الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

تعد مهارة الكتابة مهارة معقدة لأنها تتأثر بعوامل متعددة، ولا سيما في اللغة العربية التي يختلف اتجاه كتابتها وأشكال حروفها عن اللغة الإندونيسية[١]. اللإختصاص الكتابية في تعلم اللغة العربية في المدرسة تعد عنصرا يدرب عليه تدريبا. ويبدأ تدريب الكتابة من خطوات اساسية كتشكيل الحروف, يركب الكلمات, ثم يركب الجملة[٢]. لكن مهارة الكتابة في مدرسة متوسطة نور الإسلام في مدينة كديري ما زالت مخفض. وذلك عاقبة نتيجة لأساليب التدريس الرتيبة ونقص الوسائل الرقمية[٣].

في العصر الرقمي، نمت مهارة الكتابة بسرعة بفضل سهولة الوصول إلى موارد اللغة العربية والمحتوى التعليمي عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي[٤]. تلعب الوسائل الرقمية دورا مهما في تعليم اللغة العربية من خلال تقديم عملية تعلم أكثر تفاعلا عبر الفيديو والصوت والتطبيقات التي صممت لتلبية احتياجات الطلاب[٥]. الوصول السريع إلى الإنترنت والوسائل الرقمية التفاعلية يستيهل عملية تعليم الطلاب.

---

[1] Ahmad Ratomi, 'Maharah Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *TARBIYA ISLAMICA Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam*, 1.1 (2020), 2 <http://ojs.iaisambas.ac.id/index.php/Tarbiya_Islamica/index>.

[2] Ilfa'u Nurun Naimah, Ahmad Sholihuddin, and Putri Kholida Faiqoh, 'Implementation Of Writing Skills Based On The Independent Curriculum In The Seventh Grade Of MTsN 1 Kediri City', *Naatiq: Journal of Arabic Education*, 1.1 (2024), 49 <https://doi.org/10.33367/naatiq.v1i1.6022>.

[3] Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab di Mts Nurul Islam Kota Kediri pada tanggal 29 Oktober 2025

[4] Mahmudah, 'Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar', *JURNAL TARBAWI JURNAL PENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Hijrah, Cindai Alus Martapura*, 8.02 (2020), 5 <https://doi.org/https://doi.org/10.62748/tarbawi.v8i02.27>.

[5] Ummi Lathifah, Putri Fikriyah Nabila, and Dina Sulesti, 'Peran Media Digital dalam Meningkatkan Minat Pembelajaran Bahasa Arab: Dampak Literasi Digital Terhadap Keterampilan Bahasa Arab The Role of Digital Media in Increasing Interest in Arabic Language Learning: The

بعض الأبحاث في مدارس جاوى الشرقية تظهر أن تعليم مهارة الكتابة لا يزال يواجه عقبات في المدرسة الثّانوية الإسلامية مفتاح العلوم فونتر فاسروان, يواجه الطلاب صعوبة في كتابة اللغة العربية بسبب قلة التدريب المباشر، مما يؤدي إلى ضعف في فهم بنية الكتابة[٦]. في مدرسة دينية الرزاق، لا تزال مهارة الكتابة لدى الطلاب منخفضة بسبب طريقة التدريس القائمة على الحفظ والتكرار التي تجعل الطلاب أقل نشاطا[٧]. بناء على نتائج الملاحظة، تختلف نتائج تعلم مهارة الكتابة حسب الطريقة والوسائل والقدرات الأساسية للطلاب.

استخدام الوسائل التفاعلية، مثل kahoot، يمكن أن يعزز فعالية تعلم مهارة الكتابة (الإملاء) من خلال خلق بيئة يستميل، ويعميق الفهم، وزيادة نشاط الطلاب[٨]. استخدام وسائل wordwall في تقييم مهارة الكتابة يظهر إمكانيات لتحسين الاهتمام، الدافع، التعلم الذاتي، التفكير النقدي، وسياقية الطلاب، نسبة مئوية ٥٥–٨٠ % من الموافقة الشديدة، مما يدل على فعالية استخدامها[٩]. استخدام وسائل kahoot يزيد من نشاط وفهم الطلاب، بينما يزيد wordwall من الاهتمام والدافع والتفكير النقدي، وكلاهما فاعل في دعم التعلم التفاعلي.

