REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

فيلا نظيفة الأولفي. ٢٠٢٣. تأثير طريقة اللعبة التعليمية (*Strip Story*) على مهارة الكتابة لطلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣\٢٠٢٤ م. بحث علمي. قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس.

الخلفية هذا البحث أنه لايزال هناك طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الذين يجدون صعوبة في كتابة نص اللغة العربية. الكتابة هي إحدى المهارات اللغوية التي يجب على الطلاب تحقيقها. وكانت طريقة التعليم المستخدمة مهما جدا في تحقيق التعليم. إحدى الطرق المناسبة لاستخدام هي طريقة اللعبة التعليمية (*Strip Story*). أساس هذه الفكرة هو أن وسائط Strip Story عبارة عن قطع من الورق تُستخدم غالبًا في تعلم اللغات الأجنبية. إلى جانب كونها رخيصة وسهلة الصنع، فإن تقنية القصة الشريطية بسيطة ولا تتطلب مهارات خاصة لاستخدامها. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير استخدام طريقة اللعبة التعليمية Strip Story على مهارة الكتابة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية في الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا.

يستخدم هذا البحث المدخل الكمي. نوع البحث المستخدم هو تصميم شبه تجريبي (*Quasi Eksperimental Design*) بتصميم مجموعة التحكم غير المكافئة (*Nonequivalent Control Group Design*). المتغير في هذا البحث هو طريقة اللعبة التعليمية (*Strip Story*) كمتغير مستقل (x)، مهارة الكتابة كمتغير تابع (y). كان المجتمع في هذا البحث هو طلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات الهادف (*Purposive Sampling*). استخدمت الباحثة تقنية جمع البيانات في شكل الاختبار القبلي والبعدي. يستخدم هذا البحث حساب اختبار الحالة الطبيعية، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات (الانحدار البسيط).

تشير نتائج هذا البحث هي أن قدرة الطلاب على مهارة الكتابة دون استخدام وسائط القصة الشريطية في الفصل الضابط هي متوسط درجات ٧٧.٥، الحد الأدنى ٥١، الحد الأقصى ٩٨. قدرة الطلاب على مهارة الكتابة باستخدام وسائط القصة الشريطية في الفصل التجريبي مرتفع، وتمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي بمتوسط ٨٤.٧، والحد الأدنى ٧٥، والحد الأعلى ٩٨. يعتمد هذا على الزيادة في متوسط الدرجة التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي، من ٦٩ إلى ٨٤،٧. من نتائج اختبار T يتم الحصول على القيمة الدلالة (٢-ذيل) ٠.٠٠٠ < ٠.٠٠٥. وقيمة t_{hitung} ٦،٤٨٥ مع t_{tabel} ٢،٤٠٨، لذا $t_{tabel} < t_{hitung}$ (٦،٤٨٥ > ٢،٤٠٨). تشير هذه النتائج إلى وجود تأثير لاستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*Strip Story*) على مهارة الكتابة للطلاب ويتم قبول فرضية هذا البحث.

الكلمة المفتاحية : طريقة التعلم، طريقة اللعبة التعليمية (*Strip Story*)، مهارة الكتابة.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Fela Nadifatul Ulfa. 2023. Pengaruh Metode Permainan Edukatif (*Strip Story*) Terhadap *Maharah Kitabah* kelas IX MTs An-Nur Daren Jepara Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Penelitian ini dilatarbelakangi masih adanya siswa MTs yang mengalami kesulitan dalam menulis teks Arab. Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dicapai oleh siswa. Metode pembelajaran yang digunakan sangat berperan penting dalam tercapainya suatu pembelajaran. Salah satu metode yang tepat untuk digunakan yaitu metode permainan edukatif (*Strip Story*). Dasar dari pemikiran ini adalah bahwasannya media *Strip Story* merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Disamping murah dan amat mudah untuk dibuat, tekhnik strip story sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode permainan edukatif Strip Story terhadap keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas IX MTs An Nur Daren Jepara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel dalam tulisan ini adalah Metode Permainan Edukatif (*Strip Story*) sebagai variabel bebas (x)، dan keterampilan menulis sebagai variabel terikat (y). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTs An-Nur Daren Jepara. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Peneliti menggunakan teknik pengambilan data melalui *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dengan menggunakan penghitungan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (regresi sederhana).

Hasil dari penelitian ini adalah bahwasannya kemampuan siswa pada keterampilan menulis tanpa menggunakan media *Strip Story* dikelas kontrol yaitu dengan nilai rata-rata sebesar77,5, minimum 51, dan maksimum 98. Kemampuan siswa terhadap keterampilan menulis dengan menggunakan media *strip story* di kelas eksperimen tinggi، hal tersebut dapat dilihat dari hasil posttest dengan rata-rata sebesar 84,7, minimum 75, dan maksimum 98. Adanya pengaruh dari metode permainan edukatif (*strip story)* terhadap keterampilan menulis siswa. Hal tersebut berdasarkan pada peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, dari 69 menjadi 84,7. Dari hasil uji T diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05. Dan nilai t hitung sebesar 6,485 dengan t tabel 2,408 maka t hitung > t tabel (6,485>2,408). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode permainan edukatif *(strip story)* terhadap keterampilan menulis siswa dan hipotesis pada peneltian ini diterima (berpengaruh).

Kata Kunci : Metode Permainan Edukatif, *Strip Story*, Keterampilan Menulis.

REPOSITORI IAIN KUDUS