

## ملخص البحث

ستي نور ليلية فطرية العين. ٢٠٢٠. فعالية استخدام الألعاب اللغوية لترقية مهارة القراءة في معهد النور سومبير-هاديفوالوا جيכולوا بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠٢١م (شبه التجريبي). بحث علمي. قسم تعلم اللغة العربية، كلية التربية بالجامعة الإسلامية الحكومية بقدس.

**الكلمات الرئيسية:** الألعاب اللغوية، مهارة القراءة، نموذج التعليم

كان الدافع وراء هذا البحث هو مشكلة ضعف المهارة في قراءة اختبار اللغة العربية لدى الطلاب في الفصل الابتدائية لمعهد النور في سومبير-هاديفوالوا جيכולوا بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠٢١م والتي سببها اختلاف الخلفيات المدرسية، تحاول الباحثة تقديم نموذج تعليم بالألعاب اللغوية لتجعل خلوق جو لطيف. الأهداف من هذه الدراسة هي (١) الحصول على البيانات عن تطبيق نموذج التعلم باستخدام الألعاب اللغوية، (٢) ومستوى مهارة القراءة في النص العربي قبل وبعد تطبيق نموذج التعلم باستخدام الألعاب اللغوية في الفصل الابتدائية في معهد النور سومبير-هاديفوالوا جيכולوا بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠٢١م.

استخدمت الباحثة المنهج الكمي من نوع شبه التجريب. ثم جمع بيانات الباحثة من خلال الملاحظة والاختبارات والتوثيق. استخدمت الباحثة تحليل البيانات تصميمات ما قبل الاختبار وبعده. في هذا التصميم، يتم إجراء العلاج في الفصل الواحد مع نوعين

مختلفين من التعلم بين التعلم الأول والثاني. التعلم الأول هو التعلم التقليدي الذي يتم تنفيذه في اجتماع واحد. بينما التعلم الثاني هو التعلم باستخدام نموذج التعلم السياقي باستخدام الألعاب اللغوية التي يتم تنفيذها لثلاثة الفرائص.

وأما نتائج الدراسة فهي توصلت إلى عدة استنتاجات: (١) يتم تنفيذ نموذج التعلم السياقي مع الألعاب اللغوية في الفصل. (٢) يمكن رؤية مستوى مهارات القراءة في الفصل الابتدائية لمعهد النور في سومبير-هاديفالوا جيكلوا بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٠/٢٠٢١ م من التغيير في متوسط نتائج الاختبار من ٦٢ بفئة ضعيفة إلى ٨٨ بفئة جيدة. (٣) بناءً على حساب اختبار  $t$  ، يوجد فرق كبير بين الفئة قبل التجربة وبعدها. من خلال نتائج اختبار  $t$  من البيانات التي تم الحصول عليها من خلال أداة الاختبار، وهي  $t >$  جدول -١٦.

$$٢,٠٣ < ٦,٦$$

## ABSTRAK

Siti Nurlailia Fitriyatul Aini. 2020. *Efektifitas Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pondok Pesantren An Nur Sumber-Hadipolo Jekulo Kudus Tahun 2020/2021 (Quasi Eksperimen)*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus.

---

---

Kata Kunci: Permainan Bahasa dan Keterampilan Membaca

ang disebabkan oleh latar belakang sekolah yang berbeda-beda dan jauh dari dunia pesantren. Oleh karena itu, penulis berupaya untuk memperkenalkan model pembelajaran dengan permainan bahasa agar terciptanya suasana yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa, 2) Tingkat keterampilan membaca teks Arab sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran menggunakan permainan bahasa pada Kelas Persiapan Pondok Pesantren An Nur Sumber-Hadipolo Jekulo Kudus Tahun 2020/2021.

Peneliti ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Data peneliti ini dikumpulkan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rancangan *pre tes* dan *post tes*. Dalam rancangan tersebut perlakuan dilakukan pada satu kelas dengan dua jenis pembelajaran yang berbeda antara pembelajaran pertama dan kedua. Pembelajaran yang pertama yaitu pembelajaran secara konvensional yang dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Sedangkan pembelajaran yang kedua yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan permainan bahasa yang dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) Pelaksanaan model pembelajaran kontekstual dengan permainan bahasa dilakukan di dalam kelas dengan sajian berbentuk permainan kelompok di dalam kelas. 2) Tingkat keterampilan membaca Kelas Persiapan Pondok Pesantren An Nur Sumber-Hadipolo Jekulo Kudus Tahun 2020/2021 dapat dilihat dari perubahan rata-rata hasil tes dari 62 dengan kategori kurang baik menjadi 82 dengan kategori baik. 3) Berdasarkan perolehan perhitungan uji t-test terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t-test dari perolehan data melalui instrument tes yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} - 16,606 < 2,03$