



فاعلية استخدام وسيلة *WORDSEARCH* في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الوصلية الثانوية الأهلية

Huwaina Rabithah Nur¹; Akmal Walad Ahkas¹

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: huwainarabithahnur@uinsu.ac.id

Abstract

Students of Grade VII at MTs Al-Washliyah Pantai Cermin encounter difficulties in writing Arabic words, primarily due to their inability to recognize the forms of Arabic letters (huruf hijaiyah) when connected to other letters. To address this issue, an appropriate learning medium is required. This study aims to investigate the effectiveness of the Wordsearch game in improving the Arabic writing skills (maharah al-kitabah) of Grade VII students at MTs Al-Washliyah. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 60 Grade VII students. Data were collected through written assessments, including pre-tests and post-tests. Data analysis techniques involved normality tests, homogeneity tests, t-tests, and N-Gain tests. The results demonstrated a significant improvement in students' writing skills following the application of the Wordsearch game. The t-test results showed a significance value of <0.001 (<0.05). It is concluded that the Wordsearch game is effective in enhancing students' maharah al-kitabah.

Keywords: Effectiveness, Wordsearch, mahārah al-kitābah

المقدمة

تعلم اللغة العربية هو عملية تعليمية منهجية يجرها المعلم والمتعلم معاً من خلال توفير المصادر والبيئة التعليمية المناسبة، وذلك لمساعدة المتعلمين على مواجهة التحديات في استخدام اللغة العربية كأداة للتواصل، سواء كان ذلك شفويًا أو كتابيًا (Djamaluddin, 2019). كما هو الحال في اللغات الأخرى، فإن اللغة العربية تحتوي على أربع مهارات يجب تعلمها في عملية تعليم اللغة العربية. وهذه المهارات الأربع هي: مهارة الاستماع (مهارة الاستماع)، مهارة الكلام (مهارة الكلام)، مهارة القراءة (مهارة القراءة)، ومهارة الكتابة (مهارة الكتابة) (Dalimunthe & Rahmaini, 2023). وفي هذا البحث، سأتناول إحدى هذه المهارات الأربع، وهي مهارة الكتابة.

من الدراسات السابقة، كما في البحث الذي أجرته أنا شهروني بعنوان "فعالية استخدام وسيلة وورد سيرش القابلة للطباعة في تعليم المفردات لدى التلاميذ في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٥ آتشيه بسار". وقد أجري هذا البحث استنادًا إلى المشكلة التي

يواجهها طلاب تلك المدرسة، وهي صعوبة في إتقان المفردات، مما يدل على الحاجة إلى وسيلة تعليمية تُسهم في تعزيز تمكّن الطلاب من المفردات (Syahroni, 2024).

ومن البحوث الأخرى ما قامت به عائشة قطر الندى في بحثها بعنوان "تطبيق وسيلة وورد سيرش بازل لتطوير كفاءة الطلاب اللغوية في الصف الثاني بمدرسة نشأة المتعلمين الابتدائية". ولا تختلف مشكلة هذا البحث كثيرًا عن السابقة، إذ تتمثل في قلة المفردات التي يمتلكها طلاب الصف الثاني في مدرسة نشأة المتعلمين. ومن هنا، حاولت عائشة تطبيق وسيلة تعليمية على شكل لعبة وورد سيرش، على أمل أن تُسهم في تحسين مفردات الطلاب (Aisyah, 2023).

من خلال مراجعة البحوث السابقة، يتبيّن أن وسيلة لعبة "Wordsearch" تُستخدم غالبًا في تعزيز تمكّن الطلاب من المفردات في تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، لا تزال هناك قلة من الدراسات التي تناولت فعالية هذه الوسيلة بشكل خاص في تنمية مهارة الكتابة (مهارة الكتابة).

بناءً على الملاحظة الأولية التي قامت بها في مدرسة مدرسة الوصلية الثانوية الأهلية بانتاي تشيرمين، تبين أن طلاب الصف السابع لا يزالون يواجهون صعوبة في كتابة الحروف العربية بشكل صحيح. وتُعزى هذه الصعوبة بشكل رئيس إلى عدم قدرة الطلاب على التمييز بين أشكال الحروف الهجائية عند اتصالها بالحروف الأخرى. وقد اكتشفت هذا الخطأ أثناء عملية الملاحظة، حيث قامت بإعطاء الطلاب كلمة فعل مضارع للضمير "هو" وهي يخرج، ثم طلب منهم تحويلها إلى صيغة الضمير "هي"، فقام بعض الطلاب بكتابتها بشكل خاطئ على النحو التالي: ت خرج ين. ومثال آخر: الكلمة يقرأ، فعندما طُلب منهم تحويلها إلى صيغة الضمير "هي"، كتبها بعضهم على النحو التالي: تقرأ ين. وتُشير هذه الأخطاء إلى أن الطلاب لم يتقنوا بعد كيفية كتابة الكلمات باللغة العربية وفق القواعد الكتابية الصحيحة. وقد دفعت هذه المشكلة الباحث إلى استخدام وسيلة تعليمية على شكل لعبة "wordsearch"، على أمل أن تُسهم في تحسين مهارة الكتابة (المهارة الكتابية) لدى طلاب الصف السابع بمدرسة الوصلية الثانوية الأهلية بانتاي تشيرمين.

بينما بعد تأملت ، أرى أن لعبة "Wordsearch" تمتلك إمكانيات يمكن استغلالها كأداة مساعدة في تطوير مهارة الكتابة لدى الطلاب، خاصة في المراحل الابتدائية أو الأساسية.

ويهدف هذا البحث إلى دراسة مدى فعالية وسيلة "وورد سيرش" بشكل كمي في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية الوصلية بـ (بانثاي تشيرمين). ويُرجى أن تُسهم نتائج هذا البحث في أن تكون مرجعاً جديداً للمعلمين والطلاب في اختيار الوسائل التعليمية المناسبة التي يمكن توظيفها في تعليم اللغة العربية، وخصوصاً في مهارة الكتابة.

