

ملخص البحث

يسير رحمن، ٢٠٢٠. فعالية استخدام لعبة "Scramble" في تعليم مهارة الكتابة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية (MTsN) ١ بنجر. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية. المشرف الأول: الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير، والمشرف الثاني: محمد إقبال الشوقي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: فعالية، لعبة "Scramble" ، تعليم مهارة الكتابة.

أهداف هذا البحث هو لمعرفة فعالية استخدام لعبة "Scramble" في تعليم مهارة الكتابة لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية (MTsN) ١ بنجر. هذا النوع من البحث هو بحث ميداني باستخدام نهج كمي. الطريقة المستخدمة هي شبه تجربة مع نموذج تصميم مجموعة تحكم الاختبار القبلي والبعدي. أساليب جمع البيانات المستخدمة هي الاختبار والتوثيق. تدل نتائج البحث أن درجة المعدل في الاختبار القبلي من المجموعة التجريبية هي ٦٢،٥٣ ومجموعة الضبط هي ٦٥.٧٧ ثم في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية هي ٨٩.٤٧ والمجموعة الضابطة هي ٨٧.٠٨. في تجربة الاختبار مان ويتني U بعد اعطاء التصرف تدل أن قيمة $Asymp.sig(2-tailed)$ $0,311 > \alpha = 0,05$. وهذا يعني أن الفرضية H_0 مقبولة و H_a مرفوضة، أي هناك اختلافات في نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية باستخدام لعبة "Scramble" والمجموعة الضابطة التي لا تستخدمها في تعلم مهارة الكتابة. بناءً على هذه البيانات، يُظهر أن استخدام لعبة "Scramble" لا يتم استخدامه بشكل فعال لتحسين مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية (MTsN) ١ بنجر. ومع ذلك، كانت درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية التي استخدمت لعبة "Scramble" أعلى من تلك التي لم تستخدمها.

ABSTRAK

Yasir Rahman 2022. *Efektivitas Penggunaan Permainan Scramble dalam pembelajaran Maharah Kitabah Bahasa Arab Untuk Siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banjar.* Penelitian Ilmiah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Pembimbing I: Dr. Taufiqurrahman, S,Ag., M.Ed. Pembimbing II: Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd.

Kata Kunci: *Efektivitas, Permainan Scramble, Pembelajaran Maharah Kitabah.*

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan Permainan Scramble dalam pembelajaran Maharah Kitabah Bahasa Arab siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banjar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu eksperimen semu dengan model *pre-test post-test control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen sebesar 62,53 dan kelompok kontrol sebesar 65,77. Kemudian nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 89,47 dan kelompok kontrol sebesar 87,08. Pada uji *Mann-Whitney U* setelah diberi perlakuan menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,311 > \alpha = 0,05$. Artinya hipotesis H_0 diterima H_a ditolak, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Scramble* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *Scramble* dalam pembelajaran *maharah kitabah*. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Scramble* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banjar. Walaupun demikian, nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Scramble* tetap lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan permainan *Scramble* tersebut.