تأثير لعبة صندوق الكتابة في تنمية مهارة الإملاء لدى الطلاب

Wahyuni[1]*
[1]*Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang, Indonesia* [1]
wahyunianastasya01@gmail.com
No. Hp +6282164761625

Abstract

This study aims to examine the learning outcomes of imlā' (dictation) among first-year students of MTs Pondok Pesantren Modern Ta'dib Al-Syakirin, Medan Johor, both with and without the use of the Writing-Box Game. The main research question concerns whether the use of this game-based medium has any effect on students' imlā' performance in the first-year class. The study employed a quantitative experimental method using a True-Experimental Design with a Post-Test Only Control Design. The population consisted of all first-year students of MTs Ta'dib Al-Syakirin. A sample of 36 students was selected through random sampling and evenly assigned to an experimental group (18 students) and a control group (18 students). The data collection instruments included observation, interviews, and primarily a written post-test. Quantitative data were analyzed using the t-test statistical technique. The findings show that the researcher did not find any significant effect of the Writing-Box Game on students' imlā' skills. The mean score of the experimental group (with the game) was 49.55, which was lower than the mean score of the control group (without the game), which was 54.63. Based on the t-test calculation, the obtained t-value was 0.716. Since this value is lower than the critical t-values at the 5% significance level (1.691) and the 1% significance level (1.307), it is concluded that the use of the Writing-Box Game has no significant effect on the imlā' ability of first-year students at MTs Ma'had Ta'dib Al-Syakirin.

Keywords : *Imla', Writing-Box Game, Arabic*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil belajar imlā' (diktat) di kalangan siswa kelas satu MTs Pondok Pesantren Modern Ta'dib Al-Syakirin, Medan Johor, baik dengan maupun tanpa penggunaan Writing-Box Game. Pertanyaan penelitian utama berfokus pada apakah penggunaan media berbasis permainan ini memiliki pengaruh terhadap kinerja imlā' siswa di kelas satu.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif dengan desain eksperimental sejati (True-Experimental Design) dan desain kontrol pasca-tes (Post-Test Only Control Design). Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas satu MTs Ta'dib Al-Syakirin. Sebanyak 36 siswa dipilih secara acak dan dibagi secara merata ke dalam kelompok eksperimen (18 siswa) dan kelompok kontrol (18 siswa). Alat pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan terutama ujian tertulis pasca-tes. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik t-test. Temuan menunjukkan bahwa peneliti tidak menemukan pengaruh yang signifikan dari permainan Writing-Box terhadap keterampilan imlā' siswa. Nilai rata-rata kelompok eksperimen (dengan permainan) adalah 49,55, yang lebih rendah daripada nilai rata-rata kelompok kontrol (tanpa permainan), yaitu 54,63. Berdasarkan perhitungan uji t, nilai t yang diperoleh adalah 0,716. Karena nilai ini lebih rendah dari nilai t kritis pada tingkat signifikansi 5% (1,691) dan 1% (1,307), disimpulkan bahwa penggunaan permainan Writing-Box tidak memiliki efek signifikan terhadap kemampuan imlā' siswa kelas satu di MTs Ma'had Ta'dib Al-Syakirin.

Kata Kunci : *Imla', Permainan Peti Menulis, Bahasa Arab*

أ– المقدمة

تلعب اللغة العربية دوراً حاسماً لا ينفصل عن حياة المجتمعات المسلمة في إندونيسيا، فهي لغة الدين والحضارة، وهي مهمة لدراسة التعاليم الإسلامية من مصادر مثل القرآن والحديث.(Sitorus, Putri, Nurhasanah, & Nasution, 2024) في تعلم اللغة العربية، هناك أربعة جوانب من الكفاءة يجب إتقانها بشكل متناسب، وهي الاستماع (مهارة الاستماع) والتحدث (مهارة الكلام) والقراءة (مهارة القراءة) والكتابة (مهارة الكتابة).(Anam وآخرون, 2021) على الرغم من أن هذه المهارات الأربع تكمل بعضها البعض،(Primaningtyas & Rizqon Zaida, 2020) غالبًا ما تعتبر الكتابة (مهارة الكتابة) أصعب مهارة للتعلم لأنها تتطلب قدرات نشطة وإنتاجية. (Amaliah, Asri, Anwar, 2022) تتطلب مهارات الكتابة القدرة على التعبير بوضوح عن الأفكار والمفاهيم في

