ABSTRAK

Pipit Indriani, D 32211047 *"EFEKTIFITAS PENGGUNAAAN PERMAINAN PUZZLE KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VII DI MTSN JUNWANGI KRIAN"*

Kata kunci : permainan puzzle kosakata dan keterampilan menulis

Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk memudahkan proses pembelajaran bahasa khususnya bahasa arab. Karena permainan ini membantu siswa memahmai arti kata dengan baik dan mudah serta menambah perbendaharaan kata. Permainan ini cocok untuk mengajarkan keterampilan menulis. Misalnya, mengartikan huruf, menulis huruf, dan lainnya.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif untuk menjawab masalah 1. Bagaimana penggunaan permainan puzzle kosakata untuk meningktkan keterampilan menulis siswa kelas vii di mtsn junwangi krian. 2. Bagaimana efektivitas penggunaan permainan puzzle kosakata dalam meningkatkan maharah kitabah untuk meningktkan keterampilan menulis siswa kelas vii di mtsn junwangi krian. Penulis menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan banyak cara yang sesuai dengan pembahasan ini, diantaranya adalah observasi, dokumentasi, angket, wawancara dan tes di kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan T-test.

Dan kesimpulan dari pembahasan ini bahwa penggunaan permainan puzzle kosakata berpengaruh dalam peningkatkan maharah kitabah dan Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data diketahui bahwa t_{tabel} lebih kecil daripada t_{hitung}, yaitu $t_{tabel} = 2,0335$ dan $t_{hitung} = 12,980$

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

الملخص

فيفيت إندريانى د ٣٢٢١١٠٤٧ *فعالية استخدام اللعبة الغاز المفردات (Puzzle mufrodat) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعى كريان سيدوارجو.*

مفتاح الرموز : اللعبة الغاز المفردات و مهارة الكتابة

والهدف بهذا البحث لتسهيل عملية التعليم اللغة ولا سيما اللغة العربية لأن هذه اللعبة يساعد الطلاب أن يفهموا المفردات بجيد ويزيده. وتناسب هذه اللعبة ليتعلم مهارة الكتابة كترجم الحرف و يكتب الكلمة وغيرها.

وأما استخدام هذا البحث طريقة الكمية لإجابة السؤال : كيف استخدام لعبة "الغاز المفردات"(Puzzle kosakata) في تدريس مهارة الكتابة في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية كريان ؟ و كيف فعالية استخدام لعبة "الغاز المفردات" (Puzzle kosakata) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو ؟ استعملت الباحثة فصلين يعنى الفصل التجريبة و الفصل الضابطة. ولنيل البيانات، استعملت الباحثة طرائق كثيرة موافقه فى هذا البحث وهي طريقة الملاحظة و الوثائق وطريقة المقابلة و طريقة الإستبيانات و الإختبار فى الفصل التجريبة و الفصل الضابطة بالرموز المقارنة (t-test).

وتلتخص نتيجة البحث أن استخدام لعبة "الغاز المفردات"(Puzzle kosakata) تأثيرا فى ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو، وهذه من النتيجة فى الإختبار باستخدام الرموز المقارنة (t-test) أن قيمة $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. يعنى t_{tabel} = *2,0335* و t_{hitung} = *12,980*

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