الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

قد خصّ الله تعالى الإنسان من جميع مخلوقاته بالعقل أوّلا ثمّ القدرة على التعبير الصوتي أو يشعر ثانيا. فلذلك ثبّته على السيطرة في إدارة الحياة وصنعها وقيادتها وتطويرها وتسخيرها لخدمة حاجته واتّجاهاته. فاللغة مظهر من مظاهر السلوك البشري، وشأن من شؤون المجتمع. يتواصل بها الأفراد والمجتمع، وتنقل المعلومات من فرد إلى فرد آخر ومن مجتمع إلى مجتمع آخر.[١]

لقد اختلف العلماء القدماء والمحدثون في تعريف اللغة ومعرفة ماهيتها. وقد عرفت اللغة تعريفات عديدة وهي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم.[٢] وممن تعرف أنها ملكة في اللسان للعبارة عن المعاني، وهي في كل أمة بحسب اصطلاحاتها.[٣]

---

[١] محسن علي عطية، **مهارات الاتصال اللغوي وتعليمها**، الطبعة الأولى (الأردن: دار المناهج للنشر والتوريع، ٢٠٠٨)، ص. ١٦.

[٢] محمود فه مي حجازي، **مدخل في علم اللغة** (القاهرة: دار قباء للطباعة، ١٩٩٨)، ص. ١٠.

[٣] زكريا إسماعيل، **طرق تدريس اللغة العربية** (مصر، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، ١٩٩١)، ص. ٢٧.

احتلّ تعليم اللغة العربية محلّة كبيرة بين القدماء والمحدثين لما لها من دور في حياة الأمة، وحفظ وراثتها، وتوحيد أبنائها، ولما لها من ميزات تجعلها أهلا للعناية والاهتمام. وبعد أن تطورت الحياة، وتعقدت في جميع مجالاتها، واختلط العرب بالعجم، وصارت تعلّم في مدارس العرب وكأنّها لغة أجنبية فصارت درس العربية يجرى بلهجات عامية من بلد آخر، بل من منطقة إلى أخرى في البلد الواحد.[٤]

كان في ظهور اللغة العربية كاللغة الأجنبية دور مهمّ للمجتمع الإندونيسي. وقد عُلّمت اللغة العربية في المدرسة الابتدائية إلى المستوى الجامعي. وإذا نرى من وظيفتها، صارت اللغة العربية آلة الاتّصال ووسيلة المعاملة العربية اليومية.[٥]

تعليم اللغة العربية هو عملية تعليمية تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز مهارات اللغة العربية، سواء بشكل إيجابيّ أو سلبيّ وتعزيز السلوك الإيجابيّ.[٦]

---

[٤] عطية، **مهارات الاتصال اللغوي وتعليمها**، ص. ٦٧-٦٨.

[5] Alam Budi Kusuma, *"Pendekatan Dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab,"* Jurnal Ihtimam 1, no. 1 (1 Juni 2018): 89, https://doi.org/10.36668/jih.v1i1.158.

[6] Ibid., p. 90.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

إنّ تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها هو مجموعة الإجراءات المتبعة لتمكين متعلّميها الذين ليست لغتهم الأصلية اللغة العربية من المكونات اللغوية والاتّصالية والثقافية وفهمها وتخزينها.[٧]

فتعليم اللغة العربية كلغة الأجنبية لغير الناطقين بغيرها ليس بأمر هيّن لأنّ في تعليمه مشكلات كثيرة. وهذه المشكلات تنقسم إلى قسمين وهي المشكلات اللغوية وغير اللغوية. كانت المشكلات اللغوية تدور حول ما يتعلّق في طبيعة اللغة من نظام صوتيّ ونظام صرفي ونحوي وغير ذلك. وأمّا المشكلات غير اللغوية هي التي ليست لها العلاقة بطبيعة اللغة إلا أنّها تؤثر في تعليم اللغة منها المشكلة الاجتماعية والثقافية والنفسية والمعرفية وغير ذلك.[٨]

ولقد اهتمّت المعاهد الإسلامية بشؤون اللغة العربية وترقيتها، ومن تلك المعاهد الكثيرة اختارت الباحثة معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني، حيث جعل المعهد اللغة العربية لغة رسمية مستخدمة بكل اليوم. بنظر إلى رؤية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني إلى إعداد كوادر

---

[٧] علي عبد المحسن الحديبي، **معايير تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى**، الطبعة الأولى (الرياض: دار الوجوه للنشر والتوزيع، ٢٠١٧)، ص. ١٦.