الإطار النظري

وسائل التعلم

تُعدّ "وسائل التعلم" من العبارات الشائعة التي كثيراً ما تُداول في ميدان التربية والتعليم. وتُعدّ وسائل التعليم نفسها واحدة من بين ستة مكونات (الأهداف، والمحتوى/المادة التعليمية، والطريقة والوسيلة، والتقويم، والمتعلم، والمعلم) التي تسهم في سير عملية التعليم بنجاح (Adisel et al., 2022). وبشكل عام، فإن تعريف الوسيلة كما ورد عن "الجمعية لتقنيات الاتصال والتعليم" في (Kristanto, 2016) هو كل شكل يُستفاد منه في نشر المعلومات.

الوسيلة كلمة مأخوذة من اللغة اللاتينية "Medius" التي تعني الوسط أو الوسيط أو الناقل. ووسائل التعليم هي قنوات لنقل الرسائل يمكن استخدامها كوسيلة للتواصل في عملية التعليم والتعلم (Kristanto, 2016). إن الوسائل المستخدمة في عملية التعليم والتعلم تُقدّم تعليمًا حقيقياً وواقعياً للمتعلمين، لأنها تُشرك جميع الحواس والعقل في التعلم، مما يجعل التجربة التعليمية ذات معنى وذات أثر لدى الطلاب (Ryzka & Ahkas, 2023).

وفقاً لكيمب ودايتون كما ورد في (Gunawan & Ritonga, 2020) تُصنّف وسائل التعليم إلى عدة أنواع، وهي: أولاً؛ الوسائل المطبوعة. ثانياً؛ الوسائل المعروضة (الوسائل المرئية). ثالثاً؛ جهاز العرض الشفاف (OHP) رابعاً؛ التسجيلات الصوتية. خامساً؛ الشرائح الصوتية وشريط الأفلام. سادساً؛ عروض متعددة الصور. سابعاً؛ الفيديو والأفلام. ثامناً؛

التعلم المعتمد على الحاسوب. ومع ذلك، ومع تطور الزمن، تم استبدال بعض هذه الوسائل مثل جهاز العرض الشفاف، الشرائح الصوتية، وعروض الصور المتعددة بوسائل أكثر تطوراً، وهي الحاسوب الذي يُعرض عبر شاشة (LCD) (Gunawan & Ritonga, 2020).

يحتاج المعلم إلى فهم بعض الأمور قبل تحديد وسائل التعليم، لكي تتمكن الوسائل من القيام بوظيفتها بشكل صحيح وسليم، إذ إن الهدف الحقيقي من الوسائل هو مساعدة المعلم على تحفيز تفكير ومشاعر المتعلمين، ونقل الرسائل المتعلقة بالمادة التعليمية المراد إيصالها، لتحقيق الأهداف المرجوة من عملية التعليم والتعلم. فإذا لم يلتفت المعلم إلى هذه الأمور، فقد تفقد الوسائل التعليمية وظيفتها داخل العملية التعليمية. ومن الأمور التي يجب مراعاتها ما يلي: أولاً؛ الأهداف التي يراد تحقيقها. ثانياً؛ خصائص المتعلمين. ثالثاً؛ مراعاة نوع الاستجابة المتوقعة. رابعاً؛ مرونة الوسيلة. خامساً؛ فعالية التكلفة بما يتناسب مع الفترة الزمنية المحددة (Tasdin, 2023).

مما سبق عرضه، أستنتج أن وسائل التعليم هي كل الأدوات التي تُعد وسيطاً للمعلم في إيصال جميع الرسائل المتعلقة بالمادة الدراسية، والتي تساعد المعلم على تحفيز الفكر والمشاعر والانتباه لدى المتعلمين، بحيث تتحقق أهداف جميع عمليات التعلم التي تُجرى وفقاً لما هو مأمول. ومن خلال هذا الشرح، يتضح أن الوسائل تعد أمراً بالغ الأهمية في عملية التعليم، وهذا ما يؤمن به الباحث باعتبار الوسائل واحدة من بين ستة مكونات مهمة في عملية التعليم، أينما جرت هذه العملية.

يمكن اعتبار لعبة "wordsearch" وسيلة تعليمية لأنها تُطبع على ورقة، وما يُطبع على هذه الورقة ليس مجرد لعبة فقط، بل تحتوي أيضاً على مضمون تعليمي متضمن بداخلها. ويعتمد اختيار هذه الوسيلة التعليمية التي تحتوي على لعبة تعليمية على الشرح الوارد في الفقرة السابقة حول الأمور التي يجب مراعاتها عند اختيار الوسيلة. وعند الحديث عن الألعاب، هل يمكن اعتبارها نشاطاً يعزز عملية التعلم؟ يمكن الاطلاع على التوضيح المتعلق بهذا الموضوع في الفصل الفرعي القادم.

وسيلة لعبة البحث عن الكلمات (Wordsearch)

تُعتبر لعبة "Wordsearch" وفقًا لما ذكرته دينيس ساذرلاند في كتابها "Wordsearches For Dummies" لعبة ابتكرها نورمان إي. جيبات، وهو مواطن من نورمان في الولايات المتحدة. قام بتصميم هذه اللعبة لزيادة اهتمام القراء بإعلاناته المحلية في مجلة "ذا سيلبي دايجست". تحتوي الألغاز على أسماء ٣١ مدينة في ولاية أوكلاهوما داخل شبكة أبعادها ٢٠×٢٠، حيث تُرتب الكلمات بشكل عمودي وأفقي وقطري، مع تداخل الحروف. نُشرت هذه الألغاز في الأول من مارس عام ١٩٦٨، وسرعان ما أصبحت نقطة الجذب الرئيسية للمجلة. وانتشرت شعبيتها إلى المدارس، حيث استخدمها المعلمون كأداة تعليمية، مما أسس تقليد استخدام لعبة "ووردسيرش" في الفصول الدراسية (Denise, 2009).

