئاسة المدرسة : سيتي أمينة الماجستير

ب تاريخ المدرسة

مدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين هي مؤسسة تعليمية تقع في جاني جوغوراطا جومبانج استيعاب (دمج الأنشطة في المدرسة الداخلية).
تأسست مدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين في ١٧ يوليو ٢٠٠٨ وهي استمرار لمؤسسة مدرسة الابتدائية منهاج العابدين التي تأسست في عام ٢٠٠١. مدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين هي تحت رعاية مؤسسة معهد منهاج العابدين الإسلامية الداخلية التي أسسها كياهي الحاج رضوان فاضل ويديرها الآن كياهي رشدي ميزان.

تستخدم مدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين نمطاً تعليمياً متكاملًا بين المنطق وتنمية الضمير: تطوير المنطق هو طريقة للتفكير برؤى مستقبلية بأساليب عملية يتم تعزيزها دائماً. ومع ذلك ، فإنه لا يترك القواعد والعقيدة: الإنسانية

والدينية التي نحتاجها حقًا ، يتم دائمًا دراسة العلوم والتكنولوجيا العامة ولكنها لا تترك المنهج / العلم الديني الذي يدعم حقيقة الحقيقة

ج رؤية ورسالة المدرسة

أسست المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتي جوغوراطا جومبانج على القيمة الأساسية :

1. رؤية المدرسة (Visi) :

" يتفوق في الإنجاز ، قوي في الكفاءة ومهذب في الشخصية "

2. رسالة المدرسة (Misi) :

1. قم بإجراء التعلم والتوجيه بشكل فعال ، حتى يتمكن كل طالب من التطور على النحو الأمثل.

2. شجع كل طالب وساعده على التعرف على إمكاناته ، بحيث يمكن تطويرها على النحو الأمثل.

3. تقليد صلاة الجماعة الخمس ، وإقامة صلاة السنة الأخرى

4. تحسين ممارسة ٥ س (الابتسام ، التحية ، التحية ، الأدب والمجاملة) لجميع سكان المدرسة

د عدد المعلم

عدد المعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتي جوغوراطا جومبانج عام الدراسي ٢٠٢١ - ٢٠٢٢ هي ١٦ معلمًا ومنهما أساتذة و أساتذة.

الجدول (٤،١)

أسماء المعلم في المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتي جوغوراطا

جومبانج

الرقم	الإسم	الرواية التربية	الوظيفة	المادة
١	سيتي أمينة	M.Pd.I	مدرسة	اللغة الإندونيسية

٢	محمد منصور	S.Pd.I	مدرّس	فقه
٣	محمد نور واحد	S.Pd	مدرّس	علوم إجتماعية
٤	محمد رفقي الراشد	-	مدرّس	تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
٥	محمد فتحور	-	مدرّس	عقيدة أخلاق
٦	أدي سيسوانطا	S.Pd.I	مدرّس	اللغة العربية
٧	ليليس نور حامدة	S. Ak	مدرّسة	علوم إجتماعية
٨	ليلي نور هداية	Dra	مدرّسة	التربية المدنية
٩	ليليك فاطمة نينغسيه	S.Pd	مدرّسة	علوم الطبيعية و الرياضيات
١٠	خالفة نساء	S.Pd	مدرّسة	الرياضيات
١١	فاطمة الزهرية	S.Pd.I	مدرّسة	تاريخ الاسلام
١٢	عين الرحمة	S.Pd	مدرّسة	أهل السنة والجماعة
١٣	كيكي قيمة	S.Pd	مدرّسة	اللغة الإنجليزية
١٤	رزقي دافيد نوفاندي	S.Pd	مدرّس	التعليم الجسدي
١٥	أوكي مولانا مفطي	M.Hum	مدرّس	اللغة العربية
١٦	حلمي رشادي	Lc	مدرّس	إرشاد قراءة الكتب

ه أحوال الطلاب و الطالبات في المدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتى جوغوراطا جومبانج

عدد الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتى جوغوراطا
جومبانج من الفصل السابع حتى الفصل التاسع عام الدراسي ٢٠٢١ - ٢٠٢٢
هي ٤٠ طالبا.

