

فعالية استخدام لعبة سلسلة القصص كالأوسيلة التعليمية لترقية مهارة الكتابة

بمدرسة سونن كالي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا

Rahmat Dandan Pranawa

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

ometbarca99@gmail.com

Umi Hanifah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

umihanifah@uinsby.ac.id

Abstrack: The majority of Eighth grade students at Sunan Kali Jaga Islamic High School Surabaya are weak in our Islamic scholarship. They have difficulty in composing sentences in accordance with the correct rules of writing Arabic. This study aims to determine how effective the use of the game "Fairy Tale Chains" to improve the maharah of students of the eighth grade of Sunan Kali Jaga Islamic High School Surabaya. The research method used in this study is a quantitative method using data collection methods consists of methods of observation, tests, interviews, and documents by taking a sample of 40 eighth grade students of Sunan Kali Jaga Islamic High School Surabaya. From this research it can be seen that there is an increase in our students' happiness after applying the game "Fairy Tale Chains". with the analysis obtained with the t-test: t_0 the result is 16.29 and t_t is 1.699 because t_0 is greater than t_t then the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is acceptable.

Key Word: *Lu'bah Fairy Tale Chains, Writing Skills, Arabic Teaching.*

Abstrak: Mayoritas siswa kelas Delapan di SMA Islam Sunan Kalijaga Surabaya lemah dalam maharah kitabah. Mereka mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Arab yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan permainan "Fairy Tale Chains" untuk meningkatkan maharah kitabah siswa kelas Delapan SMA Islam Sunan Kalijaga Surabaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode observasi, tes, wawancara, dan dokumen dengan mengambil sampel 40 siswa kelas Delapan SMA Islam Sunan Kalijaga Surabaya. Dari penelitian ini dapat diketahui adanya peningkatan maharah kitabah pada siswa setelah menerapkan permainan "Fairy Tale Chains", dengan analisis yang diperoleh dengan uji-t : t_0 hasil adalah 16.29 dan t_t adalah 1.699 karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima.

Kata Kunci: *Lu'bah, Fairy Tale Chains, Maharah kitabah, Pembelajaran Bahasa Arab.*

المقدمة

إن اللغة العربية هي أفضل اللغات في أنحاء العالم، لأنها من أوسع اللغات وأعناها. وهي اللغة المشهورة في العالم التي يستخدمها أكثر من مائتين ملايين إنسانا، تنمو اللغة وتتطور وفقا لتطور مستخدمي اللغة البشرية¹. اللغة هي أداة اتصال تربط بين شخصين أو أكثر من خلال (عملية فهم وتفهم) رموز مختلفة، سواء في شكل صوت أو غير صوت. لذا فإن الهدف من تعلم اللغة العربية وفقا لأحمد الصلاحي هو المهارات اللغوية الصحيحة التي يتم تضمينها في أربع مهارات.

لما كان تعلم اللغة العربية مرتبطًا بأربع مهارات لغوية، وهي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. المهارات اللغوية مهمة للجميع لإتقان. الجميع مترابطون مع الآخرين من خلال التواصل. ولا يمكن إنكار أن المهارات اللغوية هي أحد العناصر الهامة التي تحدد نجاحها في التواصل. لذلك مهارات الكتابة من الصعب إتقان من المهارات الثلاث الأخرى حتى من قبل الناطقين بها من اللغة المعنية. أن يتطلب في مهارة الكتابة إتقان من عناصر مختلفة من اللغوية وغير اللغوية. لا يجب نسج عنصر اللغة ولا عنصر المحتوى بطريقة تؤدي إلى الكتابة المتسلسلة والصلبة².

تعلم اللغة العربية بمدرسة سونان كالي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا في الفصل الثامن خاصة في مهارات الكتابة لا يزال منخفضا. استناداً إلى البحوث الأولية التي أجراها الباحث المتحمسون ونشاط الطلاب لتعلم اللغة العربية لا يزال يفتقر إلى هذا ملحوظ عندما تعلم تعليم الطلاب لا يركز على المواد ويميل إلى أن يكون ذاتي التعليم. ولا يزال التحصيل العلمي في تعلم اللغة العربية، ولا سيما في مهارات الكتابة، قيد التقديم. وفقا لوصف المعلم العربي، الكتابة هي أصعب لغة عربية للاستماع والتحدث والقراءة. الكتابة تصبح أعلى مهارة في اللغة، لذلك ليس عدد قليل من الطلاب الذين يجدون صعوبة في الكتابة.

