ملخّص

البحث العلمي تحت العنوان "**تطبيق لعبة اللغوية في تعليم مهارة الكتابة لطلّاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٢ تولونج أجونج**" كتبته إيكا يونيار نينج روم، رقم القيد ١٢٦٢٠٢٢٠١٠٢٧، كلية التربية والعلوم التعليمية، قسم تعليم اللغة العربية، جامعة السيد علي رحمة الله الاسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت الاشراف الدكتورة الحاجة أنين نور حياتي، الماجستير.

الكلمات الاساسية: ***التطبيق، لعبة اللغة، ترتيب الجملة***

كانت خلفية من هذا البحث هو وجود مدرسة اللغة العربية في الفصل ٧-ب بالمدرسة المتوسطة الاسلاميةالحكومية ٢ تولونج أجونج التي تستخدم وسائل التعلم في شكل لعبة اللغوية من نوع ترتيب الجملة في تعليم مهارة الكتابة. تسمى الوسائل التعليمية "بالساعة الذكية ومكعب المفردات". يمكن استخدام التطبيق المباشر لهذه اللعبة لتحديد مستوى فهم الطلاب للمادة التي تقدمها المدرسة وخاصة في مهارة الكتابة، مثل ما إذا كان الطلاب قادرين أم لا على ترتيب جملة بسيطة.

مسائل البحث يعني, ١) كيف عملية لعبة لغة نوع ترتيب الجملة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الاسلاميةالحكومية ٢ تولونج أجونج؟, ٢) ما مشكلات لعبة لغة نوع ترتيب الجملة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٢ تولونج أجونج؟, كيف حل المشكلات لعبة لغة نوع ترتيب الجملة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الاسلاميةالحكومية ٢ تولونج أجونج؟

نوع هذا البحث هو البحث الكيفي. موقع البحث في المدرسة المتوسطة الاسلامية الحكومية ٢ تولونج أجونج. كان المصادر من هذا البحث هو طلاب الصف السابع-ب، ومدرسة اللغة العربية، ورئيس المدرسة. طريقة جمع البيانات بالمقابلة والملاحظة والتوثيق. طريقة تحليل البيانات بالتقليل البيانات و عرض البيانات و استخلاص النتائج. التحقيق صحة البيانات بالتمديد زمن الوقت والتثليث.

نتائج هذا البحث, ١) عملية لعبة اللغة نوع ترتيب الجملة هي أولاً، تقوم المدرس بشرح المادة ثم يقسم الطلاب إلى ثماني فرقة. يُطلب من كل فرقة تتقدم أن تدير الإبرة وترى في أي نقطة تتوقف الإبرة. في المثال، إذا توقفت الإبرة عند جملة الاسمية، فيجب على كل فرقة أن ترتب جملة بسيطة. تقتصر هذه اللعبة على ٣٠ ثانية عندما تبدأ الفرقة في ترتيب الكلمات. يجب أن يعمل أعضاء الفرقة معًا لترتيب الجملة من المفردات الموجودة على جانب المكعب. يكتب أفراد الفرقة نتائج ترتيب الجملة على السبورة دون النظر إلى المكعبات، ثم تقوم المدرس بتصحيح الإجابات.

٢) هناك ثلاث أنواع من المشكلات في تعليم مهارة الكتابه باستخدام لعبة اللغة ترتيب الجملة. أولا من اللعبة نفسها, هو أنها غالبًا ما تتعرض للضرر، خاصة في ابرة الساعة إذا تم لعبها بسرعة كبيرة وبشكل متكرر. ثانيًا، مشكلات من الطلاب مثل فشل بسبب مشكلة الوقت، فشل بسبب كتب جملاً خاطئة، وفشل لأنهم لا يعرفون معنى الجملة. يرجع سبب فشلهم بعني ضعف في إتقان وحفظ المفردات، بينما يرجع سبب فشلهم بسبب كتابة الجمل بشكل غير صحيح إلى اختلاف الخلفية التعليمية، خاصة أولئك الذين هم في المدرسة الابتدائية ولم يدرسوا اللغة العربية مطلقًا على الاطلاق. ثالثا, مشكلات من المدرسة مثل؛ تسرع المدرسة في شرح مادة القواعد جملة الاسمية و الفعلية ، لا تقوم المدرسة بتوبيخ الطلاب الذين يحاولون اللعب بالساعة الذكية بقلبها مراراً وتكراراً, لا تمنح المدرسة الفرصة للطلاب قبل بدء اللعبة لحفظ المفردات لفترة وجيزة.