شكل مكتوب، مع الانتباه إلى قواعد النحو (النحو والصرف) والتهجئة الصحيحة (Primaningtyas & Rizqon Zaida, 2020). هذا ما يميز مهارة الكتابة عن الآخرين بالرغم من وجود التشابه في بعض المستويات. وبالتالي فمن المعروف أن مهارة الكتابة مهمة في تعليم اللغة.(Yusuf, Alhafidz, & Luthfi, 2019)

العربية بنسبة الطلاب لغير الناطقين بها ليست لغة الأم، فإن مجال تعليم مهارة الكتابة العادية يشمل تعليم كتابة النص العربي، أي من خلال الإملاء بدءًا من إدخال كتابة الحروف إلى كتابة جمل طويلة. بعد ذلك يتم استكمالها بترجمة الجمل من لغة الأم إلى العربية ، ثم تدوين الأفكار إلى اللغة العربية كما يكتب العرب.(Munir, 2017)

تتمثل إحدى الصعوبات الرئيسية التي يواجهها الطلاب في مهارة الكتابة في دقة التهجئة (الإملاء) وربط الحروف العربية. تعد طريقة الإملاء (الكتابة) إحدى الطرق الأساسية في تعلم الكتابة العربية، والتي تهدف إلى تدريب الطلاب على نسخ وكتابة الحروف الهجائية بشكل صحيح وفقًا للقواعد المعمول بها.(Sulaiman & Az Zahra, 2024) ومع ذلك، من وجهة نظر الطلاب، غالبًا ما يُعتبر اللغة العربية مادة صعبة ومربكة، مما يؤدي إلى انخفاض الاهتمام والحماس للتعلم. لذلك، من المهم أن يطبق المعلمون استراتيجيات وأساليب تعليمية فعالة ومبتكرة لخلق بيئة تعليمية ممتعة وفعالة. يمكن أن يكون استخدام الألعاب التعليمية حلاً لأنها يمكن أن تقضي على الجو الجاد وتبرز روح التنافس والحماس للتعلم بين الطلاب ,Septiana, Salsabila).

Salsabila, Kianshi Hasugian, & Studi Pendidikan Bahasa Arab, 2024)

من جهة أخرى، تشير الأدبيات إلى أن التعلم القائم على اللعب يمتلك فوائد تربوية هامة. فقد وجدت دراسة ميدانية أن المعلمين يرون التعلم باللعب وسيلة فعّالة لرفع التحصيل الدراسي لدى الطلاب.(بشارات, 2025) تظهر المراجعات الأدبية السابقة أن طريقة الإملاء أثبتت فعاليتها بشكل عام في تحسين مهارات الطلاب في الكتابة باللغة العربية. وجدت الأبحاث التي أجراها أمالية وأسري وأنور (2022) أن تطبيق طريقة الإملاء (الإملاء المنقول) حسّن بشكل فعال مهارات الطلاب في الكتابة (thitung 7.0595 > ttabel 2.000).(Amaliah وآخرون, 2022 (وبالمثل، أظهرت أبحاث حسنى (2018) زيادة في مهارات المفردات وكتابة الجمل بنسبة 6.02٪، مع تعزيز دافعية الطلاب وحماسهم للتعلم. في الواقع، وجدت دراسات أخرى تأثيرًا قويًا بين تطبيق طريقة الإملاء وزيادة مهارة الكتابة بمعامل ارتباط قدره Amaliah 0.73)وآخرون, 2022(. وتعزى هذه الفعالية بشكل أساسي إلى حقيقة أن الإملاء تدرب على ثلاث مهارات أساسية، وهي الملاحظة الدقيقة والاستماع الدقيق ومرونة اليد في الكتابة. Sulaiman & Az) Zahra, 2024) ومع ذلك، تشير بعض النتائج أيضًا إلى أن النتائج القصوى لم تتحقق بالكامل على الرغم من تطبيق طريقة الإملاء في الفصل الدراسي.

