ملخص

البحث العلمي تحت العنوان **" تأثير استخدام وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت (PUZZLE QUIZLET) على إتقان المفردات في تعلم مهاراة الكتابة العربية لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار (MAN 2 Blitar) في العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١م"** قد كتبته محمد عفيف حلمي حبيبي، رقم القيد ١٧٢٠٢١٦٣٠٥٠ ، سنة ٢٠٢١ ، قسم تعليم اللغة العربية ، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. بمشرف محمّد اسعد رضي صنهاجي الماجستير

كلمات مفتاحية: وسيلة الألغاز ، إتقان مفردة ، مهارة كتابه

تعد مهارات الكتابة العربية جزءًا مهمًا من منهج الدراسي اللغة العربية. ومع ذلك ، في عمليات تعلم مهارات الكتابة العربية ، غالبًا ما تصادف عقبات في إتقان المفردات لدى الطلاب. يمكن أن يؤدي التمكن غير الكافي للمفردات إلى إعاقة قدرة الطلاب على إنتاج كتابة جيدة وصحيحة باللغة العربية. لذلك ، هناك حاجة إلى طريقة تعلم فعالة ومثيرة للاهتمام لتحسين إتقان مفردات الطلاب. إحدى طرق التعلم التي يمكن استخدامها هي طريقة تعلم لعبة الألغاز. تتضمن هذه الطريقة حل المشكلات بشكل تفاعلي وإشراك الطلاب في أنشطة ممتعة.

1. بناءً على المشكلات المذكورة أعلاه ، فإن صياغة هذا البحث هي (١) هل هناك أي تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** على إتقان المفردات لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار

(MAN 2 Blitar) في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢؟ (٢) هل هناك أي تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** في تعلم مهارات الكتابة العربية لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار **(MAN 2 Blitar)** في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢؟ (٣) ما مدى تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** على إتقان المفردات في تعلم مهارات الكتابة العربية لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار **(MAN 2 Blitar)** في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ أهداف هذه الدراسة هي: (١) لشرح أي تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** على إتقان المفردات لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار **(MAN 2 Blitar)** في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢. (٢) لشرح أي تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** في تعلم مهارات الكتابة العربية لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار **(MAN 2 Blitar)** في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢. (٣) لشرح مدى تأثير وسيلة اللعبة الألغاز قويزليت **(PUZZLE QUIZLET)** على إتقان المفردات في تعلم مهارات الكتابة العربية

لطلاب الفصل X في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار **(MAN 2 Blitar)**

في العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١.

استخدمت هذه الدراسة طريقة تجريبية بتصميم مجموعة ضابطة قبل الاختبار البعدي. تستخدم هذه الطريقة لفحص تأثير استخدام طريقة تعلم لعبة الألغاز على إتقان المفردات في تعلم مهارات الكتابة العربية في الفصل X في MAN 2 Blitar. في هذه الدراسة ، تم اختيار الفئة X IIK 1 كفئة تجريبية طبقت طريقة تعلم لعبة الألغاز ، بينما تم اختيار الفئة X IIK 2 كفئة تحكم لم تطبق الطريقة. استخدمت تقنيات جمع البيانات الملاحظة والمقابلات والاختبارات والتوثيق. كانت تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار t و way Anova-٢ ، والتي اختبرت مسبقًا المتطلبات الأساسية ، وهي الحالة الطبيعية والتجانس بمساعدة تطبيق SPSS.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى (١) أن نتائج الاختبار البعدي t حصلت على قيمة Sig 0.05> ، أي ٠,٠١٩ <٠,٠٥ بحيث يتم رفض Ho وقبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثيرًا كبيرًا على استخدام صور وسائط عن نتائج التعلم لدى طلاب صف اللغة العربية X MAN 2 ، (٢) حصل اختبار الاستبيان التحفيزي على قيمة Sig 0.05> ، أي ٠,٠٠١ <٠,٠٥ بحيث تم رفض Ho وتم قبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثيرًا كبيرًا على استخدام صور الوسائط على الدافع لتعلم اللغة العربية لطلاب الفصل X MAN 2 ، (٣) حصلت نتائج اختبار ANOVA مع خطين بعد الاختبار واستبيان تحفيزي على قيمة Sig <0.05 ، أي ٠,٠٠٢ <٠,٠٥ لذلك تم رفض Ho وتم قبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثيرًا كبيرًا لاستخدام وسيلة اللعبة

الألغاز على إتقان المفردات في تعلم مهاراة الكتابة العربية لطلاب الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثاني بليتار.