فتفصل هذه الجملة تنقسم كما يلي :

الجدول (٤,٢)

عدد الطلاب في المدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتى جوغوراطا جومبانج

رقم	فصل	طالب	طالبة	عدد الطلاب
١	السابع	١٧	٤	٢١
٢	الثامن	٦	٣	٩
٣	التاسع	٢	٨	١٠
	عدد	٢٥	١٥	٤٠

الفصل الثاني : عرض البيانات

١ مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتى جوغوراطا جومبانج

تشرح الباحثة عن المهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية منهاج العابدين جانتى جوغوراطا جومبانج، وجدت الباحثة هذه البيانات من نتائج ملاحظة بعملية تدريس اللغة العربية في الفصل الثامن والاختبار القبلي .
كان الطلاب الفصل الثامن ٩ طالبا ولقد التحق الطلاب باللغة العربية مرة في كل أسبوع، وهي في يوم خامس. والمدرّس الذي يدرس اللغة العربية فيه الأستاذ أوكي مولانا مفطي. استخدام المدرّس في هذه المدرسة وسيلة الكتاب LKS واستخدام

طريقة التعليم المحاضرة وطريقة التعليم التعيين. ويشعر الطلاب بالملل والكسل في عملية التدريس اللغة العربية وعند الطلاب اللغة العربية هي المادة الصعبة فلا يحبونها. قد قامت الباحثة بالإختبار القبلي قبل استخدام اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج. ومن هذا الإختبار نالت الباحثة نتائج طلاب الفصل الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج. تستعمل الباحثة الإختبار القبلي المكون ١٠ السؤال عن فهم المادة. وأما الحد الأدنى المعيار الإكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية ٧٥. ونتائج الإختبار القبلي كما يلي :

الجدول (٤,٣)

نتائج الإختبار القبلي

الرقم	الإسم	النتيجة
١	AR	٥٠
٢	ARH	٤٠
٣	DS	٥٠
٤	FA	٤٠
٥	GAF	٤٠
٦	HA	٧٠
٧	LM	٦٠
٨	RAA	٦٠
٩	SA	٦٠

ولمعرفة عدد الطلاب من ناحية تقدير بالنسبة المئوية لإتقان تقديم الباحثة كما يلي :

الجدول (٤,٤)

تفصيل نتائج الإختبار القبلي بنسبة المئوية

الرقم	النتائج	التقدير	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)
١	٨٥-١٠٠	ممتاز	-	-
٢	٧١-٨٤	جيد جدا	-	-
٣	٦١-٧٠	جيد	١	١١,١١ %
٤	٤١-٦٠	ناقص	٥	٥٥,٥٥ %
٥	٠-٤٠	قابح	٣	٣٣,٣٣ %
المجموع			٩	١٠٠ %

بناء على البيانات المجموعة، ١١,١١ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٥٥,٥٥ % من الطلاب حصلوا درجة "ناقص"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "قابح".

ب تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج

قد قامت الباحثة بتطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) في تعليم مهارة الكتابة بمدة "يومياتنا" لطلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج. وأما خطواته تتكون من ثلاثة خطوات، منها: المقدمة والأنشطة الرئيسية والأنشطة النهائي. وهي كما يلي :

المقدمة :

أولا يبدأ الباحثة الدرس بالسلام على الطلاب. ثم يدعو إلى الله في أول التعليم بقراءة الفاتحة. ثم تأخذ الباحثة حضور الطلاب. ثم تسأل الباحثة عن الدروس الماضي.

الأنشطة الرئيسية:

أولا يتم إعطاء الطلاب الدافع والإرشاد لرؤيتها ومراقبتها وقراءتها وإعادة كتابتها. يتم إعطاؤهم انطباعات ومواد للقراءة تتعلق بمواد نصية سردية بسيطة تتعلق بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي الجملة الاسمية. ثم يوفر المعلم الفرصة لتحديد أكبر عدد ممكن من الأشياء التي لم يتم فهمها بعد ، بدءًا من الأسئلة الواقعية إلى الأسئلة الافتراضية. يجب أن يظل هذا السؤال متعلقًا بمواد النص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للجملة الاسمية. ثم يتم تشكيل الطلاب في عدة مجموعات لمناقشة وجمع المعلومات وتقديم وتبادل المعلومات حول النصوص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للجملة الاسمية. ثم يقدم الطلاب نتائج العمل الجماعي أو الفردي بطريقة كلاسيكية ، ويعبرون عن آرائهم حول العروض المقدمة ثم يردون مرة أخرى على العرض الجماعي أو الفردي. ثم يستخلص المعلم والطلاب استنتاجات حول ما تم تعلمه بشأن النصوص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للكلمة الاسمية. ثم يتم منح الطلاب بعد ذلك الفرصة لطرح الأسئلة مرة أخرى حول الأشياء التي لم يتم فهمها. ثم تعطي الباحثة الاختبار البعدي الذي سيتم إجراؤه في تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت

الأنشطة النهائي :

تعطي الباحثة احترامًا للطلاب أحسن. ثم تخلصا الطلاب والباحثة نتائج التعلم في هذا اليوم. ثم ختم الباحثة الدراسة بقراءة الحمد لله والدعاء معا. والآخر، تلقي الباحثة السلام على الطلاب.