قال الشيخ عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان في كتابه المعنون بـ "إضاءات لمعلّمي اللغة العربية لغير الناطقين بها" إن اللعب يعد من الوسائل والنشاطات المهمة في تعليم اللغة، لأن الصف ليس مكانًا طبيعيًا لتعلّم اللغة. كما يرى أن اللعب يمكن أن يقلل من عدم الطبيعيات التي تحدث في عملية تعلم اللغة داخل الصف. ويمكن استخدام الألعاب اللغوية للأطفال والكبار على حد سواء، بشرط اختيار اللعبة المناسبة لكل مجموعة (Alfauzan, 2011).

من بين الألعاب اللغوية التي أوصى بها الشيخ عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان في كتابه، والتي كانت من بين الألعاب التي ألهمت الباحث لتطبيقها، لعبة البحث عن الكلمات في الأشكال، والتي تعرف في اللغة الإنجليزية باسم "ووردسيرش" (Alfauzan, 2011). وتعتبر لعبة ووردسيرش من ألعاب الألغاز التي تتطلب البحث عن الكلمات المخفية داخل ترتيب من الحروف العشوائية (Denise, 2009). يمكن أن تكون الكلمات مرتبة أفقيًا أو عموديًا أو قطريًا، سواء من اليسار إلى اليمين أو العكس. وتتفاوت درجة صعوبة هذه الألغاز من السهولة إلى التحدي، حسب تعقيد الكلمات المخفية ووجود عناصر إضافية مثل الرسائل السرية أو خلط الحروف (Denise, 2009).

أما خطوات تطبيق وسيلة لعبة ووردسيرش في هذا البحث فهي كما يلي: أولاً، قام الباحث بتصميم وسيلة لعبة ووردسيرش باستخدام برنامج مايكروسوفت وورد. تحتوي

الوسيلة على مجموعة من المفردات العربية المرتبطة بمادة الدرس المُعلّمة. بعد الانتهاء من عملية التصميم، قام الباحث بطباعة الوسيلة على الورق لاستخدامها في نشاطات التعليم. بعد ذلك، وزّع الباحث وسيلة لعبة ووردسيرش على طلاب الصف السابع ب الذين كانوا يمثلون صف التجربة (المعاملة) في هذا البحث.

قبل بدء اللعبة، قدّمت توجيهات للطلاب حول طريقة استخدام الوسيلة. تتمثل خطوات اللعبة في أن يُطلب من الطلاب أولاً قراءة المفردات الموجودة في الوسيلة، ثم الانتباه إلى الحروف الهجائية التي تُكوّن هذه المفردات. بعد ذلك، يُطلب من الطلاب البحث عن هذه الكلمات داخل شبكة الحروف في لعبة wordsearch، ووضع علامة على الحروف التي تُشكّل الكلمة المُعثر عليها، سواء بالتأطير أو التسطير.

ختاماً، قدّمت واجباً تأملياً للطلاب لتعزيز فهمهم لأشكال الحروف الهجائية. طُلب من الطلاب كتابة شكل أربعة حروف هجائية وردت في المفردات التي وجدوها، بحيث يكتبون كل حرف في موضع البداية والوسط والنهاية من الكلمة. يهدف هذا النشاط إلى أن لا يقتصر اهتمام الطلاب على اللعب فقط، بل أيضاً على ملاحظة تغيير شكل الحروف الهجائية حسب موقعها في الكلمة. وبذلك، من خلال استخدام وسيلة لعبة ووردسيرش هذه، يُتوقع أن تتحسن مهارة الكتابة (مهارة الكتابة) لدى الطلاب بشكل ملحوظ.

التعلم القائم على الألعاب

التعلم القائم على الألعاب هو مصطلح شائع التعبير عنه باللغة الإنجليزية *"Game Based Learning"*. التعلم القائم على الألعاب هو استراتيجية تعليمية تجمع بين عناصر اللعب في بيئة التعلم. في هذا النوع من التعلم، يقوم المعلمون بتنسيق ألعاب تشتمل على محتوى تعليمي بهدف تعزيز عملية التعلم والتدريب والتقييم (Miller et al., 2022). التعلم القائم على الألعاب لا يقتصر على تنسيق ألعاب للطلاب فقط، بل يشمل تصميم أنشطة تعليمية تقدم المفاهيم تدريجياً وتوجه المتعلمين نحو الهدف النهائي للدرس (Pho & Dinscore, 2015).

يرى Meng-Hua وزملائه في مقالهم بعنوان *"Effectiveness Of Digital Game-Based"* وجود نظرية مناسبة للاستخدام في هذا التعلم، وهي نظرية التدفق التي ابتكرها Csikszentmihalyi.

من خلال هذه النظرية، ذكر Csikszentmihalyi أن الألعاب توفر بيئة مثالية للحفاظ على دافعية التعلم وتعزيزها (Chen et al., 2018). في هذه النظرية، يوجد مصطلح يسمى "الشعور بالتدفق" (*sense of flow*)، وهو تجربة ممتعة في أداء المهام. يمكن تحقيق ذلك من خلال موازنة الديناميكية بين قدرات الفرد والتحديات المقدمة. (Chen et al., 2018).

من خلال سلسلة الملاحظات التي أجريتها على الأدبيات المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب كما أوضحتها أعلاه، أستنتج أن التعلم القائم على الألعاب هو استراتيجية في التعليم حيث يقوم المعلم بتنسيق لعبة لا تُستخدم فقط للعب الطلاب، بل أيضًا لتوصيل رسائل تتعلق بمحتوى الدرس، بحيث تسير عملية التعلم بشكل أكثر متعة ويمكن تحقيق أهداف التعلم وفقًا لما هو متوقع. لماذا أرى أن التعلم القائم على الألعاب يستحق المناقشة في هذه الدراسة؟ لأنه كما هو مذكور في العنوان، فإن هذه الدراسة لها علاقة وثيقة بالألعاب، لذلك من الضروري توضيح الفهم المتعلق بالتعلم القائم على الألعاب.