¹ترجم من:Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya;2011), 8.²ترجم من :Iskandarwassid Sunendar D, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya 2011), 248.

أحد الحلول المقدمة لمعالجة مشاكل تعلم اللغة العربية، وخاصة تدريس هذه المهارة الكتابية، واستخدام وسيلة التعلللمة لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" يمكن أن يكون أحد الحلول البديلة لترقية مهارة الكتابة لفصل الثامن بمدرسة سونن كالى جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا. وبوسائل الإعلام من لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" كتابة العربية لتكون ممتعة، وجعل الطلاب أكثر اهتماما لكتابة وتعزيز حب الطلاب فى كتابة اللغة العربية.³ وبالإضافة إلى ذلك، فإن توافر وسائل الإعلام باللغة العربية، وخاصة بالنسبة لمهارات الكتابة، لا يزال نادرا ما يكون متاحا لمساعدة الطلاب فى تعلم مهارة الكتابة.

لعبة سلسلة القصص كإلى وسيلة التعلللمة فى مهارة الكتابة

لعبة سلسلة القصص "fairy tale chains" هى طريقة لوصول المعلومة من الطالب المتسلم المعلومة ثم يصل الطالب الأول إلى الطالب الآخر، وهو يستمر المعلومة إلى الطالب الآخر حتى الأخير. هى إحدى اللعبة التى تطبقها فى تعليم الكتابة فى نصوص الوصفى فى الفصل لىسهل التلاميذ لاكتشاف فكرية فى تصوير مبحث الموضوع.⁴ وهذه لعبة عندها صور التى توجه وعدد من تأليف القصة بصورة حتى التلاميذ يحافز على الكتابة. وفى هذه اللعبة التلاميذ يتبادر على الكتابة الكلمة التى بعض صور فى كتبهم. تجمع التلاميذ بعضها مع بعض ويعملون تبادل يركب الكلمات على حسب صور فى تأليف القصة لىوصف صور التى حصول عليها. و الأهداف فىها تحسين التلميذ لترقية مهارة الكتابة من خلال ممارسة كتابة القصص. و المواد فىها صور من حيث المادة التى درستها. والاعداد فىها يبحث المعلم على صور المناسبة، ولو كان صور من كتب، أو صور من

ترجم من: ³

Eka Dyah Puspita Sari, Ika Erawati, "The Effectiveness Of Using Chain Story In Teaching Writing", JELLE Journal Of English Literature, Linguistics And Education Vol 1, No 1, 2020, (9-12). Also see Siska Apriyani, "Improving Students' Speaking Ability Using Chain Story Technique In Recount Text For Grade Viii Of Smp N 1 Wates In Academic Year 2016/2017", *English Language Teaching Journal* [Vol 5, No 9 \(2016\)](#).

ترجم من: ⁴

dalam Jurnal At- . *Ahammiyah Al'ab al-Lughawiyah fi Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah*. Umi Hanifah Tajdid Vol. 1 No. 2 Tahun 2012. Periksa juga Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011).

الجملة، أو الصور من تصوير أو غير ذلك. المفهم كثير صور التي تجربها النشاط في صور. والمعلم عنده كفاءة في سلسلة القصص عند ما في الفصل.

و الخطوات فيها: أولاً، يطلب المعلم من الطلاب أن يصبحوا مجموعات من أربعة طلاب وأن يعطوا كل واحد منهم للصورة، قطعة من القرطاس وقلم الرصاص، و ثانياً، يحدد المعلم الدور الذي يتكون كل طالب من كاتب، مفتش، قارئ، و ثالثاً، يكتب كل كاتب مجموعة واحدة إلى ثلاث جمل لبدء قصة الصورة، ويعطيها للمجموعة الأخرى، ثم تضيف كل مجموعة جملة واحدة إلى ثلاث جمل إضافية، وهكذا حتى تعود الصور والأوراق إلى المجموعة الأصلية. يمكن أن تستغرق كل دورة حوالي 5 دقائق لتوفير حد زمني. يعرض القارئ الأول الصورة لجميع المجموعات ويقرأ الجملة المكتوبة. ثم يقرر الطلاب معاً الجملة التالية ويكتبها الكاتب على الورقة. يقوم الفاحص بقراءة جمل جديدة بالنحو الصحيح والإملاء، و رابعاً، عندما يتلقى الطلاب الصورة الأصلية مرة أخرى، تكتب كل مجموعة الجمل القليلة الأخيرة لإنهاء القصة، ثم خامساً، تقوم المجموعة بتحرير القصة وعمل نسخ جيدة من القصة.