ج فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج

قد استخدمت الباحثة طريقة الإختبار قبلي (Pre-Test) قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) وإختبار بعدي (Post-Test) بعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint). وهما مستخدمان لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغوراطا جومبانج.

وأما نتائج الطلاب في الإختبار البعدي بعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) فكما يلي :

الجدول (٤,٥)

نتائج الإختبار البعدي

الرقم	أسماء الطلاب	النتيجة
١	AR	٧٠
٢	ARH	٧٠
٣	DS	٦٠
٤	FA	٦٠
٥	GAF	٥٠
٦	HA	٩٠
٧	LM	٨٠
٨	RAA	٧٠
٩	SA	٨٠

ولمعرفة عدد الطلاب من ناحية تقدير بالنسبة المئوية لإتقان تقديم الباحثة كما يلي :

الجدول (٤,٦)

تفصيل نتائج الإختبار القبلي بنسبة المئوية

الرقم	النتائج	التقدير	عدد الطلاب	النسبة المئوية (%)
١	٨٥-١٠٠	ممتاز	١	١١,١١ %
٢	٧١-٨٤	جيد جدا	٢	٢٢,٢٢ %
٣	٦١-٧٠	جيد	٣	٣٣,٣٣ %
٤	٤١-٦٠	ناقص	٣	٣٣,٣٣ %
٥	٠-٤٠	قابع	٠	-
المجموع			٩	١٠٠ %

بناءً على البيانات المجموعة، ١١,١١ % من الطلاب حصلوا درجة "ممتاز"، و ٢٢,٢٢ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد جدا"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "ناقص".

وبعد أن نظرت الباحثة إلى نتيجة الإختبار القبلي والإختبار البعدي، عرفت الباحثة أن قيمة الإختبار البعدي أجيد من قيمة الإختبار القبلي. وهذا يدل على أن التعليم بتطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت (Powerpoint) له ترقية و تساعد إلى سهولة التعليم للطلاب.

لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربونت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتني جوغوراطا جومبانج استخدمت الباحثة تحليل اختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test) بوسيلة س.ب.س.س (IMB SPSS Statistics Version 22). ولكن قبل أن تحلل الباحثة البيانات باستخدام اختبار t العينية المزدوجة (Paired

(Sample T Test)، لا بد على الباحثة أن تقوم بالإفترض الأساسي أو إختبار الإفترض التقليدي. يقام بذلك لتجنب التقديرات المتحيزة لأن ما جميع البيانات تمكن اختبارها في الاختبار المختلف. وهو شرط في استخدام اختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test). لذلك قامت الباحثة بإختبار الحالة الطبيعية (Uji Normalitas) باختبار Shapiro Wilk وباستخدام مستوى ٠,٠٠٥، لأن عدد البيانات أقل من ٥٠. أما اساس خلاصة النتائج هو أن البيانات توزع بشكل طبيعي إذا كان $\text{Sig. Shapiro Wilk} < ٠,٠٠٥$. وقامت الباحثة باختبار Shapiro Wilk بوسيلة س.ب.س.س (IMB SPSS Statistics Version 22)، وأما نتائج حسابه كما يلي:

الجدول (٤,٧)

اختبار الحالة الطبيعية

Tests of Normality

Keterangan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai posttest	.167	9	.200 [*]	.963	9	.830
pretest	.206	9	.200 [*]	.884	9	.172

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

التحليل:

1. التفسير

بناء على جدول إخراج اختبار الحالة الطبيعية للبيانات باستخدام IMB SPSS Statistics Version 22، يعرف أن قيمة df (درجات الحرية) هي ٩، وهذا يعني أن عدد العينات أقل من ٥٠. لذلك يمكن القول أن اختبار الحالة الطبيعية للبيانات باستخدام تقنية Shapiro Wilk صحيح. ولكن إذا كانت عينة البيانات أكثر من ٥٠ فإن اتخاذ القرار يعتمد على نتائج البيانات من Kolmogorof Smirnov.

