

ملخص البحث

ساره تاليسان، ٢٠١٠، ١٠، ١٠، ١٨٠١٠٢٠٨٣٩. "فعالية استخدام لعبة لغوية Polisi Numpang" في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن في مدرسة المدكر المتوسطة الإسلامية بنجرماسين. المشرفة المحتوى والمضمون: الدكتورة فطوية النور، الماجستير؛ والمشرف في اللغة وأسلوب الكتابة: عارف الرحمن حكيم، الماجستير. بقسم تعليم اللغة العربية وكلية التربية والتعليم بجامعة أنتساري الإسلامية والحكمية بنجرماسين. ٢٠٢٣.

الكلمات الرئيسية: لعبة لغوية "polisi numpang tanya"، تعليم المفردات.

المفردات هي أهم عنصر لغوي في تعليم اللغة. ولكن في الواقع، المفردات تشكل عقبة رئيسية في تعليم اللغة. ولا يزال العديد من الطلاب يفتقرون إلى المفردات أو الذاكرة المنخفضة، فلذلك يمكن رؤية هذه المشكلات عندما يواجه الطلاب صعوبات وارتباكًا في الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم. فلذلك، يرغب الباحثة في مناقشة البحث باستخدام لعبة اللغوية "polisi numpang tanya" في تعلم المفردات لزيادة درجات الطلاب وجعل التعلم سهلاً وممتعاً.

إجراء البحث لمعرفة ما مدى فعالية استخدام لعبة اللغوية "polisi numpang tanya" في تعلم المفردات لطلبة الصف الثامن في المدكر المدرسة المتوسطة الإسلامية بنجرماسين. وهذا البحث استخدام الباحثة طريقة شبه التجريبي (Quasi Eksperimen). وجميع موضوعات هذه الدراسة من طلاب الفصل الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية المدكر بنجرماسين. وأدوات البحث في شكل اختبار القبلي والبعدي. والأسلوب التحليلي المستخدم هو اختبار-ت واختبار Ngain الذي اكتمل بمساعدة SPSS V.25.

بناءً على نتائج تحليل البيانات يمكن ملاحظة أن هناك فرقاً كبيراً بين الاختبار القبلي والبعدي. ويمكن رؤيته من خلال الحصول على قيمة الاختبار-ت حصلت -2 Sig. (0.000 < 0.05 tailed) بحيث يتم رفض H_0 ، ثم يتم قبول H_a . ومما يعني أن هناك فرقاً قبل وبعد إعطاء العلاج. ومع ذلك، تم الحصول على اختبار الفعالية (Ngain) في المتوسط ٦٠.١٦٨٦. فلذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة لغوية "Polisi Numpang Tanya" في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن في مدرسة المدكر المتوسطة الإسلامية بنجرماسين فعالاً.

ABSTRAK

Sarah Talisan, 180101020839. *Efektivitas Penggunaan Permainan Bahasa “Polisi Numpang Tanya” Pada Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas VIII (Delapan) di Madrasah Tsanawiyah Al-Muddakir Banjarmasin.* Pembimbing Bidang Konten Dan Metodologi: Dr. Fatwiah Noor, M.Pd., Pembimbing Bidang Bahasa Dan Teknik Penulisan: Arif Rahman Hakim, S.Hum.M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

Kata Kunci : *Permainan Bahasa Polisi Numpang Tanya, Pembelajaran Mufradat*

Kosakata merupakan unsur bahasa terpenting dalam mempelajari sebuah bahasa. Namun pada kenyataannya kosakata masih menjadi kendala utama dalam mempelajari sebuah bahasa. Banyak siswa yang masih kekurangan kosakata ataupun daya ingat rendah, sehingga permasalahan tersebut dapat terlihat saat siswa mengalami kesulitan dan kebingungan dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti ingin membahas penelitian dengan menggunakan permainan polisi numpang tanya pada pembelajaran mufradat untuk meningkatkan nilai siswa dan membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan bahasa “polisi numpang tanya” pada pembelajaran mufradat siswa kelas VIII di Mts. Al-Muddakir Banjarmasin. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Mts. Al-Muddakir. Instrumen penelitian berupa tes untuk prates dan pascates. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t (paired samples T test) dan uji efektivitas (Ngain) yang diselesaikan dengan bantuan komputer program SPSS ver. 25.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata prates dan pascates. Hal ini dapat diketahui dari perolehan uji-t nilai *Asmp.sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, Uji Efektifitas (Ngain) diperoleh rata-rata sebesar 60,1686 Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan polisi numpang tanya pada pembelajaran mufradat siswa kelas VIII di Mts. Al-Muddakir Banjarmasin efektif.