ملخص البحث

عائى ستي فاطمة، ٢٢١٠٠٩٠٠٠٨: استخدام وسائل لعبة الحيّة و السلم فى تعليم اللغة العربية لترقية ميول التلاميذ ومهارة الكلام (دراسة شبه تجربة لدي التلاميذ في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية مفتاح الهدى باندنج)

ينطلق هذا البحث عن مشاكل تعلم اللغة العربية بسبب قلة الميول ، وتدني مهارة كلام التلاميذ ، لأن هذه العوامل تجعل التعلم في الفصل سلبيًا ، وقليل الحماس ، وأقل فاعلية. للتغلب على هذه المشكلة ، يجب على المدرس استخدام وسائل تعليمية مناسبة ، أحدها استخدام وسائل لعبة الحية والسلم ، من أجل زيادة ميول التلاميذ ومهارة كلام.

تهدف هذا البحث لمعرفة ميول التلاميذ ومهارة كلام قبل وبعد استخدام وسائل لعبة الحيّة و السلم ومعرفة تأثر زيادة ميول التلاميذ ومهارة كلام بعد استخدام وسائل لعبة الحيّة و السلم في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية مفتاح الهدى باندنج. اما المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج كمي باستخدام الطريقة شبه التجريبية عن طريق إجراء الاختبارات القبلي والبعدي في الصف الضبطي (VIII A) و الصف التجريبي(VIII B) اما اسالب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث فهي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات والتوثيق.

ميول التلاميذ فى تعيلم اللغة العربية فى الاختبار القبلي تكون قيمة المتوسطة في الصف التجريبي هو ٧٤,١٨٨ و الصف الضبطى ٥٧,٥. بينما كانت مهارة الكلام لدى التلاميذ قبل استخدام لعبة الحية والسلم في الفئة المنخفضة لصف الضبطى ، فقد ظهر ذلك من متوسط القيمة ٦٧,١٩ وفي فئة جيدة في الصف التجريبي بمتوسط قيمة ٧٢,٥٦. بلغ متوسط قيمة ميول التلاميذ بتعلم اللغة العربية في الاختبار البعدى ٩٧,١. كانت مهارة الكلام لدى التلاميذ بعد استخدام لعبة الحية والسلم في الصف الضبطي في فئة جيدة ، بمتوسط درجات ٧٧,٥٠ وفي الفصل التجريبي كانوا في فئة جيدة جدًا بقيمة متوسط ٩١,٩٤.

هناك ارتقاء ميول التلاميذ فى تعليم اللغة العربية باستخدام وسائل اللعبة الحية والسلم،و يظهر من نتائج الاستبيان فى الاختبار القبلى والبعدي، من ٧٤,١٨٨ إلى ٩٧,١، بارتقاء قدرها ٢٢،٩١٢.وبناء على نتائج اختبار درجة N-Gain، يظهر أن هناك ارتقاء فى مهارة الكلام لدى التلاميذ الصف الثامن بعد استخدام اللعبة الحية و السلم في تعليم اللغة العربية. ويظهر ذلك من خلال مقارنة نتائج متوسط درجة N-Gain فى الصف الضبطى والصف التجريبي، حيث بلغ متوسط درجة N-Gain في الصف الضبطى ٣٢,٧٧٥٣ أو ٣٢,٨% واما متوسط درجة N-Gain للصف التجريبي هو ٧٣,٣٦٤٢ أو ٧٣,٤%. تظهر هذه النتيجة ارتقاء قدرها ٤٠,٥٨٨٩ أو ٤٠,٦%.

الكلمات المفتاحية: الحيّة والسلم ، الميول ، مهارة كلام

The Use of Snakes and Ladders Game Media in Learning Arabic to Increase Students' Interest and Maharah Kalam

(Quasi Experiment in Class VIII at Madrasah Miftahul Huda Bandung)

Ai Siti Fatimah

Abstract

This study discusses the problems of learning Arabic due to a lack of interest, and students' low maharah kalam, because these factors cause learning in the classroom to be passive, low enthusiasm, and less effective. To overcome this problem the teacher must use suitable learning media, one of which is by using the snakes and ladders game media, in order to increase students' interest and *maharah kalam.*

This study aims to determine the interest and maharah kalam of students before and after using the snakes and ladders media game and to determine the effect of using the snakes and ladders media game in increasing students' interest and maharah kalam in class VIII at Madrasah Miftahul Huda Bandung.

