تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو

البحث العلمي

الباحث:

محمد أمرا نظيف

د٠٢٢١٩٠١٩

شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية والتعليم

جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

٢٠٢٣

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Muhammad Amron Nadhif
NIM	:	D02219019
Alamat	:	Dsn. Jedong RT06/RW02, Ds. Jedongcangkring, Kec. Prambon, Sidoarjo
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab
No. Hp	:	081249612473

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemahaman merupakan asli dari penulis sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Jika terdaat karya lain, penulis mencantumkan sumber yang jelas. Hasil skripsi yang ditulis oleh penulis berjudul :

تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو

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

Surabaya, 21 Juni 2023

Pembuat Pernyataan

Muhammad Amron Nadhif

D02219019

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية والتعليم جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بموضوع "**تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو**" الذي قدمه الطالب:

الاسم : محمد أمرا نظيف

رقم التسجيل : د٠٢٢١٩٠١٩

القسم : تعليم اللغة العربية

فنقدمها على سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترافكم الجميل بأن هذا البحث العلمي مستوف لشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعية الأولى في قسم تعليم اللغة العربية, وأن تقوم بمناقشتها في الوقت المناسب.

هذا وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

سورابايا, ٢١ يونيو ٢٠٢٣

المشرف الأول	المشرفة الثانية
الدكتوراندوس الحاج صالحان الماجستير	إيدا مفتاح الجنة الماجستيرة
١٩٥٩١١٠٤١٩٩١٠٣١٠٠٢	١٩٨٠٠٨٠٦٢٠١٤١١٢٠٠٣

التصديق

لقد أجرت كلية التربية والتعليم مناقشة هذا البحث العلمي أمام مجلس المناقشة في ٦ يوليو ٢٠٢٣ وفرر بأن صاحبته ناجحة فيها لنيل الشهادة الجامعية الأولى (S.Pd) في تعليم اللغة العربية.

أعضاء لجنة المناقشة :

المناقش الأول : الدكتور محمد نعمان الماجستير ( )

المناقشة الثانية : الدكتورة مفلحة الماجستيرة ( )

المناقش الثالث : الدكتوراندوس الحاج صالحان الماجستير ( )

المناقشة الرابعة : إيدا مفتاح الجنة الماجستيرة ( )

سورابايا، ٦ يوليو ٢٠٢٣

وافق على هذه القرار

عميد كلية التربية والتعليم

لجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

الأستاذ الدكتور محمد طاهر

NIP:١٩٧٤٠٧٢٥١٩٩٨٠٣١٠٠١

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

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama	: Muhammad Amron Nadhif
NIM	: D02219019
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Arab
E-mail address	: amronnadhif@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul:

تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو

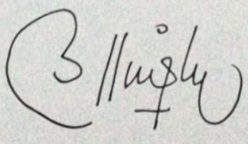
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media 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,, 21 Juni 2023

Penulis



(Muhammad Amron Nadhif)

التجريد

محمد أمرا نظيف، ٢٠٢٣، تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

المشرف الأول : الدكتوراندوس الحاج صالحان الماجستير

المشرفة الثانية : إيدا مفتاح الجنة الماجستيرة

مفتاح الرموز : تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)، وسيلة *worldwall.net*، مهارة الكتابة.

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو هي إحدى المدرسة التي نظام تعليم مقبول. لكن، وجد الباحث مشكلة تعلّق بعملية التعليم في مادة اللغة العربية لطلاب الفصل الثامن. في عملية تعليم اللغة العربية، يستخدم المدرس طريقة ووسيلة التعليم التي لا يتّفق مع شخصية الطلاب حتى ينتج التعليم الرتيب وغير ممتع. بالإضافة إلى ذلك، مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو في رتبة ناقص. استند إلى حقائق، هناك أخطاء مثل تكوين الجمل وترتيب الكلمات في جمل باللغة العربية. فيبحث الباحث عن تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. وأما أهداف البحث فكما يلي: ١) لمعرفة مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*، ٢) لمعرفة تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو، ٣) لمعرفة ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

طريقة البحث في هذا البحث هو طريقة البحث الكمّيّ. واستخدم الباحث إلى طريقة الملاحظة وطريقة المقابلة وطريقة الاختبار وطريقة الوثائق، بالعينة في هذا البحث من طلاب الفصل الثامن (هـ) وعدده ٣١ طالبا.

نتائج البحث في هذا البحث يعني t_{Hitung} يعني ١٠،٢١ و t_{Tabel} يعني ٢،٠٤ ، فهذا يدل على t_{Hitung} يعني ١٠،٢١ أكبر من t_{Tabel} يعني ٢،٠٤ فكانت الفرضية الصفرية (H_0) مردودة والفرضية البدلية (H_1) مقبولة، بمعنى وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ABSTRAK

Muhammad Amron Nadhif, 2023, Penerapan Metode *Game Based Learning* melalui Media *worldwall.net* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo.

Pembimbing I : Drs. H. Sholehan, M.Ag.

Pembimbing II : Ida Miftakhul Jannah, M. Pd.I

Kata Kunci : Metode *Game Based Learning*, Media *worldwall.net*, Keterampilan Menulis

MTsN 3 Sidoarjo adalah salah satu madrasah yang memiliki system proses pembelajran yang baik. Akan tetapi, peneliti menemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran di mata pelajaran bahasa arab pada kelas VIII. Dalam proses pembelajaran bahasa arab, guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga menimbulkan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Selain itu, keterampilan menulis siswa kelas VIII masih terbilang cukup, karena fakta di lapangan, adanya kesalahan seperti membuat kalimat dan mengurutkan kata menjadi kalimat yang sempurna dalam bahasa arab. Maka penelitian ini membahasa tentang penerapan metode *game based learning* melalui media *worldwall.net* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo sebelum penerapan metode *game based learning* melalui media *worldwall.net*, 2) untuk mengetahui penerapan metode *game based learning* melalui media *worldwall.net* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo, 3) untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo setelah penerapan metode *game based learning* melalui media *worldwall.net*.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan beberapa instrument pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes (*preetest* dan *posttest*), serta dokumentasi dengan sampel penelitian berasal dari siswa kelas VIII E MTsN 3 Sidoarjo yang berjumlah 31 siswa.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah T hitung dan T table = 10,21 dan 2,04. Karena T hitung lebih besar dari T table maka Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya ada peningkatan keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN 3 Sidoarjo setelah penerapan metode *game based learning* melalui media *worldwall.net*.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المحتويات

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **أ**

توصية المشرف ..... **ب**

التصديق ..... **ج**

الإهداء ..... **د**

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **هـ**

التجريد ..... **و**

كلمة الشكر والتقدير ..... **ط**

المحتويات ..... **ك**

قائمة اللوحات ..... **م**

قائمة الصورة ..... **س**

الباب الأول مقدمة **١**

أ- خلفية البحث ١

ب- قضايا البحث ٤

ج- أهداف البحث ٤

د- منافع البحث ٥

هـ- مجال البحث وحدوده ٦

و- توضيح بعض الإصطلاحات ٦

ز- البحث السابق ٩

ح- خطة البحث ١١

الباب الثاني البحث النظري **١٣**

أ- طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) ١٣

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ب- وسيلة التعليمي *worldwall.net* ١٦
ج- مهارة الكتابة ٢٢
الباب الثالث طريقة البحث ٢٨
أ- نوع البحث..... ٢٨
ب- مجتمع البحث وعينته..... ٢٨
ج- طريقة جمع البيانات ٢٩
د- بنود البحث..... ٣١
هـ- طريقة تحليل البيانات ٣٢
الباب الرابع البحث الميداني ٣٨
أ- الفصل الأول : لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.. ٣٨
ب- الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها..... ٤٠
الباب الخامس الخلاصة..... ٦٥
أ- نتائج البحث ٦٥
ب- الاقتراحات ٦٧
المراجع..... ٦٨
أ- المراجع العربية..... ٦٨
ب- المراجع الإندونيسية ٦٩
الملحقات ٧١

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

قائمة اللوحات

اللوحة (٤,١) نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) ٣٥

اللوحة (٤,٢) حساب ليبتغى المتوسطة (*mean*) درجة الإختبار القبلي (*pretest*) ٣٧

اللوحة (٤,٣) مستوى اتقان المادة الإختبار القبلي (*pretest*) ٣٨

اللوحة (٤,٤) نتائج الإختبار البعدي (*posttest*) لطلاب الفصل الثامن (هـ).....٤٣

اللوحة (٤,٥) عن تفصيل النتائج في الإختبار البعدي (*posttes*)من ناحية التقدير النسبة المئوية.....٤٥

اللوحة (٤,٦) تحليل البيانات من الاختبار القبلي (*pretest*) والاختبار البعدي (*posttest*).....٤٦

اللوحة (٤,٧) نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الاختبار القبلي (*pretest*) ٥٨

اللوحة (٤,٨) نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الاختبار البعدي (*posttest*).....٦٠

اللوحة ١ : خطة تنفيذ التعليم (RPP) ٦١

اللوحة ٢ : جوانب المقررة في مهارة الكتابة.....٧٨

اللوحة ٣ : ورقة الاختبار القبلي (*pretest*) والاختبار البعدي (*posttest*) ٧٩

اللوحة ٤ : نتائج ملاحظة نشاط الطلاب.....٨١

اللوحة ٥ : ورقة الوثائق.....٨٣

اللوحة ٦ : نتائج مقابلة نشاط الطلاب بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.....٨٥

اللوحة ٧ : أحوال الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو....٨٦

اللوحة ٨ : اسماء الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.....٨٦

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

اللوحة ٩ : أحوال الوسائل البناية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.....٨٧
اللوحة ١٠: تخطيط من مدرس اللغة العربية طلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.....٨٩

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

قائمة الصورة

الصورة ١ : هيكل التنظيمي المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.....٥٦
الصورة ٢ : تدريس مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.....٥٦
الصورة ٣ : يبيّن مفهوم من موضوع التعليم.....٥٧
الصورة ٤ : أرسال الاختبار القبلي (*pretest*) إلى مجموعة واتساب.....٥٧
الصورة ٥ : جلسة اللعب.....٥٨
الصورة ٦ : جلسة التقويم.....٥٨
الصورة ٧ : نتائج الاختبار البعدي (*posttest*) لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.....٥٩
الصورة ٨ : ملاحظة نشاط الطلاب.....٥٩
الصورة ٩ : أجرى الباحث مقابلة مع الطلاب بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.....٦٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الأول

مقدمة

أ– خلفية البحث

التعليم نشاط معقد، ويتضمن أجزاء مختلفة ترتبط ارتباطًا وثيقًا ببعضها البعض. لذلك، إذا كان التعليم يجب أن يتم بطريقة موجهة ومنتظمة، فيجب أولاً فهم العوامل المختلفة التي تشارك في التعليم. متعدّد العناصر في نظام التعليم، مثل العناصر الجزئية أو الكلية، بشكل مكثف حتى تتمكن هذه المكونات من العمل والتطور في التعليم المتنامي نحو الأهداف التعليمية المعلنة.[١]

آحد من التحصيل التعليم هو تحديد وسيلة وطريقة التعليم الفعالة. هذان المكونان لهما تأثير كبير على نجاح مؤشرات التعليم. لذلك في الزمان الحاضر، يُطلب المعلم لأكثر انفتاحًا وابتكارًا في اختيار واستخدام طريقة والوسيلة التعليم في عملية التعلم و التدريس.

تحادث عن وسيلة وطريقة التعليم أنواعهما كثيرة. وسيلة التعليم هي عنصر لا ينفصل من عملية التعلم و التدريس فدى تحقيق الأهداف التربية على عام والأهداف التعليمية في المدرسة على خاص.[٢] في محاولة لتحسين جودة التعليم يجب مستطاع بأكثر على المعلمين ليعمل المهمة و المسئولية كمعلم. أحدها هو لتحسين عملية التعليم التي تستخدم وسيلة بالفعال ويستطيع ان تحسين جودة نتائج التعليم

---

[١] ترجمة من:

Sutrisno, "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2016): 29–37.

[٢]ترجمة من:

M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 2-3.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الحسن.[٣] بينما الطريقة هي خطة شاملة في تقديم المواد التعليمية بمنهجي على أساس النهج المحدد.[٤]

وفي التعليم يجب أن يستفيد المعلم من التطورات التكنولوجية حتى يسترعي الطلاب ويملكون فهم عالٍ. لدفع إلى تعليم مؤهّل، غالبًا ما يجد المعلم صعوبة في يمنّ المواد التعليمية. وسيلة وطريقة التعليم لهما في الواقع وظيفة مهمة الهامّ، هي مساعدة الطلاب على فهم المواد التي ستؤثر على المنجز التعلم. لذالك، وسيلة وطريقة التعليم مقتضى لتسهيل المعلمين والطلاب في تلقي التعليم. ولكنّ، وجد على بعض الحقائق في المجال، أن بعض مشكلة التعليم توجد على غير مناسب في اختيار واستخدام وسيلة وطريقة التعليم بشخصية الطلاب.

المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو هي واحدة من المؤسسة التعليمية التي تملك النزاهة عالٍ في تطور التعليم الديّن الإسلام وتملك الإنجاز كفاءة التعليم المقبول. بعضها هي تعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة. ولو تملك الإنجاز كفاءة التعليم المقبول في تعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة، وجد الباحث غير مناسب في اختيار واستخدام وسيلة وطريقة التعليم على عملية التعليم اللغة العربية بشخصية الطلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

غالبية تملك الطلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو شخصية التي تحب اللعبة. اللعبة هي أنشطة رمزية. في هذه الحالة، تستطيع أن توصل اللعبة التجارب الممتعة والمساورة. حتى عند متورّط في اللعبة بجدّيّ ويتوّر، وتأتي الطبيعة الطوعية والمحفزة في ذلك الطالب نفسه بعفوى.[٥]

---

[٣] ترجمة من:

Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 1-2.

[٤] ترجمة من:

Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2017), 8.