[٨] ذو الكفل حياد، "**تصميم الموقع التعليمي مؤسسا على التحليل التقابلي لتنمية كفاءة الإيشاء لطلاب الفصل الدراسي الخامس بقسم تعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية بوني**" (فونوروكو، جامعة دار السلام كونتور، ٢٠٢١)، ص. ٢.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

قيادية للأمّة، وتسعى لتكون مكانا لعبادة طلب العلم، ومصدرا للمعرفة الإسلامية، ولغة القرآن، والعلوم العامة، مع الحفاظ على روح المدرسة المعهدية.[٩] باهتمام هذا المعهد إلى تعليم لغة القرآن وهي اللغة العربية، كان مساعدا للطالبات في سيطرة العلوم الأخرى كدرس الإنشاء، والمحادثة العربية، والدروس القواعدية مثل النحو والصرف والبلاغة، وما أشبه ذلك.

ومع ذلك، وجدت الباحثة مشكلة في تعليم الإنشاء بمعهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني، بأن بعض الطالبات الصف الخامس بكلّيّة المعلّمات الإسلامية يتسمون بالسلبية، وعدم الجو المناسب، ونقص فهم الطالبات لموضوع الكتابة في مادة الإنشاء. لم تكن الطالبات مهتمات بتعلم الكتابة لأن الوسائط التي استخدمتها المعلمة تقتصر على مواد التعليم من الكتاب فقط. وكما أوضحتها بعض مدرسات الإنشاء، رأت الباحثة أن بعض الطالبات ضعيفات في تنظيم تركيب الجملة حسب القواعد اللغوية، بنظر إلى كتابة الطالبات المخطئة في كراسات التمرين لدرس الإنشاء، ومن تلك الأخطاء اللغوية ما يلي:[١٠]

١. أُخْتِيْ صَغِيْرَةٍ تَحْمِلُ الْمِظَلَّةَ

[9] *"Selayang Pandang,"* Pondok Modern Darussalam Gontor (blog), diakses 29 Juli 2024, https://gontor.ac.id/selayang-pandang/.

[١٠] طالبات الصف الخامس بكلية المعلمات الإسلامية، **"كراسات الإنشاء"** (معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني، ٢٠٢٥ ٢٠٢٤).

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

٢. هِيَ تُرِيْدُ نَتَسَابَقُ السِّبَاحُ

٣. رَأَيْتُ وَالِدَيْنِيْ تَدْعُوْنِيْ مِنْ بُعْدٍ

٤. كَثِيْرَةٌ مِنْ صَاحِبَتِيْ تَنْتَظِرُنِيْ هُنَاكَ

فإن الإنشاء هو نشاط تعليمي يتمرّن فيه المتعلم التدريبات المختلفة إما كان ذهنية وغير ذهنية يكتسب منها المعلومات والمهارات اللغوية ترتبط بمجالات الحياة اليومية،[١١] إلى أن يتولد في نفس المتعلم القدرة على استيعاب اللغة واستخدامها كوسيلة التفكير والتعبير والاتصال استخداما جيدا.[١٢]

لذلك يكون تعليم الإنشاء أمرا مهما في هذا المعهد لإكساب قدرة الطالبات على تنظيم أفكارهن حتى يقدرن على عرض فكرتهن عرضا متسلسلا منطقيا بالذوق الأدبي،[١٣] فقدرت الطالبات على صب الأفكار بلغة وتراكيب سليمة بتصور جميل التي عبّرنها من خلال الكتابة على

---

[١١] عاطفة سيف الرحمن، "**تصميم المواد التعليمية لدرس الإنشاء للفصل الثاني بمعهد نور الهدى بكندنجان سومنب مادورى**" (رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير، مانتينجان، جامعة دار السلام كونتور، ٢٠١٩)، ص. ٣.