إلى جانب شرح قيمة df ، تشرح النتائج أيضا قيمة الإحصاء و Sig. Shapiro Wilk على كل البيانات. حيث تكون قيمة الإحصاء لبيانات الاختبار القبلي ٠,٨٨٤ وليبيانات الاختبار البعدي ٠,٩٦٣. وأما Sig.

Shapiro Wilk في بيانات الاختبار القبلي ٠,١٧٢ وفي بيانات الاختبار البعدي ٠,٨٣٠.

2. اتخاذ القرار

بعد معرفة نتائج التفسير في جدول إخراج اختبار الحالة الطبيعية، فإن الخطوة التالية هي اتخاذ القرار، حيث:

أ إذا كان Sig. Shapiro Wilk $< 0,05$ فلا يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي.

ب إذا كان Sig. Shapiro Wilk $> 0,05$ فيتم توزيع البيانات بشكل طبيعي. لأن Sig. Shapiro Wilk على بيانات الاختبار القبلي (٠,١٧٢) $> 0,05$ فإن بيانات الاختبار القبلي لها توزيع طبيعي. و Sig. Shapiro Wilk على بيانات الاختبار البعدي (٠,٨٣٠) $> 0,05$ فإن بيانات الاختبار البعدي لها توزيع طبيعي أيضا.

3. الخلاصة

بناء على اتخاذ القرار، يعرف أن كلا البيانات لهما توزيعان طبيعيان نتائج Sig. Shapiro Wilk على بيانات الاختبار القبلي (٠,١٧٢) $> 0,05$. و Sig. Shapiro Wilk على بيانات الاختبار البعدي (٠,٨٣٠) $> 0,05$ وفي التالية، يمكن حساب البيانات باستخدام اختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test) لأنهما تلبي متطلبات الحالة الطبيعية للبيانات. إذا، بعد معرفة الحالة الطبيعية للبيانات باختبار Shapiro Wilk، فتقوم الباحثة باختبار العينية المزدوجة (Paired Sample T Test) بمستوى ٠,٠٥ لأنه يهدف إلى مقارنة متوسطة البيانات من مجموعة عينة واحدة، والنتائج كما يلي:

الجدول (٤,٨)

نتائج إخراج Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	52.2222	9	10.92906	3.64302
	posttest	70.0000	9	12.24745	4.08248

الجدول (٤,٩)

نتائج إخراج Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	9	.840	.005

الجدول (٤,١٠)

نتائج إخراج Paired Samples Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-17.77778	6.66667	2.22222	-22.90223	-12.65332	-8.000	8	.000

التحليل :

1. التفسير

في جدول Paired Samples Statistics، يشير نتائج الإحصاء الوصفي من بيانات الإختبار القبلي وبيانات الإختبار البعدي. تتكون نتائج الإحصاء من المتوسطة، عدد المستجيبين، df (درجات الحرية)، و Standard Error Mean. أما المتوسطة في بيانات الإختبار القبلي ٥٢,٢٢٢٢ وفي بيانات الإختبار البعدي ٧٠. وأما عدد المستجيبين في البياناتين هو ٩ طالبا. وأما df (درجات الحرية) في بيانات الإختبار القبلي ١٠,٩٢٩٠٦ وفي بيانات

الإختبار البعدي ١٢,٢٤٧٤٥. وأما Standard Error Mean في بيانات الإختبار القبلي ٣,٦٤٣٠٢ وفي بيانات الإختبار البعدي ٤,٠٨٢٤٨. بناء على مقارنة نتائج متوسطة البيانات، حيث تكون متوسطة بيانات الإختبار القبلي ٥٢,٢٢٢٢ وفي بيانات الإختبار البعدي ٧٠. فيقال أن وجود ترقية بارزة في مهارة الكتابة للطلاب.

وفي جدول Paired Samples Correlations، يشير نتائج الارتباط بين بيانات الإختبار القبلي وبيانات الإختبار البعدي. تتكون نتائج الإخراج من عدد المستجيبين، نتيجة الارتباط ونتيجة Significant. حيث تكون نتيجة الارتباط بينهما ٠,٠٨٤٠ ونتيجة Significant منهما ٠,٠٠٥. لأن نتيجة Significant (٠,٠٠٥) $< ٠,٠٥$ فيشير وجود الارتباط بين بيانات الإختبار القبلي وبيانات الإختبار البعدي.