المدرس الذي يهتم بترقية مهارات طلابه يجب له أن يمتلك المهارة في إيجاد الإستراتيجي التعليمي لمساعدة على تحفيز أفكارهم من دون تجبير.(Jamaluddin, 2025) لأن من

المشاكل التي تواجهها الطلبة في التعلم هي إحتياجهم إلى التشجيع اللغوي للتطبيق الأفكار والآراء في تعليمهم. وتعلم اللغة العربية باستخدام اللعبة لا سيما في تطبيق تعليمهم لها دور مهم جداً.(Kharisma & Rahmatunnisak, 2020) تكمن الجدة العلمية لهذه المقالة في اختبار فعالية استخدام لعبة صندوق الكتابة كوسيلة داعمة في تحسين طريقة الإملاء (الكتابة) في المستوى المبتدئ) الصف الأول(MTs ، والتي تتطلب ممارسة مستمرة في كتابة الحروف الهجائية وربط الكلمات معًا.(Putri & Taufik, 2024) على عكس الدراسات السابقة، التي ركزت في الغالب على فعالية الإملاء دون دمجه مع ألعاب تعليمية محددة للكتابة في المرحلة الإعدادية، اختبرت هذه الدراسة بشكل صريح مدى قدرة دمج عناصر الألعاب الترفيهية على التغلب على مشاكل عدم الاهتمام والصعوبات الفنية في الكتابة العربية، خاصة بين طلاب المدارس الدينية في المراحل المبكرة(Amaliah وآخرون, 2022).

بناءً على أهمية مهارات الإملاء كأساس للكتابة والحاجة إلى أساليب تعليمية مبتكرة لزيادة اهتمام وقدرات الطلاب المبتدئين، نشأ سؤال بحثي حول مدى تأثير استخدام لعبة صندوق الكتابة على قدرات الطلاب في الإملاء في الصف الأول MTs في مدرسة تربية الشاكرين الإسلامية الحديثة الداخلية في ميدان جوهور. يعتقد الباحث أن التنوع في أساليب التعلم، خاصة من خلال الألعاب التي تجعل الطلاب يشعرون بالسعادة والنشاط، سيكون له تأثير إيجابي كبير على إتقانهم لقواعد الكتابة العربية. لذلك، فإن الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو تحليل تأثير استخدام لعبة

صندوق الكتابة على قدرات الطلاب في الإملاء في الصف الأول في مدرسة تاديب الشاكرين الإسلامية الحديثة الداخلية في ميدان جوهور.

ب- منهج البحث

المنهجية البحثية المستخدمة كانت البحث التجريبي الكمي (تصميم تجريبي حقيقي) مع تصميم تحكم ما بعد الاختبار فقط، والذي يهدف إلى مقارنة نتائج تعلم الإملاء بعد تلقي العلاج بوسائل لعبة صندوق الكتابة مع النتائج بدون العلاج. أجري البحث في الصف الأول من للصف الأول المتوسط بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. تألفت عينة البحث من جميع طلاب الصف الأول، وكانت العينة المستخدمة 36 طالبًا تم اختيارهم من خلال العينات العشوائية. تم تقسيم العينة إلى مجموعة تجريبية (18 طالبًا) تلقت العلاج ومجموعة مراقبة (18 طالبًا) لم تتلق العلاج. تضمنت أدوات البحث الملاحظة(Sukmadinata, 2015) والمقابلات والأداة الرئيسية، وهي اختبار كتابي (اختبار لاحق) تم إجراؤه بعد الانتهاء من العلاج.(Darmawan, 2013)

تصميم التجريب المستخدم في هذا البحث يعني تصميم التجريبي الحقيقي (True-Experimental Design). بطريقة اختبار البعدي (Postest-Only Control Design) لمعرفة قدرة الطلاب بعد استخدام الألعاب اللغوية بوسيلة صندوق الكتابة وبدون استخدامها في مهارة الكتابة. هذا التصميم يستعمل فرقتان واختيارهما بطريقة العشواعية. (Abdul Mukhid, 2021) قبل استخدام الأدوات لجمع البيانات، اختبر الباحث صحتها وموثوقيتها باستخدام برنامج SPSS 18.0، بما في ذلك اختبارات Product Moment و

Spearman Brown. تم تحليل البيانات الكمية التي تم جمعها باستخدام الأساليب الإحصائية، بعد التأكد من أنها تفي بالمتطلبات من خلال اختبارات الطبيعة والتجانس. كانت تقنية التحليل الرئيسية المطبقة لاختبار الفرضية وتحديد تأثير استخدام وسائط صندوق الكتابة على قدرة الطلاب على التهجئة هي تقنية اختبار t، حيث تم تحديد التأثير من خلال مقارنة قيمة t_0 بقيمة t_1 عند مستوى دلالة 5٪ و 1٪.