[٥] ترجمة من:

Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011), 209.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

لذلك، تطبيق وسيلة وطريقة التعليم الرتيبة لاتستطيع أن تستخدم على الطالب التي تملك تلك الشخصية. تجب أن تكون التعديل في وسيلة وطريقة التعليم التي تناسب بشخصية الطالب التي تحب اللعبة. بينما مهارة الكتابة على الطالب الفصل الثامن الناقص. لأن بعض الحقائق في المجال، تواجد الخطاء مثل تجعل الجملة اللغة العربية بالتّمام. يثبت ذلك الحال من خلال امتحان اليومي قبل نتائج منتصف الفصل الدراسي على المادة اللغة العربية أي ان متوسط طلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يحصلون على قيمة أقل من ٦٠.

من خلفية مشاكل التعليم المذكور، لكي تكون وسيلة وطريقة التعليم تستطيع أن تجعل الطلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو مركز على التعليم يعني بتطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) ووسيلة التعليم القائم على التعليم الإلكتروني (*e-learning*). في هذا الحال، يختار ويستخدم الباحث وسيلة التعليم القائم على التعليم الإلكتروني (*e-learning*) يعنى بوسيلة *worldwall.net*. سبّب الباحث تطبيق التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يعنى ان تملك ووسيلة *worldwall.net* التزامن على طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*). كلاهما لهما برنامج اللعبة الممتعة يستطيع أن يستخدمهما الطلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو للشخصية تحب اللعبة. بوجودها *worldwall.net* يتوقع أن يسهل الطلاب في الفصل الثامن (هـ) المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو في فهم المادة اللغة العربية، خاصة مهارة الكتابة حتى ترقية مهارة الكتابة اللغة العربية.

وبهذا، يدرك الباحث أهمية تطبيق هذه طريقة ووسيلة التعليم الذي يتناسب بالشخصية الطلاب. لذلك، اختار الباحث الموضوع "تطبيق طريقة التعليم القائم

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو"

ب- قضايا البحث

١- كيف مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*؟

٢- كيف تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو؟

٣- كيف ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*؟

ج- أهداف البحث

١- لمعرفة مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

٢- لمعرفة تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

٣- لمعرفة ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

د- منافع البحث

١- منافع النظرية

يزيد ويوسع خزانة العلوم عن كيفية تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* التي تستخدم في عملية التعليم اللغة العربية. كمواد المعلومات التي تستطيع أن تستخدم للمراجع البحوثتعلق بالموضوع هذا البحث.

٢- منافع التطبيقة

(أ) للباحثة

(١) لأدء الوظيفة النهاية للحصول على شهادة في التربية (S.Pd)

(٢) لتوسيع وتزيد المعلومات الباحثة عن كيفية تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* التي تستخدم في تعليم اللغة العربية

(ب) للطلاب

(١) لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية

(٢) ليساعد أن ييسّر عملية التعليم وجعل أن تعامل الطلاب والمدرس في عملية التعليم اللغة العربية أكثر الممتعة والمساورة بطريقة جديدة

(٣) لترقية المواقف الإيجابية للطلاب في التفكير نقدي ومنهجي في محاولة لفهم المادة

(ج) للمدرسين

(١) أن يجعل هذا البحث مرجعا في يختار ويستخدم طريقة ووسيلة التعليم لترقية مهارة الكتابة في عملية التعليم اللغة العربية

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(٢) لتزيد معرفة عن تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* التي تستخدم في تعليم اللغة العربية ليفهم طلاب في تعليم اللغة العربية

هـ- مجال البحث وحدوده

حدد الباحث هذا البحث بالحدود كما يلي:

١- الحدود الموضوعية

حدد الباحث موضوع هذا البحث العلمي هو "تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.ne* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو"

٢- الحدود المكانية

أجري هذا البحث العلمي في الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

٣- الحدود الزمانية

أجري هذا البحث العلمي في السنة الدراسية ٢٠٢٣-٢٠٢٤.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

و- توضيح بعض الاصطلاحات

توضيح بعض الاصطلاحات في الموضوع البحث:

تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

شرح الباحث عن الاصطلاحات المهمة كما يلي:

١- تطبيق

تطبيق هو مصدر من كليمة "طبق-يطبق-تطبيقا" بمعنى تنفيذ. وهو عند السعي استعمال الشخص، تنفيذ وتقويم في استعمالهم بمعنى يفعل الشيء.[٦] وأما "تطبيق" في هذا البحث يعني تنفيذ طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

٢- طريقة التعليم

طريقة التعليم هي الطريقة التي يستخدمها المدرس لإقامة علاقات مع عملية التعليم.[٧] وأما "طريقة التعليم" في هذا البحث يعني تستخدم طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) في تعليم اللغة العربية.

٣- القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)

القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) هي طريقة التعليم التي تستخدم التطبيق اللعب التي تصممها خاصّ للمساعدة في عملية التعليم.[٨] وأما "القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)" في هذا البحث يعني طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) كموصّل تعليم اللغة العربية من خلال وسيلة *worldwall.net*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

---

[٦]لويس معلوف، *المنجد في اللغة و الأعلام* (بيرت: دار المشرق، ١٩٨٦) ص: ٤٦٠

[٧]رشدي أحمد طعيمة، *الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية اعدادها-تطويرها-تقويمها* (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤) ص. ٣٦

[٨]ترجمة من:

Phie Chyan Indra Wihanry, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Tingkat," *JURNAL TEMATIKA* 3, no. 1 (2015): 47–52.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٤- وسيلة *worldwall.net*

وسيلة *worldwall.net* هي وسيلة التطبيق الويب المثير. يهدف هذا التطبيق كمصدر التعلم ووسيلة وأداة التقويم للطلاب.[٩] وأما وسيلة *worldwall.net* في هذا البحث يعني أن يستخدم النوع *wordwall unjumble, group sort, airplane* بمادة اللغة العربية.

٥- ترقية

ترقية هي مصدر من كلمة "رقي-يرقي-ترقية" أي رفعه وصعده.[١٠] وأما " ترقية " في هذا البحث هي ارتفاع كفائة الطلاب في مهارة الكتابة بتطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

٦- مهارة الكتابة

مهارة الكتابة هي عملية إبداعية لنقل الإفكار إلى عنوان مكتوبة.[١١] وكفاءة في تعبير الفكرة من جهة عادية ككتابة المفردات إلى جهة مركبة وجعل الإنشاء.[١٢] وأما "مهارة الكتابة" في هذا البحث يعني مهارة الكتابة في كتابة التركيب عن الجملة الفعلية وتركيب الجملة المفيدة تضمن على الجملة الفعلية نحو مادة اللغة العربية لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

---

[٩]ترجمة من:

Nafia Wafiqni and Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan," *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 68–83.

[١٠]أحمد ورسوان ومنور، *قاموس المنور* (جوكجاكرتا فوستاكا ١٩٩٧) ص. ٥٢٥

[١١]ترجمة من:

Sulastriningsih Djumingin, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia: Teori Dan Penerapannya* (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2017), 273.

[١٢]ترجمة من:

Ahmadi dan Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)* (Yogyakarta: RUAS MEDIA, 2020), 82.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ز- البحث السابق

١- البحث الذى كتبه فاني ميستيانا بوتري بموضوع فعالية استعمال تطبيق *worldwall.net* في تعليم عبر الإنترنت الرياضيات مادة عدد الإحصاء الفصل ١ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية مدينة.[١٣] يحتوي هذا البحث عن استعمال تطبيق *worldwall.net* في تعليم عبر الإنترنت لمادة الدراسية الرياضيات. وقع هذا التشابه البحث يعنى استعمال النوع من البحث يعنى نوع البحث العملي في الفصل باستخدام وسيلة القائم على تطبيق*worldwall.net* . لكنهما يملك الاختلاف على المتغيّر يعنى المتغيّر المستهدف هو فعالية استخدام تطبيق *worldwall.net* لتعليم. الثاني وقع الاختلاف أيضاً في مبحث وموضع البحثه يعنى طلاب الفصل ١ في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بمادة الدراسية الرياضيات في تعليم عبر الإنترنت.

٢- البحث الذى كتبه سيتي أميننجسيه بموضوع استخدام وسيلة *worldwall.net* في تعليم المفردات اللغة الإندونيسية على المستوى المتوسط للطلاب الأجانب منزل اللغة يوجياكارتا.[١٤] يحتوي هذا البحث عن استخدام وسيلة *worldwall.net* في تعليم المفردات اللغة الإندونيسية. وقع هذا التشابه البحث يعنى كلاهما يستخدم وسيلة القائم على*worldwall.net* . لكنهما يملك الاختلاف يعنى لا يستخدم هذا البحث طريقة التعليم في بحثه، بينما

---

[١٣] البحث من:

Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan" (UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2020).

[١٤] البحث من:

Siti Aminingsih, "Penggunaan Media Word Walls Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Pada Pembelajar Asing Tingkat Intermediate Wisma Bahasa Yogyakarta," *E-Tech*, 2013.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

هذا البحث الذي يعمل الباحث الحالي هو يستخدم طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*).

٣- البحث الذى كتبه إيفاندا رحمي فوقانوري بموضوع استخدام وسيلة القائم على *worldwall.net* لترقية المحفزة والحصيلة التعليمية فصل الثامن ب مادة الدراسية التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢ بانجي سيتوبوندو في السنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢.[١٥] يحتوي هذا البحث عن استخدام وسيلة القائم على *worldwall.net* لترقية المحفزة والحصيلة التعليمية فصل الثامن ب مادة الدراسية التربية الدينية الإسلامية. وقع هذا التشابه البحث في استعمال النوع من البحث يعنى نوع البحث العملي في الفصل، لكنهما يملك الاختلاف على المتغيّر يعنى المتغيّر في هذا البحث هو لترقية الحصيلة التعليمية في مادة الدراسية التربية الدينية الإسلامية. بينما يصنف البحث الذي يعمل الباحث الحالي متغير لترقية مهارة الكتابة في مادة الدراسية اللغة العربية.

ذكر من العديد الدراسات السابقة، وأما التفرّد من هذا البحث هو يبحث الباحث باستخدام طريقة ووسيلة التعليم المتزامن، يعنى طريقة التعليم القائم على اللعبة *Game Based Learning* بوسيلة *worldwall.net* التي كلاهما لهما عنصر اللعب في العاطفية والفكرية والنفسية الحركية على التعليم اللغة العربية وخاصة لترقية مهارة الكتابة.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

[١٥] البحث من:

Ivanda Rahmi Fauqannuri, "Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022" (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2022).

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ح- خطة البحث

قسمت الباحث هذا البحث العلمي على خمسة أبواب، وستأتي البيانات فيما يلي:

الباب الأول: في هذا البحث يبحث الباحث: المقدمة وفيها خليفة البحث وقضايا البحث وأهداف البحث ومنافع البحث ومجال البحث وحدوده وتوضيح بعض المصطلحات والدراسة السابقة وخطة البحث.

الباب الثاني: في هذا الباب يحتوي على بحث النظري يشتمل على ثلاثة فصول فيها، يعنى الفصل الأول: طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) يبحث عن تعريف وخطوات ومزايا وعيوب طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*). الفصل الثاني: وسيلة التعليمية *worldwall.net* يبحث عن تعريف وسيلة التعليمية ومنافع وسيلة التعليمية ونوع وسيلة التعليمية وتعريف وسيلة *worldwall.net* وخطوات التعليمية *worldwall.net* ومزايا وعيوب التعليمية *worldwall.net*. الفصل الثالث: مهارة الكتابة يبحث عن وتعريف مهارة الكتابة وأهمية مهارة الكتابة وأهداف مهارة الكتابة ومراحل مهارة الكتابة.

الباب الثالث: طرريقة البحث ويشتمل على نوع البحث ومجتمع البحث وعينته وطريقة جمع البيانات وبنود البحث وطريقة تحليل البيانات.

الباب الرابع: في هذا البحث يبحث الباحث: البحث الميداني ويشتمل على لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو ومهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* وتطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

الباب الخامس: خاتم البحث، يبحث الباحث فيه عن الخلاصة والإقتراحات.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الثاني
البحث النظري

أ- طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)

١- تعريف طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)

طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) أو طريقة التعليم القائم على اللعبة الرقميّة هو طريقة التي تستعمل التكنولوجيا الحالية، يمكن تسمية أي لعبة رقمية بوسيلة أو أداة تعليمية إذا كان هناك عنصر معرفي للتعلم فيها. في الدرس القائم على اللعبة، من المتوقع أن يكون الطلاب يستطيع على التعليم والتفكير مباشرة التي يستملها الطلاب في اللعبة. التعليم ألعاب في القرن الحادي والعشرين يعني استخدام الألعاب التعليمية الحالية كبديل لترقية تعليم اللغة العربية في تجربة ممتعة وتؤدب الطلاب ليستطيع التفكير بنقدي.[١٦]

يمكن أن يزيد التعلم القائم على الألعاب من الدافع تعلم الطلاب على عكس استراتيجيات التعليم الأخرى. التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) كطريقة تعليم له خاصية دمج عملية التعليم المستمرة باللعب. يتضمن التعليم القائم على اللعبة أنشطة التدريس التي يلعب فيها الطلاب مهيمنًا بمساعدة الألعاب لتحقيق أهداف التعليم، في ذلك أنّ التعليم الذي يستخدم التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) يمكن لترقية القدرة على فهم ومعرفة وتقويم المادة من الطلاب.[١٧]

---

[١٦]ترجمة من:

Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (2021): 1885–1896.

[١٧]ترجمة من:

Nafisa Nuri et al., "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9344–9355.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٢- خطوات تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)

خطوات تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) يعنى كما يلي:[١٨]

(أ) التحضير لجلسة التعلم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*).

اختيار الألعاب حسب الموضوع. في هذه الجلسة التحضيرية، يستعدّ المادة التعليمية التي تريد أن تقديمها في جلسة التعلم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) وكيف تقديم مادة. الوسيلة المستخدمة بالطبع هي وسيلة ألعاب رقميّة.

(ب) يبيّن مفهوم من موضوع التعليم الذي تقديمه.

