ملخص البحث

وحدة السّعادة. ٢٠١٦." فعالية استخدام لعبة اللغة "ترتيب الحروف والكلمات" في تعليم الكتابة العربية لطلبة الصف الثامن بمدرسة كرتك حنيار المتوسطة الإسلامية الحكومية منطقة تاته مكمور. الرسالة العلمية، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم. المشرف: الدكتور أحمد مرادي، الماجستير

الكلمات الرئيسية : لعبة " الحروف والكلمات ". تعليم الكتابة العربية. الطلبة.

أما هذا البحث أن يطلب الطلبة في الكتابة العربية باستخدام الألعاب المتنوعة حتى يزيد قيمة نتائج تعلم الطلبة. ولذلك الباحثة رغبت في استخدام لعبة ترتيب الحروف والكلمات في تعليم الكتابة العربية في الصف الثامن بمدرسة كرتك حنيار المتوسطة الإسلامية الحكومية منطقة تاته مكمور.

أسئلة البحث في هذا البحث هي: هل باستخدام اللعبة "ترتيب الحروف والكلمات " يكون فعالا في ترقية نتائج الطلبة في الكتابة العربية؟. وكان الهدف هو معرفة فعالية استخدام لعبة "ترتيب الحروف والكلمات " الذي يُستخدَمُ بها في المجموعة التجريبية لتعليم الكتابة العربية.

أما منهج البحث نوعه البحث التجربي باستخدام المدخل الكمي. وذاتي البحث هو جميع الطلبة الصف الثامن، في الصف الثامن "ا" كالمجموعة الضابطة و الصف الثامن "د" كالمجموعة التجريبية. البيانات في هذا البحث تعني قيمة الطلبة في الاختبار القبلي لمعرفة القدرة الأولى و قيمة الطلبة في الاختبار البعدي كنتائج البحث.

أما نتائج في هذا البحث: استخدام لعبة اللغة "ترتيب الحروف والكلمات " في تعليم الكتابة العربية في الصف الثامن بمدرسة كرتك حنيار المتوسطة الإسلامية الحكومية منطقة تاته مكمور يكون فعالا في ترقية نتائج الطلبة فالمنظور من تحصيل اختبار u دلّ

أن نتيجة ملحوظها يعني ٠،٠٣٢ أصغر من درجة المعزى أن ٠،٠٥ = (α) حتى H_a **"المقبولة"** و H_0 **"المردودة"**. الخلاصة، توجد الفروق قيمة البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. إذن، أنّ استخدام لعبة اللغة "ترتيب الحروف والكلمات " في تعليم الكتابة العربية في الصف الثامن بمدرسة كرتك حنيار المتوسطة الإسلامية الحكومية منطقة تاته مكمور فعالا.

ABSTRAK

Wahdatussa'adah. 2016. *Efektivitas Penggunaan Permainan Bahasa "Menyusun Huruf dan Kata" pada Pembelajaran Menulis Arab terhadap Siswa Kelas VII di MTsN Kertak Hanyar. Kec. Tatah Makmur*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Dr. Ahmad Muradi, M. Ag

Kata Kunci: Permainan "Menyusun Huruf dan Kata . Pembelajaran Menulis Arab. Siswa.

Penelitian ini menuntut siswa untuk menulis Arab dengan menggunakan berbagai permainan sehingga dapat menambah nilai hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan permainan Menyusun Huruf dan Kata dalam pembelajaran menulis Arab terhadap siswa kelas VII di sekolah MTsN kertak Hanyar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah dengan menggunakan permainan Menyusun Huruf dan Kata efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis Arab. Tujuannya adalah mengetahui seberapa efektif penggunaan permainan Menyusun Huruf dan Kata yang digunakan pada kelas Eksperimen untuk pembelajaran menulis Arab.

Metode penelitian ini desainnya dengan penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN Kertak Hanyar, pada siswa kelas VIII A sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen. Data penelitian ini meliputi nilai pre test siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan nilai post test sebagai hasil penelitian.

Adapun hasil penelitian ini: penggunaan permainan bahasa Menyusun Huruf dan Kata dalam pembelajaran menulis Arab terhadap kelas VIII di MTsN kertak Hanyar adalah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dilihat dari hasil Uji (U) Mann Withney non parametic yang menunjukkan bahwa nilai signifikan dari post test 0,032 nilai tersebut lebih rendah dari nilai Alpha 0,05 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak, kesimpulannya terjadi perbedaan antara signifikan nilai dikelas eksperimen dan kontrol. Jadi, penggunaan permainan *Permainan Bahasa "Menyusun Huruf dan Kata" pada Pembelajaran Menulis Arab terhadap Siswa Kelas VII di MTsN Kertak Hanyar. Kec. Tatah Makmur* adalah Efektif.