

ملخص البحث

محمد شريف، ٢٠١٨. فعالية استخدام اللعبة اللغوية "مطاردة الكلمة من الحرف الأخير" في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة هولو سونجي تانجه بكاليمنتان الجنوبية. الرسالة العلمية، قسم تعليم اللغة العربية. المشرف الأول: الدكتور حامدي إلهامي الماجستير، والمشرف الثاني: الحاج أحمد حفني الماجستير.

الكلمات الرئيسية: فعالية، استخدام مطاردة الكلمة من الحرف الأخير، تعليم المفردات

الرسالة العلمية يقدم فعالية استخدام اللعبة اللغوية "مطاردة الكلمة من الحرف الأخير" في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة هولو سونجي تانجه بكاليمنتان الجنوبية، بالتعليم المفردات (المهنة والمهنيون الرياضيون).

أهداف هذا البحث هو لمعرفة فعالية استخدام اللعبة اللغوية "مطاردة الكلمة من الحرف الأخير" في تعليم المفردات لطلبة الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السادسة هولو سونجي تانجه بكاليمنتان الجنوبية.

هذا البحث بمدخل كميًا بنوع البحث التجريبي، ومجتمع البحث هو طلبة الصف الثامن وعينته طلبة الفصل "ج" كالمجموعة التجريبية والفصل "د" كالمجموعة الضابطة. واستخدم الباحث بتحليل الاحصائي الوصفي برنامج IBM SPSS Statistics الإصدار ٢١ لتحليل البيانات من الاختبار.

أما نتائج هذا البحث يعني أن Sig. (2 tailed) في اختبار ت (uji T) ٠,٠٠٤، أصغر من ٠,٠٥ ف H_a المقبولة و H_0 المردودة أي يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج المجموعة الضابطة والتجريبية. فاستخدم اللعبة اللغوية "مطاردة الكلمة من الحرف الأخير" في تعليم المفردات فعّال.

ABSTRAK

Muhammad Syarif, 2018. *Efektivitas Penggunaan Permainan bahasa “Mengejar Huruf Terakhir” Dalam Pembelajaran Mufradat Pada Siswa Kelas VIII di MTsN 6 Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan*. Penelitian Ilmiah Jurusan bahasa Arab. Pembimbing Dr. Hamidi Ilhami, M. Ag dan H. Ahmad Hifni, S. Pd.I, M. Pd.

Kata Kunci: *Efektivitas, Permainan Bahasa Mengejar Huruf Terakhir, Pembelajaran Mufradat*

Skripsi ini menyajikan tentang Efektivitas Penggunaan Permainan Bahasa Mengejar Huruf Terakhir Dalam Pembelajaran Mufradat Pada Siswa Kelas VIII di MTsN 6 Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan, dengan materi yaitu Profesi dan Atlet Profesional.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan Permainan Bahasa Mengejar Huruf Terakhir Dalam Pembelajaran Mufradat Pada Siswa Kelas VIII di MTsN 6 Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di MTsN 6 Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan. Kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dengan program IBM SPSS Statistics versi 21 untuk analisis data dalam pengujian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan Sig (2 tailed) dalam uji T adalah 0,004 yang lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang menunjukkan kalkulasi antara hasil kelas kontrol dan eksperimen. Maka penggunaan Permainan Bahasa Mengejar Huruf Terakhir dalam pembelajaran mufradat adalah Efektif.