يبيّن مفهوم المادة أولا، يمكن الطالب لتصبح أكثر تركيزًا في لعب اللعبة التعليمية.

(ج) جلسة اللعب

ثم سيتطيع الطلاب ممارسة الألعاب باستخدام التطبيق مُعد سابقاً. في هذه الجلسة، استعمال المعلم الملاحظة وتدخّل وحراسة الجلسة. يستعمل الملاحظة ليلاحظ الطلاب الذين يفهمون أو يشعرون بالارتباك بشأن كيفية اللعب. يستعمل تدخّل المعلم ليساعد الطالب الذي لم يفهم. وحراسة الجلسة حتى يتمكن الجميع من اللعب دفعة واحدة بهادئة وممتعة.

(د) تقويم الجلسة

التالي، إذا تم تنفيذ الخطوات من ١ إلى٣، فإن الخطوة الأخيرة هي تنفيذ مرحلة التقويم. يعمل مرحلة التقويم هي التقييم الذاتي من حيث

---

[١٨] ترجمة من:

Anggraini, Nurhayati, and Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." 1890.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

تقديم المادة أو تقييم جميع جلسات التعلم القائم على اللعبة. اكتب كل الأشياء الجيدة بالفعل حتى يتم الحفاظ عليها في الجلسة التالية، ثم قم بتحسين وإصلاح أي أشياء ليست بالشكل الأمثل

٣- مزايا وعيوب طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*)

في كل طريقة التعليم لها خصائص مختلفة ، وهذا بالطبع له تأثير على مزايا وعيوب كل طريقة. هاك مزايا وعيوب طريقة التعلم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*): [١٩]

(أ) مزايا:

(١) يستطيع الطالب التفاعل أكثر ويساهم مباشر في التعليم

(٢) الطلاب ميّال إلى فهم المادة بسهولة

(٣) سيكون الطلاب نشيط في التعليم

(٤) يخلق بيئة تعليميًا ممتعًا وسعيدًا ومبهجًا

(٥) ينمي التضامن والاكتناز بين الطالب

(٦) تسهيل المعلم في مساعدة الطالب على زيادة حماسهم للتعليم

(ب) عيوب:

(١) يستغرق الوقت الأطول، لأن ليس كل الطالب يفهم بسرعة كيفية تشغيل اللعبة

(٢) إذا لم يستطع المعلم تهيئة الفصل ، فستيخلق بيئة صاخب في الفصل.

(٣) المعلم زائد أكثر في يكيف الطالب حتى الفصل ما زال المواتية

(٤) ستؤثر قيود الشبكة الأقل استقرارًا على مسار عملية التعلم

---

[١٩] ترجمة من:

Anggraini, Nurhayati, and Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." 1892-1893.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ب- وسيلة التعليمي *worldwall.net*

١- تعريف وسيلة *worldwall.net*

وسيلة *worldwall.net* هو تطبيق مثير تعلّق بالبرنامج. يهدف هذا التطبيق صراحةً ليكون موجودات التعليم ووسيلة ووأداة تقويم ممتع للطالب. *worldwall.net*لا يستخدم لمشهود ومعرض للطالب فقط. يصمم هذا الوسيلة لترقية عملية التعليم ويستطيع أن يتضمّن الطالب في صناعتها.يستخدم *worldwall.net* لمعريفة تزايد القدرة الطالب بعد عمل التعليم.[٢٠]

هو يستخدم هذا التطبيق ويب لجعل التعليمي للطالب ممتعا واستخدامه أيضا لوسيلة التعليم يمكن أن يجعل الطالب نشيط. هذا التطبيق ويب مناسب لليخطط واستكشاف تقويم التعليم النشيط.[٢١]

٢- خطوات التعليمي *worldwall.net*

خطوات الاستخدام وسيلة *worldwall.net* كما يلي:[٢٢]

(أ) افتح كمبيوتر/ هاتف متصل بالإنترنت، واكتب *worldwall.net*، ثم سيظهر *sigh up*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

---

[٢٠]ترجمة من:

Mutia Safitri, Nazliati, and Muhammad Nuh Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (June 30, 2022): 47–56.

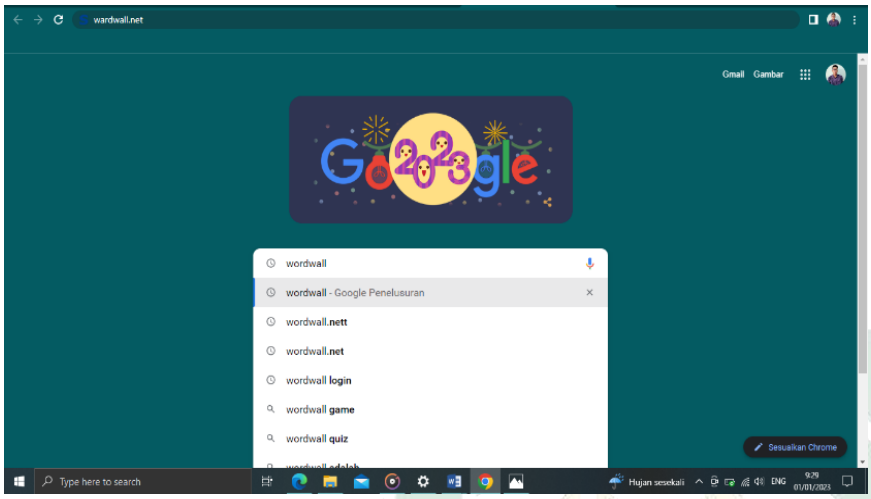
[٢١]ترجمة من:

Ainnun Qaidhar Junioviona, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2022): 609–616.

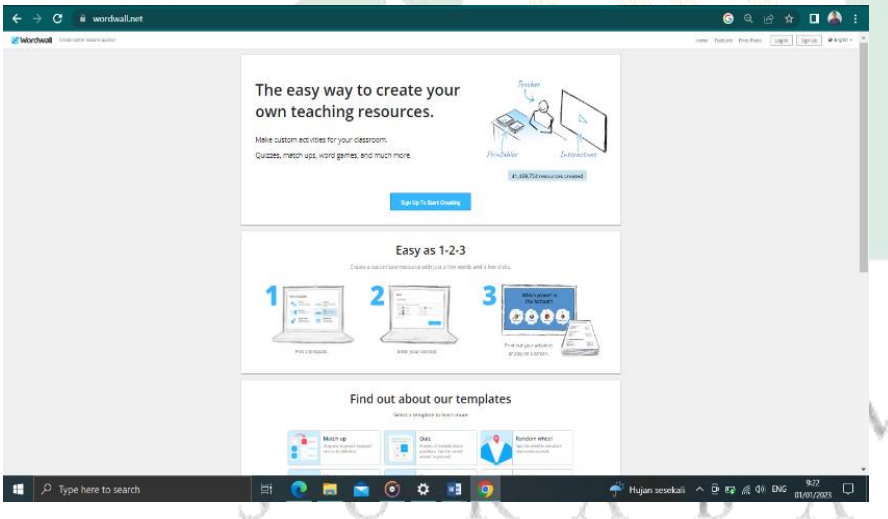
[٢٢]ترجمة من:

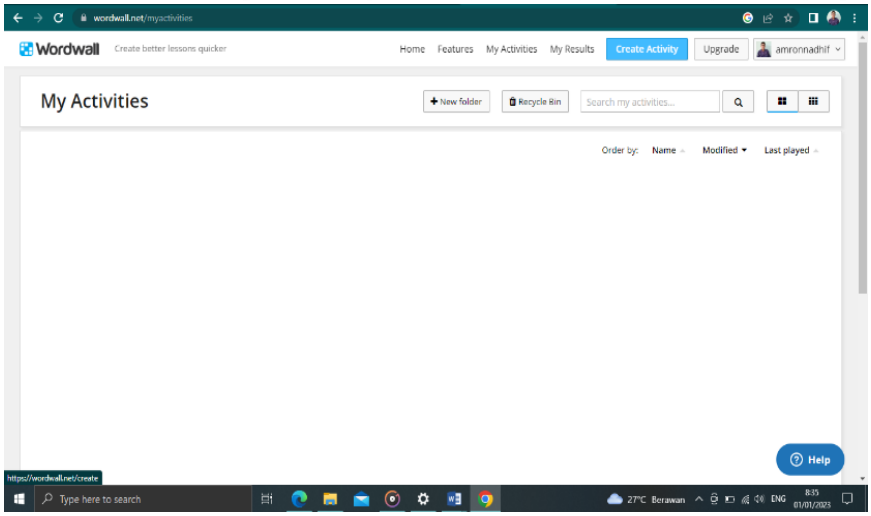
Safitri, Nazliati, and Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa." 49.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



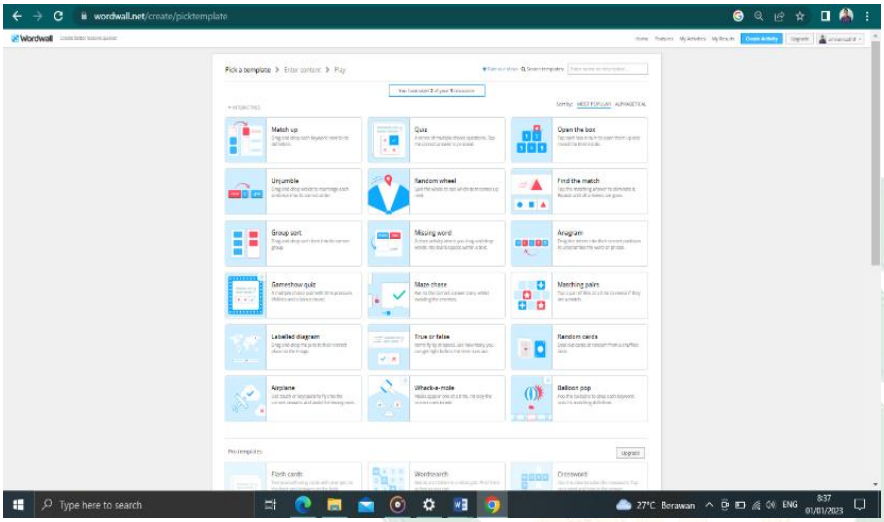
(ب) كليك sigh up، ثم اختار create activity



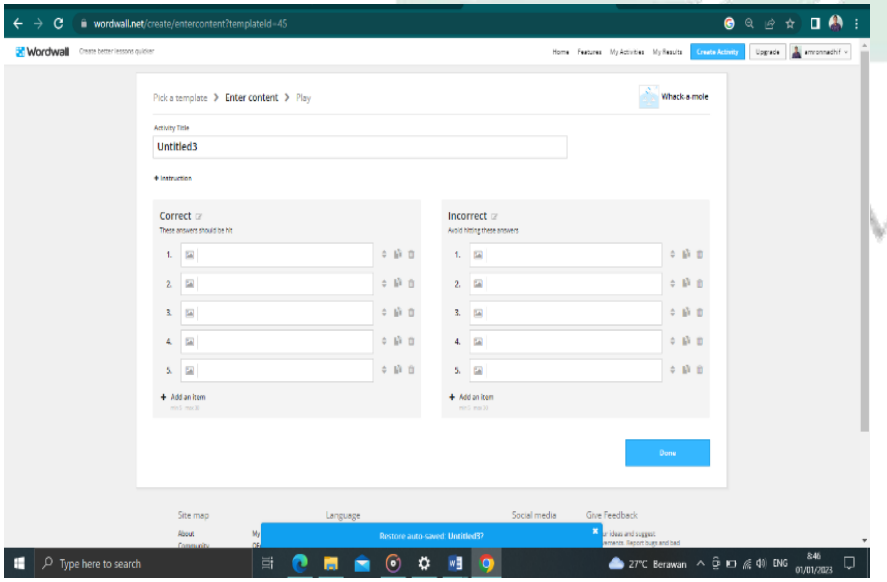


digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(ج) يوجد الكثير من المحتوى في *create activity* لاختيار لعبة، هل يريد فتح الصندوق أو شيء آخر.



