REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

أحمد ملتزم. ٢٠٢٢. *تطبيق اللعبة أندرويت Fun Easy Learning في تعلم المفردات بمهارة الكتابة لدى الطلاب فصل الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس سنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ م*

الكلمة الأساسية: *اللعبة Fun Easy Learning، مفردات اللغة العربية، مهارة الكتابة.*

تناقش هذه الدراسة تطبيق اللعبة أندرويت *Fun Easy Learning* في تعلم المفردات بمهارة الكتابة لدى الطلاب فصل الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس سنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ م. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير ألعاب أندرويت على تعلم طلاب للغة العربية بناء على بحث مبني على التطورات التكنولوجية التي لم يتم استخدامها بشكل صحيح من قبل عالم التعليم. بحيث يمكن أن يؤدي استخدام هذه اللعبة إلى تحسين نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب.

نوع البحث الذي يستخدمه الباحث هو بحث ميداني ذو منهج كمي. بينما يستخدم تصميم البحث التصميم التجريبي لدراسة حالة واحدة. كان مجتمع هذا البحث هو طلاب في الفصل الثامن مدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس وعينه من ٣٠ طلاب في الفصل الثامن ج. في جمع البيانات، يستخدم الباحث بثلاثة طرق وهي الملاحضة، الاختبار والتوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار T *(one sample t-test)*.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

في هذا البحث التجريبي، تم إعطاء الباحث للطلاب العلاج أولا، ثم تم إجراء اختبار لاحق *(post-test)*. من نتائج اختبار ت، تكون قيمة P_{value} هي ٠,٠٠٢<٠,٠٥ وقيمة ت الحاسوب هي ٣,٤٥٦> ١,٦٩٩ (١,٧)، مما يعني رفض H_0 وقبول H_1. وهذا يدل على زيادة تعلم الطلاب للغة العربية. وبالتالي، يمكن استنتاج أن تطبيق اللعبة أندرويت *Fun Easy Learning* في تعلم المفردات بمهارة الكتابة لدى الطلاب فصل الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ قدس سنة الدراسة ٢٠٢١/٢٠٢٢ م قد تم الإعلان عن فعاليته.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Ahmad Multazam. 2022. *Penerapan Game Android Fun Easy Learning Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Dengan Maharah Kitabah Untuk Siswa Kelas 8 di MTs N 2 Kudus Tahun Ajaran 2021/2022 M*

Kata Kunci: Game Fun Easy Learning, mufrodat bahasa arab, keterampilan menulis.

Penelitian ini membahas tentang penerapan game android *Fun Easy Learning* dalam pembelajaran mufrodat bahasa arab dengan maharah kitabah untuk siswa kelas 8 di MTs N 2 Kudus tahun ajaran 2021-2022 M. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game android pada pembelajaran bahasa arab siswa yang didasari peneliti oleh kemajuan teknologi yang kurang dimanfaatkan dengan baik oleh dunia pendidikan. Sehingga dengan pemanfaatan game ini mampu meningkatkan hasil pembelajaran mufrodat bahasa arab siswa.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan desain penelitiannya menggunakan desain eksperimen *the one shot case study*. Populasi dari penelitian ini adalah kelas 8 MTs N 2 Kudus, dengan sampel berjumlah 30 siswa dari kelas 8C. Pada pengumpulan data, ada tiga metode yang digunakan peneliti yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Dan menggunakan teknik analisis data uji T *one sample t-test*.

Dalam penelitian eksperimen ini, siswa terlebih dahulu diberikan perlakuan oleh peneliti kemudian dilakukan tes *(post-test)*. Dari hasil analisis uji T diperoleh nilai p-value sebesar 0,002 < 0,05 dan nilai t hitung sebesar 3,456 > t tabel 1,699 (1,7), yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran mufrodat bahasa arab siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan game android Fun Easy Learning dalam pembelajaran mufrodat bahasa arab melalui maharah kitabah untuk siswa kelas 8 di MTs N 2 Kudus tahun ajaran 2021-2022 M. Dinyatakan efektif.

REPOSITORI IAIN KUDUS