REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

ستي رقية، (١٧١٠٢١٠١٠١) ٢٠٢٢. تطبيق استخدام لعبة "جمع الكلمات ببطاقة المصورة" *(SCRAMBLE)* لترقية مهارة الكتابة في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار السلام جتاك ودوغ دماك العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢. بحث علمي. قدس: كلية التربية في قسم اللغة العربية. الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس ٢٠٢٢.

الكلمات الرئيسية: لعبة *Scramble*، بطاقات المصورة، مهارة الكتابة، اللغة العربية.

هدف هذا البحث إلى وصف: (١) تطبيق استخدام لعبة "جمع الكلمات ببطاقة المصورة" *(Scramble)* لترقية مهارة الكتابة. (٢) تحليل العوامل الداعمة في تطبيق استخدام لعبة "جمع الكلمات ببطاقة المصورة" *(Scramble)* لترقية مهارة الكتابة. (٣) تحليل العوامل المثبطة في تطبيق تطبيق استخدام لعبة "جمع الكلمات ببطاقة المصورة" *(Scramble)* لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة نوعية، أي نهج يهدف إلى فهم ظاهرة في العمق، مثل: الأفعال والأحداث والتصورات وأفكار الناس على حد سواء بشكل فردي وفي مجموعات في العمق وما إلى ذلك. كانت الموضوعات في هذا البحث هي رئيس المدرسة و مدرس المواد اللغة العربية وطلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية دار السلام جتاك ودوغ دماك. تقنيات جمع

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

البيانات المستخدمة في تطبيق استخدام لعبة "جمع الكلمات ببطاقة المصورة" *(Scramble)* لترقية مهارة الكتابة في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار السلام جتاك ودوغ دماك، والتي تم جمعها باستخدام تقنيات المقابلة والملاحظة ودراسة التوثيق. وفي الوقت نفسه، تتكون تقنية تحليل البيانات من ثلاثة خطوط نشاط، وهي: تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج.

أظهرت نتائج البحث الذي قام به الباحثة عن طريق الدخول مباشرة إلى الميدان وجمع البيانات بدقة وتحليلها أن: (١) طريقة لعبة *Scramble* هي طريقة توفر أسئلة وإجابات عشوائية يمكن أن تسهل على الطلاب العثور عليها. يجيب ويشجع الطلاب على أن يكونوا قادرين على حل المشكلات بسرعة وبشكل جيد. هذه الطريقة مبتكرة للغاية ومبتكرة تستخدم في التعلم وهي قادرة على خلق مواقف وظروف للطلاب ليكونوا أكثر نشاطًا في التعلم. (٢) العوامل الداعمة لأسلوب التعلم هي: المعلمين والطلاب ورئيس المدرسة، أولياء أمور الطلاب مزايا أسلوب *Scramble* نفسه بالإضافة إلى المرافق والبنية التحتية الكافية، المثال: الوسائل بطاقات المصورة المستخدمة في تعلم اللغة العربية. (٣) العوامل المثبطة لطريقة التعلم هي: الفهم المحدود للمدرس تجاه الطلاب، باستخدام طريقة التعلم هذه، من المتوقع أن تكون قادرة على تحسين مهارات الكتابة العربية التي يمتلكها الطلاب في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية دار السلام جتاك ودوغ دماك.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Siti Rukoiyah, (1710210101). ***Implementasi Permainan Susun Kata/Scramble Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIII Di Mts Darus Salam Jetak Wedung Demak Tahun Ajaran 2021/2022.*** **Fakultas Tarbiyah. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, 2022.**

Kata Kunci: ***Permainan Scramble, Kartu Bergambar, Maharah Kitabah, Bahasa Arab.***

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Implementasi permainan *Scramble* dengan menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan menulis. (2) Menganalisis faktor pendukung Implementasi permainan *Scramble* dengan menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan menulis. (3) Menganalisis faktor penghambat dalam implementasi permainan *Scramble* dengan menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam, seperti: tindakan, peristiwa, persepsi, pemikiran orang baik secara individual maupun kelompok secara mendalam dan sebagainya. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran bahasa Arab serta peserta didik kelas VIII di MTs Darus Salam Jetak Wedung Demak. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik wawancara, observasi, dan menggunakan studi dokumentasi. Sedangkan dalam tehnik analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) metode permainan *scramble* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok dan memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan cara berfikir kritis sehingga dapat memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan cepat dan baik. Metode ini sangat kreatif dan inovatif digunakan dalam pembelajaran dan mampu menciptakan situasi serta kondisi peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. (2) faktor-faktor pendukung metode pembelajaran tersebut yaitu: pendidik, peserta didik, kepala sekolah, orang tua siswa, kelebihan metode scramble sendiri serta sarana dan prasarana yang memadai, misalnya: media kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab. (3) faktor-faktor penghambat metode pembelajaran tersebut yaitu: Terbatasnya pemahaman guru terhadap peserta didik, penggunaan model pembelajaran yang monoton, waktu yang digunakan dalam pembelaran sangat terbatas dan faktor dari peserta didik sendiri. Dengan penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab yang dimiliki oleh siswa kelas VIII di MTs Darus Salam Jetak Wedung Demak.

REPOSITORI IAIN KUDUS