ملخص البحث

سام اديتما، 2015 م، *فعالية لعبة "الفلاش" (Flash) في تعليم المفردات لدى طلبة الصف السابع بمدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين السنة الدرسية 2015/2014 م.* بحث العلمي, قسم تعليم اللغة العربية, كلية التربية و التعليم المشرف: الدكتورندوس الحج أحمد حسيني الماجستير

الكلمات الرئيسية: ***إستخدام، لعبة "الفلاش" (Flash) ، تعليم المفردات.***

في هذا البحث، الباحث يركّز هذا البحث عند المسألة الوسيلة يعني باستخدام لعبة "الفلاش" (Flash) بالتّرجيح أنّ هذه العبة مناسبة في تعليم المفردات لدى طلبة الصف السابع بمدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

ومشكلة هذا البحث هي : هل قدرة المفردات المجموعة التجريبية التى يستخدم المعلم فيها لعبة الفلاش أعلى من المجموعة الضابطة التى لم يستخدم المعلم فيها لعبة الفلاش ؟

و منهج هذا البحث من نوع البحث التجريبى, و ذاتى البحث هي طلبة الصف السابع بمدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين. الصف السابع "و" يسمى بالمجموعة التجريبية الذى يستخدام لعبة "الفلاش" (Flash) في عملية التعليم و الصف السابع "د" يسمى بالمجموعة الضابطة الذى لا يستخدم لعبة "الفلاش" (Flash) في عملية التعليم. و من أدوات البحث هي الملاحظة و المقابلة و الاختبار (الاختبار القبلي و الاختبار البعدي) و الوثائق.

أمّا نتائج هذا البحث فعالية لعبة "الفلاش" (Flash) في تعليم المفردات لدى طلبة الصف السابع بمدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين، يعني : فإن المعروف من نتيجة الاختبار القبلى في تعليم المفردات في المجموعة التجريبية بالمتوسط يعني : 69,88، و المجموعة الضابطة بالمتوسط يعني : 73,75 . و من نتيجة الاختبار

البعدي في تعليم المفردات في المجموعة التجريبية بالمتوسط يعني :81،59 و المجموعة الضابطة بالمتوسط يعني : 79،75. و من حاسب اختبار "t " بين المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة، يعني : T_{hitung} 0،89 أصغر من T_{tabel} 1،99.و من الحساب IBM SPSS Statistic V.19 أن قيمة Asymp.Sig. (2-tailed) 0,379 أكبر من 0,05، فوجد الباحث يعني **H_o مقبولة و H_a مردودة** . فرضية هذه البحث يعني استخدام لعبة "الفلاش" (Flash) لاتستطيع أن ترفع في تعليم المفردات بمدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

ABSTRAK

Sam Aditama. 2015, *Efektivitas Penggunaan Permainan Flash pada pembelajaran mufradat untuk siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Mulawarman Banjarmasin Tahun 2014/2015*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Keguruan, Fakultas Tarbiyah. Pembimbing: DRS. H. AHD. Husaini, HA, M.Fil.I

Kata Kunci: *Penggunaan, Permainan Flash, Pembelajaran Mufradat*

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada masalah media pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan Flash dengan pertimbangan bahwa permainan Flash ini cocok pada pembelajaran mufradat siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Mulawarman Banjarmasin.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah kemampuan mufradat kelas eksperimen yang menggunakan permainan Flash oleh guru lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan Flash ?

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Mulawarman Banjarmasin. Kelas VII F sebagai kelas eksperimen yang menggunakan permainan Flash dan kelas VII D sebagai kelas pembanding (kelas kontrol) yang tidak menggunakan permainan Flash dalam proses pembelajaran. Dan adapun instrument penelitian adalah observasi, wawancara, tes (pre-tes dan post-tes) dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, tentang efektivitas penggunaan permainan Flash dalam pembelajaran mufradat untuk siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Mulawarman Banjarmasin, adalah diketahui bahwa nilai pre-tes siswa kelas eksperimen dengan rata-rata : 69,88 dan kelas control dengan rata-rata : 73,75. Dan nilai post-tes siswa kelas eksperimen dengan rata-rata : 81,59 dan kelas control dengan rata-rata : 79,75. Dan dari hasil uji "t" menunjukkan bahwa hasil t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (0,89 $\leq$ 1,99). Dan dari hasil IBM SPSS Statistic V.19 bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) 0,379 lebih besar dari 0,05, dengan demikian H_o diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara siswa di kelas control dengan siswa kelas eksperimen. Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Flash tidak dapat meningkatkan pembelajaran mufradat di Madrasah Tsanawiyah Mulawarman Banjarmasin.