إحدى وسائل التعلم التفاعلية التي تم استخدامها بشكل واسع هي quiziz, kahoot, wordwall. ستستخدم هذه الدراسة وسائل أخرى وهي دراسة فعالية الوسائل التفاعلية Quizwhizzer ، تطبيق الاختبارات السهل الاستخدام، الذي يجذب إهتمام الطلاب من خلال لوحات الألعاب والموسيقى،

Impact of Digital Literacy on Arabic Languag', *JIIC : JURNAL INTELEK INSAN CENDEKIA*, 2.6 (2025), 11418 <jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

[6] Afiffah Vinda Prananingrum, Ikhwan Nur Rois, and Anna Sholikhah, 'Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab', *Konferensi Nasonal Bahasa Arab VI (KONASBARA)*, 3.1 (2020), 307 <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>.

[7] Misbahul Arifin dkk, 'Analisis Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Maharah Kitabah Siswa di Madrasah Diniyah Ar-Razaq', *Zaheen: JUrnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1.1 (2025), 208–210.

[8] Rr. Nur Apriyanti Atika and Muassomah, 'Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') Bahasa Arab Di Era Industri 4.0', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4.2 (2020), 279 <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.

[9] Fatchiatuzahro, Nely Rahmawati Zaimah, and Nurul Fahmi, 'Intensifikasi Evaluasi Maharah Kitabah dengan Media Interaktif Wordwall', *Prosiding Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab*, 4 (2024), 423.

ويسمح بإعداد اختبارات إبداعية بمسارات وأغاني فريدة[١٠]. Quizwhizzer هي منصة ويب لإنشاء اختبارات تعليمية تفاعلية، حيث يشارك الطلاب في الاختبارات من خلال الوصول إلى القانون المقدم[١١]. هذا الوسائل لديه القدرة على زيادة تفاعل الطلاب ودعم تطوير مهارة الكتابة.

الافتراض حول فعالية وسائل Quizwhizzer مدعوم بدراسات سابقة, بعض الأبحاث أثبتت أن وسائل Quizwhizzer تظهر نتائج إيجابية في تعليم اللغة العربية، حيث تزيد من اهتمام الطلاب وحماسهم ودافعهم من خلال التعليم القائم على الألعاب التنافسية والممتعة[١٢]. تؤكد هذه النتائج أن دمج التكنولوجيا في مهارة الكتابة يعزز الدافع ويدعم تطوير المهارات المستدامة.

إجراء الكثير من الأبحاث حول Quizwhizzer كوسائل تعليمية تفاعلية للغة العربية، لكن التركيز على جانب مهارة الكتابة لا يزال محدودا. استنادا إلى خلفية المشكلة والحل المذكورين أعلاه، تهدف هذه الدراسة إلى اختبار فعالية وسائل Quizwhizzer بشكل كمي لتحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الإسلام المتوسطة في مدينة كديري. تقديم محلول مبتكرة قائمة على التكنولوجيا Quizwhizzer وتوصيات للمعلمين لتحسين دافعية ونتائج تعليم الطلاب في مهارة الكتابة.

أجري هذا البحث في مدرسة نور الإسلام المتوسطة في مدينة كديري، وقد تم اختيار هذه المدرسة لأنها تمثل صعوبات مهارة الكتابة لدى طلاب مدرسة نور الإسلام المتوسطة، مثل صعوبة تكوين الجملة، واستكمال الجملة، واستخدام

---

[10] D. Eriska dkk, 'Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Majalengka Wetan VII', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9.2 (2023), 1883–1887 <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.877>.