مهارة الكتابة

الكتابة هي المهارة الرابعة، وتُعتبر هذه المهارة أكثر صعوبة مقارنة بالمهارات الأخرى (Zayuda et al., 2023). وبحسب القلقشندي في (Rabab'ah, 2015) فإن كلمة الكتابة لغويًا مشتقة من الفعل كتب - يكتب، والذي يعني كتابة نص أو كتاب أو مذكرة. كما تعني كلمة "الكتابة" جمع الشيء؛ إذ يُقال كتبت القوم أي جمعت الناس. ولذلك يُطلق على مجموعة من الخيول اسم "كتية". كما يُستخدم مصطلح الكتابة أيضًا في الخياطة أو ربط الحبال على كيس الماء، لأنه يربط نقطة بأخرى. وذكر ابن العرب أيضًا أن كلمة الكتابة قد تدل على العلم، كما في قول الله تعالى: {أَفَلَمْ يَكُنْ لَهُمْ الْغَيْبُ فَهُمْ يَكْتُبُونَ} (سورة الطور: ٤١)، أي المعرفة (Rabab'ah, 2015).

مصطلح "الكتابة" له تعريفات عديدة، لكنها جميعًا تقع ضمن نطاق واحد، وهو توضيح عملية الكتابة وكيفية القيام بها. ومن بين هذه التعريفات: الكتابة هي عملية معقدة، في جوهرها مهارة أو قدرة على تخيل الأفكار وتعبيرها في صورة حروف وكلمات وتركيبات جمل صحيحة نحويًا، وبأساليب لغوية متنوعة من حيث السعة والعمق

والسلاسة. ثم تُعرض هذه الأفكار بشكل واضح، وتُرتب بشكل متسلسل ومتدفق، ثم تُحسّن سواء في الفكرة أو التركيب، بحيث تصبح أكثر نضجًا ومنطقية (Rabab'ah, 2015).

يرى ابن خلدون في مقدمته أن الكتابة والكتابة من صنائع الإنسان. فهي رمز وشكل للحروف التي تدل على الكلمات المسموعة، والتي تعبر عما في ذهن الإنسان. وتُعد الكتابة المرتبة الثانية في نظام الإشارات اللغوية، وهي مهارة نبيلة. فالكتابة من الخصائص التي تميز الإنسان عن الحيوان. ومن خلال الكتابة يُمكن معرفة محتوى القلب، ونقل الأهداف إلى أماكن بعيدة، كما أنها تلي الاحتياجات دون الحاجة إلى اللقاء المباشر. وبالكتابة أيضًا يستطيع الإنسان معرفة العلوم، وفهم نصوص السابقين، ومعرفة علومهم وتاريخهم. لذلك، تُعد الكتابة ذات مكانة عالية بسبب كل هذه الوظائف والفوائد. ولا يمكن خروج القدرة على الكتابة من الإمكان إلى الفعل إلا عن طريق التعليم (Rabab'ah, 2015).

هناك أنواع مختلفة تندرج ضمن مفهوم مهارة الكتابة، منها الخط بأنواعه المختلفة مثل النسخ، والرقعة، وغيرها؛ ثم الإملاء بأنواعه مثل الإملاء المنقول (النسخ)، والإملاء المنظور (الكتابة بالنظر)، والإملاء الاختباري (إملاء الاختبار)؛ وكذلك التعبير الكتابي أو الإنشاء الذي ينقسم إلى التعبير المقيد، والتعبير الموجه، والتعبير الحر. ومن بين هذه الأنواع، يتركز هذا البحث على مفهوم الإملاء. ويمكن تعريف علم الإملاء بأنه العلم الذي يدرس قواعد كتابة الحروف العربية من حيث تصويرها للألفاظ المنطوقة، سواء عند بدء كتابة الكلمة أو عند التوقف عندها (Munawarah & Zulkiflih, 2021).

علم الإملاء الخطّي هو العلم الذي يدرس الأحوال المتعلقة بشكل الكتابة العربية بناءً على تركيب الحروف وعددها، وليس من حيث جمالياتها في السطر، بل من حيث قدرتها على إظهار ألفاظ اللغة العربية بواسطة أدوات فنية مثل القلم وما شابهه، مع مراعاة الشكل الأساسي للحروف في إظهار الأصوات التي هي جزء من الألفاظ. وأهم مادة يجب على المتعلم معرفتها عند تعلم الكتابة هي التعرف على الحروف الهجائية، ثم التعرف على أشكال هذه الحروف في مختلف المواضع وأشكالها عند اتصالها بحروف أخرى (Al-Khalidi, 2017).

ذكر محمود كامل النقعة في (Munawarah & Zulkiflih, 2021) أن هناك أهدافًا كثيرة لمهارة الكتابة، ولكن الباحث حصرها في الأهداف التي يعتبرها أهداف مهارة الكتابة للمستوى

الابتدائي أو المبتدئين، وذلك بما يتناسب مع مشكلة البحث. وأما هذه الأهداف فهي كالتالي: أولاً: كتابة الحروف العربية وفهم العلاقة بين شكل الحرف والصوت. ثانياً: كتابة الجمل العربية بالحروف المنفصلة والحروف الموصولة مع اختلاف أشكال الحروف سواء في البداية أو الوسط أو النهاية. ثالثاً: إتقان طريقة كتابة اللغة العربية بوضوح وصحة. رابعاً: إتقان كتابة النسخ الخطي أو التميلات، حيث كلاهما أسهل في التعلم. خامساً: إتقان/القدرة على الكتابة من اليمين إلى اليسار.

