REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص الباحث

أفيزا نور أليزا، ١٦١٠٢١٠٠٣٠، فعالية تطبيق طريقة اللعبة التعليمية لزيادة مهارة الكتابة في تعلم اللغة العربية لدى الطلاب فى الصف السابع فى المدرسة المتوسطة الإسلامية مسالك الهدى تاهونان جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

الكلمات الأساسية: طريقة اللعبة التعليمية، تعليم اللغة العربية، مهارة الكتابة.

يهدف هذا البحث لمعرفة كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة قبل استخدام تعليم اللّغة العربيّة فى الصّف السّابع فى المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة مسالك الهدى تاهونان جفارا للسنة الدراسة ٢٠٢١-٢٠٢٢ م. ولمعرفة كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة بعد استخدام تعليم اللّغة العربيّة فى الصّف السّابع فى المدرسة المتوسّطة الإسلاميّة مسالك الهدى تاهونان جفارا للسنة الدراسة ٢٠٢١-٢٠٢٢ م. ولمعرفة مدى فعالية تطبيق طريقة اللعبة التعليمية لزيادة مهارة الكتابة في تعلم اللغة العربية لدى الطلاب فى الصف السابع فى المدرسة المتوسطة الإسلامية مسالك الهدى تاهونان جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢١/٢٠٢٢ م.

نوع البحث في هذا البحث هو الدراسة الميدانية. والمدخل الذي يستخدم البحث في هذا البحث هو المدخل الكمي. والبحث يستخدم منهج شبه تجريبية لأن هناك المتغير الخارجي التي يوثر بالمتغير التابع للحصول على شرح فعالية تطبيق طريقة اللعبة التعليمية لزيادة مهارة الكتابة. لذا النتيجة من التجريب هي المتغير لم يوثر بالمتغيرات المستقلة. أما الطرق لجمع البيانات التي يستخدم البحث فهي طريقة الملاحظة وطريقة الوثائق وطريقة الاختبارات. في تحديد عينة من هذا

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

البحث باستخدام تقنية أخذ العينات هادفة. وتحليل البيانات باستخدام اختبار t للعينة المزدوجية.

ونتائج البحث تدل أن (١) كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة قبل تعليم اللّغة العربيّة يمكن النظر إلى نتائج الاختبار القبلي. فأعلى النتيجة في الاختبار القبلي للفصل الضابط هي ٨٠ ونتيجة معتدلها هي ٦٢,١٣ وهذه في فئة "ضعيف". وأعلى النتيجة في الاختبار القبلي في الفصل التجريبي هي ٨٠ ونتيجة معتدلها هي ٥٨,٢٢ وهذه في فئة "ضعيف". (٢) كفاءة الطلاب في مهارة الكتابة بعد تعليم اللّغة العربيّة يمكن النظر إلى نتائج الاختبار البعدي. فأعلى النتيجة في الاختبار البعدي للفصل الضابط هي ٨٠ ونتيجة معتدلها هي ٧٣ وهذه في فئة "مقبول". وأعلى النتيجة في الاختبار البعدي في الفصل التجريبي بعد إقامة شبه تجريبية باستخدام طريقة اللعبة التعليمية هي ٩٠ ونتيجة معتدلها هي ٧٧,٨١ وهذه في فئة "جيد". (٣) كفاءة مهارة الكتابة للفصل التجريبي بعد إقامة شبه تجريبية مرتفعة وأكبر من الفصل الضابط. هذا الحال يستطيع أن ينظر بارتقاء نتيجة معدلتهم من ٥٨,٢٢ فصار ٧٧,٨١. وأما نتيجة اختبار t لمقارنة قيمة مخرجات التعليم في الفصل التجريبي ثم الحصول على عدد t hitung ٩,٦٤٢ مقارنة مع سعر t tabel (٢,٠٨٠) و t hitung أكبر من t tabel (٩,٦٤٢>٢,٠٨٠). إذن هناك فعال في تعليم اللّغة العربيّة باستخدام طريقة اللعبة التعليمية لزيادة مهارة الكتابة.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

AFIZA NUR ALIZA, NIM: 1610210030, *Efektivitas Penerapan Metode Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Masalikil Huda Tahunan Jepara TP. 2021/2022*.

Kata Kunci: Metode Permainan Edukatif, Pembelajaran Bahasa Arab, Keterampilan Menulis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis *(Kitabah)* siswa sebelum penggunaan pembelajaran bahasa Arab di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Masalikil Huda Tahunan Jepara Tahun Ajaran 2021/2022 dan untuk mengetahui keterampilan menulis *(Kitabah)* siswa sesudah penggunaan pembelajaran bahasa Arab di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Masalikil Huda Tahunan Jepara Tahun Ajaran 2021/2022 dan untuk mengetahui keefetivitasan Penerapan Metode Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran bahasa Arab Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Masalikil Huda Tahunan Jepara Tahun Ajaran 2021/2022.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment Design* untuk menghasilkan penjelasan tentang keefektivitasan metode permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab. Adapun teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, dokumentasi dan tes. Teknik pengambilan sampel dengan metode *Purposive Sampling*. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan *Paired Sample T-Test.*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Keterampilan Menulis *(Kitabah)* siswa sebelum pembelajaran bisa diketahui dari hasil nilai *pretest*. Di Kelas kontrol, nilai *pretest* tertinggi yaitu 80 dan rata-ratan adalah 62,13 ini berarti bahwa keterampilan siswa terbilang "lemah", di kelas eksperimen, nilai *pretest* tertinggi yaitu 80 dan rata-rata adalah 58,22 ini berarti bahwa keterampilan siswa juga terbilang "lemah". (2) Keterampilan Menulis *(Kitabah)* siswa sesudah pembelajaran bisa diketahui dari hasil nilai *posttest*. Di kelas kontrol, nilai *posttest* tertinggi yaitu 80 dan rata-rata adalah 73 ini berarti bahwa keterampilan siswa terbilang "cukup", dan di kelas eksperimen, nilai *posttest* tertinggi 90 dan rata-rata adalah 77,81 ini berarti bahwa keterampilan siswa terbilang "baik". (3) Keterampilan Menulis *(Kitabah)* kelas eksperimen meningkat dan lebih besar daripada kelas kontrol bisa dilihat dari naiknya nilai rata-rata yang mulanya 58,22 meningkat menjadi 77,81. Adapun hasil uji T menunjukkan bahwa t hitung 9,642 dengan t tabel 2,080 maka t hitung > t tabel (9,642 > 2,080). Jadi, pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode permainan edukatif efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis.

REPOSITORI IAIN KUDUS