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Permainan Puzzle Quizlet Terhadap Penguasaaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Maharah Kitabah Bahasa Arab Kelas 10 MAN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022",** ditulis oleh Moh. Afif Helmi Habibi, NIM: 17202163050, Tahun 2021, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Tulungagung dibawah bimbingan dosen Muhamad Asngad Rudisunhaji, S.Ag., M.S.I.

Kata kunci: *Media Puzzle, Penguasaan Mufrodat, Maharah Kitabah*

Keterampilan menulis Bahasa Arab menjadi bagian penting dalam kurikulum Bahasa Arab. Namun, dalam proses pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab, seringkali ditemui kendala dalam penguasaan kosa kata siswa. Penguasaan kosa kata yang kurang memadai dapat menghambat kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan yang baik dan benar dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran permainan puzzle. Metode ini melibatkan pemecahan masalah secara interaktif dan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, rumusan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022? (2) Apakah ada pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022? (3) Seberapa besar pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1)Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022. (2) Untuk mengetahui pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022. (3) Untuk mengetahui berapa besar pengaruh metode permainan puzzle terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MAN 2 Blitar tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Metode ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan metode pembelajaran permainan puzzle terhadap penguasaan kosa kata dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab di kelas X di MAN 2 Blitar. Dalam penelitian ini, kelas X IIK 1 dipilih sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran permainan puzzle, sedangkan kelas X IIK 2 dipilih sebagai kelas kontrol yang tidak menerapkan metode tersebut. Tehnik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.Tehnik analisis data yang digunakan adalah Uji t dan Anova 2 jalur, yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji t post test diperoleh nilai Sig< 0,05 yaitu 0,019 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas X MAN 2, (2) uji t angket motivasi diperoleh nilai Sig< 0,05 yaitu 0,001 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas X MAN 2, (3) hasil uji Anova 2 jalur post test dan angket motivasi diperoleh nilai Sig< 0,05 yaitu 0,002 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan puzzle terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas X MAN 2.

ABSTRACT

The thesis entitled **"The Influence of Puzzle Quizlet Media on Mufrodat Mastery in Learning Maharah Kitabah Arabic Class 10 MAN 2 Blitar Academic Year 2021/2022"**, written by Moh. Afif Helmi Habibi, NIM: 17202163050, Year 2021, Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Tulungagung under the guidance of lecturer Muhamad Asngad Rudisunhaji, S.Ag., M.S.I.

Keywords: Media Puzzle, Mufrodat Mastery, Maharah Kitabah

Arabic writing skills are an important part of the Arabic language curriculum. However, in the process of learning Arabic writing skills, obstacles are often encountered in students' vocabulary mastery. Inadequate mastery of vocabulary can hinder students' ability to produce good and correct writing in Arabic. Therefore, an effective and interesting learning method is needed to improve students' vocabulary mastery. One of the learning methods that can be used is the puzzle game learning method. This method involves interactive problem solving and engaging students in fun activities.

Based on the problems above, the formulation of this research is (1) How does the puzzle game method influence vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year? (2) Is there an effect of the puzzle game method on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year? (3) How much influence does the puzzle game method have on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year? The objectives of this study are: (1) To find out how the influence of the puzzle game method has on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year. (2) To find out the effect of the puzzle game method on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year. (3) To find out how much influence the puzzle game method has on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills for class X students at MAN 2 Blitar in the 2021/2022 academic year.

This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design. This method is used to examine the effect of using the puzzle game learning method on vocabulary mastery in learning Arabic writing skills in class X at MAN 2 Blitar. In this study, class X IIK 1 was selected as the experimental class which applied the puzzle game learning method, while class X IIK 2 was

selected as the control class which did not apply the method. Data collection techniques used observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis techniques used were the t test and 2-way Anova, which previously tested the prerequisites, namely normality and homogeneity with the help of the SPSS application.

The results of this study indicate that (1) the results of the t post test obtained a value of Sig <0.05, namely 0.019 <0.05 so that Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is a significant influence on the use of media images on learning outcomes in Arabic class students X MAN 2, (2) the motivational questionnaire test obtained a value of Sig <0.05, namely 0.001 <0.05 so that Ho was rejected and Ha was accepted, meaning that there was a significant influence on the use of media images on the motivation to learn Arabic for class X MAN students 2, (3) the results of the ANOVA test with 2 post-test lines and a motivational questionnaire obtained a value of Sig <0.05, namely 0.002 <0.05 so that Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is a significant effect of media image use on learning outcomes and eye learning motivation Arabic lessons for class X MAN 2 students.