التجريد

سوسانتي, سيتي ليندا. ٢٠١٥. *فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة (writing case) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.*

الكلمة الرئسية : تحويل الشفرة، اختلاط الشفرة، مهارة *الكتابة*

وهذا البحث يهدف أن يعرف تطبيق لعبةصندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة في الفصلالسابع بالمدرسة المتوسطةبيلينجوال ترفادو كريان.الحقيقة الكتابة هي وسيلة للتواصل مع اللغة بين الناس مع الآخرين الذي لا يقتصر من قبل الزمان و المكان. في هذا الحال يعلم المعلم كتابة اللغة العربية الموجهة. هذه المرحلة هي المرحلة الأولى لطلاب في كتابة المفردات, التي تساعد المعلم وتوجيه الطلاب لكتابة المفردات العربية بكتابة جيدة و صحيحة.

أما المشكلة في هذه البحث يعنى : (١) كيفتطبيقلعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطةبيلينجوال ترفادو كريان. (٢)كيف مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطةبيلينجوال ترفادو كريان. (٣) كيف فعاليةتطبيقلعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطةبيلينجوال ترفادو كريان.

الطريقة التي تستخدم لجمع البيانات هي طريقة الملاحظة و طريقة المقابلة و طريقة الاستبيانات و طريقة الاختبار باتخاذ ثلاثة و أربعين طالبا من الفصل الثامنلعينة البحث. لتخليص النتيجة المرجوة استخدمت الباحثة برمز المقارنة (T-tes)N=30، t_t ٢،٧٦=%١ ٢،٠٤=%٥، t_0= ٨،٢١وذلك يدل على أن ناجح وفعال تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطةبيلينجوال ترفادو كريان.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Susanti, Siti Linda. 2015. *Efektifitas Permainan writing case Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VII di SMP Bilingual Terpadu Krian*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan *writing case* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa arab di SMP Bilingual Terpadu Krian. Pada hakikatnya, menulis merupakan salah satu sarana berkomunikasi dengan bahasa antara orang dengan orang lainnya yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Dalam hal ini, seorang guru mengajarkan menulis bahasa arab dengan muwajjah (terbimbing). Tahapan ini adalah tahapan awal siswa dalam menulis kosa kata, yang mana guru membantu dan membimbing siswa untuk menulis kosa kata bahasa arab dengan tulisan yang tepat dan benar.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: (1) Bagaimana penerapan permainan *writing case* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII di SMP Bilingual Terpadu Krian. (2) Bagaimana kemampuan menulis siswa kelas VII di SMP Bilingual Terpadu Krian. (3) Bagaimana efektifitas penerapan permainan *writing case* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII di SMP Bilingual Terpadu Krian.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, interview,dokumentasi angket, uji tes dengan mengambil ٣٠ siswa kelas VII sebagai sampelnya. Untuk dapat menyimpulkan hasil yang di kehendaki maka di gunakan rumus Uji T (T test). N=٣٠ t_t 1%= 2,٧٦ 5%=2,٠٤ t_0 = ٨,٢١, hal ini menunjukkan adanya penerapan permainan *writing case*untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelasVII di SMP Bilingual Terpadu Krian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id