ملخص البحث

فكرى سيف العفيف رسمانا: استخدام لعبة الألغاز العربية و ترتيب الجملة فى تعليم اللغة العربية لترقية مهارة كتابة التلاميذ (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف السادس بمدرسة الابتدائية الإسلامية تاليغونج أصلي)

ينطلق هذا البحث من مشكلات التلاميذ في تعليم اللغة العربية. كان معظمهم لم يهتموا مادة اللغة العربية وهذه تسبب إلى ضعف قدرتهم في تعليم اللغة العربية. اعتمادا على البيانات التي حصل عليها الباحث ميدان البحث فإن كيفيات تدريس مدرسة اللغة العربية لم تكن فعالة خصوصا لترقية مهارة كتابة التلاميذ. اللعبة اللغوية هي شيء مهمة للغاية في تحقيق أهداف التعليم. ستجعل اللعبة اللغوية أن تسهل على المدرسين لتقديم المواد الدراسية ولعبة الألغاز العربية وترتيب الجملة هي لعبة التي تمكن أن تجذب انتباه التلاميذ فى التعليم وتمكن أن تزيد من حماستهم خاصة لتعليم الكتابة الذي يرجى منهم أن يفهموا ما كتبه من الكلمة أو الجملة أو النص العربية.

أما الأغراض من هذا البحث هي معرفة مهارة كتابة التلاميذ للصف الضابط والصف التجريبي قبل استخدام لعبة الألغاز العربية وترتيب الجملة وبعده. و معرفة إرتقاءها باستخدام لعبة الألغاز العربية و ترتيب الجملة.

الإطالر الفكري من هذا البحث أن استخدام لعبة الألغاز العربية يمكن ارتقاء مهارة كتابة التلاميذ الصف السادس بمدرسة تاليغونج أصلي الإبتدائية الإسلامية تاسكمالايا..

والطريقة المستخدمة في هذا البحث فهي طريقة شبه التجربة بتصميم مقارنة المجموعة الإحصائية. وأما المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي. وأساليب جمع البيانات فهي الملاحظة والمقابلة والاختبار والتوثيق. والمجتمع البحث في هذا البحث فهو كل التلاميذ في الصف السادس بمدرسة تاليغونج أصلي الإبتدائية الإسلامية تاسكمالايا بإجمال ٤٥ شخصًا. وهذا العدد يكون عينية البحث.

وأظهرت النتائج في هذه الدراسة أن واقعية مهارة كتابة التلاميذ للصف الضابط قبل استخدام لعبة الألغاز اللغوية وترتيب الجملة.دلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٤٠,٨٩. وبعدها ٤٦,٩٦. و واقعية مهارة كتابة التلاميذ للصف التجريبي قبل استخدام لعبة الألغاز اللغوية وترتيب الجملة.دلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٤٦,٦٦. وبعدها ٨٨,٧١. و إن استخدام لعبة الألغاز العربية و ترتيب الجملة يؤثر على إرتقاء مهارة كتابة التلاميذ الصف التجريبي على قدر ٠,٥٥٣٣أو ٥٥,٣٣٪ والتي يتم تضمينها في الفئة المتوسطة. .

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، لعبة الألغاز العربية، لعبة ترتيب الجملة.

Use Of Crossword And Wordplay Game in Arabic Learning to Improve Student Writing Skills (Quasi Studies Experiment On Class 6 MI Talegong Asli Tasikmalaya)

Fikri Saifulafif Rusmana

Abstract

This study is based on problems as learners in Arabic learning. The majority of them had not paid attention to the teacher's arabian-language learning materials, thus reducing their ability to learn Arabic. Based on observations made by researchers at the research site, the teaching style of the Arabic teacher has not been particularly effective in improving writing skills. Playing the language is something very important to realize the purpose of learning. Using language games, teachers make it easier to deliver material to students. Crossword and wordplay is an interactive game that can attract students' attention and enthusiasm in learning activities especially on the learning to write they expect to be able to understand what they write whether it is words, sentences or paragraphs in Arabic.

The purpose of this study is to know the skills of the control class students and experiment classes before and after using crossword and wordplay and to know the improvement of writing skills using crossword and wordgrouping.

The framework of this study is that the use of crossword and wordplay will enhance tasikmalaya's native mi talegong writing skills.

The method used in this study is the method of experimental quasi with a statistic-group ratio model. As for the approach used in this research is the quantitative approach. The data-gathering technique of this study is done by observation, interview and test. The study population is a class 6 class of MI Talegong Asli students of 45. The entire population became research samples.

The results of this study are the value of the control class students' skills before using the medium of the crossword and wordplay show an average value of 40.89 and after which an average value increases to 46.96. Attained the value of the experimental class skills before using a medium of crossword puzzles and word stacking shows the average score of 46.66 and thereafter an average value increase to 88.71. The use of media in crossword puzzles and numerical events can have an impact

Keywords: Language game, Crossword Game, Wordplay Game.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Penggunaan Permainan Teka-Teki Silang dan Susun Kata dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa

(Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas 6 MI Talegong Asli Tasikmalaya)

Fikri Saifulafif Rusmana

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh problematika peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Mayoritas dari mereka belum memperhatikan materi pembelajaran bahasa arab yang disampaikan guru sehingga membuat rendah kemampuan mereka dalam mempelajari bahasa arab. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian, gaya mengajar gurubahasa arab masih belum efektif terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis. Permainan bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting untuk merealisasikan tujuan pembelajaran. Dengan adanya permainan bahasa, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Permainan teka-teki silang dan susun kata merupakan permainan yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis yang diharapkan mereka mampu untuk memahami apa yang ditulis mereka baik berupa kata, kalimat atau paragraf bahasa arab..

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan menulis siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan permainan teka-teki silang dan susun kata serta untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis menggunakan permainan teka-teki silang dan susun kata.

Kerangka berfikir dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan permainan teka-teki silang dan susun kata akan meningkatkan keterampilan menulis siswa MI Talegong Asli Tasikmalaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan model perbandingan kelompok statistika. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan tes. Populasi penelitian ini merupakan kelas 6 siswa MI Talegong Asli yang berjumlah 45 siswa. Seluruh populasi ini menjadi sampel penelitian.

Hasil penelitian ini adalah diperoleh nilai keterampilan siswa kelas kontrol sebelum menggunakan media permainan teka-teki silang dan susun kata menunjukan hasil nilai rata-rata berjumlah 40,89 dan sesudahnya terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 46,96. Diperoleh nilai keterampilan siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media permainan teka-teki silang dan susun kata menunjukan hasil nilai rata-rata berjumlah 46,66 dan sesudahnya terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 88,71. Penggunaan media permainan Teka-teki Silang dan *Tartibul Jumlah* dapat memberikan pengaruh peningkatan keterampilan menulis siswa kelas eksperimen dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain score kelas eksperimen adalah sebesar 0,5533 atau 55,33% termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Permainan Teka-Teki Silang, Permainan *Tartibul Jumlah*.