REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

نور حميد، ١٩١٠٢١٠٠٧٦تأثير استخدام الالعاب اللغوية في مهارة القراءة لطلاب الفصل الثالث مذاكرة في المعهد روضة المتعلمين بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣ م. بحث علمي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية التربية الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس، ٢٠٢٣.

يحفز خلفية البحث التي وجدت أن تعليم اللغة العربية في المدرسة الدينية مذاكرة روضة المتعلمين الاسلامي قدس لا يزال تقليديا، حيث يشرح المعلم المواد للطلاب ويترجم القراءة ثم يسجلها في الكتب، ولا يوجد إبداع في استخدام وسائل التعلمية. أن الأهداف في هذا البحث هي لمعرفة (١) نتائج تعلم طلاب الفصل الثالث مذاكرة في المعهد روضة المتعلمين الاسلامي قدس في مهارة القراءة قبل استخدام الألعاب اللغوية (٢) نتائج تعلم طلاب الفصل الثالث مذاكرة في المعهد روضة المتعلمين الاسلامي قدس في مهارة القراءة بعد استخدام الألعاب اللغوية (٣) تأثير الالعاب اللغوية في مهارة القراءة لطلاب الفصل الثالث مذاكرة في المعهد روضة المتعلمين الاسلامي بقدس.

استخدم الباحث في هذا البحث المنهج الكمي للنوع التجريبي ذو التصميم التجريبي ذي المجموعة الواحدة قبل الاختبار البعدي، باستخدام عينة عشوائية، وهم طلاب الفصل الثالث أ و ب، بعدد ٣٣ طالب. طريقة جمع البيانات في شكل اختبارات. لتحليل البيانات، استخدم *Uji Independent Sample t Tes* و *Uji N Gain*.

تشير نتائج هذا البحث إلى أنه بناء على جدول مخرجات اختبار *t* للعينة المستقلة، فمن المعروف أن *sig. (2 tailed)* هو ٠,٠٠ اصغر من ٠,٠٥. وهذا يدل على أن *Ho* مرفوض و *Ha* مقبول أو أن استخدام الألعاب اللغوية لها تأثير في تحسين مهارة القراءة. واما مستوى التأثير في استخدام الألعاب اللغوية التي *من هو، بطاقة الكلمة و قطعة الورق* لهذه القراءة على نتائج تحليل درجة *N Gain* فهي ٠,٤١ والتي توضح أن استخدام الألعاب اللغوية يقع في فئة التأثير المتوسط في تعليم اللغة العربية لمهارة القراءة للفصل الثالث بالمدرسة الدينية مذاكرة في المعهد روضة المتعلمين الاسلامي قدس.

الكلمات المفتاحية *:فعالية، الالعاب اللغوية، مهارة القراءة.*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Nur Khamid, 1910210076, Pengaruh Penggunaan Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Tiga Mudzakaroh Pondok Pesantren Raudlatul Muta'allimin Kudus Tahun Ajaran 2022/2023 M. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.

Penelitian dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan bahwa pembelajaran bahasa arab di madrasah diniyyah mudzakaroh kelas 3 ponpers raudlatul mutaallimin masih tergolong tradisional, guru menjelaskan kemudian menerjemahkan bacaan dan ditulis didalam buku, tidak ada kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Permainan bahasa merupakan media yang efektif digunakan dalam mempelajari unsur bahasa arab dan keterampilanya. Oleh sebab itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) hasil belajar santri kelas III diniyyah di Pondok Pesantren Raudlatul Mutaallimin pada keterampilan membaca sebelum diberikan perlakuan media permainan bahasa (2) hasil belajar santri kelas III diniyyah di Pondok Pesantren Raudlatul Mutaallimin pada keterampilan membaca sesudah diberikan perlakuan media permainan bahasa (3) Pengaruh permainan bahasa terhadap keterampilan membaca santri kelas III diniyyah di Pondok Pesantren Raudlatul Mutaallimin Kudus.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan desain eksperimen one grup pre-test post-test, menggunakan sampel acak yaitu santri kelas III A dan B yang berjumlah 33 santri. Teknik pengumpulan data berupa tes(pretes dan postes). Untuk analisis data,menggunakan uji Independmaent Sample t test dan uji N Gain Score

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan tabel output independent sample t test, diketahui nilai sig. (2 tailed) adalah 0,00 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima atau penggunaan permainan bahasa memiliki efektivitas untuk meningkatkan keterampilan membaca. Adapun tingkat efektivitas penggunaan permainan bahasa yang meliputi siapa dia, kartu kata dan strip story terhadap qiroah ini berdasarkan hasil analisis skor N Gain adalah 0,41 yang menunjukkan bahwa penggunaan permainana bahasa termasuk kategori efektif sedang dalam pembelajaran bahasa arab untuk keterampilan membaca kelas tiga madrasah takmiliyyah mudzakaroh ponpes raudlatul mutaallimin Kudus.

Kata Kunci*: Efektvitas, Permainan Bahasa, Keterampilan Membaca,*

REPOSITORI IAIN KUDUS