[١٢] على أحمد مدكور، **تدريس فنون اللغة العربية** (القاهرة: دار الفكر العربي, ٢٠٠٦)، ص. ٢٥٦.

[١٣] عابد توفيق الهاشمي، **الموجه العلمي لمدرسي اللغة العربية** (بيروت: مؤسسة الرسالة، ١٩٨٣)، ص. ٢٧٧.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

الكراسات.[١٤] بجانب ذلك ترجى قدرة الطالبات على توسيع دائرة أفكارهن، واستخدام المفردات والتراكيب جيدا، حتى تكون لها فكرا مرتبا منطقيا.[١٥]

أصبحت الكتابة مهارة صعبة في عقلية الطلاب، بحيث يخشى معظمهم من تكليفهم بواجبات كتابية لأنهم يدركون أن الكتابة هي أصعب مجال من حيث اكتساب اللغة.[١٦]

ومع ذلك، في بعض الأحيان لا تتناسب المخرجات المنتجة مع معايير الكفاءة المتوقعة لقدرات الطلاب.[١٧] فهناك حاجة إلى تدريس أكثر تشويقا وابتكارا من أجل تعزيز اهتمام الطلاب بتعليم اللغة العربية بحيث يصبح التعلم أكثر متعة. وبهذا يستطيع الطلاب على تعلّم اللغة العربية بسعادة ولا يجدون صعوبة في إتقان القواعد الواردة فيه.

في عملية التعلم، تعد الوسائط أداة تساعد على تحقيق أهداف التعلم نفسها. ولذلك لا يستبعد إمكانية إلزام المعلمين باستخدام الوسائط وفقا

---

[١٤] محمود علي السمان، **التوجيه في تدريس اللغة العربية** (القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٣)، ص. ٢٤٣.

[١٥] عبد العليم إبراهيم، **الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية** (القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٣)، ١٤٧.

[16] Nurfitriyah Halim Dan Esarsela Soemodja, *"Permainan Sentence Race Dalam Mengajar Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Sma Di Makassar,"* t.t., 35.

[17] Asni Furoidah, *"Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab,"* Al-Fusha : Arabic Language Education Journal 2, no. 2 (4 September 2020): 65, https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

للتطورات الراهنة. لأنّ الوسائط التعليمية هي جهد المعلم لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب.[١٨]

يعدّ تعليم اللغة جانبا حاسما في تنمية قدرات الفرد التواصلية والمعرفية. وفي سياق التعليم الديني، خاصّة في معهد دار السلام كونتور أنّ دروس الإنشاء لا تعمل كوسيلة التعبير باللغة العربية فحسب، بل كوسيلة لتعميق الفهم الديني. فتحتاج الطالبات إلى أساليب تعليمية يمكن أن تزيد من حافزهم للتعلم بالإضافة إلى قدراتهم على مهارة الكتابة باللغة العربية. وإحدى الطرق التي حظيت بالاهتمام هي استخدام الألعاب اللغوية.

ويمكن أن تكون الألعاب اللغوية، بطبيعتها التفاعلية والممتعة، أداة تعليمية فعالة لزيادة دافعية التعلم. وأكثر من ذلك، تتمتع الألعاب اللغوية بإمكانيات كبيرة في تحسين مهارة الكتابة التي تعدّ مكونات مهمّة في اكتساب اللغة. وفي سياق الطالبات الصف الخامس بكلّيّة المعلّمات الإسلامية كان استخدام الألعاب اللغوية في تعلم الإنشاء يعطي الحال الجديد لعملية التعليم والتعلم التي لا ترتكز على الجوانب النحوية فحسب بل على تطوير فعال مهارات الكتابة كذلك.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

[18] Ibid., p.65.

