الباب الأوال

مقدمة

أ. خلفية بحثية

التعلم الفعال هو التعلم الذي يستطيع أن يحقق أهداف التعلم وفقًا للتخطيط الأولي. وبطبيعة الحال، لا يمكن الحصول على التعلم الفعال من حالة تعلم ممل لأن التعلم الرتيب دون اختلاف. استخدام أساليب التعلم المتنوعة سوف إلى جعل الطلاب أكثر اهتماما في متابعة التعلم في الصف. كيرياكو (٢٠٠٩) تنص على أن التعلم الفعال يمكن تعريفه بأنه التعلم الذي يحقق بنجاح أهداف التعلم للمتعلمين كما هو متوقع من قبل المعلمين.

وهكذا تعلم اللغة العربية. في تعلم اللغة العربية اربع من المهارات التي يجب أن يجترح المتعلمون، منها مهارات الاستماع ومهارات القراءة ومهارات التحدث (الكلام) ومهارات الكتابة.

من مهارات اللغة العربية الأربع، فإن تعلم الكتابة هو تعلم صعب للغاية لأنه في الكتابة يجب على الطلاب الجمع بين مهارتين في وقت واحد، وهي تقنية ومنتجة.[١] القدرة التقنية هي القدرة على الكتابة العربية بشكل طيب وصحيح، والتي تشمل استخدام علامات الترقيم، واستخدام قواعد اللغة، وصحة الكتابة.[٢] وذلك سيجعل الطلاب الممل وأقل حماسا في التعلم الكتابة إذا كان التعلم يستخدم نموذج تعلم واحد فقط. لذلك، هناك حاجة لنماذج التعلم الأخرى لزيادة الدافع التعلم الكتابة للطلاب.

يترجم من :

[1] Umamah , M., dan Muassomah, M. Pembelajaran Daring Melalui Teknik Kolaboratif pada Ketrampilan Menulis Peserta Didik di SMA Darul Qur'an Mojokerto. *ALSUNIYAT : Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 3(2), 88-100.

[2] Abdul Hamid, Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam, (Malang: UIN Maliki Press, 2013) hal 74.

استنادا إلى الملاحظات التي قد يعمل في المدرسة المتوسطة الاسلامية سونان أمبيل حصلت على بيانات بأن تعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة الكتابة لا يزال أقل الحد الأقصى، وذلك لأن بعض الطلاب يأتون من المدارس الابتدائية (المدارس الابتدائية غير الإسلامية) التى في الواقع لا توجد دروس اللغة العربية، وعلاوة على ذلك، هناك التعلم عبر الإنترنت الذي يجعل الطلاب أقل فعالية في التعلم الكتابة. عندما يبدأ التعلم وجها لوجه، فإن نموذج التعلم في الصف لا يستخدم سوى نموذج المحادثة فقط.[٣]

لإنشاء التعلم غير رتيب، هناك حاجة إلى عدة طرق، واحدة منها بتطبيق نموذج التعلم مع وسائل الإعلام اللعبة. الألعاب التعليمية هي أدوات مساعدة للتعلم للمعلمين الذين هم فعالة في تقديم المواد بحيث تنمية رغبة التعلم المتعلمين أعلى.[٤] تعتبر الألعاب التعليمية قادرة على مساعدة عملية التعلم لأن التبليغ الجاذب للاهتمام، لذلك يستطيع أن يزيد من فعالية التعلم. يمكن تطبيق نموذج التنمية التعليمية القائمة على اللعبة في العديد من المواد، و احد منه التعلم اللغة العربية في المهارة الكتابة.

من الشرح أعلاه، فإن الباحثة انذجب ليبحث بالموضوع '***فعالية نموذج التعلم لعبة تعليمية "رسالة سرية" لتحسين قدرة الكتابة الطلاب من الصف الثامن المدرسة سونان أمبيل المطوسطة الإسلامية*** ".

ب. صياغة المشاكل

١. كيف تعلُّم الكتابة في الصف التحكم للطالب من الصف الثامن المدرسة سونان أمبيل المتوسطة الإسلامية ؟

٢. كيف تعلّم الكتابة الصف التجريبي للطالب الصف الثامن المدرسة سونان أمبيل المتوسطة الإسلامية ؟

يترجم من :

[3] Wawancara dengan Saiful pada 11 Oktober 2021 di Mts Sunan Ampel Ringinrejo.

[4]Nia Ayu Sriwahyuni.Mardono. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang*. JPE-Volume 9, Nomor 2, 2016. Hal 135.

