

## ملخص البحث

نور جميلة، ٢٠١٠، ٢٠١١، ٢٠١٢، ٢٠١٣، ٢٠١٤، ٢٠١٥، ٢٠١٦، ٢٠١٧، ٢٠١٨، ٢٠١٩، ٢٠٢٠، ٢٠٢١، ٢٠٢٢، ٢٠٢٣، ٢٠٢٤، ٢٠٢٥، ٢٠٢٦، ٢٠٢٧، ٢٠٢٨، ٢٠٢٩، ٢٠٣٠. فعالية لعبة "الصواب أم الخطأ" في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر كاليمنتان الجنوبية. البحث العلمي، قسم التعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم. المشرفة: الدكتورة الحاجة نور ليلي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: فعالية، لعبة "الصواب أم الخطأ"، تعليم مهارة الاستماع يهدف هذا البحث إلى معرفة استراتيجية لعبة الصواب أم الخطأ في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر فعالة أو غير فعالة. في هذا البحث، استخدمت الباحثة منهج شبه التجريبي بمدخل كمي. وكان تصميم البحث المستخدم *Nonequivalent Control Group*. العينات في هذا البحث هي طلبة الصف الثامن (ب) كمجموعة تجريبية وطلبة الصف الثامن (أ) كمجموعة ضابطة. أسلوب جمع البيانات باستخدام الاختبارات والملاحظة والمقابلات والتوثيق، فيما أسلوب تحليل البيانات باستخدام IBM SPSS Statistics الإصدار ٣٠.

أظهرت نتائج التحليل أن درجة متوسطة الاختبار البعدي لطلبة الصف الثامن ب حصلوا على درجة ٨٥،٠٥ وهي أعلى من طلبة الصف الثامن أ الذي حصلوا على درجة ٥٢،٥٣. بين ذلك، من نتائج تحليل اختبار وُ على *Asymp. Sig (2-tailed)* وهو  $> ٠,٠٠١$ . إذا تمت مقارنة نتيجة اختبار وُ بمستوى دلالة  $٠,٠٥$  فإن نتيجة اختبار وُ  $> ٠,٠٥$  ومعناها يوجد فرق بين المجموعة التجريبية التي تستخدم استراتيجية لعبة الصواب أم الخطأ والمجموعة الضابطة التي لا تستخدم استراتيجية الصواب أم الخطأ. العوائق من استخدام لعبة الصواب أم الخطأ في تعليم مهارة الاستماع وهي: في البداية هناك بعض الطلاب الذين كانوا غير مرتاحين وغير معادين على هذه الاستراتيجية، بعض الطلاب ما زالوا لا يفهمون تماماً المادة التي تتم دراستها، وجود اختلافات في مستوى فهم الطلاب للغة العربية. رغم أن العائق، ثبت أن استخدام استراتيجية اللعبة الصواب أم الخطأ قدّم زيادة كبيرة في نتائج التعلم من الطلاب. ولذلك، استنتجت الباحثة أن استخدام استراتيجية لعبة الصواب أم الخطأ فعالة في تعليم مهارة الاستماع لطلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٤ بنجر.

## ABSTRAK

**Nurjamilah, 200101020427.** *Efektivitas Permainan True or False Terhadap Pembelajaran Maharah Istima' Peserta Didik Kelas VIII MTsN 4 Banjar.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pembimbing: Dr. Hj. Norlaila, M.Ag, M.Pd.

Kata kunci: *Efektivitas, Permainan True or False, Pembelajaran Maharah Istima' Bahasa Arab*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya strategi permainan *true or false* terhadap pembelajaran *maharah istima'* pada peserta didik kelas VIII di MTsN 4 Banjar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group*. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistic versi 30.

Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata post-test peserta didik pada kelas VIII B dengan perolehan nilai 85,05 lebih tinggi dibandingkan kelas VIII A yang memperoleh nilai 52,53. Disamping itu, dari hasil analisis uji U pada Asymp. Sig (2-tailed) diperoleh nilai  $< 0,001$ . Apabila hasil uji U dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, maka hasil uji U  $< 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi permainan *true or false* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi permainan *true or false*. Beberapa kendala dalam penggunaan strategi permainan *true or false*, yaitu: pada awalnya ada beberapa peserta didik yang tidak nyaman dan belum terbiasa dengan strategi ini, beberapa peserta didik masih belum memahami sepenuhnya materi yang dipelajari dan terdapat perbedaan dalam tingkat pemahaman bahasa Arab peserta didik. Meskipun terdapat beberapa kendala, penggunaan strategi permainan *true or false* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan strategi permainan *true or false* efektif terhadap pembelajaran *maharah istima'* pada peserta didik kelas VIII di MTsN 4 Banjar.