استناداً إلى هذه الأهداف، قامت بوضع مجموعة من المؤشرات التي تُعدُّ مرجعاً في إعداد أدوات الاختبار وكذلك في تقييم نتائج اختبار الطلاب. ومن خلال هذه المؤشرات، يستطيع الباحث تقييم مدى قدرة الفرد على امتلاك مهارة كافية في مهارة الكتابة (كتابة اللغة العربية). وتشمل هذه المؤشرات ما يلي: قدرة الطالب على كتابة الحروف العربية بالشكل الصحيح والصوت المناسب؛ القدرة على كتابة الحروف العربية في مواقعها الابتدائية والوسطى والنهائية بشكل صحيح؛ القدرة على تركيب الكلمات والجمل باللغة العربية باستخدام الحروف المتصلة بشكل سليم؛ القدرة على نسخ الكتابة العربية بخط واضح ومنظم دون أخطاء في شكل الحروف؛ وكذلك القدرة على الكتابة من اليمين إلى اليسار وفقاً لقواعد الكتابة في اللغة العربية.

منهجية البحث

أُستخدم في هذا البحث المنهج الكمي باستخدام الأسلوب شبه التجريبي (Quasi-Experimental). وقد اختير هذا المنهج لقياس فاعلية وسيلة لعبة "ووردسيرتش" في تنمية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة "الوشلية". أُجري هذا البحث في مدرسة المتوسطة الوشلية بـ"بانتاي تشيرمينويتكوّن مجتمع البحث من جميع طلاب الصف السابع في المدرسة، وعددهم (٨٥) طالباً. أما عينة البحث فتشمل طلاب الصف السابع "أ" والصف السابع "ب"، ويبلغ عددهم (٦٠) طالباً. وقد تم اختيار العينة باستخدام أسلوب العينة القصدية (Purposive Sampling).

وقد تم جمع البيانات من خلال إجراء اختبار قبلي (Pre-test) واختبار بعدي (Post-test) على كل من الصفين. وبعد إجراء الاختبار القبلي، تلقى الصف التجريبي معالجة تعليمية باستخدام وسيلة لعبة "ووردسيرتش"، في حين تلقى الصف الضابط التعليم بالطريقة التقليدية دون استخدام هذه الوسيلة. وقد تم تنفيذ عملية التعليم في كل صف

خلال حصتين دراسيتين، ثم أُجري بعد ذلك الاختبار البعدي. أما أداة الاختبار فكانت عبارة عن أسئلة إنشائية بلغ عددها (١٥) سؤالاً. وبعد جمع البيانات، تم تحليلها باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي (اختبار الشمولية)، واختبار التجانس (Levene)، ونوعين من اختبار (T): اختبار العينات المترابطة (Paired Sample T-Test)، واختبار العينات المستقلة (Independent Sample T-Test)، بالإضافة إلى اختبار الكسب المعدل (N-Gain).

نتائج البحث ومناقشتها

نتائج الاختبار القبلي للصف الضابط والصف التجريبي

بلغ متوسط نتائج الاختبار القبلي للصف السابع "أ" بوصفه الصف الضابط (٦٠,١٣). أما متوسط نتائج الاختبار القبلي للصف السابع "ب" بوصفه الصف التجريبي فقد بلغ (٦٠,٣٧). وقد تم حساب هذا المتوسط باستخدام الصيغة التالية $\mu = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{N}$: (Pandriadi et al., 2023). وبعد تحديد متوسط نتائج الاختبار القبلي لكل من الصف الضابط والصف التجريبي، قام الباحث بحساب الفارق بين متوسطي الصفين باستخدام الصيغة الآتية: $\Delta \bar{x} = \bar{x}_2 - \bar{x}_1$ (Marhawati et al., 2022).

بلغ الفارق بين متوسط نتائج الاختبار القبلي للفصل الضابط والفصل التجريبي (٠,٢٤)، ويُعدّ هذا الفارق ضمن الفئة "المنخفضة جداً". ويدلّ ذلك على أن الطلاب يمتلكون مستوى مبدئياً متكافئاً، مما يُتيح إمكانية المقارنة بين الصفين بشكل عادل في هذا البحث. وقد عرضت أولاً نتائج الاختبار القبلي لكل من الصف الضابط والصف التجريبي لإثبات أن كلا الصفين متكافئان في مستوى القدرة الأولية، وهذا شرط أساسي في البحوث التجريبية. أما نتائج الاختبار البعدي، فسيتم تناولها في القسم التالي من خلال اختبار (T-Test) واختبار الكسب المعدل (N-Gain).

لجدول البياني (١): الفارق في نتائج الاختبار القبلي بين الصف الضابط والصف



نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي

يُعدّ اختبار التوزيع الطبيعي من الاختبارات التي تُجرى لمعرفة ما إذا كانت البيانات التي تم جمعها تتبع التوزيع الطبيعي أم لا (Setyawan Dodiet Aditya, 2021). ويُعتبر هذا الاختبار من الشروط الأساسية لتحديد نوع التحليل الإحصائي المناسب لتلك البيانات. فإذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، فإن الأسلوب الإحصائي المناسب هو الاختبارات الإحصائية البارامترية، أما إذا لم تكن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي، فيمكن استخدام بديل وهو الاختبارات الإحصائية غير البارامترية (Setyawan Dodiet Aditya, 2021). وإذا كانت قيمة الدلالة (Sig) أكبر من (0,05)، فإن البيانات تُعدّ موزعة توزيعًا طبيعيًا، أما إذا كانت قيمة الدلالة أقل من (0,05)، فإن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي (Sihotang, 2023).

بعد إجراء اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات باستخدام معادلة Shapiro-Wilk في برنامج SPSS، توصل الباحث إلى أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكل من الفصل الضابط والفصل التجريبي تتبع التوزيع الطبيعي. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الشكل الآتي:

١) نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الاختبار القبلي

UJI NORMALITAS DATA PRE-TEST						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
B.ARAB 7A	.147	30	.099	.966	30	.447
B.ARAB 7B	.086	30	.200*	.981	30	.843

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

a. Lilliefors Significance Correction

تُظهر الصورة أعلاه نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الاختبار القبلي لكل من الصف الضابط والصف التجريبي، والذي أُجري باستخدام برنامج SPSS وفقًا لمعادلة Shapiro-Wilk وبناءً على الصورة، يتضح أن قيمة الدلالة (Sig) لبيانات الاختبار القبلي للفصل الضابط (طلاب الصف السابع "أ") بلغت (0,447)، بينما بلغت قيمة الدلالة للفصل التجريبي (طلاب الصف السابع "ب") (0,843). وتشير كلتا القيمتين إلى أن >0.05 {Sig}، مما يدل على أن بيانات الاختبار القبلي للصفين تتبع التوزيع الطبيعي.

