

ملخص البحث

حليمة السعدية. ٢٠٢٣ فعالية استخدام وسيلة *Brettspiel* لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية الأولى ببلاجن كاليمنتان الجنوبية. البحث العلمي قسم تعليم اللغة العربية المشرفة الدكتوراه حاجة نور ليلي، الماجستير والمشرف محمد إقبال الشوقي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية : وسيلة *Brettspiel*، مهارة القراءة

دراسة اللغات الأجنبية ، وإحدى هذه اللغات هي العربية. إحدى المؤسسات التعليمية التي تشمل موضوعاتها اللغة العربية هي مدرسة المتوسطة. المشاكل التي يواجهها الطلاب عادة عند تعليم اللغة العربية هي صعوبة فهم مفهوم المواد التعليمية في مهارة القراءة وفهم محتويات النص العربي في الكتاب و إلى عدم الحماس في التعليم ، قامت الباحثة باستخدام وسيلة *Brettspiel* إن وسائل التعليم *Brettspiel* هي جميع الأدوات التي يمكن أن تخلق الظروف التي تسمح للطلاب لتلقي المعرفة والمهارات والمواقف ، هذه الوسائل هي وسيلة باشكل لعب. صياغة المشكلة في هذا البحث هي هل استخدام وسيلة *Brettspiel* تكون فعالة في تعليم مهارة القراءة لطلبة الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية الأولى ببلاجن ؟ كان الغرض من هذه البحث هو لمعرفة استخدام وسيلة *Brettspiel* تكون فعالة في تعليم مهارة القراءة لطلبة الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية الأولى ببلاجن. هذا النوع من البحث هو البحث الميدان و مدخل البحث المستخدم هو المدخل الكمي مع تصميم تجريبي حقيقي. تم الإعلان عن فعالية *Brettspiel* لتعليم مهارة القراءة لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية الأولى ببلاجن كاليمنتان الجنوبية فعلا. يعتمد هذا على زيادة معدل النتائج في الفصل التجريبية يعني ٨٦,٤٤ أعلى من فصل الضابطة يعني ٧٨,٤٠ في الاختبار البعدي، وتكون نتائج sig للاختبار U هي ٠,٠١، وهي أقل من ٠,٠٥، لذلك يتم Ha مقبولة و Ho مردودة.

ABSTRAK

Halimatus Sa'diyah. 2023 Efektivitas Penggunaan Media Brettspiel dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Balangan, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi: Dr. Hj. Norlaila, M.Ag, M.Pd, Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan: Moh. Iqbal Assyauqi, S.Pd.I, M.Pd

Kata kunci : Media Brettspiel, Maharah Qira'ah

Mempelajari bahasa asing, dan salah satunya adalah bahasa Arab. Salah satu lembaga pendidikan yang mata pelajarannya meliputi bahasa Arab adalah Sekolah Menengah. Permasalahan yang biasa dihadapi siswa pada saat pembelajaran bahasa arab adalah kesulitan dalam memahami konsep materi pendidikan pada keterampilan membaca dan pemahaman dalam isi teks bahasa arab di dalam buku dan kurangnya semangat dalam dunia pendidikan, peneliti menggunakan media Brettspiel yang mana media Brettspiel adalah semua alat yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media ini merupakan media yang berbentuk permainan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah efektif penggunaan media Brettspiel dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Balangan ? Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah efektif penggunaan media Brettspiel dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Balangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *true experiment*. Hasil penelitian penggunaan Media Brettspiel dalam pembelajaran Maharah Qira'ah untuk siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Balangan dinyatakan efektif. Hal ini berdasarkan dengan peningkatan nilai rata-rata di kelas Eksperimen yaitu 86,44 lebih tinggi dari kelas Kontrol yaitu 78,40 pada saat posttest dan nilai sig dari uji U adalah 0,01 yaitu lebih kecil dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.