إن الوسيلة التعليمية التي استخدمتها المدرسة في تعليم الإنشاء لها أثرا كبيرا على رغبة الطالبات في التعلم، استنادا على ذلك رأت الباحثة أن الحاجة إلى استخدام الألعاب اللغوية كالوسيلة التعليمية في تعليم الإنشاء ضروريا. مع أن فائدتها هي يمكن تعديل الألعاب بسهولة بناءً على الخطط التعليمية المفضلة. تتضمن عدة ألعاب أدوات لمراقبة الطلاب، وهذه الأدوات مفيدة جدًا لأنها تتيح للمدرسين مراقبة أداء الطلاب وإجراء التعديلات المطلوبة في الوقت المناسب.[١٩]

كما أوضح لطيف، أن الألعاب كوسيلة للتعليم للطالبات لها شروط مهمة وهي الحماية، والتحفيز، والاستكشاف. الحماية، مهمة جدًا للنمو في السنوات الأولى، سواء للبشر، حيث تعتبر الحماية والتحفيز شروطًا أساسية. التحفيز (الإثارة)، أيضًا مهم للأطفال لتعزيز النمو والتطور الأمثل لديهم. الاستكشاف (الاستطلاع)، في اللعب يعد شرطًا مهمًا في الألعاب. عادةً، يبدأ السلوك اللعب بالتحقيق في شيء أو شخص ما.[٢٠]

بعد أن طالعت الباحثة أنواع الألعاب اللغوية المناسبة لمهارة الكتابة من خطواتها، مزاياها، وعيوبها، كلعبة ضبط الكلمات و*Holding Sentences*

[19] Romas Tamosevicius, *"Why Is Game-Based Learning Important?,"* eLearning Industry, 22 November 2022, https://elearningindustry.com/why-is-game-based-learning-important.

[20] Abdul Latif dkk., *"Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,"* t.t., 824–25.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

و*This is my first word* و*This is my last word* وتصحيح الخطأ و*storyboard* و*Scrambled Sentences* وما أشبه ذلك، فتستنتج الباحثة أن اللعبة المناسبة لتعليم درس الإنشاء هي لعبة "*Storyboard*" و"*Scrambled Sentences*".

التعريف المقدم من جامعة أكسفورد و RSA للعبة *Storyboard* هو مجموعة من الرسوم البيانية التي تظهر تسلسل العرض. قام الرسام المتحرك Walt Disney Webb Smith باستخدام اللوحة لأوّل مرة في أوائل ثلاثينيات القرن الماضي. استخدم Smith رسومات منفصلة على لوحة الإعلانات ليروي مشاهد تفاعلية، بما في ذلك تفاعل المواقع الإلكترونية. وعادة ما يمكن أن تصمم *Storyboard* على شكل قصة مصورة أو كوميكس بسيطة. تعد *Storyboard* تصورا بصريا لفكرة التطبيق الذي سيتم بناؤه، وبالتالي يمكنها أن تعطي تصورا عن التطبيق الذي سيتم إنتاجه.[٢١]

ويمكن أن نقول إن *Storyboard* هي نص بصري سيتم استخدامه كخطوط عريضة للمشروع، معروضا بشكل لقطة تلو الأخرى فيما يعرف بالمشهد. تستخدم *Storyboard* الآن بشكل أكبر لإنشاء إطار عمل لتصميم المواقع الإلكترونية والمشاريع الإعلامية التفاعلية الأخرى مثل الإعلانات

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

[21] Imbar Kunto dkk., "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (28 Januari 2021): 111, https://doi.org/10.21009/JPI.041.14.

والأفلام القصيرة والألعاب والوسائط التعليمية التفاعلية أثناء مرحلة التصميم أو التخطيط.[٢٢]

يمكن اعتبار *Storyboard* أيضا نصا مرئيا سيتم استخدامه كإطار مرجعي لمشروع، حيث يتم عرضه مشهدا ويسمى عادة بمصطلح *Scene*. إحدى فوائد استخدام *Storyboard* هي أنه يمكن أن يسمح للمستخدم بتجربة تغييرات في حبكة القصة لتحفيز ردود الفعل أو زيادة الاهتمام. يعتبر الفلاش باك، بشكل سريع، نتيجة لترتيب *Storyboard* بشكل كرونولوجي لبناء الفضول والجاذبية.[٢٣]

وعند رابيانشه لعبة *Scrambled Sentences* هي طريقة تعليمية تشمل عدة طلاب في مجموعات للعمل معا للإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم من خلال ترتيب الحروف لتكوين كلمات، وترتيب الكلمات لتكوين جمل، أو ترتيب الجمل المتفرقة لتكوين فقرة كاملة ومفهومة. ويمكن تعريف لعبة *Scrambled Sentences* بأنها طريقة تعليمية تشجع الطلاب على العثور

---

[22] Ibid., p. 112.