[11] Mochammad riyan Hermawan and Yusuf Suharto, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan', *Journal of Language Literature and Arts*, 5.2 (2025), 140 <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>.

[12] Ulifya Rizka Ilhami and Muhammad Afifudin Dimyathi, 'Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN Sidoarjo', *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 07.2 (2024), 128 <https://doi.org/10.46781/al->.

التراكيب النحوية مع التركيز على جميع طلاب الصف الثامن. باستخدام تصميم البحث الكمي، سيقوم الباحث بمقارنة نتائج تعليم مهارة الكتابة قبل وبعد التدخل باستخدام وسائل Quizwhizzer لتحديد مدى فعالية هذه الوسائل. هذا البحث مهم لأنه يساعد المعلمين في جعل التعليم أكثر جاذبية من خلال استخدام الوسائل الرقمية.

ب. ركائز البحث

تتركز هذه الصياغة على تحديد المشكلة الرئيسية المتعلقة بانخفاض مهارات الكتابة لدى الطلاب ودور الوسائل التعليمية التفاعلية مثل Quizwhizzer في معالجتها. صياغة المشكلة كما يلي:

١. كيف تتم عملية تطبيق وسائل Quizwhizzer في تعليم مهارة الكتابة لطلاب الصف الثامن في مدرسة "نور الإسلام" المتوسطة الإسلامية في مدينة كديري؟
٢. هل وسائل Quizwhizzer فعالية ومهمة في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة "نور الإسلام" متوسطة الإسلامية في مدينة كديري؟

ج. أهداف البحث

١. لتوضيح عملية تطبيق وسائل Quizwhizzer في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الإسلام متوسطة الإسلامية في مدينة كديري.
٢. لقياس مستوى فعالية وأهمية وسائل Quizwhizzer في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الإسلام متوسطة الإسلامية في مدينة كديري.

د. فوائد البحث

يهدف هذا البحث إلى اختبار فعالية وسائل Quizwhizzer في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الإسلام متوسطة في مدينة

كديري باستخدام النهج الكمي. يمكن تقسيم فوائد هذا البحث إلى ثلاث فئات رئيسية، وهي كالتالي :

١. للمعلم :

يمكن للمعلم الاستفادة من نتائج هذا البحث لصياغة خطة تدريس أكثر جاذبية، مما يقلل من ملل الطلاب أثناء ممارسة الكتابة ويحسن النتائج التعليمية بشكل ملحوظ.

٢. للطلاب :

تحسين قدرة الكتابة باللغة العربية (مثل تركيب الجمل، الفقرات، أو النصوص البسيطة) باستخدام وسائل ممتعة ومبنية على الاختبارات، التي في النهاية قادرة على تشجيع الطلاب على المشاركة بشكل أكثر نشاطا وتحقيق كفاءة مهارة الكتابة.

٣. للباحثين :

توفر هذه الدراسة فرصة للباحثين لتوسيع آفاقهم وفهمهم لاستخدام وسائل التعلم الرقمية، وخاصة Quizwhizzer، في تحسين مهارات الكتابة باللغة العربية (مهارة الكتابة). من خلال هذه العملية، يحصل الباحث على تجربة مباشرة في تصميم وتطبيق وتقييم وسائل التعلم القائمة على التلعيب، مما يمكنه من تقييم فعاليتها.

وبالتالي، لا يساهم هذا البحث فقط في تحسين جودة تعليم اللغة العربية في مستوى المرحلة المتوسطة، بل يدعم أيضا التحول الرقمي في التعليم الإسلامي على نطاق أوسع.

هـ. الدراسات السابقة

أجرى محمد ريان هيرموان ويوسف سوخارتو بحثا بعنوان *"استخدام تطبيق* Quizwhizzer *لتنمية اهتمام الطلاب بالتعليم في نموذج التعليم القائم على*

اللعب(٢٠٢٥)"[١٣]. أظهرت نتائج البحث أن استخدام هذا التطبيق ليس فقط يؤثر على زيادة الاهتمام والدافعية في التعلم، بل أيضا يعزز مشاركة الطلاب في عملية التعليم. ويظهر الطلاب الذين يستخدمونه أكثر نشاطا في مناقشات الفصل، وأكثر مشاركة في الاختبارات التفاعلية.