وفي جدول Paired Samples Test، يشير نتائج التحليل للإختبار t الذي يتكوّن من متوسطة، الانحراف المعياري، Standard Error Mean، ٩٥ % Confidence Interval of The Difference (مدى الاختلاف في التركيز بنسبة ٩٥ %) لهما -٢٢,٩٠٢٢٣ إلى ١٢,٦٥٣٣٢ ونتيجة t-hitung منهما -٨,٠٠٠ و df (درجات الحرية) منهما ٨ ونتيجة Significant منهما ٠,٠٠٠.

2. اتخاذ القرار

بناء على نتائج إخراج جدول Paired Samples Test، يقام باتخاذ القرار بطريقتين، هما:

أ) بمقارنة نتيجة t-hitung ونتيجة t-tabel.

(1) إذا كانت نتيجة t-hitung $>$ نتيجة t-tabel، فرد الفرضية الصفرية

(H0) وقبول الفرضية البديلة (Ha).

(2) إذا كانت نتيجة t-hitung $<$ نتيجة t-tabel، فقبول الفرضية

الصفرية (H0) ورد الفرضية البديلة (Ha).

لمعرفة نتيجة t-tabel فيعتمد على نتيجة df (درجات الحرية) التي يبلغ حجمهما $N-1$ يعني $9-1 = 8$. فبناء على تحليل إختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test). يحصل على النتائج التالية:

نتيجة t -hitung > نتيجة t -tabel ($8,000 > 2,306$)، فرد الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). هذه تشير وجود إختلاف مهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) وبعده.

ب) بمقارنة مستوى Significant مع الخطأ

1) إذا كان مستوى Significant $> 0,005$ فقبول الفرضية الصفرية (H_0) ورد الفرضية البديلة (H_a).

2) إذا كان مستوى Significant $< 0,005$ فرد الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a).

فبناء على تحليل إختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test). تدل على رد الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) بنتيجة مستوى Significant في إختبار t ($0,005 < 2,306$). وهذه تشير وجود إختلاف مهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) وبعده.

3. الخلاصة

بناء على تحليل إختبار t العينية المزدوجة (Paired Sample T Test)، يعرف أن وجود إختلاف مهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) وبعده بنتيجة t -hitung > نتيجة t -tabel ($8,000 > 2,306$) وبنتيجة مستوى Significant ($0,005 < 2,306$) فرد الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a).

وبناء على مقارنة متوسطة لمهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) أقل من بعد تطبيقها

(٥٢,٢٢٢٢ < ٧٠,٠٠٠٠)، فتدل على وجود ترقية بارزة لمهارة الكتابة للطلاب بعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint).
تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتى جوغوراطا جومبانج فعال.



الباب الخامس

خاتمة البحث

أ. نتائج البحث

بعد ما بحثت الباحثة الدراسة النظرية والميدانية فخلصت هذا الباب تحت الموضوع فعالية تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغورطا جومبانج.

وكانت نتائج البحث تجيب الأسئلة الموجودة في قضايا البحث وهي :

1. إن مهارة الكتابة قبل تطبيق اللعبة التفاعلية لطلاب الفصل الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغورطا جومبانج في درجة "ناقص"، هذه بالنظر إلى نتيجة متوسطة يعني ٥٢,٢٢٢٢ وعندما عرضها تفصيلا بالنسبة المئوية، ١١,١١ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٥٥,٥٥ % من الطلاب حصلوا درجة "ناقص"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "قبح". وإن مهارة الكتابة بعد تطبيق اللعبة التفاعلية لطلاب الفصل الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغورطا جومبانج في درجة "جيد"، هذه بالنظر إلى نتيجة متوسطة يعني ٧٠,٠٠٠٠ وعندما عرضها تفصيلا بالنسبة المئوية، ١١,١١ % من الطلاب حصلوا درجة "ممتاز"، و ٢٢,٢٢ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد جدا"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "جيد"، و ٣٣,٣٣ % من الطلاب حصلوا درجة "ناقص".

2. إن تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جاني جوغورطا جومبانج يبدأ الباحثة الدرس بالسلام على الطلاب. ثم يدعو إلى الله في أول التعليم بقراءة الفاتحة. ثم تأخذ الباحثة حضور الطلاب.