٣) امّا حل المشكلات التي تحدث هو؛، الحل الاول من اللعبة يعني؛ يجب أن تكون المدرسة صارماً حتى لا يقوم الطلاب بتحريف الإبرة خارج اللعبة مما يتسبب في تساقط العطر عند استخدامها. و تقوم المدرسة بإحضار مسمار صغير بدلاً من الوصلة الخشبية بين الإبرة والساعة إذا انكسرت. الحل المشكلات لدى الطلاب. أولاً، للفرقة التي فشلت بسبب مشكلة الوقت، طلبت المدرسة منهم أن يلعبوا اللعبة مرة أخرى لمدة أطول. الحل الثاني، للفرقة التي لا تعرف معنى المفردات، تطلب منهم المدرسة الوقوف ثم يأخذ كتبهم لحفظ المفردات أمام الفصل. الحل للفرقة التي ترتيب الجمل بشكل صحيح ولكنها تكتب بشكل غير صحيح هو أن تقوم المدرسة بتصحيح كتابتها لفظيًا على الفور. الحل الثالث, لمشكلات المدرسة يعني, تجب على المدرسة أن تشرح المادة ليس بسرعة كبيرة وأن يطرح أسئلة عشوائية على الطلاب،

لأنه إذا فتحت المدرسة الأسئلة، فلن يكون غالبية الطلاب على استعداد لطرح الأسئلة. و قبل ممارسة اللعبة، تجب على المدرسة إعطاء جميع الطلاب بضع دقائق لدراسة المادة والمفردات لاستعدادًا للعبة.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Implementasi Permainan Bahasa Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Untuk Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung"** ini ditulis oleh Ika Yuniar Ningrum, NIM : 126202201027, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.

Kata kunci : ***Impelemtasi, Permainan Bahasa, Mengurutkan Kata***

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya guru bahasa Arab di kelas 7b Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Tulungagung yang menggunakan media pembelajaran berupa permainan bahasa berjenis mengurutkan kata dalam pembelajaran keterampilan menulis. Media pembelajaran tersebut diberi nama "jam pintar dan kubus kosakata". Penerapan permainan tersebut secara langsung dapat digunakan untuk mengetahui tingkat penamahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru terutama dalam keterampilan menulis seperti siswa mampu atau tidak dalam membuat kalimat sederhana.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana pelaksanaan permainan bahasa jenis mengurutkan kata di kelas 7 MTsN 2 Tulungagung ?, 2) Apa problematika permainan bahasa jenis mengurutkan kata di kelas 7 MTsN 2 Tulungagung ?, 3) Bagaimana solusi problematika permainan bahasa jenis mengurutkan kata di kelas 7 MTsN 2 Tulungagung?.

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di MTsN 2 Tulungagung. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B, guru mata pelajaran Bahasa Arab, dan kepala sekolah. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dan triangulasi data.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Langkah penerapan permainan bahasa jenis mengurukan kata ini adalah ; pertama, Guru menjelaskan materi kemudian membagi siswa menjadi delapan kelompok. Setiap kelompok yang maju diminta untuk memutar jarum dan melihat jarum tersebut berhenti di *qowaid* mana. Misal jika jarum berhenti di jumlah ismiyah, maka setiap kelompok harus membuat kalimat sederhananya. Permainan ini dibatasi waktu hanya 30 detik saat kelompok mulai menyusun kata. Anggota kelompok harus bekerja sama membuat kalimat dari kosakata yang tersedia di sisi kubus. Anggota kelompok menulis hasil susunan kalimat di papan tulis tanpa melihat kubus, kemudian Guru mengoreksi jawaban. 2) Untuk problematika permainan mengurutkan kata ini ada 3, dari segi permainan. segi siswa, dan segi guru. Problematika dari permainan ini sendiri adalah sering mengalami kerusakan terutama di bagian jarum jam jika diputar terlalu kencang dan berulang-ulang. Problematika dari segi siswa ada tiga macam, yakni ; gagal karena masalah waktu, gagal karena salah menulis kalimat, dan gagal karena tidak mengetahui makna kalimat yang disusun.Problematika dari guru, seperti ; Guru terlalu cepat saat menjelaskan materi *jumlah ismiyah* dan *jumlah fi'liyah*, yang mana sebagian siswa banyak yang belum faham namun penjelasan tetap di lanjut. Guru tidak menegur siswa yang mencoba memainkan jam pintar dengan memutarnya berulang-ulang. Guru tidak memberi kesempatan pada siswa sebelum memulai permainan untuk menghafal mufrodat secara singkat, akibatnya banyak siswa yang tidak mengetahui arti mufrodat. 3) Solusi problematika tersebut yakni, Dari segi permainan, Hendaknya guru berlaku tegas agar para siswa tidak memutar-mutar jarum diluar

