ملخص البحث

عين جارية، ٢٠٢٤، فعالية استخدام الألعاب اللغوية *Storyboard* و*Scrambled Sentences* لترقية مهارة كتابة طالبات الصف الخامس في مادة الإنشاء بكلية المعلمات الإسلامية معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني، **المشرف: الدكتور أغوس بوديمان، M.Pd.**

الكلمات الرئيسية:

الإنشاء هو نشاط تعليمي يمارس فيه المتعلم تدريبات عقلية وغير عقلية، يكتسب منها المعلومات والمهارات اللغوية المرتبطة بمجالات الحياة اليومية، بهدف تنمية قدرة المتعلم على استيعاب اللغة واستخدامها بشكل فعال كوسيلة للتفكير والتعبير والاتصال. في معهد دار السلام كونتور تبدأ دراسة الإنشاء من الصف الثاني، ومع الوصول إلى الصف الخامس يتوقع أن تكون لدى الطالبات قدرة جيدة على استيعاب اللغة واستخدامها خاصة في الكتابة. إلا أن الباحثة لاحظت وجود مشكلة في تدريس الإنشاء لطالبات الصف الخامس حيث يتسم بعض الطالبات بالسلبية، كما أنهن يواجهن صعوبة في تنظيم الجمل وفق القواعد اللغوية، بناء على الأخطاء التي تظهر في كراسات التمرينات لدرس الإنشاء. ولحل هذه المشكلات استخدمت الباحثة الألعاب اللغوية من لعبة *Storyboard* و*Scrambled Sentences* كالوسيلة التعليمية لترقية مهارة كتابة الطالبات الصف الخامس بكلية المعلمات الإسلامية بمعهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني العام الدراسي ١٤٤٥-١٤٤٦ هـ.

أهداف هذا البحث هي: ١. الكشف عن فعالية استخدام لعبة *Storyboard* و*Scrambled Sentences* لترقية مهارة كتابة الطالبات في مادة الإنشاء، ٢. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات في مادّة الإنشاء باستخدام لعبة *Storyboard* و*Scrambled Sentences*، ٣. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات في مادة الإنشاء باستخدام لعبة *Storyboard* والتعليم التقليدي، ٤. الكشف عن الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات باستخدام لعبة *Scrambled Sentences* والتعليم التقليدي.

استخدمت الباحثة المدخل الكمي والمنهج التجريبي لهذا البحث. مجتمع هذا البحث هو طالبات الفصل الخامس بكلية المعلمات الإسلامية كونتور للبنات الحرم الثاني. وطريقة أخذ العينة بأسلوب العينة العشوائية البسيطة (Simple Random Sampling). ولتحليل البيانات استخدمت الباحثة التحليل الوصفي الإحصائي، الاختبار الشرطي والاختبار الاستنتاجي. والاختبار الاستنتاجي المستخدم عند الباحثة اختبار كروسكال واليس *Kruskal Wallis Test* واختبار مان ويتني *Mann Whitney Test*.

نتائج هذا البحث هي: ١. من اختبار كروسكال واليس تبين أن النتيجة المعنوية ٠.٠٠ وهي أقل من ٠.٠٥. فتبين أن الفرضية اللاغية مرفوضة والفرضية المباشرة مقبولة. وتدل على وجود الفرق بين نتائج تعلم الطالبات للمجموعة التجريبية والمراقبة. وتعني ذلك إلى أن استخدام الألعاب اللغوية من لعبة *Storyboard* و*Scrambled Sentences* فعالة لترقية مهارة كتابة الطالبات الصف الخامس بكلية المعلمات الإسلامية بمعهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الثاني، ٢. من اختبار مان ويتني ظهرت النتيجة المعنوية ٠.٢١٧ وهي أكبر من ٠.٠٥، فدلت النتيجة على أن الفرضية اللاغية مقبولة والفرضية المباشرة مرفوضة. وتعني ذلك إلى عدم وجود الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات باستخدام لعبة *Storyboard* و*Scrambled Sentences*، ٣. من اختبار مان ويتني ظهرت النتيجة المعنوية ٠.٠١ وهي أقل من ٠.٠٥، فدلت النتيجة على أن الفرضية اللاغية مرفوضة والفرضية المباشرة مقبولة. فتعني ذلك إلى وجود الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات باستخدام لعبة *Storyboard* والتعليم التقليدي، ٤. من اختبار مان ويتني ظهرت النتيجة المعنوية ٠.٠٠ وهي أقل من ٠.٠٥، فدلت النتيجة على أن الفرضية اللاغية مرفوضة والفرضية المباشرة مقبولة. فتعني ذلك إلى وجود الفرق بين نتيجة تعلم الطالبات باستخدام لعبة و*Scrambled Sentences* والتعليم التقليدي.