[23] Riska Novia Sari dan Endang Tri Wahyuni Maharani, *"Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital Dalam Storyboard Pada Materi Larutan Penyangga Bufferpedia'' Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas XII,"* Prosiding Seminar Nasional Unimus 3, no. 0 (2020): 159, https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/662.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

في الإجابات وحل المشاكل الموجودة من خلال توزيع بطاقات الأسئلة والإجابات التي تتضمن بدائل الإجابات المتاحة.[٢٤]

بناء على الفوائد من كل اللعبتين *Storyboard* و*Scrambled Sentences* أخذت الباحثة هذه اللعبتين كالوسائل التعليمية التجريبية في بحثها لأنهما تشجع التفكير النقدي والإبداعي أثناء تنظيم القصة والجمل، وهذه الألعاب التفاعلية تجعل عملية التعلم أكثر إثارة ومتعة، مما يؤدّي إلى زيادة دافعية الطالبات لتعلم الكتابة،[٢٥] واستنادا إلى بعض الأبحاث السابقة، ثبت أن الألعاب اللغوية فعالة في تحسين مهارات الكتابة وزيادة دافعية الطالبات في التعلم. وهذا يؤد أساسا علميا لاستخدام *Storyboard* و *Scrambled Sentences* في عملية التعليم.[٢٦]

مؤسّسا على خلفية البحث السابق، رأت الباحثة عن أهمّية كتابة هذا الموضوع وهو **فعالية استخدام الألعاب اللغوية كالوسيلة التعليمية المبنية على لعبة *"Storyboard"* و*"Scrambled Sentences"* لترقية مهارة**

---

[24] Dodi Robiansyah dkk., *"Pengaruh Scramble Berbasis IT Dalam Meningkatkan Pemahaman Tarakib Nahwiyyah,"* Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi 5, no. 2 (17 November 2022): 236, https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11765.

[25] James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, 1. paperback ed, Education (New York, NY: Palgrave Macmillan, 2004), 23.

[26] Steve Peha, *The Writing Teacher's Strategy Guide* (Carrboro NC: Teaching That Makes Sense, Inc., 2003), 33.

كتابة طالبات الصف الخامس في مادّة الإنشاء بكلّيّة المعلّمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني العام الدراسي ١٤٤٥-١٤٤٦ هـ

ب. مشكلة البحث

وبما قد عرضت الباحثة في خلفية البحث، فحدّدت الباحثة المسألة في بحثها كما يلي:

١. هل توجد فعالية استخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* و *Scrambled Sentences* في ترقية مهارة كتابة الإنشاء لدى الطالبات الصف الخامس بكلّيّة المعلّمات الإسلامية الحرم الثاني للبنات؟

٢. هل يوجد الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* و *Scrambled Sentences* ؟

٣. هل يوجد الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* والتعلم التقليدي؟

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

٤. هل يوجد الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Scrambled Sentences* والتعلم التقليدي؟

ج. أهداف البحث

الأهداف التي أرادت الباحثة الوصول إليها في هذا البحث هي:

١. الكشف عن فعالية استخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* و*Scrambled Sentences* في ترقية مهارة كتابة الإنشاء لدى الطالبات الصف الخامس بكلّيّة المعلّمات الإسلامية الحرم الثاني للبنات؟

٢. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* و *Scrambled Sentences* ؟

٣. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* والتعلم التقليدي؟

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

٤. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم طالبات الفصل الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني باستخدام الألعاب اللغوية *Scrambled Sentences* والتعلم التقليدي؟

د. أهمّية البحث

بعد تمام كتابة هذا البحث، تتمنّى الباحثة على إتيان المنافع الكثيرة من بحثها لنفسها خاصّة وللمهتمّين بهذا البحث عامّة. وأهمّية هذا البحث سيعرضها الباحثة ما يلي:

١. الأهمّية النظرية

أ.) أن يكون هذا البحث مساعدا للطالبات وسهما علميا لمدرّسات درس الإنشاء في ترقية مهارة الكتابة.