نتائج البحث

عرض البيانات

المجموعة	عدد الطلبة	المجموع	المعدل	الطريقة
المجموعة التجريبية	18	892	49،55	استخدام لعبة صندوق الكتابة
المجموعة الضابطية	18	983،5	54،63	بدون استخدام لعبة صندوق الكتابة

من البيانات أعلاه، يمكن ملاحظة أن متوسط درجات المجموعة الضابط (54.63) أعلى من متوسط درجات المجموعة التجريبي.(49.55)

1) امتحان شرط التحليل

امتحان شرط تحليل البيانات فيه امتحان معياري وامتحان تناجسي. والبحث عن هذا الشرط ببرنامج الحاسوب SPSS 18.0 كما يلي:

1- امتحان معياري *(Uji Normality)*

بعد إقامة الاختبار جعلت الفرقة التجريبية كمتغير x، والفرقة الضابطية كمتغير y. وامتحان معياري هو إجراء اختبار الحالة الطابعية. فبحث عن تحليل البيانات بين الفصلين كما يلي:

الجدول 1

نتيجة امتحان معياري

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
EKSPERIMEN	.139	18	.200*	.933	18	.221
KONTROL	.152	18	.200*	.947	18	.373

من الجدول السابق، يعرف من الجدول Shapiro-Wilk لأن عينة البحث أقل من خمسين فهي 18. فهو أن البيانات من الختبار البعدي في الفرقة التجريبية والضابطي هي معياري. للأن نتيجة امتحان أكبر من 0،50 وهي:

نتيجة سيج (.Sig) لفصل التجريبي 0،221 > 0،05

نتيجة سيج (.Sig) لفصل الضابطي 0،373 > 0،05

فالخلاصة أن البيانات من الاختبار البعدي في الفرقة التجريبية والضابطي هي معياري.

2- امتحان التناجسي (Uji Homogenitas)

قد أقيم بتحليل امتحان تناجسي بين الفصلين، الفرقة التجريبية والفرقة الضابطية، ووجد الحاصل ما يلي:

الجدول 2

نتيجة امتحان تناجسي

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.764	1	34	.061

من الجدول السابق، يعرف بأن البيانات من الاختبار البعدي في الفرقة التجريبية والضابطي هي تجانسي. واستند هذا على قيمة الاختبار كما يلي:

إذا كانت نتيجة سيج (.Sig) أكبر من 0،05 فنتيجة البيانات تناجسي.

إذا كانت نتيجة سيج (.Sig) أصغر من 0،05 فنتيجة البيانات غير تجانسي.

فالخلاصة أن نتيجة البيانات من امتحان التجانسي 0،061 وهي أكبر من 0،05 فهذا يدل على أن البيانات تجانسي.

2) تحليل البيانات والبحث

1- تحليل البيانات عن تأثير استخدام لعبة صندوق الكتابة على قدرة الطلاب في الإملاء

بعد إقامة الاختبار في الفرقة التجريبية والفرقة الضابطية، جمعت النتيجة من كلا الفصلين لتحليلهما إحصائيا لمعرفة استخدام لعبة صندوق الكتابة على قدرة الطلاب في الإملاء. وهذا التحليل أساس لخلاصة البحث ولإجابة عن أسئلة البحث الثالثة. قبل البحث عن التأثير بين المتغيرتين، بدأ بتحليل البيانات عن العلاقة بينهما ببرنامج الحاسوب spss 18.0 ، وافصل التجريبي كمتغير X، والفرقة الضابطية كمتغير Y. ويكون التحليل كما يلي:

الجدول 3

نتيجة البحث عن العلاقة

Correlations

		EKSPERIMEN	KONTROL
EKSPERIMEN	Pearson Correlation	1	-.240
	Sig. (2-tailed)		.336
	N	18	18
KONTROL	Pearson Correlation	-.240	1
	Sig. (2-tailed)	.336	
	N	18	18

القاعدة:

أ) إذا كانت النتيجة r الحاسب أكبر من التيجة r الجدول فهذا الحال يدل على وجود العلاقة بين المتغيرتين.