ثم تسأل الباحثة عن الدروس الماضي. ثم يتم إعطاء الطلاب الدافع والإرشاد لرؤيتها ومراقبتها وقراءتها وإعادة كتابتها. يتم إعطاؤهم انطباعات ومواد للقراءة تتعلق بمواد نصية سردية بسيطة تتعلق بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي الجملة الإسمية. ثم يوفر المعلم الفرصة لتحديد أكبر عدد ممكن من الأشياء التي لم يتم فهمها بعد ، بدءًا من الأسئلة الواقعية إلى الأسئلة الافتراضية. يجب أن يظل هذا السؤال متعلقًا بمواد النص السردية البسيط المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للجملة الإسمية. ثم يتم تشكيل الطلاب في عدة مجموعات لمناقشة وجمع المعلومات وتقديم وتبادل المعلومات حول النصوص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للجملة الإسمية. ثم يقدم الطلاب نتائج العمل الجماعي أو الفردي بطريقة كلاسيكية ، ويعبرون عن آرائهم حول العروض المقدمة ثم يردون مرة أخرى على العرض الجماعي أو الفردي. ثم يستخلص المعلم والطلاب استنتاجات حول ما تم تعلمه بشأن النصوص السردية البسيطة المتعلقة بموضوع يوميتنا باستخدام شكل ومعنى ووظيفة الترتيب النحوي للكلمة الإسمية. ثم يتم منح الطلاب بعد ذلك الفرصة لطرح الأسئلة مرة أخرى حول الأشياء التي لم يتم فهمها. ثم تعطي الباحثة الإختبار البعدي الذي سيتم إجراؤه في تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوروينت ثم تعطي الباحثة احترامًا للطلاب أحسن. ثم تخلصا الطلاب والباحثة نتائج التعلم في هذا اليوم. ثم ختم الباحثة الدراسة بقراءة الحمد لله والدعاء معا. والآخر، تلقى الباحثة السلام على الطلاب.

3. إن تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوروينت (Powerpoint) لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة منهاج العابدين المتوسطة الإسلامية جانتي جوغوراطا جومبانج فعال. هذا بالنظر إلى نتيجة $t\text{-hitung}$ (٨,٠٠٠) $>$ نتيجة $t\text{-tabel}$ (٢,٣٠٦) وبنتيجة مستوى Significant (٠,٠٠٥) $<$ ٠,٠٥ فرد الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). وبالنظر إلى

مقارنة المتوسطة، كانت مقارنة متوسطة مهارة الكتابة للطلاب قبل تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) أقل من بعده (٥٢,٢٢٢٢ < ٧٠,٠٠٠٠)، فتدل على وجود ترقية بارزة لمهارة الكتابة للطلاب بعد تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint).

ب. المقترحات

بعد قيام الباحثة ببحثها، فقدمت الباحثة الإقتراحات وترجو بها أن تكون نافعة لتطوير عملية التعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة. وأما الإقتراحات كما يلي:

1. للمعلم

ينبغي للمعلم أن يستخدم استراتيجية والوسائل التعليمية المبتكرة والمناسبة لأحوال الطلاب خاصة في مهارة الكتابة حتى يتمكن الطلاب بسهولة في فهم المواد. وترجو الباحثة أن تستخدم تطبيق اللعبة التفاعلية القائمة على باوربوينت (Powerpoint) في تعليم مهارة الكتابة.

2. للطلاب

ينبغي للطلاب أن يجتهدوا وينشطوا في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الكتابة حتى يستطيع أن يكتب النص باللغة العربية صحيحا وجيدا. وترجو الباحثة منهم أن تجعلوا مادة اللغة العربية مادة محبوبة.

3. للقارئ والباحثين

عسى أن ينال المعرفة النافعة بعد قراءة هذا البحث. وينبغي على الباحثين أن يكتفوا تطبيق هذه الوسيلة، إذا سيستخدمها للبحث تكون نتيجة المستقبل أحسن وأهم. وترجو على الباحثين أن يطوروا بأبحاثهم الأخرى المناسبة.

المراجع

أ. المراجع العربية

الأحمد، أسماء محمد عبد الله. ٢٠٠٧. "أثر استخدام برنامج العروض التقديمية باوربوينت على تحصيل تلميذات الصف السادس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض". رسالة ماجستير منشورة. جامعة الملك سعود. قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم. الرياض.

