

التجريد

زتسي نور الاستقامة ، فعالية استخدام لعبة اللغوي كتابة الاعلان لترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب الفصل الثامن
"ب" بمدرسة دار المتقين المتوسطة الإسلامية سورابايا.
المشرف: الدكتور حزب الله هدى الماجستير

الكلمة الرئيسية: لعبة اللغوية كتابة الاعلان، مهارة الكتابة

كان كثيرة من الطلاب الذين غير محبين بدرس الكتابة في تعليم اللغة العربية . يشعرون الملل بتعليم الكتابة . لأن بعضهم يرون أنّ الكتابة هي أصعب المهارات . هم يشعرون الصعبة لتحديد الموضوع واختيار الكلمات الصحيحة لتكوين الجملة الصحيحة و الجيدة في الكتابة . ولذلك ارادت الباحثة ان تطبيق لعبة اللغوية كتابة لاعلان لترقيتها .

وهناك ارادت الباحثة ان تبحث عن فعالية لعبة اللغوي " كتابة الاعلان" لترقية مهارة الكتابة لدى طلاب الفصل الثامن "ب" بمدرسة دار المتقين المتوسطة الإسلامية سورابايا ، بقضايا البحث فكما يلي: 1) كيف تطبيق لعبة اللغوي كتابة الاعلان لترقية مهارة الكتابة ؟، 2) كيف كفاءة مهارة الكتابة ؟، 3) كيف فعالية استخدام لعبة اللغوي كتابة الاعلان لترقية مهارة الكتابة ؟ . وأما طريقة البحث التي استخدمتها الباحثة هي الطريقة الكيمية بتصميم مجموعة واحدة بعد انتهاء الإختبار (Pre-post - test one group design) . وأما بنود البحث في هذا البحث منها: 1). الملاحظة، 2). المقابلة، 3). الوثائق، 4). الاستبيان، 5). الإختبار.

تدل نتائج البحث بأن استخدام لعبة اللغوية كتابة الاعلان فعال بنظر إلى التحليل الذي أقامته الباحثة باستخدام الرمز Ttest أن نتيجة (6،087) T Hitung أكبر من (2،026) T Tabel وهذا يدل على مردود الفرضية الصفرية. وهذا يدل على مردود الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة وأما تلخيص هذا الباب أن استخدام لعبة اللغوية كتابة الاعلان لها علاقة قوية لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية بمدرسة دار المتقين المتوسطة الإسلامية سورابايا.

ABSTRAK

Z.sie Nurul Istiqomah, *Efektifitas Penggunaan Permainan Bahasa Kitabatul I'lan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Terpadu Darul Muttaqin Surabaya*

Pembimbing : Dr. Hisbullah Huda, M.Ag.

Kata Kunci : Permainan Kitabatul I'lan, Ketrampilan Menulis

Terdapat banyak siswa yang tidak suka belajar menulis dalam pembelajaran bahasa Arab. Mereka merasa malas dengan pembelajaran menulis. Hal ini dikarenakan sebagian dari mereka berpendapat bahwa menulis adalah ketrampilan yang paling sulit. Mereka merasa kesulitan dalam menentukan judul dan memilih kata yang sesuai untuk disusun menjadi kalimat yang baik dan benar dalam menulis. Karena itu peneliti ingin menerapkan permainan bahasa menulis iklan untuk meningkatkan ketrampilan menulis mereka.

Dan disini peneliti ingin membahas efektifitas permainan bahasa menulis iklan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VIII/B di SMP Islam Terpadu Darul Muttaqin Surabaya, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1). Bagaimana penerapan permainan menulis iklan dalam meningkatkan ketrampilan menulis terhadap siswa kelas VIII/B SMP Islam Terpadu Darul Muttaqin surabaya, 2). Bagaimana kemampuan menulis siswa kelas VIII/B SMP Islam Terpadu Darul Muttaqin, 3). Bagaimana efektifitas penggunaan permainan bahasa menulis iklan dalam meningkatkan kemampuan menulis terhadap siswa siswa kelas VIII/B SMP Islam Terpadu Darul Muttaqin surabaya.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui efektifitas permainan menulis iklan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan One Design Group, dan instrumen penelitian yang digunakan adalah : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumen, (4) Angket, (5) Tes.

Dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Permainan bahasa menulis iklan terbukti efektif hal ini bisa dilihat dari analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan rumus Ttest yang menunjukkan bahwa Thitung lebih besar dari Ttabel dengan nilai positif ($16,774 > 2,650$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Penggunaan permainan bahasa menulis iklan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VIII/B SMP Islam Terpadu Darul Surabaya.