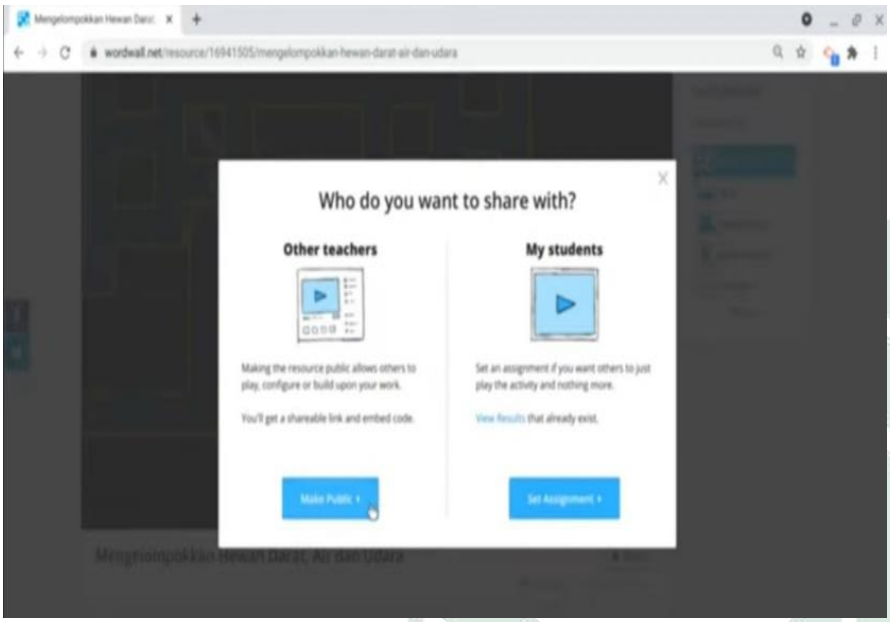
(د) ثم اكتب في *activity title*



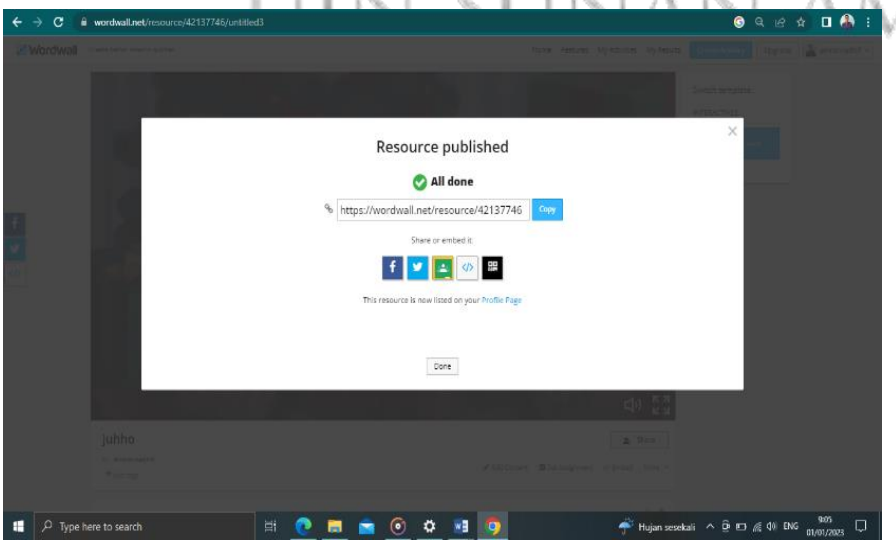
(هـ) ثم محتوى الأسئلة والأجوبة ، واكتب *keyword*، ثم *definition* محتوى وفقًا بموضوع التعليم.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(و) بعد الانتهاء من كتابة الأسئلة والأجوبة، كليك *share* إلى *my student*

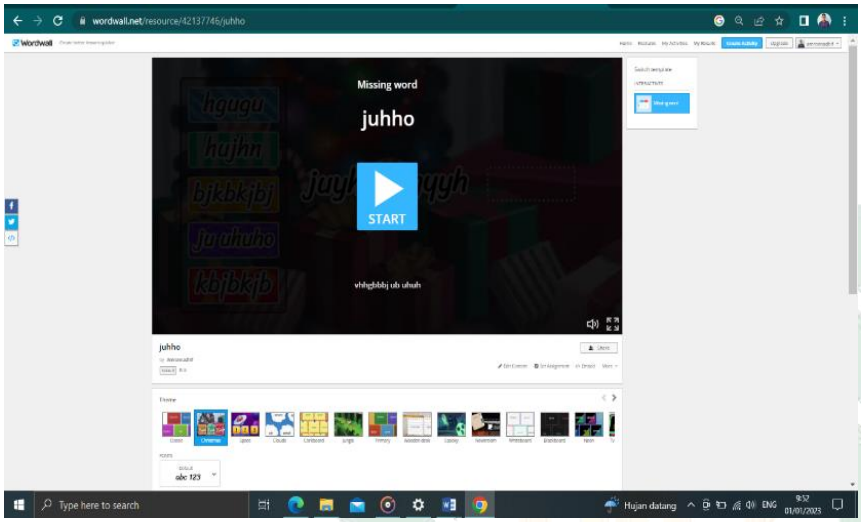


(ز) سيظهر عنوان ارتباطه منفردا، ثم انسخه وشاركه كرابط أرشيف للعبة التعليميتنا، يمكن أيضًا مشاركتها على Google لتسهيل عثور الطلاب على المهام باستخدام هذا الرابط.



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

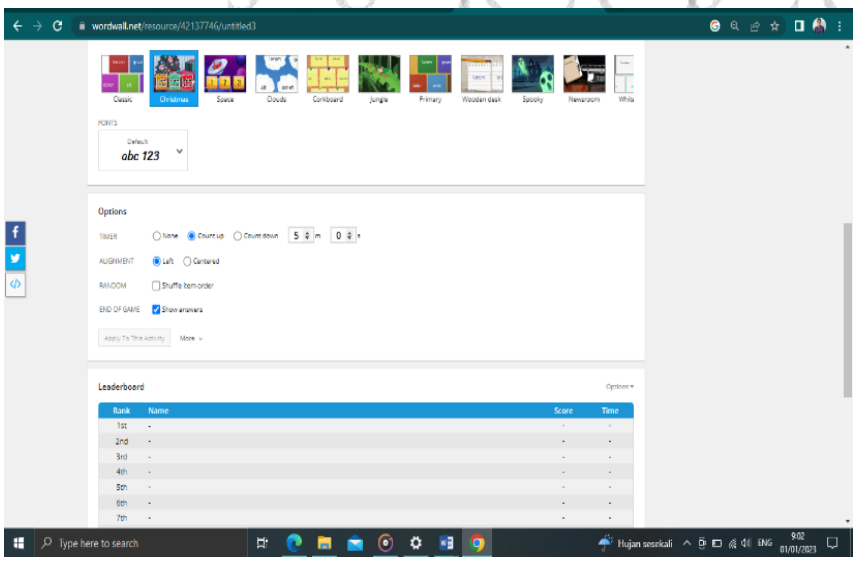
(ح) للاختبار، يمكننا فتح ارتباط الذى صنع بالفعل ، بطريق كتابة اسم ثم البدء



(ط) تمتلئ اللعبة بالصور والأعمدة وفقًا بمؤقت التشغيل المستمر

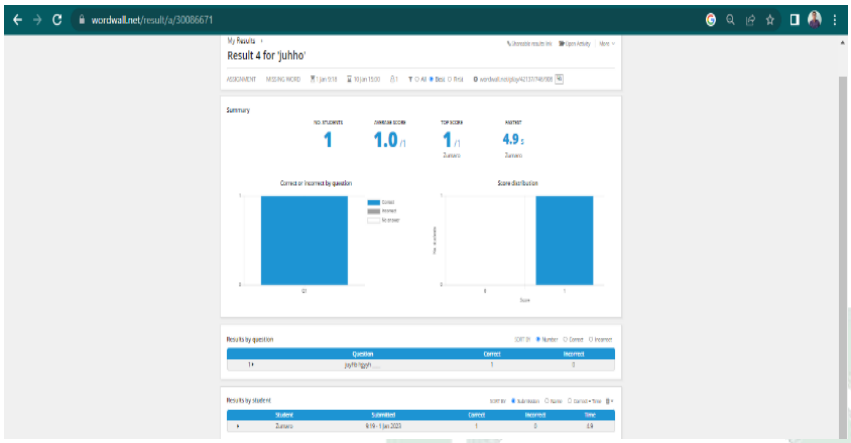
(ي) يمكننا رؤية وضبط المؤقته

كمدرس، لينظر على ملخص للطلاب الذين يعملون على النتيجة والمؤقت، يمكننا فتح *worldwall.net*، كليك *my result*. هناك منظور من يعمل على اللعبة والقيمة / النتيجة والوقت في العمل على اللعبة.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



في هذه الحالة، وسيلة الويب *worldwall.net* أو *worldwall.net* في فئة أنواع الوسيلة المتعددة النشطة لأنها تستخدم على الويب و مشاركتها من خلال رابط ويب في نفس الوقت. في عملية التعلم في نفس الوقت بين المعلمين والطلاب. تمكّن هذا بالتعامل المباشر بين المعلمين والطلاب من خلال الإنترنت.

٣- مزايا وعيوب وسيلة التعليمي *worldwall.net*

هاك مزايا وعيوب التعليمية *worldwall.net*:[٢٣]

(أ) مزايا وسيلة التعليمي *worldwall.net*

(١) لترقية المعلومة والمعرفة الطالب من خلال طريقة التعليم بلعب

(٢) لتطوير قوة التفكير والقدرة واللغة والشخصية والسلوك الجيد للطلاب

(٣) العمل على صفة التعليم.

(٤) كوّن مناخًا من اللعب بالتعليم، والمرح، والدغدغة، ويعطى إحساسًا بالعزاء

---

[٢٣] ترجمة من:

Wafiqni and Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan." 72.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(ب) عيوب وسيلة التعليمي *worldwall.net*

(١) لا جميع المواد يستطيع أن صنع في هذا اللعب *worldwall.net*، لأنه إذا تم تصنيع جميع المواد في *worldwall.net*، فستصبح بيئة التعليم متعبة.

(٢) لاصعب ليصنع المادة على هذه الوسيلة *worldwall.net*، لأننا نحتاج إلى جعلها جذابة قدر الإمكان، والتخطيط بعناية لكيفية برمجة وسيلة *worldwall.net*، وما المادة المضمنة بحيث تكون ممتعة للطالب.

ج- مهارة الكتابة

١- تعريف مهارة الكتابة

في تعليم اللغة العربية أربع مهارات منها مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. إحدى المهارات المهمة في تعليم اللغة العربية هي مهارة الكتابة. كما يرى أحمد مذكور أن مهارة الكتابة هي مهارة مهمة لابد من تعلمها.[٢٤] لأن مهارة الكتابة هي عنصر أساسي في عناصر الثقافة والضرورة الإجتماعية لنقل الأفكار والتعبير عنها والوقوف على الأفكار وآراء الآخرين والإلمام بها.

الكتابة – لغة – مصدر (كتب)، فيقال: كتب كتابة، ومعناها الجمع. ومن هنا سمي (الخطّ) كتابه لجمع حوروفها بعضها إلى بعض. فقد جاء في ليسان العرب: كتب الشيء يكتبه ... وكتبه: خطّه. قال أبو النجم العجلي الراجز.[٢٥]

---

[٢٤]على احمد مدكور، *تدريس فنون اللغة العربية* (الكويت: مكتب الفلاح، ١٩٨٤) ص: ٢٠٥

[٢٥]محمود معروف، *حصائص العربية* (البيروت – البنان: دانفايسكو، ٢٩٩٢) ص: ٢١٢

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وفي تعريف الآخر، الكتابة لغةً مصدر من كَتَبَ – يَكْتُبُ – كِتَابَةً : صوّر اللفظ بحروف الهجاء ومعناها: ما كُتب.[٢٦] واصطلاحاً أنها رسم الحروف بخط واضح لا لبس فيه ولا ارتياب مع مراعاة النهج السليم الكلمات وفق قواعد الكتابة العربية المتفق عليها لدى أهلها بحيث تعطي في النهاية معنى مفيدا ودلالة معينة.[٢٧] إذا الكتابة هي عملية التعليم من وسائل الاتصال اللغوي بين المعلم والطلاب بكتابة أفكارهم على امداد بعض الزمان والمكان.[٢٨]

الكتابة هي تخفيض أو تصوير الرموز الرسومية التي تصور لغة يفهمها شخص ما، بحيث يمكن للآخرين قراءة هذه الرموز الرسومية إذا فهموا اللغة والرموز الرسومية.[٢٩] وفي مهارة الكتابة يقوم الكاتب بتوليد الأفكار وصياغتها وتنظيمها ثم وضعها بالصورة النهائية على الورق باستخدام الرمز البيان الذي يمكن فهمه على الكاتب وقارئ.[٣٠]

٢- أهمية مهارة الكتابة

لاشك أن الكتابة من أهم المهارات اللغوية وتمكن أهميتها فيمايلي:[٣١]

(أ) ذاكرة الأفراد والشعوب

(ب) وسيلة من وسائل حفظا لحقوق

(ج) أداة الابداع ووسيلته

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

---

[٢٦] لويس مألوف، *المنحد* (البيروت: دار المشرق، ١٩٨٨) ص: ٦٧١

[٢٧] ناصر عبد الله العالي وعبد الحميد عبد الله، *أسس إعداد الكتب لتعليمية لغير الناطقين بالعربية* (الرياض: دار الغالي، ١٩٩١) ص: ٦٣

[٢٨] رشد احمد طعيمه، *تعليم العربية لغير الناطقين بها* (مصر: جامعة المنصورة، ١٩٨٩) ص: ١٨٦

[٢٩] ترجمة من:

Henri Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1986), 21.

[٣٠] إبراهيم على رباعة، *مهارة الكتابة ونماذج تعليمها* (شبكة الألوكة، ٢٠١٥) ص: ٥

[٣١] محمد صالح الشنطي، *المهارات اللغوية : مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها* (المملكة العربية السعودية : دار الأندالس، ١٩٩٥) ص : ٢٠٧

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(د) أداة من أدوات الاعلام والدعوة

(هـ) قوام المعاملات التي تنظم الشؤون الدولة محليا ودوليا

٣- أهداف مهارة الكتابة

أن الهدف الأساسى من تعليم الكتابة هو القدرة على التعبير السليم المتعمق الظاهرة لدى وهذا العام يتطلب تحقيق مجمعة أهدف لتعليم الكتابة الخاصة وهي:

(أ) زيادة قدرة المتعلم على التعبير عن أحاسيس والأفكار والانفعالات والعواطيف حاسيس والأفكار والإنفعالات والعواطيف بشكل فوق ورفيع.

(ب) زيادة قدرة المتعلم على التعبير على التعبير بلغة سليمة برعي القواعد الجيدة لأنظمة التركبية والصرفية والدلالية.

(ج) زيادة قدرة المتعلم على ممارسة الأفكار المنطقي في عرض أفكاره وتسلسلها والبرهنة عليها لتكون مؤثرة في نفس المتلقي.

(د) تطوير قدرة المتعلم على مواجهة المواقف الأنسانية المختلفة ككتابه بطقة تهنئة، أو رسلة الصنديق أو كتابة التذكير والخواطر.[٣٢]

٤- مراحل مهارة الكتابة

تأتي مهارة الكتابة متأخرة بحسب ترتيبها بين بقية المهارات، فهي تأتي بعد مهارة القراءة. وللكتابة ثلاثة مراحل:

(أ) المرحلة الأولى: التدريب على رسم الحروف

ويحتوي على المهارات الأولية (الحركية) الخاصة برسم حروف اللغة العربية ومعرفة التهجئة والترقيم في اللغة العربية. ويقصد بالمهارات الأولية في كتابة العرابية.