بناء على البحث الذي أجراه الباحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل Quizwhizzer يشجع على المشاركة النشطة للطلاب في المناقشات والاختبارات التفاعلية، ويقدم أيضا تغذية راجعة. وبشكل ضمني، أصبح Quizwhizzer أداة لخلق تجارب تعليمية جذابة وذات مغزى في عصر التعليم الرقمي.

أجرى محمد مالك ترياس بحثا بعنوان *"تأثير لعبة* Quizwhizzer *التفاعلية على تحسين نتائج التعليم في مادة النظام الشمسي بين طلاب مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية مدينة بروبولينغو (٢٠٢٢)"*[١٤]. أظهرت نتائج الدراسة أن نتائج التعلم للطلاب في الفصل التجريبي الذين استخدموا لعبة Quizwhizzer التفاعلية شهدت زيادة كبيرة، حيث ارتفع متوسط الدرجات من ٧٤,٨٤ إلى ٨٣,٠٠، بينما ارتفعت نتائج التعلم للطلاب في الفصل الضابط من متوسط درجات ٦٨,٧٧ إلى ٦٩,٧٧. بفارق ١٣,٢٣. من هذه الحسابات، يمكن استنتاج أن Quizwhizzer يمكن أن يحسن نتائج التعلم لمواد النظام الشمسي بين الطلاب في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية مدينة بروبولينغو.

بناء على الأبحاث التي أجراها الباحثون، يمكن استنتاج أن استخدام اللعبة التفاعلية Quizwhizzer أدى إلى تحسن كبير في نتائج التعليم لدى طلاب الفصل التجريبي (من متوسط ٧٤,٨٤ إلى ٨٣,٠٠)، مقارنة بالفصل الضابط (من ٦٨,٧٧ إلى ٦٩,٧٧)، مع فارق متوسط نهائي قدره ١٣,٢٣. إثبات التأثير

[13] Ibid; 143

[14] Ardi Maulana, 'Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Analisis Data di MAN 4 Cirebon', *JIEP: Jurnal Inovasi Dan Evaluasi Pembelajaran*, 1.1 (2024), 9–10.

الإيجابي على تحسين فهم الطلاب لمواد النظام الشمسي في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية مدينة بروبولينغو.

أجرت نادية صفيرة وغيروها, بحثا بعنوان *"تحليل آثار نظرية التعليم على استخدام التطبيقات التفاعلية في تعليم اللغة العربية (٢٠٢٣)"*[١٥]. تشير نتائج التحليل إلى أن استخدام التطبيقات التفاعلية في تعليم اللغة العربية يدعم تطور الطلاب من منظور نظرية التعليم. تشمل آثار نظرية التعلم على استخدام التطبيقات التفاعلية ما يلي: آثار النظرية السلوكية، وآثار النظرية المعرفية، وآثار النظرية البنائية.

استنادا إلى نتائج هذه الدراسة، تبين أن التطبيقات التفاعلية تعزز تعليم اللغة العربية وفقا لنظريات التعليم: السلوكية، والإدراكية، والبنائية من خلال التعليم النشط. ويمكن أن يؤدي اختيار الوسائل المناسبة إلى جعل التعليم أكثر فعالية وجاذبية وأهمية في العصر الرقمي.

أجرت نورهانيسا وغيروها بحثا بعنوان *"استخدام تطبيق* Quizwhizzer *في تحسين إتقان المفردات العربية (٢٠٢٥)"*[١٦]. تشير نتائج الدراسة إلى أن استخدام تطبيق Quizwhizzer فعال في التعليم، كما يتضح من زيادة بنسبة ١٢,٣١٪ في إتقان المفردات العربية وزيادة متوسط درجات الطلاب من ٧٢,٦٩٪ إلى ٨٥,٠٠٪, حقق جميع الطلاب الحد الأدنى من الدرجات المطلوبة للنجاح، وزادت مشاركة الطلاب من ٥٥٪ إلى ٩٠٪.

