REPOSITORI STAIN KUDUS

ملخص البحث

محمد زين العابدين ، ٢٠١٧ ،تطبيق لعبة اختبار المعرفة بأسلوب تبادل الرأي في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب في الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية السدة بقدس للسنة الدراسية ٢٠١٦/ ٢٠١٧م.

الكلمات الأساسية: *تطبيق، لعبة اختبار المعرفة، بأسلوب تبادل الرأي ، ومهارة القراءة*

مهارة القراءة هي المهارة الثالثة التي يجب أن تسيطر في تعلم اللغة العربية يعني بعد مهارة الإستماع ومهارة الكلام، ومع ذلك القراءة لاينبغي أن ينظر اليه باعتباره حجر الزاوية المهارات الأخرى، لكن يجب ان يكون الحصول على اهتمام جدي. القدرة على القراءة الطلاب للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية السّدة لايزال منخفضة والذي كان سببه عدم التمكن من الأصوات الحروف العربية.

يهدف هذا البحث لمعرفة تطبيق لعبة اختبار المعرفة بأسلوب تبادل الرأي في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة لدى الطلاب في الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية السدة، ولمعرفة انجاز الطلاب عن مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية، ولمعرفة العوامل الدافعة والعوامل العائقة بتطبيقها.

يستخدم الباحث في هذا البحث الوصفي التحليلي مع نوع بحث الدراسة الميدانية وطريقة تحليل البيانات هي تنقيص البيانات، تقديم البيانات، أخذ الخلاصة. ومن الأدوات لجمع البيانات هي الملاحظة، المقابلة، الوثيقة.

دلت نتائج هذا البحث على أنتطبيق لعبة اختبار المعرفة بأسلوب تبادل الرأي في تعليم اللغة العربية المدرسة المتوسطة الإسلامية السّدة لترقية مهارة القراءة فعالية جدا، ثم في مجال الإنجاز، تطبيق تلك اللعبة تزيد مهارة قراءة الطلاب وهذا مدلول بنتيجتهم بين قبل التطيق وبعد التطبيق، هناك زيادة ٧١،٤٢ (قبل التطبيق) وأصبح ٧٧،٢٤ (بعد التطبيق).

أما العوامل المؤيدة يعنيالرغبة المرتفعة من الطلاب، الوسائل التدريسية المتنوعة. وأما العوامل العائقة ازدحام الطلاب و اللعبة ليست كالطريقة الرئيسية و ليست كل مواد دراسية قابلة باللعبة.

http://eprints.stainkudus.ac.id

REPOSITORI STAIN KUDUS

ABSTRAK

Moh Zaenal Abidin, 2017, *Implementasi Permainan Uji Pengetahuan dengan metode Brainstorming Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan membaca Siswa kelas VIII MTs As Sidah Karangrowo Undaan Kudus Tahun Ajaran 2016 /2017.*

Kata Kunci: *Implementasi, permainan, uji pengetahuan, metode, brainstorming, kemampuan membaca.*

Keterampilan membaca merupakan keterampilan ketiga yang harus dikuasai dalam belajar bahasa yaitu setelah keterampilan menyimak (istima') dan kterampilan berbicara (kalam), namun membaca tidak boleh hanya dipandang sebagai batu loncatan bagi keterampilan lainnya, tetapi membaca harus mendapat perhatian yang serius. Kemampuan membaca siswa kelas VIII MTs As Sidah Karangrowo Undaan kudus tergolong masih rendah yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan fonologi huruf arab

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses implementasi permainan uji pengetahuan dengan metode brainstorming dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca di MTs As Sidah Karangrowo Undaan Kudus Tahun Ajaran 2016/2017. Kemudian juga bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan uji pengetahuan dengan metode brainstorming dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca di MTs As Sidah Karangrowo Undaan Kudus Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan kualitatatif sebagai metode untuk mengetahui fenomena dan menganalisis data yang ada. Peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti melaksanakan validasi data melalui teknik memperpanjang observasi, meningkatkan ketekunan dan triangulasi data.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan uji pengetahuan dengan teknik branstorming dalam pembelajaran bahasa arab di MTs As Sidah sangat efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa. Kemudian dalam bidang Prestasi implementasi permainan tersebut meningkatkan nilai peserta didik dalam keterampilan membaca hal ini ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa antara sebelum dan setelah diterapkan permainan tersebut terdapat peningkatan yaitu: 71,42 (sebelum diterapkan) menjadi 77,24 (sesudah diterapkan).

Adapun faktor pendukungnya yaitu dapat mengurangi kejenuhan peserta didik, sarana pembelajaran yang bermacam-macam. Sedangkan untuk faktor penghambatnya yaitu permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak dari peserta didik, permainan bahasa belum dianggap sebagai progam pembelajaran bahasa melainkan hanya selingan saja.

http://eprints.stainkudus.ac.id