

ملخص البحث

نور لطيفة، ٢٠١٧. فعالية استخدام لعبة صندوق الكتابة في تعليم مهارة الكتابة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة بنجرماسين سلاتان ٢ المتوسطة الإسلامية الحكومية. البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم. المشرف الأول: الدكتور ندوس أبو قاسم، الماجستير. والمشرف الثاني: الحاج محمد شمس الدين نور، الماجستير

الكلمات الرئيسية: لعبة صندوق الكتابة , تعليم الكتابة .

تركز الباحثة البحث حول ألعاب لغوية خاصة استخدام لعبة صندوق الكتابة لتسهيل الطلبة في مهارة الكتابة لأن استخدام لعبة تسهل الطلبة في مهارة الكتابة الذين أن مدرسمهم في الصف الثامن في مدرسة "بنجرماسين سلاتان ٢ المتوسطة الإسلامية الحكومية.

واسئلة هذا البحث، هي: هل استخدام لعبة صندوق الكتابة فعال لترقية نتيجة تعليم مهارة الكتابة العربية لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة بنجرماسين سلاتان ٢ المتوسطة الإسلامية الحكومية ؟ وأهداف البحث هي معرفة استخدام لعبة صندوق في ارتفاع نتيجة تعليم مهارة الكتابة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة بنجرماسين سلاتان ٢ المتوسطة الإسلامية الحكومية.

الطريقة المستخدمة في هذه البحث هي الطريقة التجريبية. عينة هذه البحث هي الطالبات الصف الثامن في مدرسة "بنجرماسين سلاتان ٢" بعدد ٤٠ طالبات كالمجموعة التجريبية التي تستخدم لعبة صندوق الكتابة، و ٤٠ طالبات كالمجموعة الضابطة التي تعليم بدون استخدام لعبة صندوق الكتابة. أما البيانات الأساسية في هذه البحث فهي نتائج من الاختبار القبلي والبعدي، ثم أحلت بـ IBM SPSS Versi 22

أما نتيجة هذه البحث أن استخدم لعبة صندوق الكتابة اكبر في تعليم مهارة الكتابة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة "بنجرماسين سلاتان ٢" المتوسطة الإسلامية الحكومية في ترقية نتيجة الطالبات في المجموعة التجريبية من نتيجة الطالبات بدون استخدامها، يعني من تحصل إختبار t أن قيمة ملحوظها يعني ٠,٠٢، أصغر من درجة المغزى $(\alpha) = ٠,٠٥$ حتى H_0 "مردود" و H_a "مقبول". بهذا توجد الفرق قيمة الإختبار البعدى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. هذه الحالة، تحصيل من المعدل (mean) من المجموعة التجريبية ٨٤,٥ في الإختبار البعدى أرفع من الإختبار القبلى ٦٣. والمجموعة الضابطة هي ٧٦ في الإختبار البعدى متساو من الإختبار القبلى ٧٦. الخلاصة من هذه البحث توجد الفرق قيمة الإختبار البعدى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. أن استخدام لعبة صندوق الكتابة في تعليم مهارة الكتابة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة "بنجرماسين سلاتان ٢" المتوسطة الإسلامية الحكومية هو فعال.

ABSTRAK

Norlatifah, 2017. *Efektivitas Penggunaan Permainan Peti Menulis pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Banjarmasin Selatan 2*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing I: Drs. Abu Kasim, M.Ag Pembimbing II: H.M. Syamsudin Noor, M.A

Kata Kunci: Permainan Peti Menulis, Pembelajaran Keterampilan Menulis

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian masalah permainan pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan peti menulis untuk memudahkan siswa dalam keterampilan menulis karena menggunakan permainan memudahkan siswa menulis yang peneliti lakukan kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Banjarmasin Selatan 2.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan Permainan Peti Menulis Menulis Efektif dalam membelajarkan keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTsN Banjarmasin Selatan 2? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan peti menulis dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Banjarmasin Selatan 2.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Banjarmasin Selatan 2 dengan jumlah 40 orang sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan Permainan Peti Menulis dan 40 orang sebagai kelas control yang pembelajarannya tanpa menggunakan Permainan Peti Menulis. Adapun data pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis dengan aplikasi IBM SPSS versi 22.

Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan Permainan Peti Menulis pada pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas VIII VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Banjarmasin Selatan 2 dapat meningkatkan nilai siswa dikelas eksperimen daripada nilai siswa yang tidak menggunakan Permainan Peti Menulis. Hal ini terlihat dari hasil Uji *t* (*t-test*) adalah $0,02 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Dan dapat dilihat juga melalui nilai rata-rata pada kemauan akhir (*post-test*) kelas eksperimen 84,5 lebih tinggi dari rata-rata kemampuan awal (*pre-test*) 64. Dan kemampuan akhir (*post-test*) kelas control 76 sama dengan kemampuan awal (*pre-test*) 76. Maka dapat disimpulkan penggunaan Permainan Peti Menulis dalam pembelajaran keterampilan menulis Siswa kelas VIII di di MTsN Banjarmasin Selatan 2 adalah **efektif**.