٢) نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الاختبار البعدي

UJI NORMALITAS DATA POST-TEST

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
B .ARAB 7A	.110	30	.200 [*]	.952	30	.192
B .ARAB 7B	.151	30	.080	.956	30	.248

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

a. Lilliefors Significance Correction

تُظهر الصورة أعلاه نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الاختبار البعدي لكل من الفصل الضابط والفصل التجريبي، والذي تم باستخدام برنامج SPSS وفقًا لاختبار Shapiro-Wilk. وبناءً على الصورة، فإن قيمة الدلالة (Sig) لبيانات الاختبار البعدي للفصل الضابط (الصف السابع "أ") بلغت (٠,١٩٢)، في حين بلغت قيمة الدلالة للفصل التجريبي (الصف السابع "ب") (٠,٢٤٨). وتشير هاتان القيمتان إلى أن Sig > 0.05، مما يدل على أن بيانات الاختبار البعدي لكل من الصفين تتبع التوزيع الطبيعي.

نتائج اختبار التجانس لبيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي

يُجرى اختبار التجانس لمعرفة ما إذا كانت البيانات في المتغيرين (X) و (Y) متجانسة أم لا (Setyawan Dodiet Aditya, 2021). وكما هو الحال في اختبار التوزيع الطبيعي، فإن اختبار التجانس يُعدّ أحد الشروط الأساسية التي يجب القيام بها قبل تحديد نوع الاختبار الإحصائي المناسب للبيانات التي تم الحصول عليها (Bulkani, 2018).

فإذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي ومتجانسة، فإن الاختبار الإحصائي المناسب هو الاختبار البارامترى. أما إذا لم تكن كذلك، فيُستخدم الاختبار الإحصائي اللابارامترى (Setyawan Dodiet Aditya, 2021). في هذا البحث، تم إجراء اختبار التجانس باستخدام اختبار "ليفين" (Levene Test) "فإذا كانت قيمة الدلالة (Sig) الناتجة عن اختبار Levene أكبر من (٠,٠٥)، فإن هذا يعني أن تباين البيانات بين الصفين متجانس، أما إذا كانت قيمة الدلالة أقل من (٠,٠٥)، فهذا يدل على أن تباين البيانات غير متجانس" (Sihotang, 2023).

بعد إجراء اختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين (Levene) في برنامج SPSS، توصل الباحث إلى أن بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكل من الفصل الضابط والفصل التجريبي تتمتع بالتجانس. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال الشكل الآتي:

(١) اختبار التجانس لبيانات الاختبار القبلي

UJI HOMOGENITAS DATA PRE-TEST

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST B. ARAB	Based on Mean	.075	1	58	.786
	Based on Median	.049	1	58	.825
	Based on Median and with adjusted df	.049	1	57.780	.825
	Based on trimmed mean	.074	1	58	.787

يُظهر الشكل أعلاه نتائج اختبار التجانس من نوع Levene لبيانات الاختبار القبلي لكل من الصف الضابط والصف التجريبي، والذي تم إجراؤه باستخدام برنامج SPSS. وبالاستناد إلى الصورة، فإن قيمة الدلالة لبيانات الاختبار القبلي لـ للفصل الضابط (الصف السابع "أ") والفصل التجريبي (الصف السابع "ب") بلغت (٠,٧٨٦). وتشير هذه القيمة إلى أن $\text{Sig} > 0.05$ ، مما يدل على أن بيانات الاختبار القبلي للصفين متجانسة.

(٢) اختبار التجانس لبيانات الاختبار البعدي

UJI HOMOGENITAS DATA POST-TEST

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTTEST B. ARAB	Based on Mean	.789	1	58	.378
	Based on Median	.881	1	58	.352
	Based on Median and with adjusted df	.881	1	55.310	.352
	Based on trimmed mean	.740	1	58	.393

تُظهر الصورة أعلاه نتائج اختبار التجانس من نوع Levene لبيانات الاختبار البعدي لكل من الفصل الضابط (الصف السابع "أ") والفصل التجريبي (الصف السابع "ب")، والذي تم باستخدام برنامج SPSS وبناءً على الصورة، فإن قيمة الدلالة لبيانات الاختبار البعدي بلغت (٠,٣٧٨). وتشير هذه القيمة إلى أن $\text{Sig} > 0.05$ ، مما يدل على أن بيانات الاختبار البعدي للصفين متجانسة.

كما تم توضيحه سابقًا، فإن اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس يُعدّان من الاختبارات التي يمكن الاستناد إليها في تحديد نوع التحليل الإحصائي المناسب للبيانات، سواء كان تحليلًا إحصائيًا بارامتريًا أو لا بارامتريًا. وبعد إجراء اختبارات التوزيع الطبيعي والتجانس، كما عرض الباحث سابقًا، تبين أن البيانات في هذا البحث تتبع التوزيع الطبيعي وتتمتع بالتجانس. وبناءً على ذلك، فإن نوع التحليل

الإحصائي المناسب الذي يمكن استخدامه هو التحليل الإحصائي البارامتري، من خلال اختبار (T-Test).