[٣٢]إبراهيم على رباعة، *مهارة الكتابة ونماذج تعليمها* (شبكة الألوكة، ٢٠١٥) ص: ٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(ب) المرحلة الثانية: التعبير المقيد

مرحلة وسطي تربط بين مرحلة رسم حروف والتعبير الحر، وهذه هي مرحلة التعبير المقيد أو الموجه، ومن تطبيقاته.[٣٣]

(ج) المرحلة الثالثة : التعبير الحر

يترك للطالب فرصة أن يحاول أفكاره الذهنية إلى لغة مكتوبة تعبر بوضوح عما يريد قوله قوله مع احترام رأيه، وهذه مرحلة عقلية.[٣٤]

٥- تعليم مهارة الكتابة

الغرض من تعليم مهارة الكتابة هو التركيز على عملية تطوّر مهارة الكتابة الطلاب في كتابة النص العربية من خلال التدريبات الرتيب حتي يملك الطلاب مهارة الكتابة بشكل حدّ أقصى. في مجلة أحمد رطامي عن خطوات تعليم مهارة الكتابة هي أشار إلى أهداف تعليم الكتابة بشكل عام، يعني نسخ أصوات الحروف والكلمات والعبارات والجمل مع الانتباه إلى التهجئة وعلامات الترقيم، الإخبار كتابة بالرسائل الواردة في النص، والتعبير عن الأفكار كتابة.[٣٥]

مراحل تعليم مهارة الكتابة هي:[٣٦]

(أ) يوجه كتابة الحروف العربية من اليمنى إلى اليسرى

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

---

[٣٣]عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، *إضاءت لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها* (العربية للجميع ١٤٣١) ص: ٢٣٧

[٣٤]عبد الرب النبي نور الدين، *تعليم مهارة الكتابة* (١٩٨٩) ص: ٤٤

[٣٥]ترجمة من:

Ahmad Rathomi, "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam, TARBIYA ISLAMICA ISSN (p): 2303-3819-; ISSN (e):* 1 (2020): 1–8.

[٣٦]ترجمة من:

Siti Kuraedah, "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al- Ta'dib Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2015): 82–98.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(ب) أعط مثلا على طريقة كتابة الحروف الهجائية من خلال إظهار كيفية كتابة خطوط مستقيمة رأسية وأفقية بأطوال قصيرة وتنوعات مختلفة في الانحدار

(ج) يتعرف على الحروف الذي له نفس الشكل في نفس الاجتماع

(د) يبين الفرق في نطق الحروف الذي يصعب تمييز مخرجاته على الطلاب

(هـ) يعرض أمثلة على الحروف الهجائية عندما في وضع منفصل ومتصل بدءا من وضع الأولي ووضع الوسط ووضع الأخير

(و) تعلّم كيفية جمع بين الحروف الهجائية من خلال اختيار نموذج تعليم القراءة على القرآن، مثل: حَا حِي حُو بَحْ حَن حَحْنَ مِنَ الْمُحْنِ مَحِيْحًا حَنِحًا

(ز) يستعد أوراق عمل الطلاب في كل مرحلة لضمان تقدّم فهم الطلاب من المادة التي تدريسها

٦- مؤشر مهارة الكتابة

يستطيع أن يملك الطلاب مهارة الكتابة الجيدة إذا كان قادرا على إتقان ثلاثة الجوانب في مهارة الكتابة يعنى (املى، خط، إنشاء). ليعاير كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة من صيغة مؤشر واضح. مثل ما قال أحمد رطامي في المجلته، يعني أن يعتبر الطلاب تملك مهارة الكتابة بشكل حدّ أقصى إذا كان قادرا:[٣٧]

(أ) تحويل الكلمات أو الجمل أو النصوص المكتوبة إلى دفتر (إملاء منقول وإملاء منظور)

(ب) يكتب صوت الكلمة أو الجملة أو النص المسموع أو المبصور

(ج) تجيب الأسئلة الشفوية بكتابة (إملاء إختبار)

(د) رتب الكلمات في جمل

---

[٣٧]ترجمة من:

Rathomi, "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." 1-8.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(هـ) رتب الجمل في فقرات

(و) يجعل التأليف بحرّيّة

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الثالث

طريقة البحث

أ- نوع البحث

نوع هذا البحث هو نوع البحث الكمّيّ. البحث الكمّيّ هو نوع من البحث حصل على الاكتشاف الذي يستطيع أن يتم باستخدم منهاج إحصائية أو طرق أخرى من العيار.[٣٨] لذالك، يستخدم الباحث نوع البحث الكمي بتخطيط البحث الذي تواجد الاختبار القبلي (*pretest*) قبل أن يهب المعاملة والاختبار البعدي (*posttest*) بعد أن يهب المعاملة. يستخدم هذا التخطيط لأن هذا البحث يشتمل على واحد الفصل فقط يعني طلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وعدده ٣١ طلاب. بهكذا يستطيع أن يعرف بدقّة، لأنه يستطيع أن يقارن بالحال قبل المعاملة.

ب- مجتمع البحث وعينته

المجتمع جميع موضوع أو موضع البحث.[٣٩] وأما المجتمع في هذا البحث من طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدوارجو. تقنية أخذ العينة الذي يستخدم في هذا البحث هو تقنية أخذ العينة الاحتمالي بتؤتي الفرصة المتساوية لجميع الأشخاص الذين يستوفرون المعايير للاختيارهم كمستجيبين للبحث. والعينة في هذا البحث من طلاب الفصل الثامن (هـ) وعدده ٣١ طلاب.

---

[٣٨] ترجمة من:

V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014), 39.

[٣٩] ترجمة من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), 134.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ج- طريقة جمع البيانات

جمع البيانات هي خطوة مهمة جدًا في البحث، حتى يتحتّم الدقّة للاكتساب على بيانات جيدة وصحيحة.[٤٠] في هذه الحالة، يستخدم الباحث العديد من المصدر البيانات وتقنية جمع البيانات للاكتشاف المعلومات المطلوبة. واما جمع البيانات في هذا البحث كما يلي:

١- الملاحظة

الملاحظة هي رقابة. الملاحظة في هذا البحث يعني ملاحظة نشاط الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو عندما يتم عملية نشاط التعليم ليعاير رتبة النشاط وشراكة كل الطلاب في تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. تضمن هذه الورقة الملاحظة على العناصر التي سيتم ملاحظتها أثناء عملية التعليم. واما هذا البحث، يستخدم ورقة ملاحظة الطلاب. يستخدم الباحث هذه الورقة ملاحظة الطالب لمعرفة نشاط الطالب في عملية التعليم ولجمع البيانات عن تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. ملىء هذه الورقة على المراقب وتنفيذها أثناء التعليم. وفي هذه الملاحظة، يعمل الباحث في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣.

٢- المقابلة

يستخدم المقابلة في هذا البحث يعني لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو، بهدف تقوية بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي ولجمع البيانات عن مهارة الكتابة لطلاب الفصل

---

[٤٠] ترجمة من:

Pudji Muljono H. Djaali, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2008), 16.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* وترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وبعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. وفي هذه المقابلة، يعمل الباحث في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣

٣- الاختبار

تواجد نوعان من الاختباران التي تستخدم في هذه الدراسة وهما:

(أ) الاختبار القبلي (*pretest*)

الاختبار القبلي (*pretest*) هو السؤال الذي يطرحها المعلم قبل بدء الدرس. وأما في هذا البحث، يستخدم الاختبار القبلي (*pretest*) ليعاير مهارة كتابة الطلاب عن كتابة التركيب عن الجملة الفعلية وتركيب الجملة المفيدة تضمن على الجملة الفعلية قبل ان يهب المعاملة يعني تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* ولجمع البيانات عن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. وفي هذا الاختبار القبلي (*pretest*) ، يعمل الباحث في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣

(ب) الاختبار البعدي (*posttest*)

الاختبار البعدي (*posttest*) هو شكل السؤال الذي يطرحها المعلم عند نقل المادة إلى الطلاب. وأما في هذا البحث، يستخدم الاختبار البعدي (*posttest*) بعد أن يهب المعاملة يعني تطبيق طريقة التعليم

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* ليعاير مهارة كتابة الطلاب عن كتابة التركيب عن الجملة الفعلية وتركيب الجملة المفيدة تضمن على الجملة الفعلية لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو ولجمع البيانات عن ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. وفي هذا الاختبار البعدي (*posttest*)، يعمل الباحث في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣

٤- الوثائق

الوثائق في هذا البحث يعني لجمع البيانات عن بيانات خطة تنفيذ التعليم (RPP) والحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) و تخطيط (SILABUS) ودرجة الطالب من الاختبار القبلي والبعدي والصور عند يجريه البحث باستخدم تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* من البداية إلى النهاية. وفي هذا الوثائق، يعمل الباحث في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣ حتي نهاية البحث

د- بنود البحث

بنود البحث هو أداة أو وسيلة ليعاير التأثير المختلف بين متغير بمتغير آخر.[٤١] يستخدم هذا بنود البحث ليكتسب المعلومات عن ترقية مهارة الكتابة الطلاب في تعليم اللغة العربية قبل وبعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

[٤١] ترجمة من:

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 146.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وأما هذا بنود البحث فكما يلي:

١- ورقة الملاحظة

ورقة الملاحظة في هذا البحث يعني يستخدم كأداة في جمع المعلومات أثناء عملية التعليم على الطلاب. (كالمرفق)

٢- ورقة الدليل المقابلة

دليل المقابلة في هذا البحث يعني المتعلقة بعملية التعليم باستخدم طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. (كالمرفق)

٣- سؤال الاختبار

سؤال الاختبار في هذا البحث يعني مهارة الكتابة اللغة العربية عن تركيب في جملة الفعلية الذي يعطي إلى الطلاب أثناء عملية الاختبار القبلي (*pretest*) والاختبار البعدي (*posttest*). (كالمرفق)

٤- ورقة الوثائق

ورقة الوثائق في هذا البحث هو يشتمل على جدول جمع البيانات المطلوبة عند البحث. (كالمرفق)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

هـ- طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات في هذا البحث، استخدم الباحث تحليل الإحصائي الوصفي وتحليل الإحصائي الاستنتاجي من البيانات التي تم الحصول عليها. البيانات التي جمعها في شكل درجة الاختبار القبلي (*pretest*) وقيمة الاختبار البعدي (*posttest*) وحصيلة الملاحظة وحصيلة المقابلة ثم مقارنة. وأما خطوات تحليل البيانات في هذا البحث فهي كالتالي:

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١- تحليل الإحصائي الوصفي

يُستخدم الإحصائي لتحليل البيانات من خلال وصف أو يوضح البيانات التي جمعها أثناء عملية البحث والكمي. وأما خطوات التجميع من خلال هذا التحليل فيما يلي:

(أ) المتوسطة (*mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n}$$

(ب) النسبة المئوية (*persentase*) درجة المتوسطة (*mean*)

$$\mathrm{P} = \frac{f}{n} \mathrm{x}\ 100\ \%$$

البيان:

P = النسبة المئوية

f = يبتغى التردد المئوية

n = جملة البيانات

في هذا التحليل، يحدد الباحث ترقية القدرة الطالب في مهارة الكتابة بمنهاج من سوهارسيمي أريكونطو فيما يلي:[٤٢]

النتيجة	التقدير
١٠٠-٨٥	ممتاز
٨٤-٧١	جيد جدا
٧٠-٦١	جيد
٦٠-٤١	ناقص
٤٠-٠	ضعيف

[٤٢] ترجمة من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 146.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٢- تحليل الإحصائي الاستنتاجي

في استعمال هذا الإحصائي الاستنتاجي، أما يستخدم الباحث تقنية الإحصائية t (uji t). بالمرحلة الرمزه كالتالية:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

البيان:

Md = المتوسطة (*mean*) من اختلاف الاختبار التمهيدي و الاختبار البعدي

x_1 = النتيجة من قبل المعاملة الاختبار القبلي (*pretest*)

x_2 = النتيجة من بعد المعاملة الاختبار البعدي (*posttest*)

d = انحراف كل موضوع

$\sum x^2 d$ = جملة التربيعيّ الانحراف

N = موضوع على العينة

وقبل أن يعمل الاختبار t (uji t) لمعرفة تأثير البيانات، يعمل الباحث اختبار الحالة الطبيعية. يستخدم اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات المراد اختبارها طبيعية أم غير طبيعية. فيه يلي رمز اختبار الحالة الطبيعية:

Xi = أرقام في البيانات

F(x) = الاحتمال التراكمي العادي

S(x) = الاحتمال التراكمي الترجي

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وأما فيما يلي خطوات اختبار الفرضية فيما يلي:

H_0 = عدم ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

H_1 = وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

(أ) يبتغي "Md" بيستخدم الرمز:

$$\text{Md} = \frac{\sum d}{N}$$

البيان:

Md = المتوسطة (*mean*) من اختلاف الاختبار القبلي والاختبار البعدي

$\sum d$ = جملة من *gain* (*posttest-pretest*)

N = موضوع على العينة

(ب) يبتغي "$\sum x^2 d$" بيستخدم الرمز:

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

البيان:

$\sum x^2 d$ = جملة التربيعيّ الانحراف

$\sum d$ = جملة من *gain* (*posttest-pretest*)

N = موضوع على العينة

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(ج) يحدد "t_{Hitung}" بيستخدم الرمز:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

البيان:

Md = المتوسطة (*mean*) من اختلاف الإختبار القبلي والإختبار البعدي

x_1 = النتيجة من قبل المعاملة الاختبار القبلي (*pretest*)

x_2 = النتيجة من بعد المعاملة الاختبار البعدي (*posttest*)

D = انحراف كل موضوع

$\sum x^2 d$ = جملة التربيعيّ الانحراف

N = موضوع على العينة

(د) تحديد قواعد أو معايير اتخاذ القرار الفرضية فيما يلي:

(١) إذا $t_{\text{Tabel}} > t_{\text{Hitung}}$ ففرضية H_0 مرفوض، وفرضية H_1 مقبول. الاستنتاج يعني وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

(٢) إذا $t_{\text{Tabel}} < t_{\text{Hitung}}$ ففرضية H_0 مقبول، وفرضية H_1 مرفوض. الاستنتاج يعني عدم ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