رشدي، احمد طعيمة. ١٩٨٩. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهمه واساليب. مصر : منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة. شحاتة. ١٩٩٦. تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. مصر : الدار المصرية اللبنانية.

شحاتة، حسن. ٢٠٠٢. تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. القاهرة : الدار المنصرية البنائية. عليان، أحمد فؤاد. ١٩٩٩. المهارة اللغوية ما هيتهيا وطرائق تدريسها. الرياض: دار المسلم.

العيسوي، جمال مصطفى. ٢٠٠٤. "فاعلية تدريس القراءة باستخدام برنامج العروض (powerpoint) في تحسين سرعة الفهم القرائي لدي تلميذات الصف الرابع ابتدائي بدولة الإمارات".

فضيلة، محمد فؤاد. ٢٠١٩. "فعالية تطبيق الطريقة الوظيفية (Resitasi) بتقويم الملف (Portofolio) لترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل الثامن بمدرسة بدر السلام المتوسطة الإسلامية سورابايا". بحث العلمي. سورابايا: مكتبة جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية.

كاراغانه، جواد وصاحبه. ٢٠١٩. "العلاقة بين حافظ التعلم و مهارة المحادثة من خلال التقييم الذات للمدرس اللغة العربية" مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية.

محمد، هناء الرزق. ٢٠٠٨. "أثر اختلاف عدد التأثيرات الحركية في برنامج العروض التقديمية powerpoint على تحصيل الطالبات في مقرر الوسائل وتكنولوجيا التعليم". كلية التربية للبنات. محال عسير.

مهيبان. الكتابة العسيرة دروس الكتابة العربية لطلاب الجامعة. مالنج: مشكاة إندونيسيا.

الموسى، عبد الله عبد العزيز. ٢٠٠١. استخدام الحاسوب في التعليم. مكتبة الشفري. الرياض.

الموسى، عبد الله عبد العزيز. ٢٠٠٧. مقدمة في الحاسوب والإنترنت ط ٥. مكتبة الملك فهد الوطنية.

الناق، محمد كامل. ١٩٨٥. تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. المملكة العربية السعودية: حقوق الطبع واعادته محفوظة لجامعة ام القرى.

ب. المراجع الإندونيسية

Ainin, Muhammad. 2016. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa*. Malang : Misykat.

Arikunto, Suharsimi. 2019. *Presedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azhari. 2015. "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah". Jurnal Ilmiah Didaktika.

Azwar, Saifuddin. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Baso, Yusring Sanusi. 2005. "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab" makalah disampaikan dalam Penemuan Ilmiah Nasional Bahasa Arab IV di IAIN Alauddin Makassar.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- David M, Marcovitz. 2004. *Powerfull Powerpoint For Educator Using Visual Basic For Application to Make Powerpoint Interactive*. United States of America: Libraries Unlimited.
- Djajasudarma, Fatimah. 2006. *Metode Linguistik Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung:Refika Aditama.
- Fatma Y. Al-Busaidi, Fatma Y. 2015. "Arabic in Foreign Language Programmes: Difficulties and Challenges". *Journal of Educational and Psychological Studies [JEPS]*.
- H.M. Burhan Burgon. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Andi Offset.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- <http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html> Diakses pada tanggal 15 Maret 2022.
- <https://hot.liputan6.com/read/4870774/pengertian-efektivitas-adalah-unsur-mencapai-tujuan-ketahui-ukurannya> Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022.
- Jarot S dkk. 2011. *Cara Mudah Menguasai Ms. Powerpoint 2007/2010*. Jakarta: Media Kita.
- [Mata Kuliah Game Interaktif | Asep Jalaludin Personal Site-Z \(wordpress.com\)](http://www.matakuliahgameinteraktif.com) Diakses pada tanggal 10 Maret 2022.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Noviyanto, Fiftin. 2008. "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif", *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan* 2, no. 1.
- Sanaky.2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* . Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Septiani, Ema. 2016. "Powerpoint Add-Inspiring pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI". Skripsi Lampung: Program Studi Pendidikan Biologi IAIN Negeri Raden Intan Lampung.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Vivi Maimunah, Zaim El Mubarak, and Ahmad Miftahuddin. 2018. “KIA (Kitabah Itu Asyik): Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Kereampilan Menulis Untuk Siswa Kelas X MA’, LISANUL ARAB”. *Journal of Arabic Learning and Teaching*.

Zulhannan. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