ب) إذا كانت النتيجة r الحاسب أصغر من التيجة r الجدول فهذا الحال يدل على عدم العلاقة بين المتغيرتين.

ج) إذا كانت نتيجة سيج (.Sig) أصغر من 0،05 فهذا الحال يدل على وجود العلاقة بين المتغيرتين.

د) إذا كانت نتيجة سيج (.Sig) أكبر من 0،05 فهذا الحال يدل على عدم العلاقة بين المتغيرتين.

الجدول 4

نتيجة اختبار–ت

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	3.764	.061	-.716	34	.479	-5.08333	7.09468	-19.50146	9.33479
	Equal variances not assumed			-.716	31.602	.479	-5.08333	7.09468	-19.54186	9.37519

بعد تحليل نتيجة الطلاب في الاختبار البعدي بين الفرقتين، رأيت نتيجتان لها الفرق في المعدل بين الفصلين أي بين المتغيرين. ووجد أن معدل الفصل الضالطي وهو فصل الذي لا يستخدم فيه لعبة صندوق الكتابة أعلى من نتيجة الفرقة التجريبية وهو الفصل الذي يستخدم فيه لعبة صندوق الكتابة كما يرى في الجدول التالي:

الجدول 5

الخلاصة بين الفرقة التجريبية والفرقة الضابطية

رقم	الفصل	عدد الطلاب	معدل النتيجة
1	الفرقة الضابطية	18	54،63
2	الفرقة التجريبية	18	49،55

يقام البحث لمعرفة تأثير استخدام لعبة صندوق الكتابة على قدرة الطلاب في الإملاء للصف الأول المتوسط بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. والاختبار يكون الاختبار البعدي في الفرقة التجريبية بعد استخدام لعبة صندوق الكتابة و في الفرقة الضابطية بدون استخدام لعبة صندوق الكتابة. ووجدت النتيجة أن لعبة صندوق الكتابة لا يأثر على قدرة الطلاب في الإملاء.

الجدول السابقة يأتي لبيان معدل نتيجة الطلاب في تعليم الإملاء باستخدام لعبة صندوق الكتابة يعني 49،55 أصغر من نتيجة الطلاب في تعليم الإملاء بدون استخدام

لعبة صندوق الكتابة يعني 54،63. ونتيجة اختبار-ت t_0 0716، أصغر من نتيجة t_t كما في الملحق 11 أن نتيجة سيج 5%2،1 ونتيجة سيج 1% 2،90، ففرضية التبادلي (Ha) مردود وفرضية العدمي (Ho) مقبولة. بمعنى أنه ليس هناك تأثير استخدام لعبة صندوق الكتابة على قدرة الطلاب في الإملاء.

بعد تحليل البيانات من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطية، كان الاستنتاج الرئيسي الذي تم التوصل إليه هو أنه لم يكن هناك تأثير لاستخدام لعبة صندوق الكتابة على مهارات الإملاء لدى طلاب الصف الأول المتوسط بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. تجيب هذه النتائج على هدف البحث المتمثل في مقارنة نتائج تعلم الإملاء باستخدام هذا الوسيط وبدونه، وتؤكد نتائج البحث التي تقبل الفرضية الصفرية (H0)، بينما تم رفض الفرضية البديلة (Ha)، لأن قيمة t0 (0.7160) أصغر من قيمة tt عند مستوى دلالة 5٪ (2.1) و 1٪ (2.90).

ج-الخلاصة

توصلت هذه الدراسة، التي تهدف إلى تحديد نتائج تعلم التهجئة باستخدام لعبة صندوق الكتابة وبدونها، إلى رفض الفرضية البديلة (Ha) وقبول الفرضية الصفرية (Ho). لم يجد الباحثون أي تأثير كبير لاستخدام لعبة صندوق الكتابة على مهارة التهجئة لدى طلاب الصف الأول المتوسط بمعهد تأديب الشاكرين ميدان جوهور. تظهر النتائج أن متوسط درجات المجموعة التجريبية (التي استخدمت اللعبة) كان 49.55، وهو أقل من متوسط درجات المجموعة الضابطة (التي لم

