ملخص

البحث العلمي تحت الموضوع "تطبيق وسيلة التعليمية كوكامي (صندوق البطاقة الغامضة) لإتقان المفردات لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢، كتبته نيرانا سليما، رقم القيد: ١٢٢٠٢١٨٣٠٢٨، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وعلوم التعليمية، جامعة الاسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج اجونج، تحت إشراف الدكتور الحاجة أنين نورحياتي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: *وسيلة التعليمية، كوكامي، تعليم المفردات*

خلفية هذا البحث العلمي هي أن إتقان المفردات مهم في فهم المهارات االلغوية الاربعة، من ناحية اخرى اللغة العربية هي درس لا تحبها الطلاب من عوامل مختلفة مثل: اللغة العربية هي اللغة الثانية يتعلمها في المدرسة، رتابة المعلمين في استخدام طرق التعلم (التقليدية)، استخدام وسيلة أقل تنوعًا. لذلك يقدم المعلم مدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى مادة معبأة مع شبة ألعاب وهي وسيلة التعليمية كوكامي، حتى يفهم الطلاب اللغة العربية بشكل أفضل ويكونوا متحمسين لتعلمها.

مسائل البحث في هذا البحث هي: ١) كيف عملية تعليم المفردات من خلال وسيلة التعليمية صندوق البطاقة الغامضة لطلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢؟ ٢) ما هي المشاكل وكيفية التغلب على مشاكل التعلم المفردات من خلال وسيلة التعليمية صندوق البطاقة الغامضة لطلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢؟ ٣) كيف تقويم تعليم المفردات من خلال وسيلة التعليمية صندوق البطاقة الغامضة لطلاب الصف الثامن في مدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢؟

منهج هذا البحث العلمي هو بمدخل البحث الكيفي ونوع البحث الوصفي.طريقة جمع البيانات المستخدمة هي بأداء الملاحظات، والمقابلات، والتوثيق. أما طريقة تحليل البيانات المستخدمة هي تقليل البيانات وعرض البيانات والتحقق من البيانات.

تشير نتائج هذا البحث هي: ١) عملية تعليم المفردات من خلال وسيلة التعليمية كوكامي في مدرسة الثانوية الاسلامية فتح الهدى، يبدأ من المعلمين الذين يقومون بعمل خطة التعليم، وإعداد الأدوات المستخدمة، واستخدام وسيلة في مجموعات. ٢) المشاكل الموجودة في استخدام وسيلة الكوكامي، المشكلات الطلاب باستخدام هي يعتبر نطق المفردات أقل دقة، وأكثر اهتمامًا باللعبة من النتائج المراد تحقيقها، وأقل قدرة على التكيف مع الوسيلة الجديدة، اما طرق حل المشكلة؛ تكرار المفردات الصعبة، وتوفير الحافز،و ارتفاء جهد الطلاب. اما للمشكلات للمعلمين، مثل صناعة الوسيلة التي تتطلب الكثير من الوقت وتكييف الفصل الذي يصعب تكييفه واما لحلها مثل وقت إنشاء الوسيلة لا يمكن إجراؤه إلا في أوقات الفراغ، واما للفصول يصعب تكييفها، فسيتم التعامل معها بشكل جيد إذا كان المعلم يتقن الفصل. ٣) التقويم في استخدام وسيلة الكوكامي له تأثير جيد في التعلم. أما بالنسبة لشكل التقويم بخلاف تقويم المعلم، فهناك أسئلة وأجوبة خفيفة واختبار صغير.

ABSTRAK

Skripsi denganjudul "**Penerapan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (kokami) untuk Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VIII MTs. Fathul Huda Tahun Ajaran 2021-2022**", ditulis oleh Nirana Salima, NIM: 12202183028, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.I