استنادا إلى نتائج البحث الذي أجراه باحثو وسائل الإعلام، فإن Quizwhizzer فعال في تحسين فهم وإتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلاب،

[15] Nadia Safira, Husna Hayati, and Jefriadi, 'Analisis Implikasi Teori Belajar Pada Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *AL IMTIYAZ Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1.1 (2023), 90.

[16] Nurhanisa, Hasmawati, and Fatkhul Ulum, 'Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Bahasa Arab', *FONDATIA Jurnal Pendidikan Dasar*, 9.2 (2025), 352 <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5735>.

مما يساعدهم على تحقيق الحد الأدنى من المعايير التعليمية (KKM) ويخلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة.

بناء على البحث أعلاه، هناك اختلافات وتشابهات في الجدول أدناه :

جدول ١,١ أوجه التشابه والاختلاف بين الدراسات السابقة

رقم	اسم الكاتب والسنة	التّساوي	إمتياز
١.	محمد ريان هيرموان ويوسف سوخارتو (٢٠٢٥)	نستفيد جميعا من وسائل التعلم الرقمية القائمة على الألعاب Quizwhizzer كابتكار تعليمي، وهي وسائل تفاعلية يمكن أن تزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم.	الاختلاف يكمن في الهدف وتركيز البحث. كان البحث السابق يركز على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم، بينما يركز هذا البحث على فعالية استخدام Quizwhizzer في تحسين مهارة الكتابة.
٢.	محمد مالك ترياس (٢٠٢٢)	هذا البحث يستخدم أيضا Quizwhizzer كوسائل تعليمية قائمة على الألعاب لزيادة الدافعية ونتائج تعلم الطلاب.	البحث السابق درس نتائج تعليم العلوم (مادة النظام الشمسي)، بينما هذا البحث يدرس فعالية Quizwhizzer على مهارة الكتابة في اللغة العربية.

٣.	نادية صفيرة وغيروها (٢٠٢٣)	نناقش معا استخدام الوسائل التفاعلية في تعليم اللغة العربية لخلق عملية تعلم أكثر جاذبية وفعالية.	البحث السابق استعرض تأثير نظرية التعليم على استخدام التطبيقات التفاعلية، بينما هذا البحث يختبر فعالية وسائل Quizwhizzer في تحسين مهارات الكتابة
٤.	نورهانيسا وغيروها (٢٠٢٥)	نستخدم معا وسائل Quizwhizzer لتحسين مهارات اللغة العربية والتأكيد على الدور النشط للطلاب في عملية التعلم.	الاختلاف الرئيسي يكمن في جوانب مهارات اللغة التي تم تطويرها وموضوع البحث. البحث السابق يركز على تحسين إتقان المفردات، بينما يركز هذا البحث على تحسين مهارة الكتابة.

استنادا إلى البحث الذي أجراه الباحث، يمكن الاستنتاج أن هذا البحث يعكس تطبيق نظرية التعليم (السلوكية، المعرفية، البنائية) على التطبيقات التفاعلية في تعليم اللغة العربية. النتائج تظهر أن التطبيق فعال في دعم تطور الطلاب، ويعزز صلة نظرية التعلم بتحسين الوسائل الرقمية.

و. التعريفات الإجرائية

١. وسائل التعليم

يمكن وصف وسائل التعليم بإيجاز على أنها كل ما يُستخدم كوسائل للتواصل في عملية التعلم (سواء كانت أدوات، مواد، أو ظروف). معنى

الوسائل يتوسع بشكل متزايد ويشمل كل شيء يُستخدم لتسهيل تعليم الطلاب[١٧].

