## التجريد

دوى فطرية. 2015. فعّالية تطبيق وسائل اللعبة " الصندوق الغامض ( kotak misteri)" لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية"واحد هاشم" سورابايا

الكلمات الرئيسية: وسائل اللعبة الصندوق الغامض ، مهارة الكتابة ، الطلاب في الصف الثامن.

وسائل اللعبة الصندوق الغامض هو وسائل اللعبة بإستخدام الصندوق فيه المفردات او الصورة او الأشياء عن المواد التعليم. المشاكل في المدرسة المتوسطة الإسلامية واحد هاشيم سورابايا منها تعليم الكتابة صعبة و مملّا، لذلك لزم على المدرّس له منهج خاص لترقية ابتكار الطلاب على كتابة اللغة الأجنبية و الوسائل التعليمية التى يشعر بسرور فيها الطلاب.و الأهداف وسائل اللعبة الصندوق الغامض هي :ترقية إبتكارى الطلاب في مهارة الكتابة، و مساعدة الطلاب لتنمية مفهوم المواد الدراسية، و وجود الوسائل التعليمية التى يشعر بسرور لطلاب.

رفعت الباحثة القضايا كما يلى: (1)كيف مهارة الكتابة قبل تطبيق وسائل اللعبة "الصندوق الغامض( kotak misteri)" في الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية " واحد هاشم" سورابايا ؟، (2)كيف تطبيق وسائل اللعبة"الصندوق الغامض( kotak misteri)" لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية " واحد هاشم" سورابايا ؟، (3) كيف فعالية تطبيق وسائل اللعبة " الصندوق الغامض ( kotak misteri)" لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "واحد هاشم" سورابايا ؟.



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

وطريقة مجموع البيانات التى يستخدمها الباحث هى طريقة المقابلة وطريقة الملاحظة وطريقة الوثائق وطريقة الاستبيانات. اما طريقة تحليل البيانات يستخدم الباحث رمز الاختبار ( Tes "t") $t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$ . ومن تحليل البيانات بإستخدام رمز الاختبار عرف أن متوسط من الاختبار البعديّ : 7.2 و standard Deviasi من الاختبار البعديّ :0.9 و $t_o$ 4.9 من هنا يعرف أن $t_o$ أكبر من $t_t$ : 2.65<4.9>2.00. ذلك يدل على أن الفرضية الصفرية ( Ho) مردودة والفرضية البدلية ( Ha) مقبولة، بمعنى وجود فعالية وسائل اللعبة "الصندوق الغامض " لترقية مهارة الكتابة في تعليم اللغة العربية للصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "واحد هاشم" سورابايا.



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

**DEWI FITRIYAH D32211040** " EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KOTAK MISTERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VIII DI MADRASAH TSANAWIYAH WACHID HASYIM SURABAYA".

Kata kunci : media permainan kotak misteri, kemampuan menulis, siswa kelas VIII.

Media permainan kotak misteri ialah sebuah media permainan dengan menggunakan kotak didalamnya berupa mufrodat, gambar, benda asli, atau soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Masalah- masalah di MTs Wachid Hasyim Surabaya diantaranya pembelajaran menulis sulit dan membosankan, untuk itu guru perlu memiliki pendekatan khusus untuk meningkatkan ide siswa dalam menulis bahasa asing dengan baik dan media agar siswa merasakan kebahagiaan dalam belajar. Tujuan Media permainan kotak misteri ialah meningkatkan ide siswa dalam menulis, membantu siswa memahami materi pembelajaran dan menciptakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Adapun masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1. Bagaimana maharah kitabah dalam pembelajaran bahasa arab sebelum penerapan media permainan kotak misteri ? 2. Bagaimana penerapan media permainan kotak misteri ? 3. Bagaimana efektivitas penerapan media permainan kotak misteri kata dalam meningkatkan maharah kitabah ?.

Dalam menjawab permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan "t-tes" dan prosentasi. Adapun metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan analisis data. Dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistik diperoleh data mean post tes = 7.2 , standar deviasi post tes = 0.97, dan nilai T hitung = 4.9 . Dari hasil tersebut di simpulkan bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ( 2,65<4.9>2,00 ), maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya terdapat peningkatan kemampuan




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

menulis. Jadi, terdapat efektifitas permainan kotak misteri untuk meningkatkan kemampuan menulis pada pelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Wachid Hasyim Surabaya.



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