طريقة البحث

ومن المعروف أن طريقة البحث تنقسم إلى قسمين وهما الطريقة الكيفية (*Kualitatif*) والطريقة الكمية (*Kuantitatif*). والطريقة الكمية هي طريقة البحث التي تستغني عن الأرقام العددية. وعكس الطريقة الكيفية فإنها يكون فيها الحساب والأرقام العددية.⁵

وأما طريقة هذا البحث الذي استخدمها الباحث فهي الطريقة الكمية. وإن الطريقة الكمية لنيل البيانات عن فعالية استخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة العربية لطلب الفصل الثامن بمدرسة سونان كالي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا.

⁵ترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rinerka Cipta, 2006), 11.

وقد استخدم الباحث طريقة كثيرة موافقه لهذا البحث كما يلي: أولاً، طريقة الملاحظة (*Observasi*)، هي وسيلة استخدم الباحث في اكتساب الخبرات والمعلومات من خلال ما يشاهد أو يسمع منه. في الملاحظة أن يكون باستعمال الاختبار والإستفتاء والأرقام والصورة.⁶ بهذه الطريقة يريد الباحث أن يعرف عملية التعليم في فعالية استخدام لعبة سلسلة القصص كوسيلة التعليمية "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة العربية لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا. وثانياً طريقة الاختبار (*Tes*) هي بعض الأسئلة أو التمارين أو الأدوات الأخرى المستخدمة لقياس المهارة، والمعرفة، والقدرة، أو المهوبة التي يمتلكها الأفراد أو المجموعات. وفي هذ البحث استخدم الباحث طريقة الاختبار يعني إختبار قبلي (*Pretest*) قبل استخدام وسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة، وإختبار بعدي (*Posttest*) بعد استخدام وسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة. وهذه الطريقة يستخدم الباحث لنيل البيانات عن كفاءة مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل الثامن استخدام وسيلة التعليمية "*Fairy Tale Chains*" و لترقية مهارة الكتابة و لمعرفة تطبيق أسلوب نموذج التعليم نحو ترقية مهارة الكتابة لتلاميذ الفصل الثامن سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا. وثالثاً، طريقة المقابلة (*Wawancara*)، هي واحد من تقنية جمع البيانات إذا أراد الباحث أن يفعل دراسة الأولية لنيل المشاكل البحوث ولنيل المعلومات العميقة من المستجيبين في عدد صغير.⁷ وهذه الطريقة يرجو الباحث أن يسأل إلى المدرس أو التلاميذ بألة مجموعة الأسئلة والتمرينات علفعالية استخدام وسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة العربية لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا.

فتحليل البيانات هي طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في قضايا البحث. في هذا الفرصة قدم الباحث الحقائق الكمية، وهي الحقائق من الأرقام بالطريقة الإحصائية.⁸

⁶ ترجم من :

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 194.

⁷ نفس مراجع:

Sugiyono, *Metode Penellitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 194.

⁸ ترجم من:

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), 50.

استعمل الباحث الرمز اختبار (T-Test) T و رمز المئوية لتحليل البيانات عن فعالية استخدام وسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" لترقية مهارة الكتابة العربية لدى طلب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا. وأما الرموز الذي يستعمل الباحث فهو:

أولا، رمز المئوية (Prosentase) لتحليل البيانات عنترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا الذي حصل عليه الباحث بطريقة الاستبيانات وهي:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

البيان:

P = النسبة المئوية

f = تكرار الأجوبة (Frekuensi)

N = عدد المستجيبين⁹

أما التفسير والتعيين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الإفتراض العلمي، فيستعمل

الباحث المقدار الذي قدمه سوهارسي أريكونطا (Suhairimi Arikunto) فيما يلي:¹⁰

ممتاز	١٠٠ - ٨١
جيد جدا	٨٠ - ٧١
جيد	٧٠ - ٦١
مقبول	٦٠ - ٤٠

⁹ترجم من:

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 41.

