ملخص

محمد فائز الأمين، رقم القيد: ١٧٢٢١٤٣٠٦٧. فعالية تطبيق الوسيلة اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج. البحث العلمي، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية و العلوم التعليمية، الجامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية. المشرف: الدكتور خازن الماجستير الحاج.

إشاريات: فعالية، الوسائل، اللعبة الومضية، تعليم القواعد.

قلة اهتمام الطلاب في عملية التعليم ستأثر على قلة نتائج تعليمهم. أما الذي يسبب تلك الحالة قلة التنوع في عملية التعليم حيث يشعر الطلاب الملل. و دور الوسائل التعليمية محتاج في هذه الحالة لتعطي التنوع في عملية التعليم و تسحب اهتمام الطلاب.

أهداف هذا البحث: (١) لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال المعرفي. (٢) لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال العاطفي. (٣) لمعرفة فعالية تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال النفسي.

منهجية البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث الكمي بالنوع التجريبية. تأخذ العينة بطريقة التقنية الهادفية. و طريقة جمع البيانات بالتوثيق و الملاحظة و الإختبارات.

نتائج البحث: (١) قيمة t_{hitung} للمجال المعرفي هي ٢,٤٧٣ أكبر من t_{tabel} ١,٦٧٤. تدل هذا القيمة على وجود الفعالية المتوسطة في تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال المعرفي. (٢) قيمة t_{hitung} للمجال العاطفي هي ١,٨٦٢ أكبر من t_{tabel} ١,٦٧٤. تدل هذا القيمة على وجود الفعالية المتوسطة في تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال العاطفي. (٣) قيمة t_{hitung} للمجال النفسي هي ١,٧٥٩ أكبر من t_{tabel} ١,٦٧٤. تدل هذا القيمة على وجود الفعالية الضعيفة في تطبيق اللعبة الومضية لتعليم القواعد لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الأسلامية الحكومية الثالثة تولونج أجونج في المجال النفسي.

ABSTRAK

Muhammad Faizal Amin, NIM: 1722143067. Efektifitas Penggunaan Media *Game Flash* untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung Tahun Ajaran 2017-2018. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung. Pembimbing: Dr. Kojin, M.A

Kata kunci: Efektifitas, Media, *Game Flash*, Pembelajaran Qawa'id

Kurangnya perhatian siswa dalam sebuah proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar mereka. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh. Di sinilah peran media pembelajaran diperlukan untuk memberi variasi dalam proses pembelajaran dan menarik minat siswa.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mengetahui efektifitas penggunaan media *Game Flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung pada ranah kognitif. (2) Mengetahui efektifitas penggunaan media *Game Flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung pada ranah afektif. (3) Mengetahui efektifitas penggunaan media *Game Flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung pada ranah psikomotorik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deengan jenis eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII A dan VIII B. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi dan tes.

Dari hasil dari penelitian diketahui: (1) Nilai t_{hitung} untuk ranah kognitif adalah 2,473 lebih besar dari t_{tabel} 1,674. Hal ini menunjukkan adanya efektifitas yang tergolong menengah dalam penggunaan media *game flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung dalam ranah kognitif. (2) Nilai t_{hitung} untuk ranah afektif adalah 1,862 lebih besar dari t_{tabel} 1,674. Hal ini menunjukkan adanya efektifitas yang tergolong menengah dalam penggunaan media *game flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung dalam ranah afektif. (3) Nilai t_{hitung} untuk ranah psikomotorik adalah 1,759 lebih besar dari t_{tabel} 1,674. Hal ini menunjukkan adanya efektifitas yang tergolong kecil dalam penggunaan media *game flash* untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas VIII di MTsN 3 Tulungagung dalam ranah psikomotorik.