ملخص البحث

محمد حافظي. ١٨٠١٠١٠٢٠١٨٨، فعالية استخدام وسيلة لعبة عجلة "اقرأ" في ترقية مهارة القراءة لدى طلبة الصف العاشر بمدرسة مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية تۆياو باريطو الشرقية. المشرف الأول: الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير والمشرف الثاني: محمد إقبال الشوقي، الماجستير، البحث العلمي قسم التعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين. ٢٠٢٣م/١٤٤٤هـ.

الكالمات الرئيسية: فعالية، لعبة عجلة "اقرأ" ، مهارة القراءة.

يمكن للتطور السريع في العصر الحالي أن يساعد المعلمين بالتأكيد على تطبيق العديد من نماذج التعلم المختلفة، ولكن يستخدم تطبيق تعلم القراءة بمدرسة مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية تۆياو باريطو الشرقية اتصالًا أحادي الاتجاه فقط، حيث يقوم المعلمون عمومًا بالتدريس فقط من خلال نماذج المحاضرات والممارسة. يجلس الالطلبة فقط ويشاهدون ويستمعون. وذلك لأن التسهيلات المتاحة في المدارس غير كافية بحيث يجد المعلمون صعوبة في تنفيذ نماذج التعلم المختلفة ، بالإضافة إلى أن بعض الالطلبة يعتقدون أن اللغة العربية صعبة. من خلال وسيلة اللعبة، يمكن للالطلبة اللعب أثناء التعلم أو التعلم أثناء اللعب. من المأمول أن يكون الالطلبة باستخدام وسيلة اللعبة أكثر حماسًا للتعلم وسيفهمون بسرعة الدروس التي ينقلها المعلم ويمكنهم بناء عملية تعلم ممتعة. لذلك قدم الباحث وسيلة لعبة عجلة اقرأ كحل لهذه المشكلة. وأهداف البحث لمعرفة مدى فعالية استخدام وسيلة لعبة عجلة "اقرأ" في ترقية مهارة القراءة لدى طلبة الصف العاشر بمدرسة مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية تۆياو باريطو الشرقية. وهذا البحث هو البحث بالتصميم التجريبي الحقيقي (*True Eksperimental Design*) في شكل *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. فمجتمع البحث هو واحد وأربعون طالبا(واحد وعشرون طلاب وعشرون طالبات). وأساليب جمع البيانات هي اختبار ووثائق. بناء على البحث الذي عمل الباحث أن قيمة معدّل الاختبار القبلي في المجموعة التجريبية تدل على درجة ٥٨،٣٣ وفي المجموعة الضابطة تدل على درجة ٦١،٧٥. وأما الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية تدل على درجة ٧٧،٨٦ وفي المجموعة الضابطة تدل على درجة ٦٢،٧٥. بناء على نتائج تحليل الاختبار الطبيعي واختبار التجانس فالبيانات

غير الطبيعية ومتجانس. لأنها غير الطبيعية فاستخدم الباحث اختبار مان وتني بالبيان إذا كانت قيمة sig(2-tailed) أصغر من ٠،٠٥ فالفرضية البديلة (Ha) مقبولة والفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة. إذا كانت قيمة sig(2-tailed) أكبر من ٠،٠٥ فالفرضية البديلة (Ha) مرفوضة والفرضية الصفرية (Ho) مقبولة. ونتائج برنامج SPSS الإصدار ٢٢، أن نتائجه ٠،٠٠٠ أصغر من درجة ٠،٠٥ فالفرضية البديلة (Ha) مقبولة فالفرضية الصفرية (Ho) مرفوضة. إذن معناها أن استخدام وسيلة لعبة عجلة "اقرأ" في ترقية مهارة القراءة لدى طلبة الصف العاشر بمدرسة مفتاح العلوم الثانوية الإسلامية توْياو باريطو الشرقية فعّال.

ABSTRAK

Muhammad Hafizhi. 180101020188. Efektivitas Media Permainan Roda Iqra Untuk Meningkatkan Maharah Qiraah Siswa Kelas X di MA Miftahul Ulum Tuyau Barito Timur. Pembimbing 1: Dr. Taufiqurrahman, S.Ag., M.Ed, Pembimbing 2: Moh. Iqbal Assyauqi, S.Pd.I, M.Pd., Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. 2023

Kata Kunci: Efektifitas, Roda Iqra', Maharah Qira'ah.

Pesatnya perkembangan zaman sekarang tentunya dapat membantu guru untuk menerapkan beberapa model pembelajaran yang beragam, tetapi proses pelaksanaan pembelajaran Qira'ah di MA Miftahul Ulum Tuyau Barito Timur hanya menggunakan komunikasi satu arah, dimana guru pada umumnya hanya mengajar dengan model ceramah dan latihan saja. Siswa hanya duduk, memperhatikan, dan mendengarkan. Hal tersebut dikarenakan fasilitas yang tersedia di sekolah kurang memadai sehingga guru kesulitan untuk melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi, ditambah lagi beberapa siswa beranggapan bahwa Bahasa Arab itu sulit. Seperti yang kita ketahui, dalam kegiatan belajar mengajar perlu menggunakan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan metode pembelajaran yang berbasis permainan. Melalui metode permainan, siswa dapat bermain sambil belajar ataupun sebaliknya belajar sambil bermain. Diharapkan dengan metode permainan siswa akan lebih semangat lagi dalam belajar dan akan cepat untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru serta dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu peneliti menawarkan media permainan Roda Iqra' sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa Efektif Penggunaan Media permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Maharah Qira'ah Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Ulum Tuyau Barito Timur. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *True Eksperimental Designs* dengan menggunakan desain *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X di MA Miftahul Ulum Tuyau Barito Timur dengan jumlah 41 siswa. Teknik pengumpulan data berupa Tes dan Dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka nilai rata-rata Pre-Test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah 58,33 kleas Eksperimen dan 61,75 kelas Kontrol sedangkan nilai rata-rata Post-Test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah 77,86 kleas Eksperimen dan 62,75 kelas Kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan homogenitas, maka data tersebut berdistribusi **tidak normal** dan **homogen**, maka peneliti menggunakan uji U dengan ketentuan; jika nilai sig(2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima, jika nilai sig(2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan analisis data. Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 22, maka diperoleh hasil nilai sig(2-tailed) 0,00 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya Penggunaan Media permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Maharah Qira'ah Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Ulum Tuyau Barito Timur adalah **Efektif**.