¹⁰ترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 146.

وثانبا، رمز المقارنة *T-Test*. استخدم الباحث هذا الرمز لنيل المعرفة عنفعالية استخدام وسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة العربية لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جوغو الثانوية الإسلامية سورابايا. وأما رمزت المقارنة (T-test) فكما يلي:¹¹

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

نتائج البحث ومناقشته

استخدام لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" كالأوسيلة التعليمية لترقية مهارة الكتابة العربية بمدرسة سونان كلي جوغو الثانوية الإسلامية سورابايا

قد قام الباحث باستخدام وسيلة التعليم لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جوغو العالية الإسلامية سورابايا ولها أنشطة التعليم في تطبيقها. وأما خطوات استخدام وسيلة التعليم لعبة سلسلة القصص "*Fairy Tale Chains*" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جوغو العالية الإسلامية سورابايا فتتكون من ثلاثة أنشطة منها المقدمة و النشاط الرئيسيو النشاط النهائى، و هي ما يلي:

يبدأ الباحث الدرس باستعداد الطلاب ليستعدوا ان يشتركوا التعليم.و إلقاء الباحث السلام على الطلاب. ثم يدعى الباحث الطلاب بكشف الحضور وكلهم يحاضرون. و يسأل الباحث أحوال الطلاب بقول: كيف حالكم و يجيبون الحمد لله إتنا بخير و عافية. ثم يسأل الباحث مادة الدراسة السابقة وكررتها لحظة. ثم يسأل الباحث المادة التي قد درسوا من قبل وما يعلق عن المادة سيدرس الطلاب بعده. ثم يشرح الباحث المادة التي سيدرسونها و أهدافها و أنشطاتها في تدريسها. فإكان الطلاب يهتمون على شرح المعلم.

يقوم الباحث بتقسيم الطلاب إلى ثلاث مجموعات. ثم إعطاء كل مجموعة صورة وفقا للموضوع، قطعة فارغة من الورق وقلم رصاص. تكتب كل مجموعة جملة إلى ثلاث جمل لبدء قصة عن الصورة. ثم عند الانتهاء أنهم يعطون ورقة من مجموعة واحدة إلى مجموعة أخرى لإعادة توجيه القصة حول الصورة وتدويرها إلى خمس مرات،

¹¹ يترجممن:

Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), 289.

ويتم كل دورة حوالي خمس دقائق. عندما ينال الطلاب الصورة الأصلية مرة أخرى، تكتب كل مجموعة بعض الجمل النهائية لإتقان القصة. كل مجموعة تعلق القصص في جدار الفصل ثم يشرح أحد الطلاب من المجموعة القصة. وفي النهاية خلص الباحث حول لعبة سلسلة القصص التي تمت علمها من قبل الطلاب. ثم سأل الباحث الطلاب عن فهمهم في المادة. وبعد ذلك يختتم الباحث بقراءة الدعاء ويذكر بالدروس للأسبوع القادم.

فعالية استخدام لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" كالوسيلة التعليمية لترقية مهارة الكتابة العربية بمدرسة سونان كلي جوغو الثانوية الإسلامية سورابايا.

استخدم الباحث طريقة الاختبار يعني اختبار قبلي (pretest) قبل استخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains"، واختبار بعدي (posttest) بعد استخدامها. وتلك الاختبار تُستخدم لمعرفة فعالية استخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" لترقية مهارة الكتابة العربية لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جوغو الثانوية الإسلامية سورابايا.

ومن خلال نتيجة المتوسطة في الاختبار القبلي فكان ١٥% من الطلاب يحصلون على درجة "جيد جدا"، و ٤٥% يحصلون على درجة "جيد" و ٤٠% يحصلون على درجة "مقبول". وأما من خلال نتيجة المتوسطة في الاختبار البعدي فكان ٥٠.٣٢% من الطلاب حصلوا درجة "جيد جدا"، و ٥٠.٥٢% حصلوا درجة "جيد" و ١٥% حصلوا درجة "مقبول". وبناء على نتيجة المتوسط من الاختبار القبلي والبعدي، عرف الباحث أن القيمة للاختبار البعدي أجيد من قيمة الاختبار القبلي. وهذا يدل على أن التعلم باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" ترقى وتساعد إلى سهولة التعلم للتلاميذ.

