

ملخص البحث

محمد ألفيا رضوان, ٢٠٢١. فعالية لعبة رمي الكلمات في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بمدرسة الرشيد الثانوية الإسلامية كافواس المشرفة الأولى: الدكتوراه الحاجة نور ليلي, الماجستير. المشرف الثاني: أحمد عارفين, الماجستير.

الكلمات الرئيسية: لعبة رمي الكلمات، تعليم المفردات، طلاب الصف السابع عادة ما تكون طريقة الحفظ التقليدية رتيبة وصعبة على الطلاب، سيجد الطلاب صعوبة في حفظ المفردات، والطلاب الذين لا يردون إتقان المفردات سيجدون صعوبة في استيعاب المادة في الصف. سحاول تطبيق طريقة لعبة رمي الكلمات، واعتقد أن طريقة اللعبة أثناء التعليم ويحفظون المفردات بشكل غير مباشر فعالة للغاية، حيث يمكن لطلاب يذكرون دون الحاجة إلى حفظها بطريقة تقليدية.

إن أسئلة البحث في هذا البحث هي: كيف يتم تطبيق طريقة رمي الكلمة في تعليم المفردات، وما مدى فعالية لعبة رمي الكلمات في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بمدرسة الرشيد الثانوية الإسلامية كافواس. أهداف هذا البحث: لمعرفة كيف تطبيق طريقة رمي الكلمة في تعليم المفردات، ولمعرفة مدى فعالية لعبة رمي الكلمات في تعليم المفردات لطلاب الصف السابع بمدرسة الرشيد الثانوية الإسلامية كافواس.

استخدم الباحث منهجًا كميًا مع طرق البحث التجريبي باستخدام مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية والضابطة. المجموعة التجريبية (٧ أ) باستخدام أسلوب لعبة رمي الكلمات والضابطة (٧ ب) دون استخدام أسلوب لعبة رمي الكلمات. متوسط قيمة الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية ٨٤,٢ وقيمة الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٨٧,٨ والزيادة ٣,٦ أو ٢٪، متوسط قيمة الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة هو ٥٦,٤ ودرجة الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة ٨٤,٢، والزيادة ٢٧,٨ أو ١٩٪، وبناء على نتائج عدة الاختبارات السابقة أن استخدام لعبة رمي الكلمات هو فعال.

ABSTRAK

Muhammad Alfya Ridwan, 2021. *Efektifitas Permainan Lempar Kata Dalam Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VII MTs Ar-Royid Kapuas*. Penelitian Ilmiah Jurusan pendidikan Bahasa Arab. Dosen Pembimbing Dr. Hj. Norlaila, M.Ag, M.Pd dan Ahmad Arifin, M.Pd

Kata Kunci : *Permainan Lempar kata, Pembelajaran Mufradat, Siswa kelas 7*

Metode penghafalan secara konvensional biasanya bersifat monoton dan sulit bagi siswa, maka siswa akan sukar menghafalkan mufradat tersebut, siswa yang tidak mau menghafalkan mufradat akan mengalami kesulitan dalam menyerap materi pada BAB tersebut. Maka dari itu, saya akan mencoba menerapkan metode permainan “lempar kata”, metode bermain sambil belajar saya rasa sangat efektif, dimana siswa secara tidak langsung dapat mengingat dan menghafal mufradat yang diberikan tanpa harus menghafalnya dengan cara konvensional.

Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu : Bagaimana pengaplikasian metode lempar kata dalam meningkatkan penguasaan mufradhat, Bagaimana penguasaan mufradhat siswa menggunakan metode lempar kata. Tujuan pada penelitian ini adalah : Untuk mengetahui metode penerapan lempar kata dalam meningkatkan penguasaan mufradhat dan Untuk mengetahui hasil dari penerapan metode lempar kata dalam penguasaan mufradhat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*Control Group Pre-test and Post-test*). Yakni kelompok eksperimen (kelas VII A) dengan menggunakan metode permainan lempar kata dan kelompok kontrol (kelas VII B) tanpa menggunakan metode menggunakan permainan lemparv kata. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 84,2 dan nilai posttest adalah 87,8 kenaikannya adalah 3,6 atau 2%, Nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 56,4 dan nilai posttest adalah 84,2 kenaikannya adalah 27,8 atau 19%, berdasarkan hasil uji tersebut metode permainan lempar kata adalah **efektif**.