ب.) أن يكون هذا البحث إضافة المعلومات للباحثة خصوصا والقارئين عموما في نظرية عن استخدام الألعاب اللغوية كالوسائل التعليمية

٢. الأهمّية التطبيقية

أ.) أن يكون البحث إضافة الوسائل التعليمية في تدريس الإنشاء لمعهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

ب.) أن يكون البحث مساعدا لمدرّسات الإنشاء بهذه الألعاب اللغوية

ج.) أن يكون البحث مساعدا للطالبات في ترقية مهارة كتاباتهن العربية.

د.) أن يكون البحث من احدى الوسائل التعليمية ليكون التعليم أشدّ مشوّقا

ه. البحوث السابقة

استفادت الباحثة في كتابة هذا البحث عددا من الدراسات السابقة المتعلّقة بموضوع البحث، وهي:

١	**الاسم**	:	رفنيلي شهيمي[٢٧]
	العنوان	:	تطبيق نموذج تعليم *Scramble* يمكن أن يزيد من الاهتمام والمهارات في كتابة النص السردي لدى طلاب الصف التاسع D في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ كمبار في الفصل الدراسي الثاني العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١
	هدف	:	الكشف عن فعالية نموذج *Scramble* في زيادة الاهتمام

[27] Rafnelli Syuhaimi, *"Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dapat Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Writing Narrative Text Peserta Didik Kelas IXD Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kampar Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021,"* Jurnal Pendidikan Tambusai 6, no. 2 (20 Juli 2022): 14919, https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4769.

UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

البحث		والمهارات في كتابة نص سردي بسيط لدى طلاب الصف التاسع D	
منهج البحث	:	إنّ هذا البحث هو البحث الإجرائي الصفي الذي يجري بدورتين، وفي كل دورة عقدت جلستان. واستخدمت تقنية التحليل الوصفي في تحليل البيانات.	
نتائج البحث	:	أظهرت نتائج البحث أنّ استخدام نموذج التعلم *Scramble* قد حسّن مهارات الطلاب في كتابة النصوص السردية. فقد ارتفع معدل النجاح الجماعي من ٥٥،٦٪ في نهاية الدورة الأولى إلى ٧٧،٨٪ في نهاية الدورة الثانية. وازداد اهتمام الطلاب من ١٦،٧٪ في نهاية الدورة الأولى إلى ٦٦،٧٪ في نهاية الدورة الثانية.	
وجه الاختلاف	:	أنها تبحث تطبيق نموذج *Scramble* في زيادة الاهتمام والمهارات في كتابة نص سردي بسيط، وأمّا الباحثة يبحث عن فعالية *Scramble* لترقية مهارة الكتابة في درس الإنشاء	
وجه الاتّفاق	:	أنها تستخدم *Scramble* لزيادة المهارات في كتابة نص سردي، وهذا في نفس الغرض بالباحثة يعني استخدام	

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

			Scramble لترقية المهارة في كتابة الإنشاء.
٢	**الاسم**	:	رسما يوفانانين الرزقيا[٢٨]
	العنوان	:	فعالية أنشطة السرد بالقصة المصورة (*Storyboard*) في ترقية مهارة كتابة النص الوصفي لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية ٥ كيديري.
	هدف البحث	:	الهدف من هذا البحث هو تحديد مدى استخدام أنشطة السرد بالقصة المصورة (*Storyboard*) في ترقية مهارة كتابة النص الوصفي لدى طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية ٥ كيديري.
	منهج البحث	:	استخدمت هذا البحث تصميم شبه تجريبي مع ثلاث جلسات علاجية، مدةّ كل جلسة ٢ × ٤٠ دقيقة لكل فصل. هذا التصميم استخدم اختبار قبلي واختبار بعدي لتحديد مهارات الكتابة لدى الطالبات قبل العلاج وبعده. استخدمت المجموعة الضابطة استراتيجية النقاش. كانت العينة من طلاب الصف السابع C وD بالمدرسة الثانوية ٥

[28] Risma Yuvananin N, "The Effectiveness Of Storyboard Telling Activities In Developing Students Writing Skills In Descriptive Text" (undergraduate, IAIN Kediri, 2020), 10, https://etheses.iainkediri.ac.id/4128/.

UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

			كيديري وبلغ عددهم ٤٤ طالبا لكل فصل. أما أداة البحث هي الاختبار. وتمّ تحليل البيانات باستخدام *One Way Anova* ببرنامج SPSS الإحصدار ٢٣.
	نتائج البحث	:	أظهرت نتائج البحث أن: ١) من نتائج الفرض باستخدام *One Way Anova* المشترك توزيع البيانات طبيعي. ٢) التباين بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة متجانسون. ٣) لا يوجد تفاعل بين مجموعة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. ٤) العلاقة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي خطية. أظهرت نتائج الافتراضات أنها تدل إلى بلوغ النتيجة ٠.٠٠ وهي أقل من ٠.٠٥، مما يعني أن الفرضية الصفرية مرفوضة والفرضية البديلة مقبولة. من نتائج البحث تبين أن هناك فرقا في المتوسط بين الطلاب في المجموعة التجريبية الذين تم تدريسهم باستخدام أنشطة السرد بالقصة المصورة (*Storyboard*) والطلاب في المجموعة الضابطة الذين تمّ تدريسهم باستخدام أنشطة النقاش كاستراتيجية تعليمية.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

	وجه الاختلاف	:	أنها استخدمت وسائل التعلم *Storyboard* ترقية مهارة كتابة النص الوصفي. وأمّا الباحثة تستخدم *Storyboard* لترقية مهارة كتابة الطلاب في مادّة الإنشاء.
	وجه الاتّفاق	:	أنه يبحث عن فعالية استخدام نفس وسائل التعلم بالباحثة وهو *Storyboard* لترقية مهارة الكتابة.
٣	الاسم	:	إيفين دوي أمالندا[٢٩]
	العنوان	:	تأثير تطبيق لعبة على مهارات الكتابة لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية
	هدف البحث	:	تم إجراء هذا البحث لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير لتطبيق لعبة *Scramble* على مهارات الكتابة لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية.
	منهج البحث	:	المنهج المستخدم لهذا البحث هو المنهج الكمي.
	نتائج البحث	:	النتائج التي تمّ الحصول عليها من البحث الذي أجري تشير إلى وجود تأثير كبير لتطبيق لعبة *Scramble* على

[29] Evin Dwi Amalinda dan Ahmad Nurefendi Fradana, *"Pengaruh Implementasi Permainan Scramble Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,"* Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 2 (28 April 2024): 784–87, https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13389.

UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

			مهارات الكتابة لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية.
	وجه الاختلاف	:	أنه تطبق هذا اللعب لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية، وأما الباحثة أجرت بحثها إلى الطالبات مستوى المدرسة العالية.
	وجه الاتّفاق	:	أنها استخدمت لعبة *Scramble* لمعرفة تأثيره على مهارات الكتابة. وهذا في نفس الغرض بالباحثة على أنها تستخدم لعبة *Scramble* لمعرفة فعاليته في ترقية مهارة الكتابة.

و. مراحل تنفيذ الدراسة

إن المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج التجريبي بشكل الاختبار البعدي بالفرقة التجريبية والفرقتين المراقبتين. ويسير إجراءه كما يلي:

١. اختيار الوحدات التجريبية عشوائيا.

٢. تنقيم الوحدات التجريبية إلى مجموعة التجريبية بالعلاج المعين والمجموعة المراقبة من دون العلاج.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

٣. تطبيق العلاج للمجموعة التجريبية (العلاج باستخدام الوسيلة التعليمية المعين).

٤. الاختبار البعدي لمجموعات التربية والمراقبة ثمّ حساب معدل النتيجة لكل مجموعات.

٥. حساب معدل النتيجة من كل مجموعات ومقارنة الاختلافات إحصائيا.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR