# ملخص البحث

**استي نور الدييانى ١١٨٢٠٣٠٠٢١**): تعليم الكتابة باستخدام لعبة Scramble لترقية تحصيل التلاميذ الدراسي فيها (دراسة شبه تجربة لتلاميذ الصف التاسع بمدرسة الجوامع تشيلنجي باندونج)

تعليم الكتابة مواقف مثيرة للاهتمام لتحفيز تعلم الطلاب. اما نجاح تعلم الكتابة فجوانبه متعددة منها الكفايات من جانب المدرس والطريقة والوسائل المستخدمة والمادة والقدرة على ادارة الفصل من خلال أنشطة تعليمية لترقية التحصيل الدراسي للطلاب.. المشكلة التي تنشأ هي أن استخدام الأساليب غير مناسب ، وعدم إشتراك الطلاب في التعلم يسبب النتائج التعليمية منخفضة. لذلك, اتخذت الباحثة لعبة Scramble ليرقي التحصيل الدراسي للطلاب.

أغراض هذا البحث لمعرفة ارتقاء التحصيل الدراسي للطلاب في تعليم الكتابة قبل استخدام لعبة Scramble, وبعده لمعرفة ارتقاء التحصيل الدراسي للطلاب باستخدام لعبة Scramble في تعليم الكتابة و بتصميم الاختبار. القبلي والاختبار البعدي أما أساليب جمع البيانات هي الملاحظة, والاحتبار, والتوثيق, والدراسي, المكتبة.

الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث الكمية هي بطريقة شبه تجربة بتصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي, أما أساليب جميع البيانات هي الملاحظة والاختبار والتوثيق والدراسة الكشبة.

يعتمد هذا البحث علي أساس التفكير أن استخدام لعبة Scramble في تعليم الكتابة يرقي التحصيل الدراسي للطلاب فتعرض الباحثة الفرضية المقررة أن هناك ارتقاء التحصيل الدراسي للطلاب باستخدام لعبة Scramble في تعلم الكتابة.

والنتائج البحث التى حصلت عليها أن تطبيق لعبة التدافع نجح في حل مشكلة تعلم مادة الكتابة التي تميزت بتطور الطلبة، وهي زيادة مخرجات تعلم الطلاب بعد استخدام لعبة التدافع بمتوسط درجات ٧٤,٥٠، وقد ارتفع ذلك بنسبة ١٩,٥٪. بحيث يمكن الاستنتاج أن تطبيق لعبة Scramble يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في تعليم الكتابة تلاميذ الصاف التاسع الثانوية الجوامع تشيلنجي باندونج

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG