REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

إإس سفريا عزلة. ٢٠٢٢. تأثير وسائل تعلم لعبة الورق على دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب مدرسة المتوسطة النور دارين جفارا. بحث علمي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية التربية الجامعة الإسلامية الحكومية بقدس.

الكلمات المفتاحية : وسائل التعلم، الدافعية التعليمية، اللغة العربية.

أهداف هذا البحث هي لمعرفة تأثير وسائل تعلم لعبة الورق على دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب مدرسة المتوسطة النور دارين جفارا.

هذا النوع من البحث شبه تجريبي. باستخدام طريقة أداة الاستبيان التي تم اختبارها على المستجيبين مع ما يصل إلى ٤٣ طالبًا. تعداد السكان في هذه الدراسة هم الصف الثامن أ وثمانية ج مدرسة المتوسطة النور دارين جفارا، كل فصل يتألف من ٢١ و ٢٢ طالبًا. أخذ العينات باستخدام تقنية العينة هادفة. الفئة الثامنة (أ) كفئة تجريبية وثمانية (ج) كفئة ضابطة. جمع البيانات باستخدام الملاحظة والتوثيق والاستبيانات. وتحليل البيانات باستخدام تحليل الصدق والموثوقية واختبار.

بناء على نتائج هذا البحث هي تم تصنيف استخدام وسائل تعلم ألعاب الورق في الدافعية لتعلم اللغة العربية على أنه جيد، منا أن حماس الطلاب مرتفع مع وسائل ألعاب الورق. والمستجيب من الصف الثامن أ يمكن ملاحظة أن ٥٪ من سعر يحسب معامل الكوليرة أكبر من سعر الجدول (٠,٤٤٤) لذلك يمكن القول أن جدول التباين (وسائل البطاقات التعليمية) والمتغير (الدافع للتعلم) بناء على توزيع الاستبيان كلهم الصدق. من نتائج اختبار الصلاحية المستجيب من الصف الثامن ج من النتائج أعلاه ، يمكن معرفة أن ٥٪ من سعر يحسب معامل الكوليرات أكبر من سعر جدول (٠،٤٥٦) لذلك يمكن القول أن جدول المتغيرات (وسائل البطاقات التعليمية) والمتغير(الدافع للتعلم) بناء على توزيع الاستبيانات كلهم الصدق. وبناء على البيانات المحسوبة من تحليل اختبار ت المزدوج، يمكن استنتاجها على النحو التالي، إذا كانت قيمة ٠،٠٥ > sig، فهناك تأثير استخدام وسائل تعلم العاب الورق. إذا كانت قيمة sig < ٠،٠٥ فهناك تأثير استخدام وسائل تعلم العاب الورق.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Iis Safuria Uslah. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Kartu Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyyah An-Nur Daren Jepara. Skripsi. Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Tarbiyah Dan Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Kata Kunci : media pembelajaran, motivasi belajar, Bahasa arab.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan kartu terhadap motivasi belajar siswa di madrasah tsanawiyyah an-nur daren jepara.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Dengan menggunakan metode instrumen angket yang diujikan kepada responden dengan sampai 43 peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas delapan A dan delapan C madrasah tsanawiyyah an-nur daren jepara yang masing-masing kelas terdiri dari 21 dan 22 peserta didik. Adapun pengambilan sampel adalah menggunakan teknik purposive sample. Kelas delapan A sebagai kelas eksperimen dan kelas delapan C sebagai kelas control. Pengumpulan data menggunakan dan penyebaran angket. Dan analisis data menggunakan validitas, reabilitas dan analisis uji t.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Penggunaan media belajar permainan kartu terhadap motivasi belajar bahasa arab telah dikategorikan baik dan antusias siswa yang sangat tinggi dengan adanya media permainan kartu. Dan menunjukan hasil dari responden kelas delapan A diketahui dengan signifikan 5% hasil r hitung koefisien kolerasinya lebih besar dari hasil r tabel (0.456) sehingga dapat dikatakan bahwa tabel variabel X *(media flashcard)* dan variabel Y *(motivasi belajar)* berdasarkan penyebaran angket adalah semuanya valid. kemudian pada responden kelas delapan C diketahui dengan signifikan 5% harga r hitung koefisien kolerasinya lebih besar dari harga r tabel (0.444) sehingga dapat dikatakan bahwa tabel variasi X *(media flashcard)* dan variabel Y *(motivasi belajar)* berdasarkan penyebaran angket adalah 20 soal semua valid. Kemudian hasil dari data hitung analisis uji paired T dapat disimpulkan sebagai berikut :

-Jika nilai sig < 0,05 maka ada pengaruh besar terhadap penggunaan media pembelajaran permainan kartu. Begitu pun sebaliknya Jika nilai sig > 0,05 maka tidak ada pengaruh besar terhadap penggunaan media pembelajaran permainan kartu.

REPOSITORI IAIN KUDUS