نتائج اختبار (T-Test)

يُعدّ اختبار (T-Test) من بين الاختبارات الإحصائية البارامتريّة في فئة اختبارات الفروق. ويُستخدم هذا الاختبار لإثبات وجود فروق في متغير واحد أو أكثر (محسوري، ٢٠٢٣). ويتفرّع اختبار (T-Test) إلى عدّة أنواع، أما النوعان المناسبان لأهداف هذا البحث فهما: اختبار العينات المترابطة (Paired Sample T-Test) واختبار العينات المستقلة (Independent Sample T-Test). أما نتائج اختبار (T-Test) فهي كما يلي:

١) اختبار (T) للعينات المترابطة (Paired Sample T-Test)

يُعدّ اختبار (T) للعينات المترابطة (Paired Sample T-Test) اختباراً يُستخدم لإثبات وجود فروق في متغير واحد متماثل ولكن ببيانات مختلفة (محسوري، ٢٠٢٣). وبناءً على ذلك، فقد أُجري هذا الاختبار في هذا البحث لمعرفة الفروق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لكل من الصف الضابط والصف التجريبي.

أما عن معيار اتخاذ القرار، فاستناداً إلى ما ورد في (Nuryadi et al., 2017)، فإذا كانت قيمة الدلالة (Sig. Two-Tailed) أقل من (٠,٠٥)، فإن ذلك يدل على وجود فرق دال إحصائياً. أما إذا كانت قيمة الدلالة أكبر من (٠,٠٥)، فإن ذلك يدل على عدم وجود فرق دال إحصائياً. ويمكن الاطلاع على نتائج اختبار (Paired Samples Test) في هذا البحث من خلال الشكل الآتي:

أ) الفصل الضابط

Paired Samples Test Kelas Kontrol										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-4.867	1.570	.287	-5.453	-4.280	-16.980	29	<.001	<.001

ب) الفصل التجريبي

Paired Samples Test Kelas Eksperimen										
		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-9.967	1.866	.341	-10.663	-9.270	-29.256	29	< .001	< .001

استنادًا إلى الصورتين أعلاه، يتبين أن قيمة الدلالة (Sig. Two-Tailed) لكل من الفصل الضابط و الفصل التجريبي كانت أقل من (٠,٠٠١)، أي أن هذه القيمة أكبر من (٠,٠٥). وبناءً على معيار اتخاذ القرار الذي تمّ شرحه سابقًا، فإن هذا يشير إلى أن كلاً من الفصل الضابط و الفصل التجريبي قد شهدا فروقًا دالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

ومع ذلك، يبقى التساؤل قائمًا: إلى أي مدى كانت الفروق أو الزيادات بين الصفيين؟ وهل كانت تلك الفروق كافية لتكون دليلاً على فاعلية وسيلة لعبة "ووردسيرتش" في تنمية مهارة الكتابة (المهارة الكتابية) لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الوشلية؟ وللإجابة عن هذا التساؤل، سيتم إجراء اختبار العينات المستقلة (Independent Samples Test).

٢) اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T-Test)

يُعدّ اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T-Test) أحد الاختبارات الإحصائية التي تُستخدم لمقارنة مجموعتين غير مرتبطتين من حيث البيانات الإحصائية. ومن خلال هذا الاختبار، يستطيع الباحثون التوصل إلى استنتاج حول ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتين فيما يتعلق بمتوسط متغير معيّن (Syafriani et al., 2023). فإذا تبين وجود فرق دالّ إحصائيًا بين المتوسطين، فإن الوسيلة أو الاستراتيجية أو العنصر الآخر الذي تم تطبيقه في الصف يمكن اعتباره فعالاً.

يتم اتخاذ القرار في اختبار (T) للعينات المستقلة بناءً على قيمة الدلالة (Sig. Two-Tailed) التي تم الحصول عليها. فإذا كانت القيمة أقل من (٠,٠٥)، فهذا يدل على وجود فرق دال إحصائيًا بين النتائج التي حصل عليها الصف الضابط والصف التجريبي بعد تطبيق المعالجة. أما إذا كانت قيمة الدلالة (Sig. Two-Tailed) أكبر من (٠,٠٥)، فإن هذا يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائيًا بين نتائج اختبار الصفيين (Nuryadi et al., 2017). وأما نتائج اختبار (T) للعينات المستقلة التي تم إجراؤها بمساعدة برنامج SPSS فيمكن الاطلاع عليها من خلال الشكل التالي:

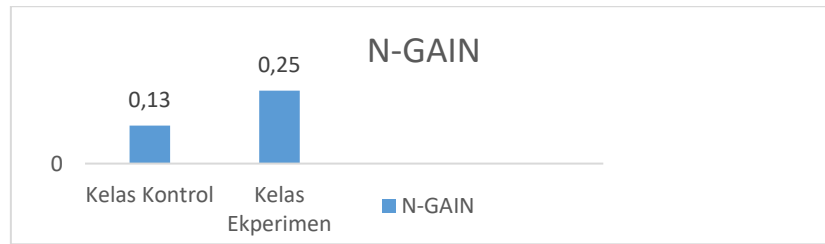
Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
HASIL Equal variances assumed	.789	.378	-5.852	58	<.001	<.001	-5.333	.911	-7.158 -3.509
Equal variances not assumed			-5.852	57.950	<.001	<.001	-5.333	.911	-7.158 -3.509

استنادًا إلى الصورة أعلاه، يمكن ملاحظة أن قيمة الدلالة (Sig. Two-Tailed) أو ما يُعرف بـ (Two-Sided p) بلغت أقل من (٠,٠٠١)، مما يعني أن قيمة الدلالة أقل من (٠,٠٥). وهذا يشير إلى وجود فرق دال إحصائيًا في الزيادة بين نتائج الصف الضابط والصف التجريبي بعد تطبيق المعالجة. وتعني هذه الزيادة أن وسيلة لعبة "وردسيرتش" فعّالة في تنمية مهارة الكتابة (المهارة الكتابية) لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الوشلية بـ "بانتي تشيرمين". ولمعرفة مدى فعالية وسيلة لعبة "وردسيرتش" في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع، سيتم إجراء اختبار الكسب المعدّل (N-Gain) في القسم التالي.