وبالنظر إلى نتيجة المتوسطة في الاختبار القبلي والبعدي، عرف الباحث أن القيمة للاختبار البعدي أجيد من قيمة الاختبار القبلي. وهذا يدل على أن التعلم باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" له ترقية وتساعد إلى سهولة التعلم للتلاميذ.

ولمعرفة فعالية استخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" لترقية مهارة الكتابة للفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جوغو الثانوية الإسلامية سورابايا ، فأول ما قدمه الباحث هو المقارنة بين مهارة الكتابة للتلاميذ قبل استخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" وبعد

استخدامها. والمعرفة على نتيجة الفروض هل الفرضية الصفرية مقبولة أم لا؟ بالطريقة الإحصائية يعني حساب الفعالية أو الارتباط بينهما، بمعايير الاختبار هي: أن الفرضية الصفرية مردودة، إذا كان $t_{hitung} > t_{tabel}$. وأن الفرضية الصفرية مردودة، إذا كان $t_{hitung} < t_{tabel}$. وأما النتيجة الأخيرة فهي أن t_0 أكبر من t_{tabel} جدول رقم في 1% أو في 5%، فالفرضية الصفرية مردودة والفرضية البديلة مقبولة. وهو t_0 النتيجة فهو 160.29 و t_{tabel} المحصول هو 106.99 و 202.64

الخلاصة

إن استخدام لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" كوسيلة تعليمية فعال لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا قوي جدا بنتيجة $t_{hitung} = 160.92$ ونتيجة الفرضية البديلة باستخدام رمز المقارنة (t-test) ومن هنا يعرف أن $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ بمعنى الفرضية الصفرية (Ho) مردودة، والفرضية البديلة (Ha) مقبولة. هكذا بمعنى يوجد فرق بين نتيجة مهارة الكتابة (x) باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة سلسلة القصص "Fairy Tale Chains" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الثامن بمدرسة سونان كلي جاغا الثانوية الإسلامية سورابايا.

المراجع

- Apriyani, Siska. "Improving Students' Speaking Ability Using Chain Story Technique In Recount Text For Grade Viii Of Smp N 1 Wates In Academic Year 2016/2017", *English Language Teaching Journal* Vol 5, No 9 (2016).
- Arikunto. Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Arsyad. Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2007.
- _____. *Bahasa Arab dan metode pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2004.
- Hanifah. Umi. *Ahammiyah Al'ab al-Lughawiyah fi Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah*. dalam *Jurnal At-Tajdid* Vol. 1 No. 2 Tahun 2012.
- Hanifah. Umi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Putra Media Nusantara 2011.

- Hermawan. Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2011.
- Hudaib. Musa Hasan. *Al-Kitabah wa al-Imla'*. Oman-Yordan: Dar Usamah Li al-Nasyrwa al-Tauzi'. 2000 M.
- Iskandarwassid dan Sunendar. Dadang. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya 2011.
- Khalifah. Hasan Ja'far. *Fushûl fi Tadrîs al-Lughah al-'Arabiyyah (Ibtidâ'i-Mutawassith-Tsânawi)*. Riyadh: Maktabah ar-Rusyd. 2003 M.
- Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya. 2012.
- Mustofa. Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press. 2011.
- Rosyid. Abdul Wahab dan Ni'mah. Mamlu'atul. *Memahami Kosep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang:UIN-MALIKI. 2011.
- Saifuddin. Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2003.
- Sari, Eka Dyah Puspita and Erawati, Ika. "The Effectiveness Of Using Chain Story In Teaching Writing", *JELLE Journal Of English Literature, Linguistics And Education* Vol 1, No 1, 2020, (9-12).
- Shalichuddin. Muhammad. *Tadris al Lughah al `Arabiyah fi al Marhalah al Tsanawiyah*. (Mesir: Daar al-Fikr al-Araby. 2000 M.
- Sudijono. Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1996.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Al_Syunthi. Muhammad Shalih. *al-Mahârat al-Lughawiyyah: Madkhalila Khashâish al-Lughah al-'Arabiyyah wa Funûniha. Al-Mamlakah al-Arabiyyahal-Su'udiyah*: Dar al-Andalus. 1996 M.
- Al-Wasilah A.Chaedar. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011.