مؤسسا على نتائج البحث تقدم الباحثة الاقتراحات الآتية: ١. لمدير كلية المعلمات الإسلامية أن يهتم إلى الوسيلة التعليمية التي استخدمتها المدرسة في التعليم، ٢. للمدرسات الإنشاء أن تكثر الإتيان بالتمرين أو التدريبات في الكتابة مع التحقيق من صحة كتابة الطالبات، ٣. للباحثين المستقبلين أن يقوم بالبحث أدق مما كتبتها الباحثة وتكمل ما به من النقائص. والرجاء للباحثين المستقبلين أو المدرسين الذين يريدون على القيام بالبحث العلمي مما يتعلق باللعبة اللغوية كالوسيلة التعليمية استخدام الذكاء العديد لمعرفة موهبة الطلاب في التعلم.

Abstrak

Ainun Jariah, 2024, *Efektivitas Penggunaan Permainan Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Storyboard dan Scrambled Sentences Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Insya' Siswi Kelas 5 di KMI Gontor Putri Kampus 2,* **Pembimbing: Al-Ustadz Dr. Agus Budiman, M.Pd.**

Kata Kunci:

Insya' adalah sebuah kegiatan pembelajaran di mana peserta didik melaksanakan berbagai latihan, baik yang bersifat mental, maupun non-mental. Dari kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan bahasa yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif sebagai alat berpikir, berekspresi, dan berkomunikasi. Di Pondok Modern Darussalam gontor, pembelajaran *Insya'* dimulai dari kelas 2, dan pada kelas 5 diharapkan para siswi sudah memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan menggunakan bahasa, terutama dalam keterampilan menulis. Namun, peneliti menemukan masalah dalam pengajaran Insya' kepada siswi kelas 5, di mana beberapa siswi menunjukkan sikap pasif dan kesulitan dalam menyusun kalimat sesuai dengan kaidah bahasa, berdasarkan kesalahan yang terlihat pada buku latihan *Insya'* mereka. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan permainan bahasa *Storyboard* dan *Scrambled Sentences* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswi kelas 5 KMI Pondok Modern Darussalam gontor Putri Kampus 2.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Storyboard* dan *Scrambled Sentences* dalam meningkatkan keterampilan menulis pada pelajaran *Insya'*. 2) Mengungkapkan perbedaan hasil keterampilan menulis siswi dalam pelajaran *Insya'* menggunakan permainan *Storyboard* dan *Scrambled Sentences*. 3) Mengungkapkan perbedaan hasil keterampilan menulis siswi dalam pelajaran *Insya'* menggunakan permaianan *Storyboard* dan pembelajaran biasa. 4) Mengungkapkan perbedaan hasil keterampilan menulis siswi menggunakan permainan *Scrambled Sentences* dan pembelajaran biasa.

Dalam metode penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswi KMI kelas 5 Gontor Putri Kampus 2, sedangkan teknik pengambilan sample dengan cara *Simple Random Sampling*. Adapun analisis data dengan 3 cara yaitu statistik deskriptif, uji normalitas dan uji homogenitas, serta pengambilan kesimpulan dengan uji Kruskal Wallis dan uji Mann Whitney.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Dari pengujian statistik Kruskal Wallis hasil signifikan yang muncul adalah 0.00 lebih kecil dari 0.05 menjelaskan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Maka ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Storyboard* dan *Scrambled Sentences* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswi KMI kelas 5 gontor Putri Kampus 2. 2) Dari uji Mann Whitney hasil signifikan yang muncul adalah 0.217 lebih besar dari 0.05 menjelaskan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak. Maka ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara hasil keterampilan menulis siswi pada pelajaran *Insya* dengan menggunakan permainan *Storyboard* dan *Scrambled Sentences*. 3) Dari uji Mann Whitney hasil signifikan yang muncul adalah 0.01 lebih kecil dari 0.05 menjelaskan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Maka ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil keterampilan menulis siswi pada pelajaran *Insya* dengan menggunakan permainan *Storyboard* dan pembelajaran konvensional. 4) Dari uji Mann Whitney hasil signifikan yang muncul adalah 0.00 lebih kecil dari 0.05 menjelaskan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Maka ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil keterampilan menulis siswi pada pelajaran *Insya* dengan menggunakan permainan *Scrambled Sentences* dan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti memberikan beberapa saran berikut: 1) Direktur KMI perlu memberikan perhatian pada media pembelajaran yang digunakan guru dalam pengajaran, 2) Diharapkan bagi pengajar pelajaran Insya' untuk memberikan lebih banyak latihan menulis serta memeriksa ketepatan tulisan siswi, 3) Diharapkan bagi peneliti selanjutnya melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk melengkapi kekurangan yang ada, serta disarankan untuk menggunakan kecerdasan ganda dalam menilai bakat siswa dalam pembelajaran yang menggunakan permainan bahasa sebagai media pembelajaran.

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR