

## ملخص البحث

محمد ضياء الحق، ١٩٠١٠١٠٢٠٩٨٦. فعالية استخدام لعبة السلام والثعابين في مهارة القراءة لطلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تافين، المشرف أحمد عارفين الماجستير. في قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتسري الإسلامية الحكومية بنجرماسين. ٢٠٢٥.

### الكلمات الرئيسية : لعبة السلام والثعابين، مهارة القراءة

يهدف هذا البحث العلمي إلى معرفة فعالية لعبة السلام والثعابين عند استخدامها كأداة تعليمية في تحسين مهارة القراءة لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تافين. نوع هذا البحث العلمي با استخدام تصميم شبه التجريبي مع نهج كمي، وهو تصميم مجموعة اختبار قبلي واختبار بعدي غير مكافئة. تتكون لعبة السلام والثعابين المستخدمة في هذا البحث العلمي من لوح لعبة مع رموز استفهام (؟) للأسئلة وعلامة تعجب (!) للأوامر، والتي تهدف إلى تحسين مهارة القراءة لدى الطلبة من خلال نهج ممتع ومتغير. أظهرت نتائج البحث أن المجموعة التجريبية التي استخدمت لعبة السلام والثعابين كانت لديها متوسط درجة اختبار ما بعد قدره ٨٥,٧٤، وهو أعلى مقارنةً بالمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية والتي حصلت على متوسط قدره ٨٢,٩٢. بلغ متوسط زيادة الدرجات في المجموعة التجريبية ١٦,٢٨، في حين كانت الزيادة في المجموعة الضابطة ٥,٠٧. أظهرت تحليل اختبار T أن القيمة الإحصائية (Sig. (2-tailed) كانت ٠,٠٠٠ (< 0,05)، مما يعني أن هناك فرقاً ذا دلالة إحصائية بين المجموعتين. بناءً عليه، تم قبول الفرضية البديلة (Ha)، في حين تم رفض الفرضية الصفرية (Ho). بناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن لعبة السلام والثعابين فعال في استخدامها كأداة تعليمية لتحسين مهارة القراءة لدى طلبة. أثبتت اللعبة أنها لا تحسن نتائج التعلم فقط، بل تخلق أيضاً بيئة تعليمية تفاعلية وتحفز طلبة على أن يكونوا أكثر نشاطاً في الأنشطة التعليمية.

## ABSTRAK

**Muhammad Dhiya 'Ulhaq**, 190101020986. *Efektivitas Penggunaan permainan Ular Tangga dalam keterampilan membaca siswa kelas XI di MAN 1 Tapin*, Pembimbing Ahmad Arifin, S. Pd, M. Pd., Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2025.

---

---

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga, Keterampilan Membaca

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga ketika digunakan sebagai permainan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca (maharah qira'ah) pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Tapin. Desain penelitian menggunakan eksperimen Quasi dengan pendekatan kuantitatif, yakni Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk papan permainan dengan simbol tanda tanya (?) untuk soal dan tanda seru (!) untuk perintah, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan variatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga memiliki rata-rata nilai posttest sebesar 85,74, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan metode tradisional yang memperoleh rata-rata 82,92. Peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen mencapai 16,28, sedangkan kelompok kontrol hanya 5,07. Analisis uji T menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan sebagai permainan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Permainan ini terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.