يبتغي t_{Tabel} باستخدام جدول توزيع t مع المستوى أهمية "$\alpha = 0.05$ dan $dk = N - 1$"

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(هـ) يخلق الإستنتاج، هل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يؤثر على ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الرابع
البحث الميداني

أ- الفصل الأول : لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو

١- هوية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو

رقم	وجه	البيان
١	اسم المدرسة	المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو
٢	العنوان	الشارع رايا تاريك، رقم ٢٣٤، مونغون، تاريك، سيدووارجو
٣	رقم الهاتف	٠٣١٨٩٧٣٩٩٠
٤	حالة المدرسة	الإسلامية الحكومية
٥	شهادة المدرسة	أ
٦	NPSN	٢٠٥٨٢٢١٢
٧	NSM	١٢١١٣٥١٥٥٠٠١
٨	تاريخ التأسيس	١٩٧٧
٩	رئيس المدرسة	الدكتوراندوس جوماكير الماجستير
١٠	ملكية الأراضي	حق الامتلاك
١١	مساحة الأراضي	٧٢٨٩ مترا مربعا
١٢	مساحة البناء	٢٨٠٠ مترا مربعا (طابقين)
١٣	وقت المدرسة	الساعة ٠٧،١٥ — ١٤،٢٠

٢- رؤية ورسالة المدرسة

تأسست مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو على القيمة الأساسية:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

(أ) رؤية المدرسة

"برع في امتاق (IMTAQ) والتكنولوجيا (IPTEK) وشخصية فاضلة"

(ب) رسالة المدرسة

(١) ترقية الإيمان والتقوى الى الله تعالى من خلال غرس الفاضلة وبرنامج النشاط الديني

(٢) يحقق ان تطور منهج التعليم يتضمن ٨ معيار التربية

(٣) يحقق ان تنفيذ التعليم النشط والمبتكر والإبداعي والفعال والممتع بنهج علمي (SCIENTIFIC)

(٤) ترقية منجز الأكاديمية وغير الأكاديمية

(٥) ترقية موقف الصدق والانضبط والاهتمّ والمؤدب وثقة بالنفس في تفاعل مع بيئة الاجتماعي والطبيعي

(٦) يحقق التعليم وتطور الذات اتّحد بتربية البيئي الحياتي و P4GN (المنع والاستئصال وسوء الاستعمال وترويج غير المشروع بالمخدرات)

(٧) يحقق شخصية أعضاء المدرسة الفاضلين والنظافة من المخدرات والإهتمام بالمحافظة على وظيفة البيئة

(٨) يحقق بيئة مدرسة نظيفة وجميلة ومريحة لمنع التلوّث والأضرار البيئة

٣- الهيكل التنظيمي

الهيكل التنظيمي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو، تنظيمه بشكل جيد. ابتداء من لجنة المدرسة ورئيس المدرسة ورئيس الإدارة ومحاسب والطاقم الإداري ونائب رئيس الطلاب ونائب رئيس المناهج ونائب

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

رئيس العلاقات العامة ونائب رئيس البنية التحتية ورئيس فريق تطوير المدرسة والمدرس والمنشورات ورئيس المختبر ورئيس المكتبة ومجلس الطلاب والطلاب وبواب والأخَر. لتفصيله، توجد في الصورة (كالمرفق).

٤- أحوال الطلاب المدرسة

عدد الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو في السنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ – ٢٠٢٢/٢٠٢٣ هي ٦٧٨ طالبا. وأما عدد في الفصل الثامن في السنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ – ٢٠٢٢/٢٠٢٣ هي ٤٧٠ طالبا. لتفصيله، توجد في اللوحة (كالمرفق).

٥- أحوال الوسائل البناية المدرسة

أحوال الوسائل البناية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو صيانته بشكل جيد، كما يلي: يملك عمارة ١ وحدة، موقع دائم، يملك أحوال العمارة الستراتيجية. تفصيل أحوال العمارة: ١ غرفة رئيس المدرسة، ٢١ غرفة المذاكرة، ١ غرفة المدرسين، ١ المكتبة، ١ معمل الكمبيوتر، ٣٥ حمام الطلاب، ١ غرفة الوسائط المتعددة، ١ مسجد والأخَر. لتفصيله، توجد في اللوحة (كالمرفق).

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ب- الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها

١- مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.[٤٣]

استند إلى نتائج البحث عن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو الذي عمل في يوم الاثنين

[٤٣] يعمل الباحث البحث لمعرفة مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يعني في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١٤ مارس ٢٠٢٣. فتواجد على البيانات التي جمع من خلال بنود البحث، حتى يعرف الباحث نتائج البحث عن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* .

ولمعرفة مهارة كتابة الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*، يستخدم الباحث الإختبار القبلي (*pretest*) بعدد الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يعني ٣١ طالبا.

وأما نتائج الاختبار القبلي (*pretest*) فكما يلي:

اللوحة (٤,١)

نتائج الاختبار القبلي (*pretest*)

رقم	أسماء الطلاب	الجوانب المقررة				الجملة	المجموعة
		١	٢	٣	٤		
١	الديندا أوليا رمضاني	٤	٣	٣	٣	١٣	٦٠
٢	جيلسيا بوتري أميليا	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥
٣	دافينا دوي بريسكا	٢	٢	٢	٢	٨	٤٠
٤	ديفالين ناتانيا سلسبيلا	٣	٣	٣	٣	١٢	٦٠
٥	فايدا نوريفات	٢	٣	٣	٢	١٠	٥٠
٦	فانيسا عميدية الزهرة	٢	١	٢	٢	٧	٣٥
٧	فيليسيا أماندا	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥
٨	هيلدا أفريليا بوتري	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٩	امرأة الحسنة	٢	٢	٣	٢	٩	٤٥
١٠	امرأة النجواة	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥
١١	عناية الحُسنة	٣	٣	٢	٢	١٠	٥٠
١٢	كافكا نفيسة	٢	٢	٣	٢	٩	٤٥
١٣	لونا جوليانتي	٤	٣	٣	٢	١٢	٦٠
١٤	لُطفينة بوتري أولي	١	١	٢	٢	٦	٣٠
١٥	مَوار سيكار ساري	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥
١٦	ميسيفة نزوى زاليا	٢	٢	٣	٢	٩	٤٥
١٧	نبيلة عليفة زلفى	٣	٣	٣	٢	١١	٥٥
١٨	ناديا أنيدا فيجيانتي	٤	٤	٢	٢	١٢	٦٠
١٩	نوار العزيزية	٣	٣	٢	١	٩	٤٥
٢٠	نزليرا موليداةُ فطرية	٤	٣	٣	٢	١٢	٦٠
٢١	نيفاندا أبريليا بوتري	٢	٢	٣	٢	٩	٤٥
٢٢	بريسكا زولياردي	٤	٣	٣	٢	١٢	٦٠
٢٣	ريجاجيستيان هاريانو	٣	٣	٣	٣	١٢	٦٠
٢٤	شبيرة نيلة حسن	٢	٢	١	١	٦	٣٠
٢٥	ستي نور هداية	٢	٢	٣	٢	٩	٤٥
٢٦	شفيرا اوكتا فطريانة	٢	٢	٢	٢	٨	٤٠
٢٧	تارا ديفا أديستي	٣	٢	٢	٢	٩	٤٥
٢٨	تزكية الفوزية	٤	٣	٢	٢	١١	٥٥
٢٩	ثانية نور مولدية	٤	٣	٣	٢	١٢	٦٠
٣٠	زافيرة عائشة أنتا سافيتري	٢	٢	٢	٢	٨	٤٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٣١	زي ايديال ب كومالاساري	٣	٣	٣	٣	١٢	٦٠
	المجموعة						١٥٥٥
	المتوسطة						٥٠,١٦

البيان عن الجوانب المقررة:

١- دقة اختيار المفردات: ١-٥

٢- دقة ترتيب المفردات : ١-٥

٣- دقة مناسبة الجملة : ١-٥

٤- دقة القواعد : ١-٥

٥- درجة الأقصى من الجوانب المقررة : ٢٠

٦- درجة الحد الأدنى من الجوانب المقررة : ٤

٧- حساب الدرجة النهائية في مقياس ٠ - ١٠٠ يعنى كما يلي:

الدرجة النهائية

من هذه اللوحة عرفنا أن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يعني منخفضة، لأن بعض نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) تحت معيار النتيجة. وأما عدد حصلوا الطلاب على النتيجة ٨٥-١٠٠ يعني غائب، والنتيجة ٧١-٨٤ يعني غائب، والنتيجة ٦١-٧٠ يعني غائب، والنتيجة ٤١-٦٠ يعني ٢٩ طالبا، والنتيجة ٠-٤٠ يعني ٢ طلاب.

ولمعرفة المتوسطة (*mean*) لدرجة الإختبار القبلي (*pretest*) من مهارة الكتابة طلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يستطيع ان ينظر من خلال اللوحة كما يلي:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

اللوحة (٤,٢)

حساب ليبتغى المتوسطة (*mean*) درجة الاختبار القبلي (*pretest*)

X	F	F.X
٣٠	٢	٦٠
٣٥	١	٣٥
٤٠	٣	١٢٠
٤٥	٧	٣١٥
٥٠	٢	١٠٠
٥٥	٧	٣٨٥
٦٠	٩	٥٤٠
الجملة	٣١	١٥٥٥

من البيانات أعلاه يستطيع ان يعرف درجة من $\sum fx$ من : ١٣٣٠، بينما درجة N هو ٣١. لذلك يستطيع ان تواجد درجة المتوسطة (*mean*) درجة كما يأتي:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n}$$

$$= \frac{١٥٥٥}{٣١}$$

$$= ٥٠,١٦$$

من نتائج الحساب السابق، توجد درجة المتوسطة (*mean*) من الإختبار القبلي (*pretest*) طلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يعنى ٥٠,١٦. ومؤسّسا على ما

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

قال سوهارسيمي أريكونطو، فبيانات الاختبار القبلي (*pretest*) لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يستطيع ان ينظر على اللوحة ما يلي:[٤٤]

اللوحة (٤,٣)

مستوى اتقان المادة الاختبار القبلي (*pretest*)

رقم	النتيجة	التقدير	عدد الطلاب	النسبة المئوية
١	١٠٠-٨٥	ممتاز	-	-
٢	٨٤-٧١	جيد جدا	-	-
٣	٧٠-٦١	جيد	-	-
٤	٦٠-٤١	ناقص	٢٩	%٩٤
٥	٤٠-٠	ضعيف	٢	%٦
المجموع			٣١	%١٠٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

استند إلى البيانات من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) ، فلخص الباحث أن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يكون في رتبة "ناقص". هذا بالنظر إلى النسبة المئوية من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يكون في رتبة "ناقص" يعني ٩٤%، والنسبة المئوية من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) في رتبة "ضعيف" يعني ٦ . %يظهر من البيانات المذكورة، لخص الباحث أن كثيرا

[٤٤]ترجمة من:

Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 146.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

من كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة ناقص وضعيف ليرتب الكلمات وكون جملاً مفيدةً.

بجانب ذلك، استنتاج الباحث بأن مهارة كتابة الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يعني ناقص وضعيف، إضافة إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو هو ٧٥، أن متوسط قيمة الطلاب من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) يعني منخفضة بالنتيجة ٤١-٦٠ يعني ٢٩ طالبا، والنتيجة ٠-٤٠ يعني ٢ طلاب.

بجانب ذلك أيضا، استند إلى مؤشر مهارة الكتابة مثل ما قال أحمد رطامي في المجلته، يعني أن يعتبر الطلاب تملك مهارة الكتابة بشكل حدّ أقصى إذا حققوا الطلاب ٦ مؤشر مهارة الكتابة. بينما من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*)، حقق الطلاب ٢ مؤشر مهارة الكتابة يعني رتب الكلمات في جمل ورتب الجمل في فقرات. لذلك، يجب على المدرسة لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

٢- تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو[٤٥]

يطبّق الباحث طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو الذي عمل في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣. وقبل أن يطبّق الباحث طريقة التعليم

[٤٥] يطبّق الباحث طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو الذي عمل في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*، يعمل الباحث الإختبار القبلي (*pretest*) في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣.

وأما خطوات الإختبار القبلي (*pretest*) في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣ لمعرفة مهارة الكتابة الطلاب في الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل أن يطبّق الباحث طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* فكما يأتي:[٤٦] (١) في الأنشطة المقدمة، يسلّم الباحث على الطلاب ثم يقرأ الدعاء معا. وللتأكيد من حضور الطلاب يدعوا الباحث الطلاب بكشف الحضور. ثم يسأل الباحث عن حال الطلاب بيقول "كيف حالكم؟" ويجيب الطلاب "الحمد لله نحن بخير وعافية". ثم يشرح الباحث عن أهداف تعليم مهارة الكتابة وأنشطة التعليم وفوائد في الحياة. (٢) وفي الأنشطة الرئيسية، يشرح الباحث الدرس هذا اليوم عن "المهنة والمصدر الصريح".يعطى الباحث المادة في شكل فيديو عن المهنة والمصدر الصريح. وبعد ذلك، ناقش الطلاب مع المجموعات التي وزعها الباحث. ثم يعطي الباحث الإختبار القبلي (*pretest*) من خلال الأوراق عن أسئلة الإختبار القبلي (*pretest*) لمعرفة مهارة الكتابة الطلاب في الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. (٣) في الأنشطة النهائية، يكرر الباحث الدراسة بالتلحيص مع الطلاب. ثم يختم الباحث التعليم والبحث بقراءة "الحمد لله" والدعاء معا. ثم سلّم على الطلاب.