٣. كيف فعالية نموذج اللعبة التعليمية "الرسالة السرية" لتحسين قدرة الكتابة للطلاب الصف الثامن المدرسة سونان أمبل المتوسطة الإسلامية ؟

ت.أهداف البحث

١. لمعرفة تعلّم الكتابة، في الصف التحكم للطلاب الصف الثامن المدرسة سونان أمبيل المتوسطة الإسلامية .

٢. لمعرفة تعلّم الكتابة الصف التجريبي للطلاب الصف الثامن المدرسة سونان أمبيل المتوسطة الإسلامية.

٣. لمعرفة فعالية نموذج اللعبة التعليمية "رسالة سرية" لتحسين قدرة الكتابة للطلاب الصف الثامن المدرسة سونان أمبل المتوسطة الإسلامية.

ث.فوائد البحوث

١. الفوائد النظرية

ومن المتوقع أن تسهم البحوث النظرية في تعلم العلوم باللغة العربية، خاصة في تعلم مهارات الكتابة العربية، وذلك باستخدام اللعبة التعليمية لتعلم وسائل الإعلام " رسالة سرية".

٢. الفوائد العملية

أ) للباحثين

تأمل الباحثة في إضافة خزنة العلوم والبصيرة والخبرة، ومعرفة فعالية نموذج تعلم اللعبة التعليمية "رسالة سرية" لتحسين قدرة الكتاة طلاب الصف الثامنة المدرسة المتوسطة الإسلامية سونان أمبل.

ب)للمعلم

المتوقع من هذا البحث يستطيع أن تكون اسهاما إيجابيا، فضلا عن النظر للمؤسسات التعليمية، وخاصة للطلاب الصف الثامنة المدرسة المتوسطة الإسلامية سونان أمبيل في تحسين قدرة الكتابة الطلاب من خلال نموذج التعلم لعبة تعليمية "رسالة سرية".

ت)للطلاب

المتوقع من هذا البحث يستطيع أن تحسن نتائج التعلم والتضامن من الطلاب، وخاصة طلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية سونان أمبل، للعثور على المعرفة وتطوير رؤى، وتحسين القدرة على تحليل مشكلة، وتحسين قدرة الكتابة من خلال التعلم مع نماذج اللعبة التعليمية.

ج. الدراسات السابقة

استنادا إلى بحث المؤلف على أنواع مختلفة من الدراسة السابقة هناك العديد من البحوث ذات الصلة كدراسة المراجع، وهي:

١. مجلة بحثية جمعها خويروتون نيه بعنوان "تنفيذ وسائل الإعلام الماهر *(papan mahir)* اللغة العربية في التعلم كتابة ". يناقش هذا البحث أحد حلول التعلم الكتابة، وهو تطبيق وسائل الإعلام الماهر. *(papan mahir)* تم تصميم وسائل الإعلام الماهر*(papan mahir)* المتقدمة مع النمو النفسي للطفل في الاعتبار. وتغطي أيضا وسائل الإعلام الماهر *(papan mahir)* المتقدمة مع نظام اللعب، بحيث في تعلم اللغة العربية يصبح متعة ويزيد من روح تعلم الطفل. الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث التي يجري تنفيذها هو في تطبيق وسائل الإعلام، وهي الدراسة السابقة باستخدام وسائل إعلام الماهر والبحوث الآن باستخدام وسائل الإعلام لعبة تعليمية "رسائل سرية".

٢. بحث أطروحة جمعته أنيسة ديوي فاطمة بعنوان "تجربة اللعبة التعليمية تربط الرسائل في مهارة كتابة الطلاب الصف العاشر المدرسة العالية الحكومية ١سلامان السنة الدراسية ٢٠١٧/٢٠١٨". يناقش هذا البحث طريقة واحدة لخلق جو لطيف أثناء الدروس ، وهي وسائل الإعلام التعليمية للألعاب. الفرق بين هذا البحث السابق والبحث الآن في موضوع بحثه، أي الدراسات السابقة التي تجري البحوث على مستوى المدرسة العالية والبحوث تقوم به الآن على مستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية.

٣. مجلة بحثية جمعها محمد لقمان حكيم بعنوان "استخدام وسائل الإعلام لعبة تعليمية التفاعلية لتعلم المفردات العربية". يناقش هذا البحث استخدام الألعاب التفاعلية في تعلم المفردات العربية مع النتائج يعني وسائل الإعلام التفاعلية لزيادة إتقان المفردات العربية. الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث التي يتم إجراؤها هو في متغيراته، وهي البحوث السابقة ينطبق في تعلم المفردات في حين أن البحوث تنطبق الآن على تعلم كتابة.