تستخدم اللعبة)، والذي كان 54.63. كما أكدت نتائج حساب اختبار t هذا الاستنتاج، حيث كانت قيمة t0 =0.716 أصغر من قيمة t1 عند مستوى دلالة 5٪ (1.691) و 1٪ (1.307)، مما يشير إلى عدم وجود تأثير بين المتغيرات. يمكن تفسير عدم وجود تأثير بناءً على مراجعة نظرية تظهر أن لعبة صندوق الكتابة أكثر ملاءمة لتعليم مهارات الكتابة الأخرى، مثل الإنشاء، لأن الغرض منها هو تطوير الإبداع وإيجاد الكلمات، وليس ممارسة قواعد التهجئة الصحيحة على وجه التحديد. بناءً على هذه النتائج، كاقتراح للمعلمين، يوصى بتحديث أو البحث عن وسائط/طرق أخرى أكثر ملاءمة لتحسين حماس الطلاب ونتائج التعلم في التهجئة. وفي الوقت نفسه، بالنسبة للباحثين في المستقبل، يوصى باستخدام وسائط لعبة صندوق الكتابة لإجراء مزيد من الأبحاث حول مواد تعليم الكتابة (الإنشاء).

د- المراجع

بشارات, ص. ع. ا. م. (2025). دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس. *مجلة رابطة التربويين الفلسطينيين للآداب والدراسات التربوية والنفسية*, *9*(17), 133–160.

Abdul Mukhid. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.

Amaliah, R., Asri, W. K., & Anwar, M. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE IMLA' DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KITABAH SISWA KELAS X MA AL-WASILAH LEMO POLMAN. *AL-FASHAHAH: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION, LINGUISTICS, AND LITERATURE*, *2*(1).

Anam, M. C., Pd, M. I., Yusuf, M., Fil, M. I., Nuryani, S., Nuriya, S., … Ngawi, K. (2021). IMPLEMENTASI METODE IMLA' DALAM MENINGKATKAN

KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS X MAN 3 MAGETAN. *Jurnal Studi Islam*, *9*(1). استرجع في من http://doi.-

Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Jamaluddin, J. N. (2025). Ta'tsiiru Thariiqati SAVI 'ala Tarqiati Nataiju Ta'allum Al-Lughah Al-'Arabiyah. *Al Intisyar*, *10*(1), 62–78. https://doi.org/10.32505/intisyar.v10i1.10888

Kharisma, N., & Rahmatunnisak. (2020). LU'BAH MENGURUTKAN CERITA WA FA'ALIYATUHA FI TA'LIMI AL-LUGHATUL 'ARABIYAH LI TARQIATI QUDRATU ATHULLAB 'ALA MAHARATI AL-QIRAAH BI SMAN 2 LANGSA. *Al Intisyar*, *5*(1).

Munir. (2017). *Perencanaan Sistem Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana.

Primaningtyas, M., & Rizqon Zaida, A. (2020). PENERAPAN METODE IMLA PADA MATA PELAJARAN KITABAH KELAS IX DI PONDOK PESANTREN HAMALATUL QURAN II SLEMAN YOGYAKARTA. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2).

Putri, A. S. A., & Taufik, T. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Melalui Strategi Pembelajaran Imla'. *Mahira*, *4*(1), 35–50. https://doi.org/10.55380/mahira.v4i1.921

Septiana, E., Salsabila, A., Salsabila, A., Kianshi Hasugian, Y., & Studi Pendidikan Bahasa Arab, P. (2024). Application of educational games as an Arabic language learning method at MTs Negeri 2 Deli Serdang. *Jurnal Nasional Holistic Science*, *4*(2), 293–297.

Sitorus, N. H. S., Putri, T., Nurhasanah, S., & Nasution, S. (2024). EFEKTIVITAS METODE IMLĀ'DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MAHĀRAH KITĀBAH SISWA. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, *VII*(2), 265–280. https://doi.org/10.59548/je.v2i1.125

Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sulaiman, H., & Az Zahra, S. L. (2024). Efektivitas Pembelajaran Imla' Di Kelas 2 TMI (Tarbiyatul Mu'allimin Al - Islamiyyah) Pondok Pesantren Darussalam Kersamanah Garut. *Masagi*, *3*(1), 71–80. https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.685

Yusuf, J., Alhafidz, A. Z., & Luthfi, M. F. (2019). Menulis Terstruktur Sebagai Urgensi Pembelajaran Maharah Al-Kitabah. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, *21*(02), 203. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v21i02.1683