ملخص

حسنية ساري، لطفية. رقم دفتر القيد: ١٧٢٠٢١٦٣٠٢٣. **"فعالية استخدام وسيلة لعب سوجوروكو العربية "SUGOROKU ARABIC" لترقية المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكم ديويك جومبانج للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠ م"**. البحث العلمي. قسم تعليم اللغة العربية. كلية التربية و العلوم التعليمية. الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشريف: الدكتور نور احمد نور خالص الماجستير

الكلمات الأساسية: الوسائل التعليمية لعب سوجوروكو العربية، لترقية المفردات

خلفية البحث : إن خلفية هذا البحث وجود صعوبة الطلاب في فهم المفردات وكتابه الجملة المفيدة. وكان طريقة تعليم غير فقال حتى يشعر الطلاب في الملل. ويتطلب من تعليم المفردات ان يكون تعليم بالجد والنشاط، حتى ارتفعت كفاءة الطلاب. وقد حولت المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكم ديويك جومبانج. لذلك ارادت الباحثة اجر البحث تحت الموضوع **"فعالية استخدام وسيلة لعب سوجوروكو العربية "Sugoroku Arabic" لترقية المفردات للعام الدراسى ٢٠٢٠/١٩.٢٠م"**.

أهداف البحث : ١) لمعرفة استخدام وسيلة لعب سوجوروكو العربية " Sugoroku Arabic" لترقية المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكم ديويك جومبانج للعام الدرسي ٢٠١٩/٢٠٢٠م، ٢) لقياس فعالية استخدام وسيلة لعب سوجوروكو العربية " Sugoroku Arabic" لترقية المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكم ديويك جومبانج للعام الدرسي ٢٠١٩/٢٠٢٠م.

منهجية البحث : مدخل هذا البحث هو المدخل الكمي. وأما منهج هذا البحث هو المنهج التجربي تتألف من المجموعتين، هما المجموعة الضابطة والمجموعة التجربية. أما الطريقة جمع البيانات المستخدمة هي: الإختبار والإستبانة.

نتائج البحث : ١) و أما خطوات تعليم وسيلة لعب "Sugoroku Arabic" لترقية المفردات هو : حفظ عشرين مفردات، وتقسيم الطلاب إلى خمسة فرق، وأمرت رئيس المجموعة ليأخذ

اللعب "Sugoroku Arabic"، وأحضار قلم لتسجيل النقاط.ويشرح طريقة اللعب " Sugoroku Arabic"، وبدأ اللعب مع اشراف الباحثة، و فهم مفردات، ووضعها في الجملة المفيدة. ٢) إن نتائج ندل أن وجدت الباحثة أن لعب "Sugoroku Arabic" التي تستخدمت بها الباحثة لها فعالية لترقية استيعاب المفردات. و أما إن نتيجة "ت" بين فصلين = ٨٤،٩٠ أكبر من نتيجة المستوى ٥% = ١،٣١٣ وكذلك أكبر من نتيجة المستوى ١٠% = ١،٧٠١ وذلك يعنى مقبول أي فروض هذا البحث مقبولة.

ABSTRAK

Khusnia Sari, Lutfia. NIM: 17202163023, **"Efektivitas Penggunaan Media Permainan "Sugoroku Arabic" Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab di MTs Al-Hikam Diwek Jombang Tahun Ajaran 2019/2020".** Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Ahmad Nurcholis, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran Permainan Sugoroku Arabic, Pembelajaran Mufrodat

Latar Belakang : Latar belakang penelitian ini adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami mufradat dan menulis jumlah mufidah. Metode pembelajarannya monoton sehingga siswa merasa bosan. Dan metode ini menuntut siswa untuk belajar lebih keras dan lebih sungguh-sungguh, hingga kemampuan siswa meningkat. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **"Efektifitas Penggunaan Media Permainan *"Sugoroku Arabic"* Untuk Meningkatkan Mufradat Di Mts Al-Hikam Diwek Jombang Tahun Ajaran 2019/2020"**

Tujuan Penelitia : 1. Untuk mengetahui penggunaan media permainan *"Sugoroku Arabic"* untuk meningkatkan mufradat di MTs Al-Hikam Diwek Jombang tahun ajaran 2019/2020, 2. Untuk mengetahui efektifitas media permainan *"Sugoroku Arabic"* untuk meningkatkan penguasaan mufradat di MTs Al Hikam Diwek Jombang tahun ajaran 2019/2020.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan adapun Instrumen pengumpulan datanya menggunakan tes dan angket.

Hasil Penelitian : 1) Langkah-langkah pembelajaran metode permainan *"Sugoroku Arabic"* untuk meningkatkan kosakata, yaitu: hafalkan 20 mufradat, bagilah siswa menjadi 5 kelompok, guru memerintahkan ketua kelompok untuk mengambil permainan Sugoroku Arab dan membawa pena untuk menulis poin, guru menjelaskan cara bermain *Sugoroku Arabic*, Siswa memulai permainan dengan pengawasan guru, siswa memahami kosakata dan memasukkannya kedalam kalimat, 2) hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan *Sugoroku Arabic* yang digunakan oleh peneliti efektif untuk meningkatkan mufradat. Hasil tes menunjukkan bahwa hasil t hitung adalah 84,90 hasil dari signifikan 5% = 1,313 dan 10% = 1,701 dan hasil dari tes ini adalah diterima.

ABSTRACT

Khusnia Sari, Lutfia. NIM: 17202163023. **"Effectiveness of the Use of" Sugoroku Arabic "Game Media to Improve Arabic Vocabulary in Al-Hikam MTs in Jombang in Jombang Academic Year 2019/2020".** Thesis Department of Arabic Language Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Tulungagung State Islamic Institute (IAIN). Supervisor: Dr. Ahmad Nurcholis, M.Pd

Keywords: Learning Media, Games, Sugoroku Arabic, Vocabulary Learning

Background : The background of this research is that students have difficulty in understanding the mufradat and writing the number of mufidah. And the learning method is monotonous so students feel bored. And the method requires students to study harder and more earnestly, until the students' abilities increase. Therefore, researchers want to conduct research with the title **"Effectiveness of the Use of" Sugoroku Arabic "Game Media to Improve Arabic Vocabulary in Al-Hikam MTs in Jombang in Jombang Academic Year 2019/2020"**

Research Purposes : 1) To determine the use of the game media "Sugoroku Arabic" to improve Arabic vocabulary in Madrasah Tsanawiyah Al Hikam Diwek Jombang academic year 2019/2020, 2) To determine the effectiveness of the media game "Sugoroku Arabic" to improve the mastery of Arabic vocabulary in Madrasah Tsanawiyah Al Hikam Diwek Jombang academic year 2019/2020.

Research Methods : This study uses a quantitative approach. The type of this research is experimental research consisting of two groups, namely the control class and the experimental class. And as for the data collection instruments using tests and questionnaires.

Research Result : 1) Steps in learning the game method "Sugoroku Arabic" to improve vocabulary, namely: Memorize twenty Arabic vocabulary, divide students into 5 groups, the teacher orders the group leader to take the Sugoroku Arabic game and brings a pen to write points, the teacher explains how to play Sugoroku Arabic, Students start the game with teacher supervision, students understand the vocabulary

and put it in the sentence. 2) The results of the study show that the game "Sugoroku Arabic" which is used by researchers is effective to improve Arabic vocabulary. The test results showed that the results of the t count were 84.90 results of significant 5% = 1,313 and 10% = 1,701 and the results of this test were accepted.