permainan yang mengakibatkan harum copot saat digunakan. Guru membawa sebuah paku kecil sebagai pengganti kayu penyambung antara jarum dan jam jika patah Dari segi siswa. Pertama, untuk kelompok yang gagal karena masalah waktu, guru meminta mereka melakukan permainan ulang dengan durasi yang lebih lama. Solusi kedua, bagi kelompok yang tidak mengetahui arti kosakata, guru meminta mereka berdiri kemudian mengambil buku masing-masing untuk menghafal kosakata di depan kelas. Solusi bagi kelompok yang menyusun kalimat dengan benar namun salah dalam penulisan yakni guru langsung membenarkan tulisan mereka secara lisan, mereka harus memperbaikinya sendiri dengan arahan dari guru. Solusi bagi guru seperti ; Hendaknya guru menjelaskan materi dengan tidak terlalu cepat dan memberi pertanyaan acak kepada siswa, karena jika guru yang membuka pertanyaan, maka mayoritas siswa tidak akan ada yang mau bertanya., Sebelum melakukan permainan, sebaiknya guru memberikan waktu beberapa menit kepada semua siswa untuk mempelajari materi maupun kosakata sebagai bekal permainan.

ABSTRACT

The thesis with the title "***Implementation of Language Games in Learning Writing Skills for Student in Class VII MTsN 2 Tulungagung***" was written by Ika Yuniar Ningrum, NIM: 126202201027, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Arabic Language Education Study Program, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, who was supervised by Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.

Keywords: *Implementation, Language Games, Sort Words*

This research was motivated by the existence of an Arabic language teacher in class 7b of Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Tulungagung who used learning media in the form of a language game of the type sort word in learning writing skills. The learning media is named "smart watch and vocabulary cube". The direct application of this game can be used to determine the level of students' understanding of the material presented by the teacher, especially in the writing skills, such as whether students are able or not to make simple sentences.

The focus of this research is 1) How is the sort word language game implemented in class 7 at MTsN 2 Tulungagung? 2) What are the problems of language games of the sort word type in class 7 MTsN 2 Tulungagung?, 3) What is the solution to the problem of the sort word type language game in class 7 MTsN 2 Tulungagung?

This research is a qualitative research type. The research location is MTsN 2 Tulungagung. The objects of this research were class VII-B students, Arabic language teachers, and school principals. Data collection uses interviews, observation and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation and drawing conclusions. Checking the validity of the data by diligent observation and data triangulation.

The results of this research are 1) The steps for implementing this sort word language game are first, the teacher explains the material then divides the students into eight groups. Each group that advances is asked to turn the needle and see which rules the needle stops at. For example, if the needle stops at the sentence of ismiyah, then each group must make a simple sentence. This game is limited to 30 seconds when the group begins to compose words. Group members must work together to make sentences from the sentences provided on the side of the cube. Group members write the results of the sentence structure on the blackboard without looking at the cubes, then the teacher corrects the answers. 2) For the problems of the sort word game, there are 3, in terms of the game, from the student's perspective, and from the teacher's perspective. The problem with this game itself is that it often gets damaged, especially the clock hands if played too fast and repeatedly. There are three types of problems from the student perspective, namely; failed because of time problems, failed because he wrote the wrong sentence, failed because he didn't know the meaning of the sentence he had written. Problems from the teacher, such as; The teacher was too quick when explaining the rules material on the sentences of ismiyah and fi'liyah, which many students did not understand but the explanation continued. Teachers do not reprimand students who try to play with smart watches by turning them over and over again. Teachers do not give students the opportunity before starting the game to memorize vocabulary briefly, as a result many students do not know the meaning of vocabulary 3) The solution to this problem is, from a game

perspective, the teacher should be strict so that students do not twist the needle outside of the game which causes the fragrance to fall off when used. The teacher brings a small nail as a replacement for the wooden connection between the needle and the clock if it breaks. From the students' point of view. First, for groups that failed due to time problems, the teacher asked them to play the game again for a longer duration. The second solution, for groups who do not know the meaning of vocabulary, the teacher asks them to stand up then take their books to memorize vocabulary in front of the class. The solution for groups who compose sentences correctly but write incorrectly is for the teacher to immediately correct their writing verbally. They have to fix it themselves with direction from the teacher. Problem Solutions from the teacher's perspective. The teacher should explain the material not too quickly and ask students random questions, because if the teacher opens the questions, then the majority of students will not want to ask questions. Before playing the game, the teacher should give all students a few minutes to study the material and vocabulary as game supplies.