وأما خطوات طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣ لترقية مهارة الكتابة

[٤٦] يعمل الباحث الاختبار القبلي (*pretest*) في يوم الاثنين ١٤ مارس ٢٠٢٣ لمعرفة مهارة الكتابة الطلاب في الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل أن يطبّق الباحث طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

بمادة "المهنة والمصدر الصريح" تتكوّن من خمس خطوات فمنها تحضير لجلسة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* ويبيّن المفهوم من موضوع التعليم وجلسة اللعب وتلخيص المعرفة وجلسة التقويم. والتفصيل من خمس خطوات كما يأتي:

(أ) الأنشطة المقدمة

يدخل الباحث إلى الفصل الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. قبل ذلك، يختار ويحضير الباحث وسيلة *worldwall.net* نوع *wordwall unjumble, group sort* بمادة اللغة العربية عن المهنة. وبعد ذلك، يسلّم الباحث على الطلاب ثم يقرأ الدعاء معا. وللتأكيد من حضور الطلاب يدعوا الباحث الطلاب بكشف الحضور. ثم يسأل الباحث عن حال الطلاب بيقول "كيف حالكم؟" ويجيب الطلاب "الحمد لله نحن بخير وعافية". وثم يشرح الباحث عن أهداف تعليم مهارة الكتابة وأنشطة التعليم وفوائد في الحياة.

(ب) الأنشطة الرئيسية

وفي هذه الأنشطة الرئيسية، يشرح الباحث الدرس هذا اليوم عن "المهنة".يعطى الباحث المادة في شكل فيديو عن المصدر الصريح. وبعد ذلك، ناقش الطلاب مع المجموعات التي وزعها الباحث. ثم جلسة اللعب. وبعد ذلك، يشرح الباحث مفهوم اللعبة وكيفية تشغيلها. ثم يعطي الباحث الإختبار البعدي (*posttest*) عن مهارة الكتابة بمادة "المهنة والمصدر الصريح" بتطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. وأما الإختبار

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

البعدي (*posttest*) فكما يلي: (١) رتب الكلمات الأتية لتكون جملة واحدة مفيدة، (٢) لاحظ الصورة ثم كون خمس جمل.

وأما تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* فكما يلي: افتح الباحث كمبيوتر/ هاتف متصل بالإنترنت، واكتب *worldwall.net*، ثم سيظهر *sigh up* كليك *sigh up*، ثم اختار *create activity*. يوجد الكثير من المحتوى في *create activity* لاختيار لعبة، هل يريد فتح الصندوق أو شيء آخر. ثم اكتب في *activity title*. ثم محتوى الأسئلة والأجوبة ، واكتب *keyword*، ثم *definition* محتوى وفقًا بموضوع التعليم. وبعد الانتهاء من كتابة الأسئلة والأجوبة، كليك *share* الى *my student*. سيظهر عنوان ارتباطه منفردا، ثم انسخه وشاركه كرابط أرشيف للعبة التعليمية. ثم يفتح الطلاب هاتف، ثم كليك الرابط الذي شاركه الباحث. ثم قبل أن يبدأ الطلاب اللعبة مع التطبيق أو سيلة *worldwall.net*، يكتب الطلاب بشكل فردي اسمهم الكامل. يستطيع الطلاب بدء اللعبة بكليك *start*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

(ج) الأنشطة النهائية

في هذه الأنشطة النهائية، توجد جلسة التقويم. سيتمكن الطلاب من رؤية نتائج الإختبار البعدي (*posttest*) عن مهارة الكتابة بمادة "المهنة والمصدر الصريح" مباشرة. لأن في هذه ميزة النظام وسيلة *worldwall.net* هي يمكنه حسابه وإظهار نتائج الإختبار بدقة. وبعد ذلك، يكرر الباحث الدراسة بالتلحيص مع الطلاب. ثم يختم الباحث التعليم والبحث بقراءة "الحمد لله" والدعاء معا. ثم سلّم على الطلاب.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

استند إلى نتائج ملاحظة نشاط الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو في يطبق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣، يعني كما يلي: كانت تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* تجرى جراية تامّة وجيدة. لأنه مطابق بخطوات تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*. مثل ما قال نور حياة وسيرلي رزكي وهايو إيكا في المجلته، يعني أن يطبق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* تجرى جراية جيدة إذا حقق الطريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) ٤ جوانب يعني: التحضير لجلسة التعلم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) ويبيّن مفهوم من موضوع التعليم وجلسة اللعب وجلسة التقويم. وفي هذا البحث، استوفيت معايير تطبيق الطريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

٣- ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.[٤٧]

ولمعرفة ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*، وجد الباحث

[٤٧] يعمل الباحث البحث لمعرفة مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يعني في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

نتائج البحث من ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* من خلال المقابلة والوثائق والإختبار البعدي (*posttest*).

ونتائج البحث من خلال المقابلة بالطلاب في يوم الاربعاء ١٥ مارس ٢٠٢٣ عن ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* هي يشعر الطلاب بالإختلف بين أن قبل وبعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* الذي يوجد في البداية الرتيبة، وبعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يصبح التعليم ممتعا لأن التعليم أثناء اللعب. والطلاب بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة*worldwall.net*، يشعر الطلاب سهولا في تكوين الكلمات والجمل فى اللغة العربية، وقد ثبت ذلك عند نظر الطلاب نتائج نتائج الإختبار البعدي (*posttest*) عن مهارة الكتابة بمادة "المهنة والمصدر الصريح" مباشرة. بجانب ذلك، ليس فقط تشعر السعادة في تعمل على الإختبار البعدي (*posttest*) بتطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لكن تشعر أيضا مفيدة لتعمل على الإختبار البعدي (*posttest*)، حتى أكثر حماسا ويريد أن يزيد الطلاب علي الأسئلة الأكثرة. ومن نتائج الوثائق، يجمع الباحث بيانات عن عدد الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وأحوال الوسائل البناية في المدرسة

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وبيانات عن خطة تنفيذ التعليم والوثائق عملية البحث والأخَر. ولتفصيله، توجد في اللوحة والصورة (كالمرفق).

ونتيجة الإختبار البعدي (*posttest*) أو اختبار الطلاب بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في اللوحة التالية:

اللوحة (٤,٤)

نتائج الإختبار البعدي (*posttest*) لطلاب الفصل الثامن (هـ)

رقم	أسماء الطلاب	الجوانب المقررة				الجملة	المجموعة
		١	٢	٣	٤		
١	الديندا أوليا رمضاني	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢	جيلسيا بوتري أميليا	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٣	دافينا دوي بريسكا	٣	٣	٥	٥	١٦	٨٠
٤	ديفالين ناتانيا سلسبيلا	٣	٣	٣	٣	١٢	٦٠
٥	فايدا نوريفات	٣	٢	٢	١	٨	٤٠
٦	فانيسا عميدية الزهرة	٣	٢	٤	٤	١٣	٦٥
٧	فيليسيا أماندا	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٨	هيلدا أفريليا بوتري	٣	٣	٣	٣	١٢	٦٠
٩	امرأة الحسنة	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
١٠	امرأة النجواة	٤	٣	٥	٥	١٧	٨٥
١١	عناية الحُسنة	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
١٢	كافكا نفيسة	٣	٣	٥	٥	١٦	٨٠
١٣	لونا جوليانتي	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
١٤	لُطفينة بوتري أولي	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١٥	مَوار سيكار ساري	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
١٦	ميسيفة نزوى زاليا	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
١٧	نبيلة عليفة زلفى	٣	٣	٥	٥	١٦	٨٠
١٨	ناديا أنيدا فيجيانتي	٣	٣	٥	٥	١٦	٨٠
١٩	نوار العزيزية	٣	٣	٥	٥	١٦	٨٠
٢٠	نزليرا موليداةُ فطرية	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢١	نيفاندا أبريليا بوتري	٣	٢	٤	٤	١٣	٦٥
٢٢	بريسكا زولياردي	٥	٤	٥	٥	١٩	٩٥
٢٣	ريجاجيستيان هاريبانو	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢٤	شبيرة نيلة حسن	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢٥	ستي نور هداية	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢٦	شفيرا اوكتا فطريانة	٣	٢	٤	٤	١٥	٧٥
٢٧	تارا ديفا أديستي	٣	٢	٥	٥	١٥	٧٥
٢٨	تزكية الفوزية	٣	٣	٤	٤	١٤	٧٠
٢٩	ثانية نور مولدية	٤	٤	٥	٥	١٨	٩٠
٣٠	زافيرة عائشة أنتا سافيتري	٤	٣	٥	٥	١٧	٨٥
٣١	زي ايديال ب كومالاساري	٣	٢	٤	٤	١٣	٦٥
	المجموعة						٢٣٠٥
	المتوسطة						٧٤,٣٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

من هذه اللوحة عرفنا أن بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* ويجد ترقية من نتائج الإختبار البعدي (*posttest*)، لأن حصلوا الطلاب النتيجة على معاير النتيجة. ونتائج الطلاب الذين حصلوا على النتيجة ٨٥-١٠٠ يعني ٤ طلاب، والنتيجة ٧١-٨٤ يعني ٢٠ طالبا، والنتيجة ٦١-٧٠ يعني ٤ طلاب، والنتيجة ٤١-٦٠ يعني طالبين، والنتيجة ٠-٤٠ يعني واحدا طالبا. عدد مجموعة نتيجة يعني ٢٣٠٥ بمتوسطة نتيجة يعني ٧٤,٣٥.

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

اللوحة (٤,٥)

عن تفصيل النتائج في الإختبار البعدي (*posttest*) من ناحية التقدير النسبة المئوية

رقم	النتيجة	التقدير	عدد الطلاب	النسبة المئوية
١	٨٥-١٠٠	ممتاز	٤	%١٣
٢	٧١-٨٤	جيد جدا	٢٠	%٦٥
٣	٦١-٧٠	جيد	٤	%١٣
٤	٤١-٦٠	ناقص	٢	%٦
٥	٠-٤٠	ضعيف	١	%٣
المجموع			٣١	%١٠٠

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ظهرت النتائج من اللوحة السابقة أن نتائج مهارة الكتابة في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني في رتبة " ممتاز" يعني ١٣%، منهم يحصلون على رتبة "جيد جدا" في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني ٦٥%، منهم يحصلون على رتبة رتبة "جيد" في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني ١٣%، منهم يحصلون على رتبة "ناقص" في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني ٦%، منهم يحصلون على رتبة "ضعيف" في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني ٣%.

وبعد أن نظر الباحث إلى نتيجة الإختبار القبلي (*pretest*) والإختبار البعدي (*posttest*)، أن القيمة للاختبار البعدي (*posttest*) أجيد من قيمة الإختبار القبلي (*pretest*) وجد الباحث فرقا بينهما. وتحليل البيانات من الإختبار القبلي *pretes*) والإختبار البعدي (*posttest*)، كما يلي:

اللوحة (٤,٦)

تحليل البيانات من الإختبار القبلي (*pretest*) والإختبار البعدي (*posttest*)

رقم	أسماء الطلاب	النتائج		Y-D=X	D^2
		قبل (Y)	بعد (X)		
١	الديندا أوليا رمضاني	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٢	جيلسيا بوتري أميليا	٥٥	٧٥	٢٠	٤٠٠
٣	دافينا دوي بريسكا	٤٠	٨٠	٤٠	١٦٠٠
٤	ديفالين ناتانيا سلسبيلا	٦٠	٦٠	٠	٠
٥	فايدا نوريفات	٥٠	٤٠	−١٠	١٠٠
٦	فانيسا عميدية الزهرة	٣٥	٦٥	٣٠	٩٠٠
٧	فيليسيا أماندا	٥٥	٧٥	٢٠	٤٠٠
٨	هيلدا أفريليا بوتري	٥٥	٦٠	٥	٢٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٩	امرأة الحسنة	٤٥	٧٥	٣٠	٩٠٠
١٠	امرأة النجواة	٥٥	٨٥	٣٠	٩٠٠
١١	عناية الحُسنة	٥٠	٧٥	٢٥	٦٢٥
١٢	كافكا نفيسة	٤٥	٨٠	٣٥-	١٢٢٥
١٣	لونا جوليانتي	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
١٤	لُطفينة بوتري أولي	٣٠	٧٥	٤٥	٢٠٢٥
١٥	مَوار سيكار ساري	٥٥	٧٥	٢٠	٤٠٠
١٦	ميسيفة نزوى زاليا	٤٥	٧٥	٣٠	٩٠٠
١٧	نبيلة عليفة زلفى	٥٥	٨٠	٢٥	٦٢٥
١٨	ناديا أنيدا فيجيانتي	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠
١٩	نوار العزيزية	٤٥	٨٠	٣٥	١٢٢٥
٢٠	نزليرا موليداةُ فطرية	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٢١	نيفاندا أبريليا بوتري	٤٥	٦٥	٢٠	٤٠٠
٢٢	بريسكا زولياردي	٦٠	٩٥	٣٥	١٢٢٥
٢٣	ريجاجيستيان هاريبانو	٦٠	٧٥	١٥	٢٢٥
٢٤	شبيرة نيلة حسن	٣٠	٧٥	٤٥	٢٠٢٥
٢٥	ستي نور هداية	٤٥	٧٥	٣٠	٩٠٠
٢٦	شفيرا اوكتا فطريانة	٤٠	٧٥	٣٥	١٢٢٥
٢٧	تارا ديفا أديستي	٤٥	٧٥	٣٠	٩٠٠
٢٨	تزكية الفوزية	٥٥	٧٠	١٥	٢٢٥
٢٩	ثانية نور مولدية	٦٠	٩٠	٣٠	٩٠٠
٣٠	زافيرة عائشة أنتا سافيتري	٤٠	٨٥	٤٥	٢٠٢٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

٣١	زي ايديال ب كومالاساري	٦٠	٦٥	٥	٢٥
مجموعة		١٥٥٥	٢٣٠٥	٧٥٠	٢٣٤٠٠

وبعد أن نظر الباحث إلى نتيجة الإختبار القبلي (*pretest*) والإختبار البعدي (*posttest*)، هذا يدل على تطوير كفاءة الطلاب في تدريس اللغة العربية بمهارة الكتابة. ووجد الفرق بين نتائج قبل وبعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

وبعد أن وجد الباحث البيانات من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) والإختبار البعدي (*posttest*)، فيها فرضيتان كما يلي:

(أ) الفرضية البدلية (H_1)

