

## ملخص البحث

ماشطة، ٢٠٢٣ فعالية إستخدام وسيلة العاب الغاز لتعليم جملة اللغة العربية لطلبة الصف العاشر في مدرسة هداية السلام نھضة الوطن الثانوية الاسلامية بساتوي تنح بومبو كاليمنتان الجنوبية. البحث العلمي قسم التعليم اللغة العربية المشرفة الدكتوراه ستي مفليحة الماجستير والمسريف عارف الرحمان حكيم الماجستير.

---

الكلمة الرئيسية: وسيلة العاب الغاز، تعليم جملة اللغة العربية

التركيب هو أحد العناصر المهمة في تعليم اللغة العربية، ففي تعليم المادة غالبا ما لا تلقى قبولا جيدا من قبل الطلبة، لأن الأساليب المستخدمة لا تصاحبها وسائل بناءة. لذلك يرغب الباحثة في مساعدة المعلمين والطلبة في تنشيط تعليم جملة اللغة العربية باستخدام وسيلة العاب الغاز. إن أسئلة البحث هي ما إذا كان استخدام وسيلة العاب الغاز فعل في زيادة معرفة الطلبة من تعليم جملة اللغة العربية؟. والغرض من هذه البحث هو تحديد مدى فاعلية استخدام وسيلة العاب الغاز لتعليم جملة اللغة العربية لطلبة الصف العاشر في مدرسة هداية السلام نھضة الوطن الثانوية الاسلامية بساتوي كاليمنتان الجنوبية. بمدخل الكمي ونوعه التجريبية أي *Pre-eksperimen* (تجربة فئة واحدة، بدون فئة تحكم). بتصميم اختبار القبلي واختبار البعدي. تم الإعلان عن فعالية نتائج البحث حول استخدام وسيلة العاب الغاز لتعليم جملة اللغة العربية لطلبة الصف العاشر في مدرسة هداية السلام نھضة الوطن الثانوية الاسلامية بساتوي كاليمنتان الجنوبية. يعتمد هذا على زيادة متوسط نتائج فئة اختبار البعدي من ٤٧,٠٠ إلى ٧٥,٥٠ وقيمة Sig لاختبار U هي ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، ثم يتم قبول  $H_a$  ويتم رفض  $H_0$  أو استخدام وسيلة العاب الغاز في التعليم جملة اللغة العربية في الصف العاشر في مدرسة هداية السلام نھضة الوطن الثانوية الاسلامية بساتوي كاليمنتان الجنوبية فعال.

## ABSTRAK

**Masitoh.** 2023 *Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Gme untuk Pemelajaran Jumlah Bahasa Arab pada Siswa Kelas X di MA Hidayatussalam NW Satui Tanah Bumbu Kalimantan Selatan*, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Pembimbing Bidang konten dan Metodologi: Doktor Siti Muflichah, M.Ag, M.Ed, Ph.D Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan: Arif Rahman Hakim S.Hum, M.Pd

---

Kata Kunci: *Media Puzzle Game, Pembelajaran Jumlah Bahasa Arab.*

Tarkib merupakan salah satu unsur penting dalam mempelajari Bahasa Arab, tapi pembelajaran-nya sering dianggap sulit, dan susah di terima oleh siswa, di karnakan kurang-nya penggunaan media yang efektif. Karna itu peneliti ingin membantu pengajar dan siswa dalam menghidupkan pembelajaran Tarkib yang menyenangkan dan mudah di pahami dengan menggunakan media Puzzle Game. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah penggunaan media Puzzle Game efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Tarkib terkhusus materi jumlah Bahasa Arab?. Dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ke-efektifan penggunaan media Puzzle Game tersebut. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di MA Hidayatussalam NW Satui Tanah Bumbu Kalimantan Selatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif, jenis Eksperimen, model *Pre-eksperimen*, dengan disain *Pretest* dan *Posttest*. Ke-efektifan media ini di nilai dari peningkatan hasil rata-rata *Pretest-Posttest*, dan nilai uji U. Yang mana nilai rata-rata kelas dari 47,00 menjadi 75,50 dan Nilai Sig dari Uji U adalah 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka penggunaan media puzzle game dalam pembelajaran jumlah bahasa arab pada kelas X di MA Hidayatussalam NW Satui Tanah Bumbu Kalimantan Selatan di nilai **Efektif**.