استخدام وسائل التعليم المناسبة والمتنوعة يمكن أن يتغلب على سلبية الطلاب. في هذا السياق، تعمل وسائل التعليم على: زيادة الدافع والحماس الجديد في التعليم، مما التفاعل المباشر بين الطلاب والبيئة والواقع، مما يمكن الطلاب من التعليم بشكل فردي وفقا لقدراتهم أو مواهبهم، ويسهل على الطلاب البحث عن المعلومات التي يحتاجونها[١٨].

٢. الوسائل التفاعلية Quizwhizzer

Quizwhizzer هي لعبة تفاعلية تم إنشاؤها لتحسين تجربة التعليم والتعليم في الفصل. هذه الوسائل جذابة، ودودة، تشجع على التعاون والتواصل، وقادرة على خلق تفاعل إيجابي بين الطلاب من خلال الألعاب في عملية التعليم[١٩]. في Quizwhizzer ، يمكن للمستخدمين طرح أسئلة على الطلاب في شكل مسابقة باتباع مسار معين محدد مسبقا، مشابه لنظام لعبة الثعبان والسلم. يمكن للمستخدمين أيضا ضبط وتخصيص نوع الأسئلة، والقيمة لكل سؤال، وقواعد حركة اللاعبين ومواقعهم على لوحة اللعبة، بالإضافة إلى أن منشئي الاختبارات يمكنهم تشغيل أكثر من لعبة في وقت واحد[٢٠].

٣. مهارة الكتابة

---

[17] Baso Hilmy, 'Penggunaan Media Quizizz dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab', *Transformasi : Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam*, 7.2 (2024), 5 <https://doi.org/10.47945/transformasi.v7i2.1494>.

[18] M Abdul Hamid dkk, 'Penggunaan Aplikasi E-Learning "HATI" dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri', *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 8.1 (2023), 112 <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v8i1.595>.

[19] Devinta Agung Susanto and Erik Aditia Ismaya, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko', *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 5.1 (2022), 106 <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.5.1.2022.1583>.

[20] Nuthfah Faijah, Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, 'QuizWhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills', *Multidiscipline - International Conference 2021*, 1.1 (2021), 457–458 <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2350>.

تعد مهارة الكتابة إحدى المهارات اللغوية التي يُراد استهدافها وتحقيقها في تعلم اللغة العربية[٢١]. مهارة الكتابة هي القدرة على التعبير عن الأفكار من خلال الحروف أو الكلمات أو الجملة. مهارة الكتابة تدخل في الباب الرياضة, تُعتبر هذه المهارة الأكثر صعوبة بين المهارات الأربع الأخرى، وهي مهارة الاستماع، ومهارة التحدث (مهارة الكلام)، ومهارة القراءة[٢٢]. لأن هذه القدرة تندرج ضمن المهارات الإنتاجية. علاوة على ذلك، فإن مهارة الكتابة تتميز بطابع تفاعلي، حيث إنها تعمل على نقل المعلومات إلى القارئ بوضوح وبطريقة سهلة الفهم[٢٣].

[٢١]لطيفتل عيناية, 'تعليم الإملاء لترقية مهارة الكتابة في مواد اللّغة اللّغة العربية بمعهد تعمير الإسلام and ريانتي فرنما ساري سوركرتا', *Journal of Islamic Education Thoughts and Practices*, 3.2 (2019), 232 <https://doi.org/10.23917/iseedu.v3i2.12499>.

[22] Asna Ainun Ni'ma, 'Penggunaan Seni Kaligrafi dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)', *Tifani : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.1 (2022), 55.

[٢٣]'ندوة داود, 'توظيف الجمل الاسمية لتنمية مهارة الكتابة بالعربية لدى الناطقين بغيرها and محمد فاريق هيمال أتروك مجلة الرسالة *(AL-RISALAH JOURNAL)*, 4.4 (2020), 113–133 <https://doi.org/https://doi.org/10.31436/alrisalah.v4i4.266>.