دلت الفرضية البدلية (H_1) أن فيها العلاقة بين تطبيق ووسيلة *worldwall.net* ومهارة الكتابة. الفرضية البدلية (H_1) في هذا البحث هي دلت وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

(ب) الفرضية الصفرية (H_0)

الفرضية الصفرية (H_0) في هذا البحث هي دلت عدم ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

ولمعرفة ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* واختبار الفرضية، استخدم الباحث رمز تقنية الإحصائية T (uji- *t*) أو (**test-T**). وقبل أن يعمل الاختبار

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

t (uji *t*) لمعرفة تأثير البيانات، يعمل الباحث اختبار الحالة الطبيعية. يستخدم اختبار الحالة الطبيعية لتحديد ما إذا كانت البيانات المراد اختبارها طبيعية أم غير طبيعية. في هذا البحث، يستخدم الباحث رمز *Liliefors*. وأما نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الإختبار القبلي (*pretest*) فكما يلي:

اللوحة (٤,٧)

نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الاختبار القبلي (*pretest*)

رقم	X	Z	F(z)	S(z)	[F(z)-S(z)]
١	٣٠	-2,1765	0,014759	0,774194	0,759434542
٢	٣٠	-2,1765	0,014759	0,774194	0,759434542
٣	٣٥	-1,63673	0,050844	0,193548	0,142704603
٤	٤٠	-1,09696	0,13633	0,967742	0,831411446
٥	٤٠	-1,09696	0,13633	0,967742	0,831411446
٦	٤٠	-1,09696	0,13633	0,967742	0,831411446
٧	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
٨	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
٩	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
١٠	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
١١	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
١٢	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
١٣	٤٥	-0,55718	0,288701	0,870968	0,582266742
١٤	٥٠	-0,01741	0,493054	0,354839	0,138215263
١٥	٥٠	-0,01741	0,493054	0,354839	0,138215263

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١٦	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
١٧	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
١٨	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
١٩	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
٢٠	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
٢١	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
٢٢	٥٥	0,52236	0,69929	0,903226	0,203935791
٢٣	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٤	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٥	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٦	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٧	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٨	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٢٩	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٣٠	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806
٣١	٦٠	1,062131	0,855912	1	0,14408806

المتوسطة	50,161290
الانحراف المعياري	9,263177
العد L	0,83141
الجدوال L	0,15913
معلومة	طبيعية

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وعلى معرفة البيانات رمز اختبار الحالة الطبيعية كان L.Hitung<L.Tabel هذه البيانات يتم توزيع بشكل طبيعي.

وأما نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الإختبار البعدي (*posttest*) فكما يلي:

اللوحة (٤,٨)

نتائج اختبار الحالة الطبيعية من الاختبار البعدي (*posttest*)

رقم	X	Z	F(z)	S(z)	[F(z)-S(z)]
١	٤٠	-3,47208	0,000258	0,451613	0,45135468
٢	٦٠	-1,45077	0,073421	0,193548	0,120127011
٣	٦٠	-1,45077	0,073421	0,193548	0,120127011
٤	٦٥	-0,94545	0,172215	0,967742	0,795526919
٥	٦٥	-0,94545	0,172215	0,967742	0,795526919
٦	٦٥	-0,94545	0,172215	0,967742	0,795526919
٧	٧٠	-0,44012	0,329924	0,290323	0,039601612
٨	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
٩	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٠	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١١	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٢	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٣	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٤	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٥	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٦	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

١٧	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٨	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
١٩	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
٢٠	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
٢١	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
٢٢	٧٥	0,065203	0,525994	0,903226	0,37723186
٢٣	٨٠	0,570529	0,715841	0,645161	0,070679288
٢٤	٨٠	0,570529	0,715841	0,645161	0,070679288
٢٥	٨٠	0,570529	0,715841	0,645161	0,070679288
٢٦	٨٠	0,570529	0,715841	0,645161	0,070679288
٢٧	٨٠	0,570529	0,715841	0,645161	0,070679288
٢٨	٨٥	1,075855	0,859004	0,741935	0,117068463
٢٩	٨٥	1,075855	0,859004	0,741935	0,117068463
٣٠	٩٠	1,581181	0,943082	0,935484	0,007597782
٣١	٩٥	2,086507	0,981534	1	0,018466375

المتوسطة	74,354839
الانحراف المعياري	9,894606
العد L	0,79553
الجدوال L	0,15913
معلومة	طبيعية

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

وعلى معرفة البيانات رمز اختبار الحالة الطبيعية كان L.Hitung<L.Tabel هذه البيانات يتم توزيع بشكل طبيعي.

وبعد ذلك، استخدم الباحث رمز تقنية الإحصائية T (uji- *t*) أو (**T**-**test**) كما يلي:

(أ) يبتغي "Md" بيستخدم الرمز:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{٧٥٠}{٣١}$$

$$= ٢٤,١٩$$

(ب) يبتغي "$\sum x^2 d$" بيستخدم الرمز:

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= ٢٣٤٠٠ - \frac{(٧٥٠)^٢}{٣١}$$

$$= ٢٣٤٠٠ - \frac{٥٦٢٥٠٠}{٣١}$$

$$= ٢٣٤٠٠ - ١٨١٤٥,١٦$$

$$= ٥٢٥٤,٨$$

(ج) يحدد "t_{Hitung}" بيستخدم الرمز:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

$$t = \frac{٢٤,١٩}{\sqrt{\frac{٥٢٥٤,٨}{٣١(٣١-١)}}}$$

$$t = \frac{٢٤,١٩}{\sqrt{\frac{٥٢٥٤,٨}{٩٣٠}}}$$

$$t = \frac{٢٤,١٩}{\sqrt{٥,٦٥}}$$

$$t = \frac{٢٤,١٩}{٢,٣٧}$$

$$t = ١٠,٢١$$

(د) يحدد "t_{Tabel}" :

ليطلب t_{Tabel} استخدم الباحث على جدول التوزيع t_{Tabel} بمستوى أهمية "$\alpha = 0.05 \text{ dan } dk = N - 1$" إذن ٣١−١ = ٣٠، فتواجد $t_{0.05}$ يعني ٢,٠٤.

بعد أن توجد t_{Hitung} يعني ١٠,٢١ و t_{Tabel} يعني ٢,٠٤ ، فهذا يدل على t_{Hitung} يعني ١٠,٢١ أكبر من t_{Tabel} يعني ٢,٠٤ فكانت الفرضية الصفرية (H_0) مردودة والفرضية البدلية (H_1) مقبولة، بمعنى وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

والتلخيص الذي يأخذه من هذا الباب أن تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يستطيع أن ترقي مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

بجانب ذلك، لخص الباحث بأن مهارة كتابة الطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو، إضافة إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو هو ٧٥، أن متوسط قيمة الطلاب من الإختبار البعدي (*posttest*) يعني أجيد من قيمة الإختبار القبلي (*pretest*) والحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو هو ٧٥ بالنتيجة ٨٥-١٠٠ يعني ٤ طلاب والنتيجة ٧١-٨٤ يعني ٢٠ طالبا.

بجانب ذلك أيضا، استند إلى مؤشر مهارة الكتابة مثل ما قال أحمد رطامي في المجلته، يعني أن يعتبر الطلاب تملك مهارة الكتابة بشكل حدّ أقصى، لأنه حققوا الطلاب ٦ مؤشر مهارة الكتابة. وأما بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو، فتواجد ٤ مؤشر مهارة الكتابة يعني يكتب صوت الكلمة أو الجملة أو النص المسموع أو المبصور ورتب الكلمات في جمل ورتب الجمل في فقرات ويجعل التأليف بحرّيّة. لذلك، يستطيع أن تُرقّي مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

الباب الخامس

الخلاصة

أ- نتائج البحث

وأما استنتاج من هذا البحث فكما يلي:

١- إن مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو قبل تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* في رتبة "ناقص"، لأن تظهر إلى النسبة المئوية من نتائج الإختبار القبلي (*pretest*) يعني ٩٤%. وكان ٢٩ من ٣١ طالبا يحصلون النتيجة ٤١-٦٠ . بجانب ذلك، حقق الطلاب ٢ مؤشر مهارة الكتابة من ٦ مؤشر مهارة الكتابة يعني رتب الكلمات في جمل ورتب الجمل في فقرات. لذلك، يجب على المدرسة لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو.

٢- تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو يعني أن يضمن في الأنشطة المقدمة و الأنشطة الرئيسية والأنشطة النهائية. وكانت تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* تجرى جراية تامّة وجيدة. لأنه مطابق بخطوات تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* واستوفيت معايير تطبيق الطريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) يعني: التحضير

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

لجلسة التعلم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) ويبيّن مفهوم من موضوع التعليم وجلسة اللعب وجلسة التقويم.

٣- إن تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* يستطيع أن تُرقّي مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. وكانت النتيجة أن t_{Hitung} يعني ١٠,٢١ أكبر من t_{Tabel} يعني ٢,٠٤ فكانت الفرضية الصفرية (H_0) مردودة والفرضية البدلية (H_1) مقبولة. بمعنى وجود ترقية مهارة الكتابة بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net* لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو. ومن ناحية التقدير النسبة المئوية، نتائج مهارة الكتابة في الإختبار البعدي (*posttest*) أحسن من الإختبار القبلي (*pretest*) ، متوسط يعني في رتبة " ممتاز" يعني ١٣ %ومنهم يحصلون على رتبة "جيد جدا" في الإختبار البعدي (*posttest*) يعني ٦٥%.بجانب ذلك، نتائج الإختبار البعدي (*posttest*) فوق الحد الأدنى من معايير الاكتمال (KKM) من مادة اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو وحقق الطلاب ٤ مؤشر مهارة الكتابة من ٦ مؤشر مهارة الكتابة. لذلك، توجد أن تُرقّي مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن (هـ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سيدووارجو بعد تطبيق طريقة التعليم القائم على اللعبة (*Game Based Learning*) بوسيلة *worldwall.net*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

ب- الاقتراحات

بعد يعمل الباحث البحث وتنفيذ التحليل ويرجو الباحث بالبحث أن يكون نافع لترقية عملية التعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة، يقترح الباحث كما يلي:

١- للمدرس اللغة العربية

وينبغي على المدرس أن تطبيق الوسيلة التعليمية جيدة ومتنوعة ومناسبة لأحوال الطلاب والمدرسة. حتى يشعروا الطلاب بالسهولة والسرور.

٢- للطلاب

وينبغي الطلاب أن يجهدوا وينشطوا لكتابة النص قبل اقامة عملية التعليم في بيونهم لمملرسة مهارة الكتابة لدبهم.

٣- للقارئين

ويرجوا الباحث أن ينال القارئين المعرفة النافعة بعد قراءة هذا البحث العلمي، خاصة على الوسيلة التعليمية.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

المراجع

أ- المراجع العربية

مالوف، لويس. ١٩٠٨. *المنجيد في اللغة والإعلام*، بيرت: المكتبة الشرقية.

طعيمة، رشدي. ٢٠٠٤. *الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية اعدادها- تطويرها-تقويمها*، القاهرة: دار الفكر العربي.

ورسوان ومنور، أحمد. ١٩٩٧. *قاموس المنور*، جوكجاكرتا فوستاكا.

احمد مدكور، على. ١٩٨٤. *تدريس فنون اللغة العربية*، الكويت: مكتب الفلاح.

معروف، محمود. ٢٩٩٢. *حصائص العربية*، البيروت – البنان: دانفايسكو.

مألوف، لويس. ١٩٨٨. *المنحد*، البيروت: دار المشرق.

عبد الله العالي، ناصر. والحميد عبد الله، عبد. ١٩٩١. *أسس إعداد الكتب لتعليمية لغير الناطقين بالعربية*، الرياض: دار الغالي.

احمد طعيمه، رشد. ١٩٨٩. *تعليم العربية لغير الناطقين بها*، مصر: جامعة المنصورة.

على رباعة، إبراهيم. ٢٠١٥. *مهارة الكتابة ونماذج تعليمها*، شبكة الألوكة.

صالح الشنطي، محمد. ١٩٩٥. *المهارات اللغوية : مدخل إلى خصائص اللغة العربية وفنونها*، المملكة العربية السعودية : دار الأندالس.

بن إبراهيم الفوزان، عبد الرحمن. ١٤٣١. *إضاءت لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*، العربية للجميع.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

عبد الرب النبي نور الدين، عبد. ١٩٨٩. *تعليم مهارة الكتابة*.

ب- المراجع الإندونيسية

Aminingsih, Siti. "Penggunaan Media Word Walls Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Pada Pembelajar Asing Tingkat Intermediate Wisma Bahasa Yogyakarta." *E-Tech*, 2013.

Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (2021): 1885–1896.

Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.

Djumingin, Sulastriningsih. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia: Teori Dan Penerapannya*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2017.

Effendi, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2017.

Fauqannuri, Ivanda Rahmi. "Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2022.

H. Djaali, Pudji Muljono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.

Hanifah, Umi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011.

Ilmiani, Ahmadi dan Aulia Mustika. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)*. Yogyakarta: RUAS MEDIA, 2020.

Indra Wihanry, Phie Chyan. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Tingkat." *JURNAL TEMATIKA* 3, no. 1 (2015): 47–52.

Junioviona, Ainnun Qaidhar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

dan Pembelajaran 3, no. 3 (2022): 609–616.

Kuraedah, Siti. "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Ta'dib Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2015): 82–98.

Nuri, Nafisa, Efrika Marsya Ulfa, Adinda Febi, Puspita Sari, and Fadhiatul Baryroh. "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9344–9355.

Putri, Fanny Mestyana. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan." UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2020.

Rathomi, Ahmad. "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam, TARBIYA ISLAMICA ISSN (p): 2303-3819-; ISSN (e):* 1 (2020): 1–8.

Safitri, Mutia, Nazliati, and Muhammad Nuh Rasyid. "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (June 30, 2022): 47–56.

Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara, 2002.

Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014.

Sutrisno. "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2016): 29–37.

Tarigan, Henri Guntur. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1986.

Usman, M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Wafiqni, Nafia, and Fanny Mestyana Putri. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan." *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 68–83.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id