ملخص البحث

نورالعملية، ٢٠٢٠ فعالية استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بمدرسة الاستقامة المتوسطة الاسلامية فكافوران رايا بنجرماسين كليمنتان الجنوبية، البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية. المشرف الأول: **الدكتور الحاج عاشقين نور، الماجستير، والمشرف الثاني: أحمد عارفين، الماجستير**

الكلمة الرئيسية: لعبة ثعبان السلالم، تعليم المفردات.

هذا البحث العلمي عن فعالية استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بمدرسة الاستقامة المتوسطة الاسلامية فكافوران رايا بنجرماسين كليمنتان الجنوبية.

أسئلة البحث في هذا البحث هي: كيف فعالية استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بمدرسة الاستقامة المتوسطة الاسلامية فكافوران رايا بنجرماسين كليمنتان الجنوبية؟

وأهداف البحث في هذا البحث هي: لمعرفة فعالية استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن بمدرسة الاستقامة المتوسطة الاسلامية فكافوران رايا بنجرماسين كليمنتان الجنوبية.

استخدمت الباحثة تصميم البحث في هذا البحث باستخدام الأسلوب التجربي(*Eksperimen Design*). ويجري هذا البحث باستخدام المجموعتين هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة(*Control Group Pre-Test Post-Test*).[1] المجموعة التجربية تطبق استخدام لعبة ثعبان السلالم والمجموعة الضابطة لاتستخدام تطبق لعبة ثعبان السلالم.

[1]Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta 2016),. Hal. 75-76.

وأما نتائج البحث، وبناء على الحساب **برنامج IBM SPSS Statistik الإصدار ٢٢** توجد الفروق بين نتائج الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات، وقيمة المعدل من المجموعة التجريبية ٨٢،٢٠ أعلى من قيمة المعدل في المجموعة الضابطة٦٩،٨٠. وفي **الاختبار** ***(t)*** بيانتها ٠،٠٠٠ أصغر من درجة المغزى ٠،٠٥ فـــ **H_0 مردود و H_a مقبول**.فاستخلص أن استخدام لعبة ثعبان السلالم في تعليم المفردات **فعّال**.

من الملاحظة والمقابلة خلصت الباحثة أن لعبة ثعبان السلالم جدير في تعليم المفردات لأن هذه اللعبة تؤثر على رغبة الطلبة وترقي اهتمام تعلم الطلبة ونتيجة تعلمهم، وأيضا هم يشعروا بالحماسة والسعادة.

ABSTRAK

Nurul Amaliyah, 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Mufradat pada Siswa Kelas VIII di Pondok Pesantren Istiqomah Pekapuran Raya Banjarmasin Kalimantan Selatan*. Penelitian Ilmiah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Dosen Pembimbing Dr. H. Asikin Noor, M. Ag, dan Ahmad Arifin, M. Pd

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Mufradat.*

Skripsi ini menyajikan tentang Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembejalaran Mufradat pada Siswa Kelas VIII di Pondok Pesantren Istiqomah Pekapuran Raya Banjarmasin Timur Kalimantan Selatan.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana efektifitas penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran mufradat pada siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Istiqomah Pekapuran Raya Banjarmasin Timur kalimantan Selatan?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran mufradat pada siswa kelas VIII di Pondok Pesantren Istiqomah Pekapuran Raya Banjarmasin Timur kalimantan Selatan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen murni dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol(*Control Group Pre-Test and Post-Test).* Yakni kelompok eksperimen (kelas VIII B) dengan menggunakan permainan ular tangga dan kelompok kontrol (kelas VIII A) tanpa menggunakan permainan ular tangga.

Adapun hasil penelitian dalam penelitian ini ialah sesuai dengan perhitungan aplikasi IBM SPSS Statistik versi 22, terdapat perbedaan antara nilai post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah digunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran, dan nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 82,20 yang lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 69,80. Dan perhitungan pada *uji t* dihasilkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)*= 0,000 yang mana lebih kecil daripada 0,05, maka **H_0 ditolak** dan **H_a diterima.** Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran mufradat itu Efektif.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran mufaradat. karena media ini menambah minat siswa dan meningkatkan perhatian serta hasil belajar mereka, dan mereka merasa bersemangat dan senang.