التجريد

نور الصباحة. ٢٠١٤. *تأثير تطبيق اللعبة "Scattergories" لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة الخير المتوسطة الاهلية كاليس بنكالن.*

مفتاح الرموز: *Scattergories*, مهارة الكتابة

أهداف هذا البحث إلى الكشف عن وجود أو عدم تأثير تطبيق اللعبة "*Scattergories*" لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة الخير المتوسطة الاهلية كاليس بنكالن

هذا البحث هو دراسة كمية باستخدام إختبار القبلي والبعدي . مجتمع وعينة البحث هي جميع طلاب الفصل الثامن بمدرسة الخير المتوسطة الاهلية كاليس بنكالن عددها ٢٩ طلاب. في جمع البيانات، استخدم الباحثة طريقة الملاحظة والوثائق والمقابلة والاستبيانات و الاختبار. أما بالنسبة لتحليل البيانات، واستخدم الباحثة ورمز المقارنة (t-tes).

وأظهرت النتائج أن تطبيق اللعبة "*Scattergories*" تأثيرا في ترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بمدرسة الخير المتوسطة الاهلية كاليس بنكالن ويدل على ذلك قيمة النتائج التعليم من الطلاب الذين الموسط السابق ٦٧,١ يكون ٧٦,٤ بمعنى المسافة بينهما ٩,٣ . ويعتبر استخدام هذه اللعبة أيضا إلى التأثير من خلال النظر في قيمة t. إذا نظرنا إلى قيمة t, هناك نعرف أن قيمة t أكبر من الجدول t, وهي قيمة t ٩,٧ , أما جدول t في ٥% = ٢,٠٤٥ و جدول t في ١%= ٢,٧٥٦. وهذا يبين بوضوح أن قيمة t أكبر من الجدول t, وهي ($t_o > t_t$) أو ٢,٠٤٥< ٩,٧> ٢,٧٥٦.

Edited with the trial version of
Foxit Advanced PDF Editor
To remove this notice, visit:
www.foxitsoftware.com/shopping

ABSTRAK

Nurus Subahah. 2014. *Pengaruh Penerapan Permainan "Scattergories" dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Al-Khoir Galis Bangkalan.*

Kata Kunci: *Scattergories*, Kemampuan Menulis

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode permainan *Scattergories* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Al-Khoir Galis Bangkalan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pre-test dan post-test. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Al-Khoir Galis Bangkalan yang berjumlah 29 siswa. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara, angket, dan pengukuran tes hasil belajar siswa. Sedangkan untuk analisis data, penulis menggunakan rumus t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan "*Scattergories*" berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Al-Khoir Galis Bangkalan. Hal itu ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa yang sebelumnya bejumlah rata-rata 67,1 menjadi 76,4 yang berarti memiliki selisih 9,3 diantara keduanya. Penggunaan permainan ini juga dinilai dapat berpengaruh dengan melihat nilai t. jika kita lihat hasil nilai t, di situ kita tahu bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel, yakni t hitung bernilai 9,7, sedangkan t tabel pada tabel 5% = 2,045 dan t tabel pada tabel 1% = 2,756. Hal ini jelas menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu ($t_o > t_t$) atau 2,045 < 9,7 > 2,756.