The approach used in this study is a quantitative approach using the quasi-experimental method by conducting pre-tests and post-tests in the control class (VIII A) and the experimental class (VIII B). The data collection techniques used in this study were carried out by observation, interviews, tests, questionnaires and documentation.

Students' interest in learning Arabic before being given treatment in the experimental class had an average value of 74.188 and in the control class it had an average value of 57.5. Meanwhile, students' speaking skills before using the snakes and ladders game in the control class were in the low category, this can be seen from the average score of 67.19 and in the experimental class they were in the Good category with an average score of 72.56. Students' interest in learning Arabic in the second session had an average value of 97.1. Students' speaking skills after using the snakes and ladders game in the control class were in the good category with an average score of 77.50 and in the experimental class they were in the very good category with an average score of 91.94. There is an increase in students' interest in learning Arabic using the snakes and ladders game, this is shown by the results of the questionnaire on the pre-test and post-test, namely from 74,188 to 97.1, an increase of 22,912. Based on the results of the N-Gain score test calculation, it can be seen that there has been an increase in the speaking skills of class VIII students after using the snakes and ladders game in learning Arabic. This is shown by comparing the average N-Gain scores in the control class and experimental class.The average N-Gain score for the control class was 32.7753 or 32.8%, the average N-Gain score for the experimental class was 73,3642 or 73.4%. These results show an increase of 40.5889 or 40.6%..

Keywords: Snakes and Ladders Game Media, Interest, *Maharah Kalam*

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Minat dan *Maharah Kalam* Siswa

(Quasi Eksperimen Pada Kelas VIII Di Madrasah Miftahul Huda Bandung)

Ai Siti Fatimah

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang problematika pembelajaran bahasa Arab karena kurangnya minat dan rendahnya *maharah kalam* siswa, faktor tersebut menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran yang pasif, rendah antusias dan kurang efektif. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang cocok salah satunya yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga, agar dapat meningkatkan minat dan *maharah kalam* siswa.

Penelitin ini bertujuan untuk mengetahui minat dan *maharah kalam* siswa sebleum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam peningkatan minat dan *maharah kalam* siswa pada kelas VIII di Madrasah Miftahul Huda Bandung.

Adapaun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif , menggunakan metode quasi eksperimen dengan dilakukannya pre-test dan post-test pada kelas control (VIII A) dan kelas eksperimen (VIII B). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi.

Minat siswa dalam belajar bahasa Arab sebelum diberi perlakuan di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 74,188 dan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 57.5 Sedangkan keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan permainan ular tangga pada kelas control berada pada kategori rendah, hal ini dilihat dari nilai rata-rata 67,19 dan pada kelas eksperimen berada pada kategori Baik dengan nilai rata-rata sebesar 72,56. Minat siswa dalam mempelajari bahasa arab pada sesi kedua memiliki nilai rata-rata 97,1. Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan permainan ular tangga pada kelas kontrol berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata sebesar 77,50 dan pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 91,94. Terdapat peningkatan minat siswa dalam pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular tangga, Hal ini dilihat dari hasil angket pada pre test dan post test yaitu dari 74,188 menjadi 97,1 meningkat sebesar 22,912. Berdasarkan hasil penghitungan tes N-Gain score terlihat adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VIII setelah menggunakan permainan ular tangga dalam pengajaran bahasa arab. Hal ini ditunjukkan dengan membandingkan hasil rata-rata skor N-Gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata skor N-Gain kelas kontrol sebesar 32,7753 atau 32,8%, dan rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 73,3642 atau 73,4%. Hasil ini menunjukkan terdapat peningkatan sebesar 40,5889 atau 40,6%.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Minat, *Maharah Kalam*