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kokami, Mufrodat*

Latar belakang skripsi ini adalah penguasaan mufrodat penting dalam memahami empat keterampilan bahasa Arab, disisi lain bahasa Arab mata pelajaran yang kurang disenangi siswa dari berbagai faktor yang ada, misalnya bahasa Arab merupakan bahasa kedua yang hanya dipelajari siswa ketika berada di sekolah, monotonnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran (konvensional), penggunaan media yang kurang variatif. Oleh karena itu guru di MTs Fathul Huda menyajikan materi yang dikemas dengan semi permainan yaitu media pembelajaran kokami, agar siswa lebih memahami dan semangat dalam belajar mufrodat bahasa Arab.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kegiatan pembelajaran mufrodat menggunakan metode permainan kokami siswa kelas VIII MTs. Fathul Huda tahun ajaran 2021/2022? 2) Apa saja masalah dan bagaimana cara memecahkan masalah pembelajaran mufrodat menggunakan metode permainan kokami siswa kelas VIII MTs. Fathul Huda tahun ajaran 2021/2022? 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran mufrodat menggunakan metode permainan kokami siswa kelas VIII MTs. Fathul Huda tahun ajaran 2021/2022?

Skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meluputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Kegiatan pembelajaran mufrodat menggunakan kokami di MTs Fathul Huda, dimulai dengan guru membuat RPP, menyiapkan alat yang digunakan, dan penggunaan medianya dengan berkelompok. 2) Permasalahan yang ada dalam penggunaan media kokami, permasalahan pada murid yaitu pelafalan mufrodat yang kurang tepat, terlalu menikmati permainan dan kurang bisa beradaptasi dengan media baru. Adapun cara memecahkan masalah tersebut dengan mengulangi kosakata, motivasi, dan mengajak siswa lebih aktif. Sedangkan permasalahan pada guru

seperti pembuatan media yang memerlukan banyak waktu dan pengkondisian kelas yang sulit dikondisikan, adapun solusinya, semisal waktu pembuatan medianya bisa dilakukan saat waktu luang dan untuk kelas yang sulit dikondisikan akan teratasi dengan baik apabila guru menguasai kelas tersebut. 3) Evaluasi dalam penggunaan media kokami ini memberikan efek yang baik dalam pembelajaran. Adapun bentuk evaluasinya selain dari penilaian guru terdapat tanya jawab ringan dan sedikit tes.

ABSTRACT

The thesis entitled **"The Application of Mysterious Box and Card Learning Media (Kokami) to Mastery vocabulary for Class VIII MTs Students. Fathul Huda Academic Year 2021-2022"**, written by Nirana Salima, Student identify number: 12202183028, Department of Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, Advisor: Dr. Hj. Anin Nurhayati, M.Pd.I

Keywords: *Learning Media, Kokami, vocabulary*

The background of this research is that mastery vocabulary is important in understanding the four Arabic language skills, on the other hand, Arabic is a subject that is less favored by students from various factors for example, Arabic is a second language that students only learn when they are at school, the monotony of teachers in using (conventional) learning methods, the use of less varied media.. Therefore, the teacher Madrasah Fathul Huda presents material that is designed with semi-games, namely the Kokami learning media, so that students better understand and are enthusiastic about learning the Arabic language.

The focus of the research is 1) How are vocabulary learning activities using the Kokami game method for students of Madrasah Fathul Huda class VIII for the 2021/2022 academic year? 2) What are the problems and solutions used in overcoming the obstacles in learning vocabulary using the Kokami game method for students of Madrasah Fathul Huda class VIII for the 2021/2022 academic year? 3) How is the evaluation of vocabulary learning using the Kokami game method for students of Madrasah Fathul Huda class VIII for the 2021/2022 academic year?

This thesis used a qualitative approach and the type of descriptive research. The data were collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques that were used in this research are data reduction, data presentation, and data verification.

The results of this study indicate that: 1) Vocabulary learning activities through Kokami at Madrasah Fathul Huda start with the teacher making lesson plans, preparing the tools used, and using the media in groups. 2) The problems that exist in the use of kokami media, problems for students are incorrect pronunciation of vocabulary, enjoying the game too much, and not being able to adapt to new media. The solution to solve those problems is by repeating vocabulary, motivation, and inviting students to be more active. While problems with teachers such as making media which requires a lot of time and classroom

conditioning that is difficult to conditioned. As for the solution, for example, the time for making the media can be done during free time and for classes that are difficult to condition, it will be handled well if the teacher masters the class. 3) Evaluation of the use of Kokami media has a good effect on learning. As for the form of evaluation apart from the teacher's assessment, there are light questions and answers and a few tests.