

ملخص البحث

ستي فاطمة منورة، ٢٠٢٣. فعالية استخدام لعبة ترتيب القصة لتعليم مهارة القراءة لطلبة الصف العاشر من مدرسة "1946 SMIP" الثانوية الإسلامية بنجرماسين. البحث العلمي قسم تعليم اللغة العربية. المشرف الحاج مُجَّد كامل رما أنصار الماجستير.

الكلمات الرئيسية : لعبة ترتيب القصة، تعليم مهارة القراءة

يرتبط تعليم اللغة العربية ارتباطاً وثيقاً بالقدرة على القراءة لتتمكن من تطوير المهارات في اللغات الأجنبية. في مهارة القراءة، هناك جانبان، وهما القدرة على تغيير الرموز المكتوبة إلى أصوات والتقاط معنى جميع المواقف التي يرمز إليها بهذه الرموز المكتوبة والصوتية. في تعليم مهارة القراءة، طلبة الصف العاشر في مدرسة "1946 SMIP" الثانوية الإسلامية بنجرماسين لا يجيدون قراءة وفهم محتويات القراءة بسبب عدة عوامل، أحدها أنهم لا يجيدون قراءة القرآن.

وأهداف البحث هي لمعرفة مدى فعالية استخدام لعبة ترتيب القصة لترقية كفاءة طلبة الصف العاشر من مدرسة "1946 SMIP" الثانوية الإسلامية بنجرماسين في فصاحة قراءة النص العربي وفهم مضمون النص. هذا النوع من البحث هو البحث الميداني ومدخله الكمي باستخدام البحث التجريبي وهذا يسمى شبه التجريبي، ويستخدم تصميم البحث مجموعتين (المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة) واختبارين (الاختبار القبلي والاختبار البعدي). كان المجتمع طلبة الصف العاشر في مدرسة "1946 SMIP" بنجرماسين.

بناءً على نتائج البحث حول فعالية استخدام لعبة ترتيب القصة لتعليم مهارة القراءة لطلبة الصف العاشر من مدرسة "1946 SMIP" الثانوية الإسلامية بنجرماسين، تم الإعلان عن فعاليتها. يعتمد ذلك على نتائج اختبار T في نهاية الاختبار البعدي بقيمة $0.0009 < 0.05$ ، أن نتيجة الاختبار القبلي هو بالمعدل ٧٤،٢٩ أما نتيجة الاختبار البعدي ٤٣،٥٨، وبالتالي يتم قبول H_a يتم رفض H_0 .

ABSTRAK

Siti Fatimah Munawarah, 2023. Efektivitas Penggunaan Permainan Mengurutkan Cerita dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah SMIP 1946 Banjarmasin. Penelitian Ilmiah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Dosen Pembimbing H.M. Kamil Ramma Oensyar, S.Pd.I.,M.Pd

Kata Kunci : *Permainan Mengurutkan Cerita, Pembelajaran Qira'ah*

Mempelajari bahasa Arab erat kaitannya dengan kemampuan membaca untuk bisa mengembangkan kemampuan dalam berbahasa asing. Dalam keterampilan membaca ada dua aspek yaitu kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut. Pada pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X MA SMIP 1946 Banjarmasin masih kurang lancar dalam membaca dan memahami isi bacaan ini dikarenakan beberapa faktor salah satunya adalah mereka belum lancar dalam membaca al-qur'an.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan permainan mengurutkan cerita dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X di Madrasah Aliyah SMIP 1946 Banjarmasin dalam membaca tesk berbahasa arab dan memahami isi teks.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan penelitian eksperimen menggunakan model eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dan desain penelitian ini menggunakan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dan dua kali pengujian (pre-test dan post-test). Populasi dari penelitian ini adalah semua kelas X MA SMIP 1946 dan sampel adalah siswa kelas X IPA sebagai kelompok control dan siswa kelas X IIS sebagai kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektifitas penggunaan permainan mengurutkan cerita dalam pembelajaran membaca siswa kelas X di Madrasah Aliyah SMIP 1946 Banjarmasin dinyatakan efektif. Hal ini berdasarkan hasil uji-T pada akhir post-test dengan nilai $0,009 > 0,05$, Hasil rata-rata nilai pre-test ialah 74,29 dan hasil nilai rata-rata post-test ialah 43,58, dengan demikian H_a diterima H_o ditolak.