

ملخص البحث

رحمة، ٢٠١٨ فعالية استخدام وسيلة لعبة "ذكرّ واذكر" في ترقية قدرة الطلبة على المفردات في الصف الثامن بمدرسة "فجر الإسلام" المتوسطة الإسلامية باسارانج، الرسالة العلمية، قسم تعليم اللغة العربية. المشرف الأول: الدكتور أحمد مرادي، الماجستير، والمشرف الثاني: عارف الرحمن

حكيم الماجستير

الكلمة الرئيسية: فعالية، وسيلة لعبة ذكرّ واذكر، تعليم المفردات.

هذا البحث العلمي عن فعالية استخدام وسيلة لعبة "ذكرّ واذكر" في ترقية قدرة الطلبة على المفردات في الصف الثامن بمدرسة "فجر الإسلام" المتوسطة الإسلامية باسارانج. الرسالة العلمية، قسم التعليم اللغة العربية.

أسئلة البحث في هذا البحث هي: هل فعالية استخدام وسيلة لعبة "ذكرّ واذكر" في ترقية قدرة الطلاب على المفردات في الصف الثامن بمدرسة فجر الإسلام المتوسطة الإسلامية بباسارانج؟

وأهداف البحث في هذا البحث هي: لمعرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة "ذكرّ واذكر" في ترقية قدرة الطلاب على المفردات في الصف الثامن بمدرسة فجر الإسلام المتوسطة الإسلامية بباسارانج.

استعملت الباحثة في هذا البحث العلمي المدخل الكمي والبحث الوصفي بطريقة شبه التجريبية. أي المجموعة التجريبية (الفصل أ) هي المجموعة التي بالسلوك الخاص، وأما المجموعة الضابطة (الفصل ب) هي المجموعة غير بالسلوك الخاص.

بناء على حساب برنامج IBM SPSS Statistics v.21 توجد قيمة (2 sig. tailed) هي ٠,٠٠٤. لأن ٠,٠٠٤ أصغر من ٠,٠٥، إذن H_a مقبولة و H_0 مردودة حتى يمكن أن يخلص أنه توجد فرق قيمة الاختبار البعدي بين طلبة الصف الثامن ب (المجموعة الضابطة) والصف الثامن أ (المجموعة التجريبية). والخلاصة من هذا الحساب أن استخدام وسيلة لعبة ذكرّ واذكر في تعليم المفردات فعال.

من حاصل الملاحظة والمقابلة خلصت الباحثة أن وسيلة لعبة ذكرّ واذكر جدير باستخدام في تعليم المفردات لان هذه الوسيلة تؤثر على رغبة الطلبة وترقي اهتمام تعلم الطلبة ونتيجة تعلمهم، وأيضا هم يشعرون بالحماسة والسعادة.

ABSTRAK

Rahmah, 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan “Sebut dan Ingat” dalam Pembelajaran Mufradat pada Siswa Kelas VIII di MTs Fajar Islam Basarang*. Penelitian Ilmiah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Dosen Pembimbing Dr. Ahmad Muradi, M. Ag, Arif Rahman Hakim, S.Hum

Kata Kunci: *Efektivitas, Media Permainan Sebut dan Ingat, Pembelajaran Mufradat.*

Skripsi ini menyajikan tentang Efektivitas Penggunaan Media Permainan “Sebut dan Ingat” dalam Pembelajaran Mufradat pada Siswa Kelas VIII di MTs Fajar Islam Basarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah efektivitas penggunaan media permainan sebut dan ingat dalam meningkatkan kemampuan siswa pada kosa kata bahasa Arab kelas VIII di MTs Fajar Islam Basarang?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan sebut dan ingat dalam meningkatkan kemampuan siswa pada kosa kata bahasa Arab kelas VIII di MTs Fajar Islam Basarang.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan penelitian deskriptif dengan metode quasi eksperimen. Yakni kelompok eksperimen (kelas VIII A) dengan perlakuan khusus dan kelompok kontrol (kelas VIII B) tanpa adanya perlakuan khusus.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan aplikasi IBM SPSS Statistics v.21, diperoleh nilai sig. (2-tailed)=0,04. Karena 0,04 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai Post Test antara kelas VIII A (kelas eksperimen) dan kelas VII B (kelas kontrol). Kesimpulan dari perhitungan ini adalah penggunaan media permainan sebut dan ingat pada pembelajaran kosa-kata **efektif**.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwa media permainan sebut dan ingat layak digunakan pada pembelajaran kosa-kata. Karena media ini menambah minat siswa dan meningkatkan perhatian belajar serta nilai belajar siswa, dan juga mereka merasa bersemangat dan senang.