نتائج اختبار الكسب المعدّل (N-Gain)

يُعدّ اختبار الكسب المعدّل (N-Gain) اختبارًا يُستخدم لقياس مدى الفارق في متوسط الدرجات بين الصف الضابط والصف التجريبي (جونتارا، ٢٠٢١). فكلما ارتفع متوسط درجات الصف التجريبي، ارتفعت نسبة فعالية وسيلة لعبة "وردسيرتش" في تنمية مهارة الكتابة لدى الطلاب، والعكس بالعكس. أما الصيغة المستخدمة في حساب N-Gain فهي كالتالي: (Guntara, 2021)
$$g = \frac{(Post - Pre)}{(100 - Pre)}$$
 وبعد إجراء اختبار N-Gain باستخدام هذه الصيغة، تبين أن قيمة الكسب المعدّل للصف الضابط بلغت (٠,١٣)، بينما بلغت قيمة الكسب المعدّل للصف التجريبي (0.25). وعلى الرغم من أن الفرق بين القيمتين ليس كبيرًا، إلا أنه يُلاحظ أن الصف التجريبي حقق ارتفاعًا أكبر من الصف الضابط، مما يدل على وجود تحسّن إيجابي ناتج عن استخدام وسيلة لعبة "wordsearch" في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بمدرسة الوشلية الثانوية الأهلية بانتي تشيرمين.

الجدول/الرسم البياني (٢): الفارق في قيمة الكسب المعدّل (N-Gain) بين الصف الضابط والصف التجريبي



الخلاصة

أن وسيلة لعبة "ووردسيرتش" تُعدّ وسيلة فعّالة في تنمية مهارة الكتابة الأساسية (المهارة الكتابية الأساسية) لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الوشليّة "بانتاي تشيرمين". ويستند هذا الاستنتاج إلى نتائج اختبار (T-Test) للعينات المستقلة، حيث بلغت قيمة الدلالة (Sig) أقل من (٠,٠٠١)، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بعد تطبيق المعالجة في الصف التجريبي. وعلى الرغم من أن نتائج اختبار الكسب المعدّل (N-Gain) تُظهر أن الفارق في التحسن بين الصفين لم يكن كبيراً، فإن الصف التجريبي لا يزال يحتل مرتبة أعلى من الصف الضابط. ويُشير ذلك إلى وجود تحسن إيجابي ملحوظ لدى طلاب الصف التجريبي بعد استخدام وسيلة "wordsearch"، مما يؤكّد فعاليتها في تحسين مهارة الكتابة

المراجع

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Aisyah, Q. (2023). *Ta'thbiq Waseelah Word Search Puzzle Litatweer Kafaa'ah at-Tullaab al-Lughawiyah fī al-Fasl ath-Thaani bi Madrasah Nusha'ah al-Muta'allimeen al-Ibtiquaiyyah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Alfauzan, A. bin I. (2011). *Idā'āt li-mu'allimīn al-lughah al-'arabīyah li-ghayr al-nāṭiqīn bihā*. Maktabah Mulk.
- Al-Khalidi, O. A.-S. (2017). *Muhimmat fī al-Imlā': Durūs Muyassarrah fī Nuqāṭ Mukhtaṣarah*. al-Alukah.
- Bulkani. (2018). *STATISTIK PARAMETRIK Panduan Praktis Pengujian Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif*. CV IRDH.

- Chen, M. H., Tseng, W. T., & Hsiao, T. Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69–77. <https://doi.org/10.1111/bjet.12526>
- Dalimunthe, N. K., & Rahmaini. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima '. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1378–1385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>
- Denise, S. (2009). *Word Searches For Dummies*. Willey Publishing, inc.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Press.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, March, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Marhawati, Mahmud, R., Nurdiana, Astuty, S., Setyawan, D. A., Prasaja, Fahrardina, N., One, S., Faelasofi, R., Widyasari, T., Maswardati, R., Otaya, L. G., & Rahmatina, S. (2022). *Statistika Terapan* (Paryono, Ed.; Issue May). Tahta Media Group.
- Miller, C., Batsaikhan, O., & Pluskwik, E. (2022). *Game Based and Adaptive Learning Strategies*. 119 hlm.
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN. In *SIBUKU MEDIA*. Gramasurya.
- Pandriadi, Vina, Harling, V., Abdul, Wahab., Vaulina, S., Sutjiningtyas, S., Ningsih, E. K., Setyono, Bagus Dwi Hari, R. V., Harisuddin, M. I., Gaffar, S., Yuniarti, T., Rahmawati, A., Faujiyah, F., & Munadawanah, S. (2023). *STATISTIK DASAR* (S. Shandy & Y. E. K. Rahmantya, Eds.). Penerbit Widina Media Utama.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends Instructional Technologies Commitee, Spring 2015*, 1–5.
- Rabab'ah, 'Ali Ibrahim. (2015). *Maharah Al-Kitabah Wa Namazij Ta'limiha*. al-Alukah.
- Ryzka, A., & Ahkas, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mugadatsah Berbasis Powtoon (Studi Kasus Siswa Kelas VII Mts Nurul Islam Indonesia). *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 77–88.

- Setyawan Dodiet Aditya. (2021). Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS. In *PENERBIT TAHTA MEDIA (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)* (Issue July). Penerbit Tahta Media.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. UKI Pres.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *STATISTIK UJI BEDA UNTUK PENELITIAN PENDIDIKAN (Cara dan Pengolahannya dengan SPSS)*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Syahroni, A. (2024). *Fa'aaliyyah Istikhdaam Waseelah Word Search Printable fi Ta'leem al-Mufradaat 'inda at-Talaamiidh bi Aceh Besar MIN 25*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Tasdin, T. (2023). *Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media* (A. C. Purnomo, Ed.; Issue Juni). PT. SADA KURNIA PUSTAKA.
- Zayuda, D. N. A., Marliana, I., Suryani, M. W., Ibrahim, H., & Nasution, S. (2023). Eksistensi Mahārah Al- Kitābah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 164–180. <https://doi.org/10.31943/counselia.v4i2.117>