٤. مجلة بحثية جمعتها فتح ياسين العرشادي وآخرون بعنوان "لعبة تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة نهضة العلماء سيبوغو". تناقش هذه الدراسة تطبيق الألعاب التعليمية العربية التي حصلت على نتائج بناء على اختبار الصندوق الأسود، وهي تطبيقات الألعاب العربية التي تعمل بشكل جيد كما هو متوقع. الفرق بين هذا البحث السابق والبحث الآن في متغيراته، وهي البحوث السابقة التي تناقش الألعاب المناسبة لتعلم اللغة العربية باستخدام الصندوق الأسود في حين أن البحث يستخدم الآن وسيلة "رسالة سرية".

٥. مجلة بحثية جمعها معلّم ويجايا وليل محرمة بعنوان "تحسين مهاراتول كيتابه من خلال هيكل التحليل التجميعي (SAS) حول تعلم اللغة العربية في بوندوك بيسانترين". يناقش هذا البحث نموذج التعلم لنظام هيكل تحليل التوليف (SAS) المستخدم لتحسين مهارة كتابة . وقد حصلت نتائج الدراسة على أن الطلاب يصبحون أكثر حماسا و اهتماما بتعلم اللغة العربية وخاصة مهارة كتابة لأن هذا النظام مثير للاهتمام. الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث الآن تنفيذها هو في نموذج التعلم، وهي البحوث السابقة تطبيق هيكل ساس في حين أن البحوث تطبق الآن نموذج اللعبة التعليمية "رسالة سرية".

رقم	الموضوع	الباحث	التشابه	اختلاف
١	تنفيذ وسائل الإعلام الماهر *papan (mahir* اللغة العربية في التعلم كتابة	خيرة النعمة	التشابه بين البحث السابق وهذا البحث هو أن كلاهما يناقش وسائل الألعاب لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.	الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث التي يجري تنفيذها هو في تطبيق وسائل الإعلام، وهي الدراسة السابقة باستخدام وسائل إعلام الماهر والبحوث الآن باستخدام وسائل الإعلام لعبة تعليمية "رسائل سرية"
٢	تجربة اللعبة التعليمية تربط الرسائل في مهارة كتابة الطلاب الصف العاشر المدرسة العالية الحكومية ١ سلامان السنة الدراسية	أنيسا ديوي فاطمة	تشابه البحث السابق مع هذا البحث هو اللعبة الإعلامية لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.	الفرق بين هذا البحث السابق والبحث الآن في موضوع بحثه، أي الدراسات السابقة التي تجري البحوث على مستوى المدرسة العالية والبحوث تقوم به الآن على مستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية.

	٢٠١٧/ ٢٠١٨			
٣	استخدام وسائل الإعلام لعبة تعليمية التفاعلية لتعلم المفردات العربية"	محمد لقمان حكيم	تشابه البحث السابق مع هذا البحث هو وسائط الألعاب التفاعلية في تعلم اللغة العربية	الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث التي يتم إجراؤها هو في متغيراته، وهي البحوث السابقة ينطبق في تعلم المفردات في حين أن البحوث تنطبق الآن على تعلم كتابة.
٤	لعبة تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة نهضة العلماء سيبوغو	فاتح ياس الإرشادي	التشابه البحث السابق مع هذا البحث في أنهما يناقشان الألعاب التعليمية لتعلم اللغة العربية.	الفرق بين هذا البحث السابق والبحث الآن في متغيراته، وهي البحوث السابقة التي تناقش الألعاب المناسبة لتعلم اللغة العربية باستخدام الصندوق الأسود في حين أن البحث يستخدم الآن وسيلة "رسالة سرية".
٥	تحسين مهاراتول كيتابه من خلال هيكل	معلم ويجايا و ليل المهرمة.	التشابه بين البحث السابق وهذا البحث هو أن كلاهما	الفرق بين هذا البحث السابق والبحوث الآن تنفيذها هو في نموذج التعلم، وهي البحوث السابقة تطبيق

	التحليل التجميعي (SAS) حول تعلم اللغة العربية في بوندوك بيسانترين		يناقش البحث الذي يهدف إلى تحسين مهارات الكتابة	هيكل ساس في حين أن البحوث تطبق الآن نموذج اللعبة التعليمية "رسالة سرية"